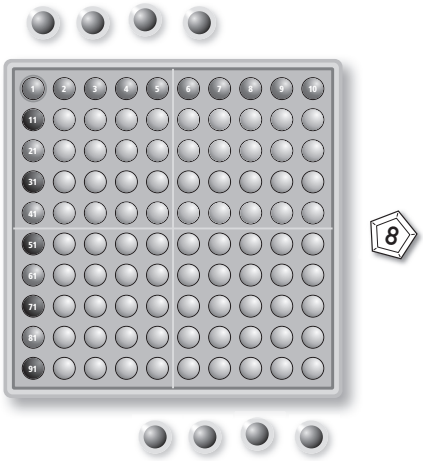
D

Abaco-Rennen ★

Zehnerzahlen, Zehnerübergang



Anzahl Personen: 2 bis 4

Material:
- Abaco 100
- 1 Würfel
- 2×4 Spielfiguren
  (bei 3 oder 4 Pers. je 3 Figuren)

Spieldauer: ca. 20 min

Ziel: Alle eigenen Figuren über das Ziel (die Kugel 100) aus dem Spiel nehmen.

Vorbereitung:
- Auf dem Abaco die 1. Zeile und 1. Spalte aktivieren.
- Für Kinder, die im 100er-Feld noch unsicher sind, können von Anfang an alle Kugeln des Abaco in der aktiven Position stehen.

Spielverlauf:
Alle würfeln einmal, das Kind mit dem höchsten Zahlenwert beginnt. Es würfelt erneut und setzt eine Spielfigur auf die gewürfelte Zahl.

Gewürfelt wird abwechselnd (bzw. reihum) und die Figuren werden auf den Abaco gesetzt. Sind alle Figuren gesetzt, beginnt das Ziehen.

Nach jedem Wurf darf man jeweils eine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl über den Abaco ziehen. Zielzahl ist die 100, es darf nur vorwärts (in Richtung 100) gezogen werden.

Kommt man mit einer Spielfigur auf eine noch nicht aktivierte Kugel, muss die zu dieser Kugel passende richtige Zahl genannt werden (Kontrolle erfolgt über Umdrehen der Kugel). Nennt man eine falsche Zahl, wird die Kugel wieder in die neutrale Position gedreht und die Figur muss auf die vorherige Position zurück.

Es besteht Zugzwang, d.h. man muss eine der Figuren ziehen, sofern das möglich ist.

Kommt man mit seiner Spielfigur auf eine Kugel, auf der die Figur eines Mitspielers steht, muss man diese rauswerfen. Der Mitspieler muss die Figur neu ins Spiel einbringen. Spielfiguren, die auf einer Schnapszahl (11, 22, …, 99) stehen, sind vor dem Rauswerfen geschützt. Man kann nicht auf eine Kugel ziehen, auf der bereits eine eigene Figur steht.

Kommt jemand auf eine Zehnerzahl (10, 20, …, 100), darf er nochmals würfeln.

Wer einen Joker würfelt, darf eine Zahl von 1-10 wählen. Würfelt jemand eine 0, muss er eine seiner Spielfiguren zurück auf die letzte Zehnerzahl ziehen und darf danach nicht nochmals würfeln.

Um eine Spielfigur erfolgreich ins Ziel zu bringen, muss man genau die 100 erreichen.

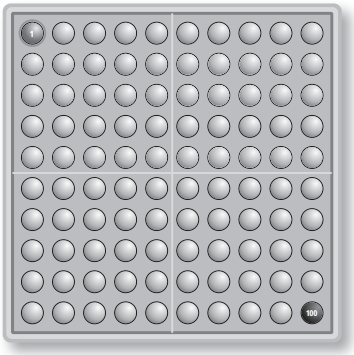
Nach dem Erreichen des Ziels wird die Figur vom Abaco genommen.

Hat jemand nur noch eine Spielfigur auf dem Feld und befindet sich diese in der letzten Zeile (91-100), so darf er bis zu dreimal würfeln um die 100 zu erreichen, wenn ein Ziehen vorher nicht möglich ist.

Spielende:
Gewonnen hat, wer zuerst mit der letzten Spielfigur genau die 100 erreicht.

Die Vier gewinnt ★

Einer / Zehner, Vorgänger / Nachfolger



Anzahl Personen: 2 bis 4

Material:
- Abaco 100
- 2 Würfel

Spieldauer: ca. 5-10 min

Ziel: 4 direkt aufeinanderfolgende Kugeln in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe aufdecken.

Vorbereitung:
- Alle Kugeln (außer 1 und 100) in die neutrale Position drehen.

Spielverlauf:
Gespielt wird abwechselnd (bzw. reihum). Alle würfeln, das Kind mit dem höchsten Zahlenwert beginnt. Es spielt mit zwei Würfeln und bildet daraus eine Zahl.
Beispiel: Es würfelt eine 2 und eine 6, daraus können die Zahlen 26 und 62 gebildet werden. Das Kind kann jetzt beide (26 und 62) oder nur eine der Zahlen (z.B. 62) auf dem Abaco umdrehen.

Kommt in einem Wurf die 10 vor, ergäbe dies eine dreistellige Zahl – dieser Wurf ist somit ungültig (außer bei 100) und es dürfen keine Kugeln umgedreht werden. Für einen gewürfelten Joker kann eine beliebige Zahl von 0-9 eingesetzt werden.

Bevor man eine Kugel umdrehen kann, muss die entsprechende Zahl genannt werden (die Kontrolle erfolgt über Umdrehen der Kugel). Wird eine falsche Zahl genannt oder eine falsche Kugel umgedreht, muss die Kugel zurück in die neutrale Position gedreht werden und die nächste Person ist an der Reihe.

Das Umdrehen mindestens einer Kugel ist Pflicht, außer alle möglichen Kugeln sind bereits aktiviert. Wenn jemand einen Fehler begeht und deswegen keine Kugel umdrehen darf, kann die nächste Person eine oder beide Kugeln in die aktive Position drehen, falls das für sie nützlich ist. Anschließend kann sie nochmals würfeln und weitere Kugeln aktivieren.

Alle versuchen, mit bereits aktivierten Kugeln eine durchgehende Reihe (waagerecht, senkrecht oder diagonal) von 4 aufeinanderfolgenden Kugeln zu bilden.