



LENA + GÜNTER
BURKHARDT

BISS 20



D R E I
M A G I E R



ARVI



D

Biss 20

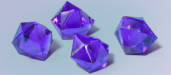
20 Zahlenkarten



40 Aufgabenkarten



20 Edelsteine



Spielidee

Ihr zählt gemeinsam immer wieder aufsteigend von 1 bis 20. Im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler eine Zahl sagen. Nach jeder Zählrunde belegt ihr eine neue Zahl mit einer Aufgabe. Auf den Aufgabenkarten zeigt euch Fritz „the bat“, wie ihr die Zahl aussprechen oder durch welche Pose, Geste oder Geräusch ihr sie ersetzen müsst.

Spielvorbereitung

Mischt die Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Je nach Spieleranzahl benötigt ihr unterschiedlich viele Edelsteine, diese legt ihr bereit:

2–3 Spieler: 13 Edelsteine

4–6 Spieler: 16 Edelsteine

7+ Spieler: 20 Edelsteine

Zuletzt mischt ihr verdeckt die Aufgabenkarten. Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad ihr wählt, legt ihr unterschiedlich viele Karten als Aufgabenstapel neben den Zahlenkarten bereit:

Stufe 1: 6 Aufgabenkarten

Stufe 2: 10 Aufgabenkarten

Stufe 3: 14 Aufgabenkarten

Stufe 4: 18 Aufgabenkarten

Für eure erste Partie empfehlen wir euch, bei **Stufe 1** zu beginnen. Später könnt ihr auch direkt mit einer höheren Stufe einsteigen.

Das Zählen

Der jüngste Spieler beginnt eine Zählrunde und sagt „eins“, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter mit „zwei“, „drei“ usw. Die aktuelle Zählrunde endet entweder, wenn ihr fehlerfrei bei „zwanzig“ angekommen seid, oder, wenn ein Spieler einen Fehler macht.

Die erste Aufgabe

Zieht 2 Karten vom **Zahlenstapel** und seht sie euch an. Die beiden abgebildeten Zahlen müsst ihr **beim Zählen vertauschen**. Ihr bildet mit den beiden Karten einen offenen Zahlenablagestapel.

Beispiel: Ihr habt die **"3"** und die **"16"** gezogen. Ihr zählt:

1 – 2 – **16** – 4 – 5 – 6 –
7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 –
13 – 14 – 15 – **3** – 17 – 18 – 19 – 20.



Eine neue Aufgabe

Immer, wenn ihr **fehlerfrei von 1 bis 20** gezählt habt, müsst ihr für die nächste Zählrunde eine **weitere Aufgabe** einführen. Ihr deckt dazu eine neue Zahlen- und eine neue Aufgabenkarte auf. Die Zahlenkarte legt ihr offen auf den Zahlenablagestapel, die Aufgabenkarte auf den Aufgabenablagestapel.

Ab sofort müsst ihr, statt die Zahl zu nennen, die aufgedeckte Aufgabe ausführen.

Klärt kurz, ob allen Mitspielern klar ist, was die neue Aufgabe bedeutet.

Achtung: Ihr seht immer nur die **aktuelle Zahlen- und Aufgabenkombination**. Frühere Zahlen- und Aufgabenkarten werden überdeckt, sie **gelten** allerdings **weiterhin**.

Am Ende einer Zählrunde dürft ihr Aufgaben- und Zahlenkombinationen, die ihr nicht mehr wisst, nachsehen.

Beispiel: Ihr deckt die Zahl „7“ und die Aufgabe „Winke“ auf. Die erste Aufgabe (vertausche 2 Zahlen: 3; 16) gilt noch immer. Ihr zählt also:

1 – 2 – 16 – 4 – 5 – 6 – Winke –
8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 3 – 17 –
18 – 19 – 20.



Wichtig: Der Spieler, der zuletzt „zwanzig“ gesagt bzw. ihre Aufgabe ausgeführt hat, beginnt eine neue Zählrunde mit „eins“.

Ein Fehler

Immer, wenn du vergisst, eine **Zahl zu ersetzen**, eine **Zahl falsch sagst** oder **falsch ersetzt** oder, wenn du **mehr als 3 Sekunden** für deine Antwort benötigst, machst du einen Fehler und musst einen Edelstein aus dem gemeinsamen Vorrat in die Schachtel zurücklegen. Die aktuelle Zählrunde endet sofort und ihr müsst wieder neu bei „eins“ beginnen.

