

HOCH SPANNUNG



amigo-spiele.de/01908

Maureen Hiron Antje Stephan

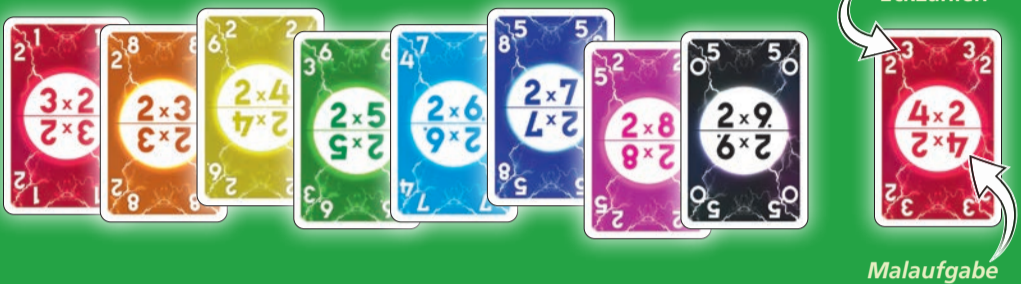
ab 10 Jahren

2–6 Personen

ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL

Jede der 61 Spielkarten hat in den Ecken je zwei unterschiedliche Zahlen von 0–8 und in der Mitte eine Malaufgabe von 2×3 bis 9×9 .



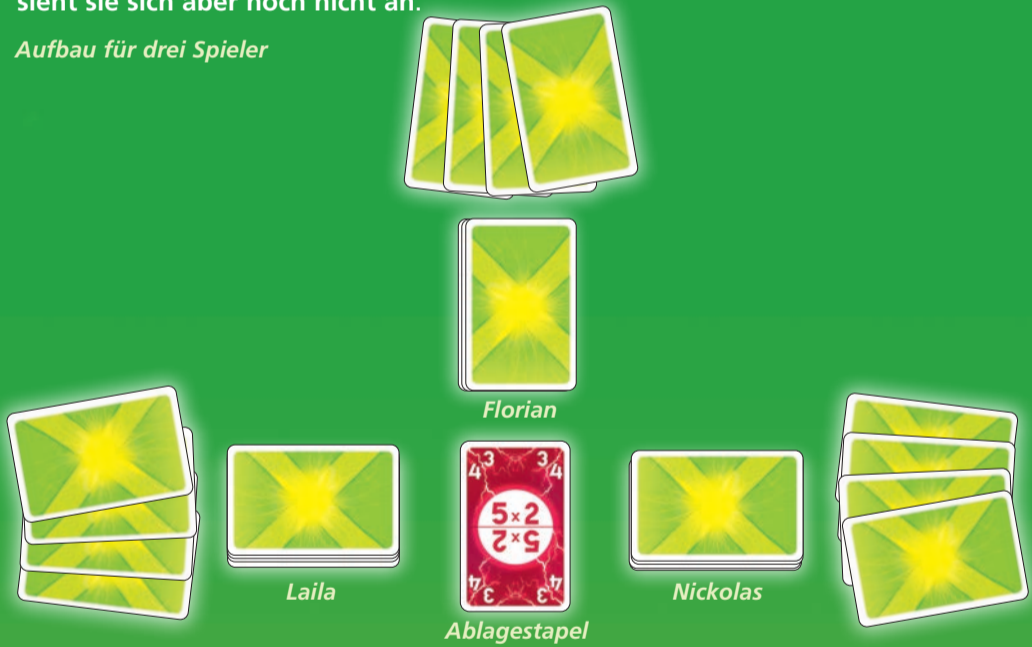
SPIELZIEL

Ihr spielt alle gleichzeitig und versucht eure Karten auf den Stapel in der Tischmitte abzulegen. Jede Karte hat in der Mitte eine Malaufgabe. Wer die Aufgabe am schnellsten löst und eine Zahl des Ergebnisses als Eckzahl auf einer Handkarte hat, legt die Karte auf den Stapel. Auf der gelegten Karte steht wieder eine Aufgabe, die ihr sofort lösen müsst usw. Wer als Erster keine Karten mehr besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Einer von euch mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig verdeckt an alle Spieler. Die letzte Karte legt er offen in die Tischmitte. Sie bildet den Beginn des Ablagestapels. Die erhaltenen Karten legt ihr als persönlichen Nachziehstapel verdeckt vor euch ab. Jeder zieht von seinem Stapel vier Karten auf die Hand – sieht sie sich aber noch nicht an.

