

Spielanleitungen

für das Xmal-Kartenspiel

XMAL FÜR 2 BIS 8 MITSPIELER

Vorbereitung

Die Spielkarten werden gemischt und auf einen Stapel in der Mitte des Spieltisches gelegt.

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt. Er dreht blitzschnell eine Karte vom Kartenstapel um und legt sie für alle Mitspieler gut sichtbar auf den Tisch.

Jetzt wird es spannend... Wer zuerst das richtige Ergebnis sagt, gewinnt die Karte. Im Uhrzeigersinn darf dann der jeweils nächste Spieler aufdecken. Das rasante Spiel verlangt volle Konzentration. Kommt es vor, dass zwei – oder mehr - Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis sagen, verbleibt die Karte auf dem Spieltisch. Es gibt ein „Stechen“ für alle Mitspieler. Wer die nächste Karte gewinnt, erhält die Karte aus dem „Stechen“ dazu.

Spielende

Wenn alle Karten vom Stapel verbraucht sind, zählt jeder Mitspieler seine Karten. Der Spieler mit den meisten Karten ist Sieger.

XMAL NEXT

Vorbereitung

Die Namen aller Mitspieler werden auf einem Schreibblock notiert. Die Karten werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten. Der Kartengeber deckt eine Spielkarte vom Stapel auf und legt sie in die Mitte des Spieltisches.

Spielverlauf

Jetzt wählt jeder Mitspieler aus seinen Handkarten diejenige aus, deren Ergebnis am nächsten an das der aufgedeckten Karte herreicht. Er legt sie verdeckt als sein Angebot neben die Karte auf den Spieltisch.

Wenn alle Mitspieler eine Karte geboten haben, werden die Karten umgedreht. Jetzt wird gemeinsam gerechnet. Wer hat es am nächsten zum Ergebnis der Karte in der Mitte geschafft? Dieser Mitspieler gewinnt alle Karten der Runde und legt sie als kleinen Stapel vor sich auf den Tisch.

Sind zwei (oder mehr) Mitspieler der Karte in der Mitte gleich nahe, kommt es zum Xmal next „Stechen“ dieser Spieler. Ein - wenn möglich - unbeteiligter Mitspieler deckt blitzschnell eine Karte vom Kartenstapel auf. Wer von den Spielern im „Stechen“ zuerst das richtige Ergebnis sagt, hat die Karten dieser Runde gewonnen.

Wenn alle 5 Karten ausgespielt sind, wird gezählt, wie viele Runden jeder Mitspieler gewonnen hat. Dies wird notiert und schon kann die nächste Spielrunde beginnen.

Spielende

Xmal next endet nach 5 Spielrunden. Wer dann die meisten Spielrunden gewonnen hat, ist der Sieger.

TRUMPFMAL! FÜR 2 BIS 8 MITSPIELER

Vorbereitung

Die Namen aller Mitspieler werden auf einem Schreibblock notiert. Die Karten werden gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Mitspieler erhält 10 Karten. Dann deckt der Kartengeber eine Spielkarte vom Stapel auf, um die Trumpfreihe festzulegen. Die ganze 1x1 Reihe der aufgedeckten Spielkarte ist für diese Spielrunde Trumpf. Der Wert jeder Karte der Trumpfreihe wird verdoppelt. Wird z.B. die rosa Karte 3x7 aufgedeckt, ist die ganze 7 er Reihe Trumpf.

Die Karte 5x7 ist nun nicht mehr 35, sondern 35x2 also 70 wert. Die anderen Karten, die nicht aus der Trumpfreihe sind, haben den Wert der 1x1-Aufgabe auf der Karte. Damit die Trumpfreihe nicht vergessen wird, bleibt die Trumpfkarte für die ganze Spielrunde aufgedeckt neben dem Kartenstapel mit den Restkarten liegen.

