

- ① Druckt die Seiten mit den Spielkarten auf festem Papier aus und schneidet die Karten aus. Nun könnt ihr damit verschiedene Spiele spielen.

Sortieren (2 – 4 Spieler)

Verteilt alle Karten offen auf dem Tisch und mischt sie einmal kräftig durch. Versucht nun gemeinsam, so schnell wie möglich die Karten zu sortieren. Jeweils vier Karten zeigen dieselbe Zahl und gehören zusammen.

Schwarzer Peter (3 – 4 Spieler)

Mischt die Karten. Legt verdeckt eine Karte aus dem Spiel. Verteilt die restlichen Karten nun an alle Mitspieler. Dieses Mal dürfen Zahlenpaare rausgelegt werden: Hat ein Spieler zwei Karten, auf denen die gleiche Zahl dargestellt ist, legt er sie offen auf den Tisch. Die restlichen Karten behalten die Spieler verdeckt auf der Hand. Der Startspieler zieht eine Karte aus der Hand seines rechten Nachbarn. Wenn er nun ein Kartenpaar hat, darf er die Karten ebenfalls ablegen. Danach darf sein linker Nachbar bei ihm eine Karte ziehen. Der Spieler, der am Ende eine Karte auf der Hand behält, hat verloren.

Auf den Karten wird die vereinfachte Darstellung für Tausender, Hunderter, Zehner und Einer verwendet:

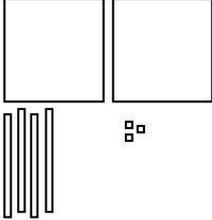


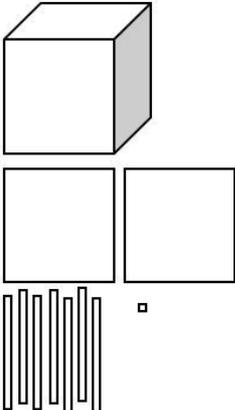
Quartett (3 – 4 Spieler)

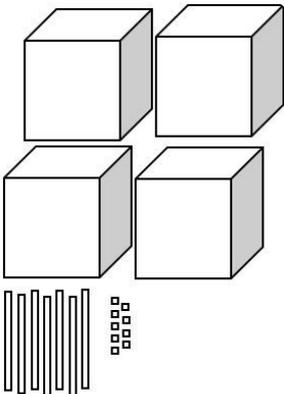
Mischt die Karten und verteilt sie an alle teilnehmenden Spieler. Ein Spieler beginnt. Er fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zu seinem Quartett fehlt. Er darf nur nach Karten fragen, zu denen er mindestens schon eine Karte auf der Hand hat. Wenn der gefragte Spieler die Karte hat, muss er sie herausgeben. Der erste Spieler darf so lange fragen, bis der andere Spieler eine gewünschte Karte nicht hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und darf einen Spieler nach bestimmten Karten fragen. Immer wenn ein Spieler vier zusammengehörige Karten hat, darf er diese ablegen. Wer zuerst keine Karten mehr hat, hat gewonnen.

Quartett für zwei (2 Spieler)

Mischt die Karten. Jeder Spieler erhält 10 Karten, der Rest kommt als Stapel in die Mitte. Nun beginnt ein Spieler, den anderen Spieler nach bestimmten Karten zu fragen, die ihm zu einem Quartett fehlen. Der andere Spieler muss sie ihm geben, wenn er sie hat. Wenn der andere Spieler die Karte nicht hat, muss der erste Spieler eine Karte vom Stapel ziehen. Wie schon beim normalen Quartett dürfen die Karten abgelegt werden, wenn ein Spieler vier zusammengehörige Karten hat. Gewonnen hat, wer keine Karten mehr auf der Hand hat.

	2H 4Z 3E	zweihundert- dreiund-vierzig	243
---	----------	---------------------------------	-----

	1T 2H 7Z 1E	eintausend- zweihundert- einundsiebzig	1.271
--	-------------	--	-------

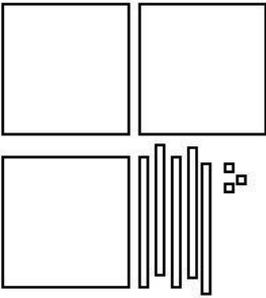
	4T 7Z 9E	viertausend- neunund- siebzig	4.079
---	----------	-------------------------------------	-------

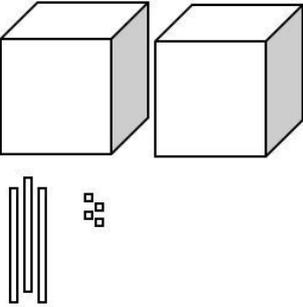
	5H 2E	fünfhundert- zwei	502
--	-------	----------------------	-----

	1T 2H 1Z	eintausend- zweihundert- zehn	1.210
--	----------	-------------------------------------	-------

	5H 3Z 6E	fünfhundert- sechsd- dreißig	536
--	----------	------------------------------------	-----

	1H 9Z 3E	einhundert- dreiund- neunzig	193
---	----------	------------------------------------	-----

	3H 5Z 3E	dreihundert- dreiund-fünzig	353
--	----------	--------------------------------	-----

	2T 3Z 4E	zweitausend- vierund-dreiig	2.034
---	----------	---------------------------------	-------