

D



Das blitzschnelle  
Karten-Knobel-Renn-  
Spiel für Zwei

Autor:	Jacques Zeimet
Illustrationen:	Rolf Vogt
Grafik:	Johann Rüttinger
Redaktion:	Kathi Kappler
©2005:	DREI MAGIER SPIELE GmbH
<b>Spieler:</b>	2
<b>Alter:</b>	ab 6 Jahre/Erwachsene
<b>Spieldauer:</b>	ca. 10 Minuten

## Material:

- 12 Ameisen-Zahlenkarten
- 4 Stoppkarten (Ameisenbär)
- Spielplan
- 2 Spielsteine
- Anleitung

# Spielidee und Spielziel

Zwei Gruppen von Blattschneiderameisen veranstalten ein Wettrennen. Sie haben dafür zweimal die Zahlen von 1 bis 6 ausgeschnitten. Durch geschicktes Ausspielen dieser Zahlenkarten versucht jede Gruppe, zuerst ins Ziel zu kommen und damit zu gewinnen. Eigentlich kann sie unterwegs fast nur der Ameisenbär aufhalten.

## Vorbereitung

Jeder Spieler wählt einen farbigen Spielstein aus und setzt ihn auf das gleichfarbige Startfeld des Spielplans. Außerdem erhalten beide Spieler einen Kartensatz mit den Ameisenzahlen von 1 bis 6 und zwei Ameisenbär-Stopp-Karten. Jetzt kann der Wettlauf beginnen.

## Spielverlauf

1. **Knobeln:** Die Spieler **knobeln** vor jedem Zug **die Anzahl ihrer Schritte** aus.

Dazu wählen beide Spieler **eine beliebige** Handkarte, legen sie **verdeckt** auf den Tisch und drehen sie dann **gleichzeitig** um.

→ Zeigen die Karten **unterschiedliche Zahlenwerte**, darf der Spieler mit dem **höheren Wert** um die **Differenz** der beiden Karten **vorwärts ziehen**; z. B.  $6 - 3 = 3$ , d. h. der Spieler, der die 6 gewählt hat, darf drei Schritte vor, der andere bleibt stehen.

→ Bei gleichen Karten bleiben beide stehen.

→ Zeigt ein Spieler eine **Stoppkarte**, darf ebenfalls **keiner vorrücken**.

**Ausgespielte Karten** legt jeder **verdeckt** auf die Seite.

Sind sämtliche Handkarten ausgespielt, nimmt man sie alle wieder auf und das Knobeln geht von vorne los.

## 2. Ansagen:

→ Jedes Mal, wenn beide Spieler eine Karte gewählt und verdeckt vor sich abgelegt haben, **kann angesagt werden**: Glaubt einer der beiden Spieler, er gewinnt das Knobeln in dieser Runde, sagt er so schnell wie möglich **»Ziff Zoff«**.

→ Gewinnt er tatsächlich, bekommt er **einen zusätzlichen Bonuspunkt**, d. h. er darf ein zusätzliches Feld zur Differenz der beiden Karten vorrücken. Hat er aber Unrecht, d. h. seine Karte hat den **gleichen Wert** oder einen **niedrigeren**, bekommt der **Gegenspieler den Bonuspunkt**.

## **Achtung Stoppkarte:**

**Beispiel:** Spieler A hat die »6« gewählt und sagt Ziff Zoff, Spieler B dagegen legt eine Stoppkarte und sagt nichts. Spieler A hat verloren, weil Spieler B die Stoppkarte gespielt hat. Spieler B darf ein Feld nach vorne rücken, weil sich Spieler A geirrt hat!

→ Sagen beide Spieler **gleichzeitig »Ziff Zoff«**, gibt es **zwei** Punkte für den Knobel-Gewinner. Haben beide Unrecht, bleiben beide stehen.

## **Spielende und Sieger**

Es wird solange geknobelt und gezogen, bis ein Spieler das Zielfeld erreicht – eventuell überzählige Punkte verfallen. **Dieser Spieler gewinnt und mit ihm seine ganze Ameisenbande!**

## **Spielvarianten**

**für jüngere Kinder** – Das Spiel wird zwar nach der Spielregel gespielt, allerdings **ohne** die Möglichkeit, »Ziff Zoff« zu sagen, d. h. es wird ohne Ansagen und Bonuspunkte gespielt.

**Tip:** Kinder, die noch nicht subtrahieren können, lernen es im kleinen Zahlenraum ganz leicht: Sie ziehen um den größeren Zahlenwert nach vorne und um den kleineren wieder zurück!

**Viel Spaß beim Zoff um Zahlen auf der Ameisenrennstrecke!**