Spielverlauf

Alle Spieler sehen sich zunächst ihre Karten an. Drei Karten (am besten die mit dem niedrigsten Wert) dürfen aussortiert und auf den Kartenstapel zurückgelegt werden. Der Spieler links vom Geber eröffnet die Spielrunde, indem er eine Karte ausspielt. Im Uhrzeigersinn dürfen die Mitspieler nun versuchen, das Ergebnis der zuvor ausgespielten Karten mit einer ihrer Karten zu überbieten. Jeder Spieler muss dabei eine Karte ablegen - auch wenn er die vorherige Karte nicht überbietet. Der Stich gehört dem Spieler, dessen Karte den höchsten Wert erreicht hat. Wenn zwei Karten denselben höchsten Wert erreichen (z.B. 6x6 und 9x4), gewinnt die Karte, die zuerst ausgespielt wurde. Der Sieger legt die gewonnenen Karten (den Stich) vor sich ab und eröffnet die nächste Stichrunde mit einer Karte. Im Uhrzeigersinn wird nun weitergespielt. Nach 7 Stichen ist eine Spielrunde abgeschlossen. Die gewonnenen Stiche jedes Mitspielers werden notiert. Die Karten werden neu gemischt und die nächste Spielrunde kann beginnen. Der Spieler, der links vom ersten Geber sitzt, ist neuer Geber. Der Spieler links von ihm eröffnet (wie oben).

Spielende

Trumpfmal! endet nach 5 Spielrunden. Die Stiche jedes Spielers werden zusammengezählt. Sieger ist, wer insgesamt die meisten Stiche erreicht hat.

PROFI VARIANTE: TRUMPFMAL! MIT ANSAGEN

Cooler Zocker legen schon vor Beginn einer Spielrunde fest, wie viele Stiche sie erreichen werden. Wer genau die geschätzte Stichzahl erreicht, bekommt bei der Auswertung 7 Punkte. Jeder Stich mehr oder weniger gibt einen Punkt Abzug. Die Anzahl der Spielrunden sollte sich hier an der Zahl der Mitspieler orientieren, damit jeder Teilnehmer gleich häufig den Anfang beim Ansagen machen muss.



XMAL NEXT

Vorbereitung

Die Namen aller Mitspieler werden auf einem Schreibblock notiert. Die Karten werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Mitspieler erhält 5 Karten. Der Kartengeber deckt eine Spielkarte vom Stapel auf legt sie in die Mitte des Spieltisches.

Spielverlauf

Jetzt wählt jeder Mitspieler aus seinen Handkarten diejenige aus, deren Ergebnis am nächsten an das der aufgedeckten Karte heranreicht. Er legt sie verdeckt als sein Angebot neben die Karte auf den Spieltisch.

Wenn alle Mitspieler eine Karte geboten haben, werden die Karten umgedreht. Jetzt wird gemeinsam gerechnet. Wer hat es am nächsten zum Ergebnis der Karte in der Mitte geschafft? Dieser Mitspieler gewinnt alle Karten der Runde und legt sie als kleinen Stapel vor sich auf den Tisch.

Sind zwei (oder mehr) Mitspieler der Karte in der Mitte gleich nahe, kommt es zum Xmal next „Stechen“ dieser Spieler. Ein - wenn möglich - unbeteiligter Mitspieler deckt blitzschnell eine Karte vom Kartenstapel auf. Wer von den Spielern im „Stechen“ zuerst das richtige Ergebnis sagt, hat die Karten dieser Runde gewonnen.

Wenn alle 5 Karten ausgespielt sind, wird gezählt, wie viele Runden jeder Mitspieler gewonnen hat. Dies wird notiert und schon kann die nächste Spielrunde beginnen.

Spielende

Xmal next endet nach 5 Spielrunden. Wer dann die meisten Spielrunden gewonnen hat, ist der Sieger.

XMAL ERRATE MEINE KARTE!

