

# Karten schlagen

Ein schnelles und spaßiges Kinderspiel, bei dem Karten durch schnelles Draufschlagen gewonnen werden.

**Anzahl der Spieler:** 4 (3 Spieler + 1 Kartenwerfer)

**Benötigte Materialien:** 1 x 32 Kartendeck, für jeden Spieler einen Handschuh.

**Warnung:** Es wird empfohlen, das Spiel mit Handschuhen zu spielen. Das Spiel birgt eine Verletzungsgefahr.

**Ziel des Spiels:** Die meisten Karten zu erobern.

## Aufbau:

Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Kartenwerfers.

Die drei anderen Spieler wählen je ein Symbol (Punkt, X oder Kreis) und erhalten eine Karte mit diesem Symbol als Erinnerung.

Aus dem Kartendeck wird ein spezieller Kartenstapel vorbereitet, der die folgenden Karten enthält: 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31. Diese Karten werden gut gemischt und verdeckt vor den Kartenwerfer gelegt.

## Spielbeginn:

Jeder Spieler nimmt eine Hand hinter den Rücken; die andere Hand wird flach vor sich auf den Tisch gelegt.

Der Kartenwerfer zieht eine Karte und wirft sie offen in die Mitte des Tisches. (Aus dem Handgelenk gerade in die Mitte des Tisches werfen, so dass die Karte möglichst offen liegen bleibt.)

Die Spieler, deren Symbol auf der Karte zu sehen ist, müssen schnell auf die Karte schlagen, um sie zu erobern.

## Regeln beim Zuschlagen

- Es ist verboten, mit Kraft zuzuschlagen.
- Jeder Spieler darf nur einmal auf die Karte schlagen und muss danach die Hand stillhalten.
- Die Hand darf nach dem Schlag nicht bewegt oder nachkorrigiert werden.
- Liegt eine Hand deutlich auf einer anderen Hand, muss die obere Hand entfernt werden.
- Der Kartenwerfer entscheidet fair, welche Hand die Karte am meisten bedeckt und somit die Karte gewinnt.
- Der Gewinner legt die eroberte Karte vor sich ab.



## Option für jüngere Kinder

Der Kartenwerfer kann die Karte vor dem Wurf kurz zeigen, sodass jüngere Spieler vorher überlegen können, ob sie draufschlagen sollen.



## Spielablauf:

Das Spiel verläuft in mehreren Zügen, bis alle Karten aufgebraucht sind.

Am Ende zählt jeder Spieler seine Punkte:

- Karten mit dem eigenen Symbol bringen +1 Punkt.
- Karten ohne das eigene Symbol zählen -2 Punkte.

## Ende des Spiels:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnen beide.

Tipp für mehrere Runden: Entweder bleibt ein Freiwilliger der Kartenwerfer oder jeder übernimmt reihum diese Rolle, sodass alle einmal Kartenwerfer sein können.