

Zehner-Käfer

Vor dem ersten Spiel:

- Rote Scheiben mit den Ziffern 0 bis 10 beschriften. Auf die Rückseite die gleiche Anzahl Punkte malen. (Jede Ziffer wird 3 Mal benötigt. Also 33 Scheiben)
- Spielfeld ausdrucken und die Blumen in den Ecken entsprechend der Farben der Pöppel ausmalen.
- Karten ausdrucken und ausschneiden.

Weiteres Material:

4 Pöppel, 1 Würfel, 12 schwarze Scheiben, 1 Säckchen

Vorbereitung:

- Alle roten Scheiben in das Säckchen füllen.
- Jeder Spieler wählt eine Figur und stellt sie auf das graue Feld.
- Die Karten mischen und einen verdeckten Stapel bilden.
- Die schwarzen Scheiben neben den Spielplan legen.

Ziel des Spiels:

- Alle Spieler versuchen gemeinsam, die Scheiben richtig auf allen Käfern zu platzieren. Dies muss gelingen, bevor die Blätter am Spielfeldrand mit schwarzen Käfern besetzt sind.

Ablauf:

- Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht dann entsprechend viele Felder mit seiner Figur.
- Anschließend führt er die entsprechende Aktion des Feldes aus. Hat er die Aufgabe geschafft, darf er eine Scheibe aus dem Säckchen ziehen.
- Die Scheibe wird auf einen der Käfer, in der Mitte des Spielplans gelegt. Dabei müssen die Punkte zusammen immer 10 ergeben. Beispiel: Du ziehst die Scheibe mit der 6. Diese muss auf den Käfer mit 4 Punkten gelegt werden. $6+4=10$)
- Alternativ kann ein Spieler die Scheibe auf seinem Blatt in der Ecke des Spielplans speichern.
- Gespeicherte Scheiben kann man nutzen, um sein Würfelergebnis zu verändern. Man kann die Anzahl der Punkt auf der Scheibe zum Würfelergebnis dazu addieren oder subtrahieren. Anschließend legt man die Scheibe zurück in das Säckchen.
- Schafft man eine Aufgabe nicht oder hat sich verrechnet, muss man einen schwarzen Käfer auf sein Blatt am Spielfeldrand legen.

Felder:



Springe 10 Mal mit beiden Beinen.



Lege dich auf den Bauch. Hebe die Arme, Beine und den Kopf hoch (Arme und Beine müssen gestreckt sein.) Halte die Stellung für 10 Sekunden.



„Krabble“ mit dem Bauch nach oben. Der Po darf den Boden nicht berühren.



Mache 10 Hampelmänner.



Du musst keine Aufgabe ausführen und darfst eine Scheibe ziehen.



Ziehe eine Karte und führe die Anweisungen darauf aus.



Nichts passiert. (Du musst keine Aufgabe ausführen, bekommst aber auch keine Scheibe.)

Ende:

- Alle Spieler haben gemeinsam gewonnen, wenn jeder Käfer mit einer passenden Scheibe bestückt ist.
- Alle verlieren gemeinsam, wenn die Blätter aller Mitspieler mit schwarzen Käfern besetzt sind.

Leichtere Varianten:

1. Die Scheiben werden auf Käfer, auf dem Spielplan, mit der gleichen Punktzahl gelegt. (Es muss nicht gerechnet werden.)
2. Die Scheiben werden auf die Seite mit der Ziffer gedreht. (Man kann sie stapeln und vom Stapel ziehen.) Die Scheiben müssen auf den Käfer mit der passenden Anzahl an Punkten gelegt werden.

Schwerere Variante:

- Wenn man auf ein leeres Feld kommt muss man eine schwarze Scheibe auf sein Blatt am Spielfeldrand legen. (Natürlich kann man mit gespeicherten Käfern versuchen dies zu vermeiden.)

Schwerere Variante mit allen Rechenarten:

- Die Scheiben werden zu Beginn zufällig auf die Käfer auf dem Spielfeld verteilt.
- Wenn man seine Aufgabe geschafft hat, nimmt man nun eine Scheibe von einem Käfer. Man schaut sich beide Zahlen an und addiert sie. (Auf der Scheibe ist eine 4; der Käfer hat 8 Punkte. Also rechnet man $4+8=12$.)
- Immer dann, wenn man normalerweise eine Scheibe ziehen würde, darf man ~~nun natürlich~~ eine Scheibe vom Spielfeld nehmen. Ziel ist es jetzt, alle Scheiben vom Spielfeld zu bekommen.
- Die heruntergenommene Scheibe kann auch gespeichert werden.

Abwandlung:

- Natürlich sind bei dieser Variante auch Subtraktion und Multiplikation möglich.

Viel Spaß!