Mit dieser Spielvariante für Könnler wird die Division und das Teilen mit Rest angebahnt. Reihum deckt ein Mitspieler nicht für die anderen sichtbar eine Karte auf und rechnet sie aus. Nun gibt er bekannt: „Das Ergebnis meiner Karte ist (z.B. 20)“. Die anderen Spieler müssen nun erraten, welche Aufgabenkarte er hat. Bei 20 gibt es die Möglichkeiten 5x4, 4x5, 2x10 oder 10x2. Wer als erster genau die Aufgabe auf der Karte nennt, erhält sie und legt sie auf einem Stapel vor sich ab. Gewinner ist der Mitspieler, der die meisten Karten auf seinem Stapel hat.

XMAL GRÖßER ODER KLEINER

Zuerst entscheiden sich die Spieler für „größer“ oder für „kleiner“. Wird „größer“ gewählt, gewinnt immer die Karte mit dem höchsten Wert. Wenn „kleiner“ gewählt wird, gewinnt immer die Karte mit dem kleinsten Wert. Jeder Mitspieler bekommt nun einen Kartenstapel mit gleich vielen Karten.

Die Anzahl der Karten auf dem Stapel ändert sich natürlich je nachdem, wie viele Spieler mitspielen. Auf Kommando decken alle Mitspieler die oberste Karte ihres Kartenstapels auf. Dann wird verglichen: Wer hat die höchste oder niedrigste - (wenn „kleiner“ gewählt wurde) - Karte aufgedeckt? Dieser Mitspieler gewinnt alle Karten der Runde und legt sie als Stich vor sich ab. Haben 2 oder mehr Spieler das beste Ergebnis, bleiben die Karten auf dem Spieltisch liegen.

Wer die nächste Runde gewinnt, bekommt diesen Stich noch dazu. Gewinner ist, wer zum Schluss die meisten Stiche gewonnen hat.



XMAL SPORT STAFFELLAUF

Geeignet für Kindergruppen oder im Sportunterricht. Teilen Sie die Kinder in zwei bis vier Kleingruppen ein. Sortieren Sie die Sonderkarten mit den Additionen aus. Mit den Multiplikationskarten bilden Sie Stapel mit jeweils der gleichen Anzahl Karten für jede Kleingruppe. Der Spielleiter stellt sich zu den Kartenstapeln, damit er kontrollieren kann, ob die Aufgaben richtig gelöst werden. Bei 3 oder 4 Gruppen empfiehlt es sich, weitere „Schiedsrichter“ einzusetzen.

Die Kinder stellen sich in Reihen auf und laufen so schnell sie können zum Kartenstapel ihrer Gruppe. Die oberste Karte wird aufgedeckt und die komplette Aufgabe wird laut vorgelesen. Wenn die ganze Aufgabe mit richtiger Lösung vorgelesen wurde, wird die gelöste Karte offen neben dem Kartenstapel abgelegt. Weiß ein Mitspieler das Ergebnis nicht, darf er seine Gruppe durch Zuruf fragen.

Wurde eine Karte gelöst und auf den Stapel mit den offenen Karten gelegt, geht es schnell zurück zur Gruppe. Der nächste Mitspieler in der Reihe wird abgeklatscht. Er darf nun die nächste Aufgabe lösen. Welches Team hat als erstes alle Karten aufgedeckt?

XMAL DIVISION

Xmal kann auch für das Üben der Division eingesetzt werden. Nur muss jetzt nicht nur das Ergebnis der Multiplikation genannt werden. Sondern: Wer findet als Erster eine passende Divisionsaufgabe zur aufgedeckten Karte?

Beispiel: Die Karte 7x8 wird aufgedeckt. Die passende Aufgabe lautet nun: 56:8=7 oder 56:7=8. Wer als erstes eine komplette Aufgabe richtig gesagt hat, gewinnt die Karte.

XMAL LANGUAGE

Spielen sie Xmal um die Zahlen in Englisch, Französisch, Lateinisch oder Spanisch zu üben. Nun müssen die Ergebnisse korrekt in der jeweiligen Sprache ausgesprochen werden.