Wichtig: Derjenige, der den Fehler gemacht hat, beginnt die neue Zählrunde mit „eins“ bzw. ihrer Aufgabe. Nach einem Fehler führt ihr keine neue Aufgabe ein.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Alle Aufgabenkarten sind zugeordnet.

Sehr gut! Wollt ihr gleich weitermachen? Dann legt **4 Aufgabenkarten** verdeckt auf einen Stapel und macht direkt weiter. Oder ihr lest im Folgenden, wie ihr euch geschlagen habt:

Stufe 1: Sehr guter Anfang! Ihr seid bereit für Stufe 2.

Stufe 2: Toll! Mehr als die Hälfte aller Zahlen sind schon mit Aufgaben belegt. Weiter so!

Stufe 3: Ihr seid schon richtig gut! Noch 4 weitere Aufgaben und ihr habt alle Zahlen mit Aufgaben belegt.

Stufe 4: Wow, herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es geschafft alle Zahlenkarten mit Aufgaben zu belegen. Besser geht's nicht! Probiert beim nächsten Mal mehr Edelsteine übrig zu haben.

2. Alle Edelsteine sind abgegeben.

Das Spiel endet sofort, sobald ihr den letzten Edelstein in die Schachtel zurücklegt. Schade, beim nächsten Mal schafft ihr es bestimmt alle Aufgabenkarten mit Zahlen zu belegen.

Spielvariante: Jeder gegen Jeden

(wir empfehlen diese Variante für 2–6 Spieler)

Verteilt alle Edelsteine gleichmäßig an alle Spieler. Überzählige legt ihr in die Schachtel zurück. Ihr beginnt das Spiel wie üblich, allerdings ist nun wichtig, wer den Fehler macht. Dieser Spieler muss dann einen seiner Edelsteine abgeben. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Edelsteine mehr besitzt. Der oder die Spieler, die dann noch die meisten Edelsteine besitzen, gewinnen.

Die Aufgaben

Aufgabenkarten sind unten rechts mit einer Zahl gekennzeichnet, um sie in der Übersicht zu finden. Außerdem gilt: Wenn Fritz „the bat“ eine bestimmte Zahl zeigt, stellt dies immer ein Beispiel dar. Ihr müsst dann die zugeordnete Zahl, anstatt der Beispielszahl, verwenden. Fritz „the bat“ steht immer für den aktiven Spieler. Ist Franz „die Kakerlake“ mit abgebildet, stellt dies einen Mitspieler dar:

1. Zeige die Zahl mit den Fingern an.

Beispiel: Für die „12“ zeigst du, zuerst 10 Finger und dann nochmal 2.

2. Anstatt die Zahl zu sagen, zeichne sie mit dem Finger auf den Tisch.
3. Steh auf.
4. Schnippe mit dem Finger.
5. Schreie die Zahl.
6. Sagt alle gemeinsam „Fledermaus“.
7. Forme deine Arme zu einer Elefantennase.
8. Gähne.



9. Verbeuge dich.
10. Klopfe einmal auf den Tisch.
11. Halte dir die Ohren zu.
12. Halte dir die Augen zu.
13. Hände hoch.
14. Winke.
15. Verschränke deine Arme.
16. Reibe dir das Kinn.
17. Forme ein Herz mit deinen Fingern.
18. Mache das „Daumen hoch“ Zeichen.
19. Flüstere die Zahl.
20. Kraule dich unter den Achseln.
21. Stampfe einmal mit dem Fuß auf.
22. Schweige.
23. Sage „Gelb“.
24. Klatsche einmal in die Hände.
25. Richtungswechsel: Die Zahl sagst du noch normal. Anschließend wechselt ihr die Richtung, ihr spielt also gegen den Uhrzeigersinn weiter. Dies geht so lange, bis ihr wieder

bei dieser Zahl angelangt seid. Dann wechselt ihr wieder in den Uhrzeigersinn usw.

26. Schneide eine Grimasse.
27. Strecke deine Zunge raus.
28. Stupse einen Mitspieler an.
29. Sage „Blau“.
30. Sage „Kikeriki“.
31. Sage „Blubb“.
32. Sage „Muh“.
33. Singe die Zahl.
34. Verschränke deine Finger.
35. Mache eine Pose, als hättest du eine Idee.
36. Klatsche einen Mitspieler ab.
37. Sage „Rot“.
38. Kratze dich am Kopf.
39. Schüttle den Kopf.
40. Zeige eine Brille vor deinen Augen.