Aufbau für drei Spieler



SPIELABLAUF

Der Jüngste gibt das Startkommando und sagt: „Los geht’s!“ Sofort schaut ihr euch eure Karten an und wer eine passende Karte hat, legt sie – ohne eine Spielerreihenfolge einzuhalten – aus der Hand auf den Ablagestapel in der Tischmitte ab. Welche Karten passen, bestimmt die Malaufgabe der obersten Karte des Ablagestapels.

Passend ablegen

Auf jeder Karte stehen in den Ecken je zwei unterschiedliche Eckzahlen und in der Mitte eine Malaufgabe. Damit du eine Karte aus der Hand passend auf den Ablagestapel ablegen kannst, musst du die Malaufgabe der Karte auf dem Ablagestapel lösen und eine Karte mit einer Eckzahl ablegen, die in dem Ergebnis der Malaufgabe vorkommt.

Die Ergebnisse der Malaufgaben sind ein- oder zweistellig wie z. B. 6 bzw. 15. Ablegen müsst ihr dann z. B. eine Karte mit einer Eckzahl 6 bzw. 1 oder 5.



$$2 \times 3 = 6$$

Ablagestapel

$$2 \times 3 = 6$$

Beispiel 1: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt die Aufgabe 2×3 . Das Ergebnis ist 6. Jede Handkarte mit der Eckzahl 6 passt.



$$3 \times 5 = 15$$

Ablagestapel

$$3 \times 5 = 15$$

Beispiel 2: Die oberste Karte des Ablagestapels zeigt die Aufgabe 3×5 . Das Ergebnis ist **15**. Jede Handkarte mit den Eckzahlen **1** oder **5** passt.

Ablegeregeln

Du darfst immer nur **eine** Karte auf einmal ablegen. Beim Ablegen deiner Karte musst du das Malergebnis laut nennen, damit deine Mitspieler deine Karte kontrollieren können. Wenn du schnell genug bist, darfst du auch mehrmals nacheinander eine jeweils passende Karte ablegen.

Beachte: Es kommt nicht darauf an, als Schnellster das Ergebnis zu nennen, sondern als Schnellster eine Karte abzulegen. Hat ein Mitspieler mit dir das richtige Ergebnis genannt und kann seine passende Karte schneller ablegen als du, hast du Pech gehabt. Du musst deine Karte wieder zurück auf die Hand nehmen.

Karten nachziehen

Jeder kann jederzeit **einzelne** neue Karten vom eigenen Stapel auf die Hand nachziehen. Ein Handkartenlimit gibt es nicht.

Wenn es mal nicht weitergeht

Meistens habt ihr eine Karte auf der Hand, die ihr ablegen könnt. Hauptsächlich gegen Ende des Spiels kann es passieren, dass keiner von euch eine passende Karte auf der Hand hat und auch keine weitere Karte von seinem Stapel nachziehen kann. In diesem Fall legt jeder seine Handkarten verdeckt vor sich auf den Tisch. Der jüngste Spieler nimmt die unterste Karte vom Ablagestapel und legt sie offen auf den Stapel. Dann sagt er: „Los geht's!“, ihr nehmt eure Handkarten wieder auf und spielt wie gewohnt weiter.

SPIELENDEN

Das Spiel geht so lange, bis einer von euch seinen Stapel aufgebraucht **und** nur noch **eine einzige Karte** auf der Hand hat. Diese letzte Karte legt er unabhängig von der aktuellen Malaufgabe **verdeckt** auf den Stapel. Er beendet damit das Spiel und hat gewonnen.

