



## Spielregeln

# HURRI COUNT

## Mathitude

2–5 Spieler

7+, 10+ Jahre

10–15 Minuten

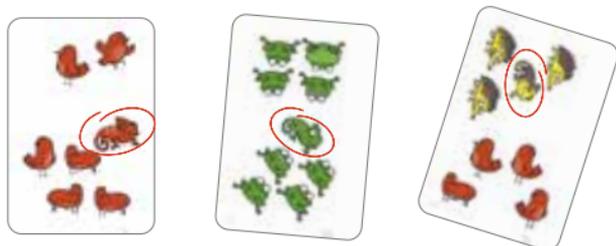
### Inhalt:

- 46 Tierkarten
- 34 Aufgabenkarten
- 1 Spielanleitung

Die Erweiterung „HurriCount Mathitude“ enthält Zusatzkarten, die schrittweise zum Spieldeck der „HurriCount“-Basisversion hinzugefügt werden können, um das Spiel interessanter zu machen und fortgeschrittene mathematische Kompetenzen zu fördern. „HurriCount Mathitude“ kann auch als eigenständiges Spiel gespielt werden (empfohlen für Kinder ab 10 Jahren). Falls ihr „HurriCount“ noch nie gespielt habt, beginnt mit den Regeln für die Basisversion auf der Rückseite.

## Mathitude!

Die Regeln von „HurriCount Mathitude“ unterscheiden sich nicht von den gewöhnlichen HurriCount-Regeln, bis auf das Chamäleon. Sobald ein Spieler eine Karte mit einem Chamäleon aufdeckt, versucht jeder, möglichst schnell seine Hand darauf zu legen, und ruft: „Mathitude!“



Das wird aber nur gemacht, wenn nach dem Aufdecken der Chamäleon-Karte die Bedingung auf der aktuellen Aufgabenkarte nicht erfüllt wurde. Falls die Bedingung erfüllt wurde, muss man wie in der Basisversion eine Hand auf die Aufgabenkarte legen und „Bingo!“ rufen. Die „Mathitude“-Regel wird in diesem Fall nicht angewendet und das Chamäleon wird beim Zählen der Tiere nicht berücksichtigt.

Wer als Erster die Chamäleon-Karte berührt, erhält alle bisher aufgedeckten Tierkarten und legt sie verdeckt unter seinen Stapel. Falls ein Spieler die Karte versehentlich berührt hat, muss er als Strafe jedem Mitspieler eine Karte aus seinem Stapel geben.

## Neue Aufgabenkarten

Beispiele der neuen Aufgabenkarten mit Erklärung:



Mehr als 4 Frösche, aber weniger Frösche als Vögel



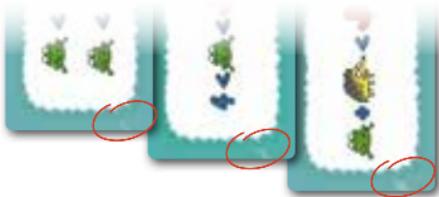
Mehr als 7 Vögel und weniger als 5 Igel



Mehr Vögel als Igel und mehr Vögel als Frösche.

## Womit fängt man an?

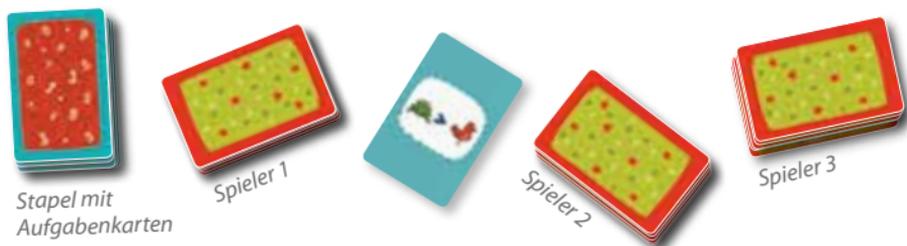
Der Schwierigkeitsgrad einer Karte ist durch Striche in der Ecke markiert. Die Kartendecks sollten am besten schrittweise mit zusätzlichen Karten ergänzt werden. Es empfiehlt sich, zuerst die Karten mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad einzuführen. Es müssen nicht alle Karten im Spiel verwendet werden.



Karten mit vielen gleichen Tieren (7, 8, 9) können das Einschätzen der Anzahl der Tiere in einem Spiel mit mehr als 3 Spielern erheblich erschweren. Aufgabenkarten, die mit 3 Strichen markiert sind, können für Kinder unter 10 Jahren zu anspruchsvoll sein.

# Basis-Spielregeln „HurriCount“ / „HurriCount Mathitude“

Gespielt wird mit 2 Kartendecks: einem mit Tierkarten und einem mit Aufgabenkarten. Beide Decks werden gemischt und alle Tierkarten werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Die Spieler legen jeweils ihre Stapel verdeckt vor sich auf den Tisch. Eine Karte aus dem Aufgabendeck wird in die Mitte des Tisches gelegt und aufgedeckt.



## Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. In jeder Runde ziehen die Spieler nacheinander die oberste Karte von ihrem Stapel und legen sie offen vor sich auf den Tisch, so dass sie alle zuvor aufgedeckten Karten verdeckt.

Wenn die aktuelle Aufgabe mithilfe der Tierkarten gelöst ist (die Bedingung auf der Karte ist erfüllt), muss man schnell reagieren, indem man seine Hand auf die Aufgabenkarte legt und dabei „Bingo!“ ruft.

Dabei müssen alle aufgedeckten Karten berücksichtigt werden. Hat in einem Spiel mit 2 Spielern z. B. Spieler 1 die Karte „2 Igel“ und Spieler 2 die Karte „4 Igel“ vor sich liegen, dann liegen insgesamt 6 Igel offen auf dem Tisch.

Die Bedingung kann auch schon mit der allerersten Karte erfüllt werden, die auf den Tisch gelegt wird!

Wer als Erster die Aufgabenkarte berührt, erhält alle bisher aufgedeckten Tierkarten und legt sie verdeckt unter seinen Stapel. Falls ein Spieler die Karte berührt oder „Bingo!“ gerufen hat, ohne dass die Aufgabe gelöst ist, muss er als Strafe jedem Mitspieler eine Karte aus seinem Stapel geben.

Nachdem eine Aufgabe gelöst wurde, wird eine neue Aufgabenkarte aufgedeckt und auf die alte Aufgabenkarte gelegt.

Sobald einem Spieler die Karten ausgehen, scheidet er aus dem Spiel aus. Sein offener Stapel bleibt noch so lange auf dem Tisch liegen, bis ein anderer Spieler die nächste Runde gewinnt und den Stapel erhält.

## Wer gewinnt?

Das Spiel endet in 2 Fällen:

- Alle Spieler, bis auf einen, haben keine Karten mehr.
- Alle Aufgabenkarten wurden gespielt. In diesem Fall zählen die Spieler die Karten in ihren Stapeln. Der Spieler mit den meisten Karten in seinem Stapel gewinnt.

Um die Spielzeit zu verringern, kann auf einen Teil der Aufgabenkarten verzichtet werden.

## Ein paar Beispiele

Insgesamt liegen 5 Frösche (es sind also mehr als 4) und 7 Vögel (also mehr Vögel als Frösche) aufgedeckt auf dem Tisch. In diesem Fall ist die Bedingung der Aufgabenkarte erfüllt. Nun muss man die Karte schnell mit der Hand berühren und „Bingo!“ rufen.