KLEINES HOCHSPANNENDES TURNIER

Ein Spiel ist sehr schnell beendet. Da bietet es sich an, gleich mehrere Spiele hintereinander zu spielen. Alle Spieler erhalten für jede Karte, die sie bei Spielende noch besitzen, einen Minuspunkt. Das Turnier ist nach vier Spielen beendet. Turniersieger ist derjenige mit den wenigsten Minuspunkten.

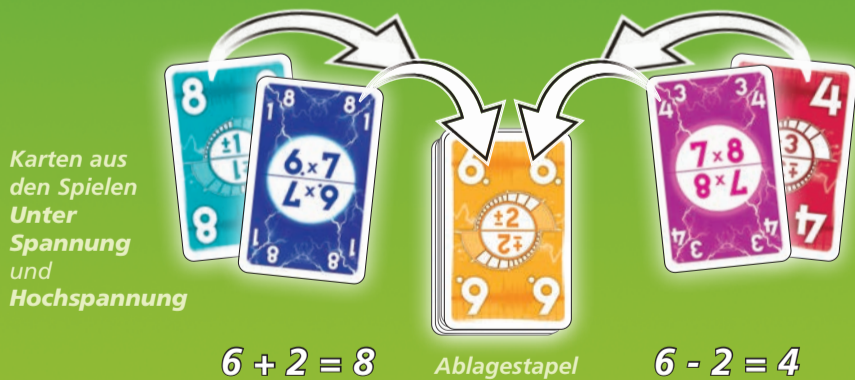
EINE BESONDERE HERAUSFORDERUNG FÜR KLEINE UND GROSSE RECHENKÜNSTLER

Wer neben **Hochspannung** auch das Spiel **Unter Spannung** besitzt, kann beide Spiele kombinieren und gleichzeitig spielen. Das geht so:

Mischt die Karten beider Spiele gut zusammen. Nehmt eine zufällige Karte, egal aus welchem Spiel, und legt sie **verdeckt** in die Tischmitte. Die restlichen Karten teilt ihr gleichmäßig unter euch auf. Karten, die übrig bleiben, legt ihr in die Schachtel zurück. Jeder hat nun einen Stapel verdeckt vor sich liegen. Davon zieht jeder sechs Karten auf die Hand. Ein beliebiger Spieler dreht die verdeckte Karte in der Tischmitte um und es geht los.

Es gelten die bekannten Regeln des jeweiligen Spiels. Welche Handkarte ihr ablegen dürft, entscheidet wie bisher die oberste Karte des Ablagestapels. Ist es eine Karte von **Unter Spannung**, müsst ihr wie bisher zusammenzählen oder abziehen. Ihr dürft nun als Ergebnis **auch** eine Karte von **Hochspannung** mit einer passenden Eckzahl ablegen. Ist es eine Karte von **Hochspannung**, müsst ihr wie bisher malnehmen. Ihr dürft nun als Ergebnis **auch** eine Karte von **Unter Spannung** mit einer passenden Eckzahl ablegen.

Achtung: Die Eckzahl **10** von **Unter Spannung** zählt auch bei dieser Variante als Ergebnis **10** und nicht als zwei Eckzahlen **1** bzw. **0**.



Karten aus den Spielen **Unter Spannung** und **Hochspannung**

$$6 + 2 = 8$$

Ablagestapel

$$6 - 2 = 4$$

Beispiel 3: Auf dem Ablagestapel liegt eine Karte aus **Unter Spannung** mit der Eckzahl **6** und der Aufgabe **+1-2**. Passende Karten sind entweder eine **8** ($6+2$) oder eine **4** ($6-2$). Alle Karten mit den Eckzahlen **8** bzw. **4** passen, egal aus welchem Spiel sie stammen.

Wer als Erster alle seine Karten abgelegt hat, ist der Gewinner und darf sich „Adam Riese“ nennen.



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de