



# HURRI COUNT

**Spieler:** 2 bis 5

**Alter:** 6+ bzw. 8+

**Spieldauer:** 10 bis 15 Minuten

## Spielanleitung

### Ziel des Spiels

Schnell zählen und reagieren, um Rechenkönig zu werden und die meisten Karten zu sammeln!

### Gewinner

Der Spieler mit den meisten Tierkarten in seinen Stapeln gewinnt. Um das Spiel zu verkürzen, kann man auch nur einen Teil der Aufgabenkarten im Deck benutzen.

## Grundvariante (8+)

### Spielvorbereitung

Im Spiel werden 2 Kartendecks benutzt, eins mit Tierkarten und eins mit Aufgabenkarten. Beide Decks werden gemischt und alle Tierkarten werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt.

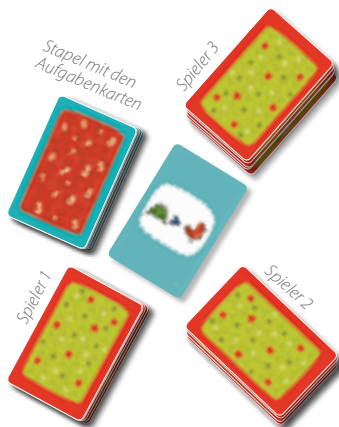
Die Spieler legen jeweils ihre Stapel mit dem Kartenrücken nach oben auf den Tisch vor sich. Eine Karte aus dem Aufgabendeck wird in die Mitte des Tisches gelegt und aufgedeckt.



### Inhalt:

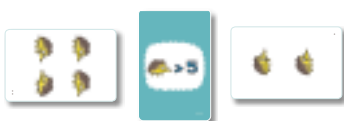
- 54 Tierkarten
- 26 Aufgabenkarten
- 1 Spielanleitung

So kann es dann aussehen:



### Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. In jeder Runde ziehen die Spieler nacheinander die oberste Karte von ihrem Stapel und legen sie aufgedeckt vor sich auf den Tisch, sodass sie alle zuvor aufgedeckten Karten des jeweiligen Spielers 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 z. B.



in einem Spiel mit 2 Spielern Spieler 1 die Karte „2 Igel“ und Spieler 2 die Karte „4 Igel“ vor sich liegen, dann bedeutet das, dass insgesamt 6 Igel auf dem Tisch aufgedeckt sind. Wenn man als Erster die Aufgabenkarte berührt und dabei

„Bingo“ ruft, gewinnt man die Runde und bekommt alle Tierkarten, die bis dahin aufgedeckt wurden. Diese legt man umgedreht unter seinen Stapel mit den Tierkarten. Wenn man die Aufgabenkarte berührt oder „Bingo“ ruft, die Aufgabe aber nicht gelöst ist, hat man einen Fehler gemacht und wird bestraft. In diesem Fall muss man jedem Gegenspieler eine Tierkarte von seinem Stapel geben. Bei 4 oder mehr Spielern muss man nur 2 Karten abgeben, je eine an seinen linken und rechten Nachbarn.

Nach einer erfolgreichen Runde wird eine neue Aufgabenkarte aufgedeckt und auf die alte Aufgabenkarte gelegt. Wenn ein Spieler keine Tierkarten mehr in seinem Stapel hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine aufgedeckten Karten bleiben danach noch so lange im Spiel, bis der Gewinner der nächsten Runde sie erhält und unter seinen Stapel legt.

Das Spiel ist vorbei wenn:

- alle Spieler außer einem keine Tierkarten mehr haben oder
- alle Aufgabekarten gespielt wurden.

## Arten von Aufgabenkarten

Es gibt 3 Arten von Aufgabekarten

### 1. Genaue Anzahl

Wenn die Anzahl aller Tiere einer Art auf allen aufgedeckten Karten mit der Zahl auf der Aufgabenkarte übereinstimmt, muss man schnell reagieren!



Auf den aufgedeckten Tierkarten sind je 2 und 4 Igel, was in der Summe 6 macht. Somit ist die Aufgabe gelöst.

## 2. Vergleich mit einer Zahl

In diesem Fall bezieht sich die Aufgabe auf eine bestimmte Tierart.



Auf den aufgedeckten Tierkarten sind insgesamt 9 (4+5) Frösche. Somit ist die Aufgabe gelöst.

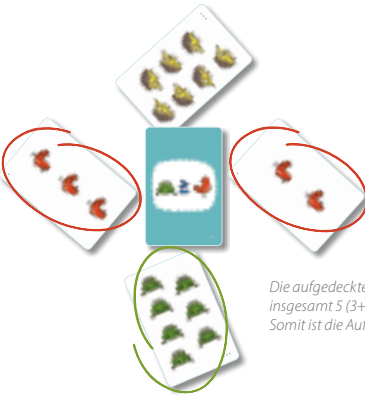
So kann es aussehen:



Wenn diese Tierart auf keiner der aufgedeckten Tierkarten zu finden ist, dann bedeutet das, dass die Anzahl gleich 0 ist, was weniger als jede andere Zahl im Spiel ist. Auf dem Bild ist z. B. die Aufgabe „Weniger als 1 Vogel“ gelöst, da es keine Vögel auf den Tierkarten gibt. Diese Aufgabe kann auch schon gelöst sein, wenn die allererste Tierkarte in der Runde aufgedeckt wird!

## 3. Vergleich mit Tieren

Hier muss man die jeweiligen Summen von 2 Tierarten auf allen aufgedeckten Tierkarten miteinander vergleichen.



Die aufgedeckten Tierkarten zeigen insgesamt 5 (3+2) Vögel und 7 Frösche. Somit ist die Aufgabe gelöst.

So kann es aussehen:



Im ersten Zug wird eine Karte mit 6 Vögeln aufgedeckt. Somit ist die Anzahl der anderen Tierarten (Igel und Frösche) gleich 0 und die Aufgabe ist gelöst.

## Spiele mit jüngeren Spielern

Man kann das Element der Schnelligkeit aus dem Spiel nehmen und den Spielern Zeit geben, um die aufgedeckten Karten zu analysieren. In diesem Fall darf nur der Spieler, der als Letzter eine Tierkarte aufgedeckt hat, „Bingo“ rufen. Falls der Spieler denkt, die Aufgabe sei noch nicht gelöst, ist der nächste Spieler am Zug und darf entweder gleich „Bingo“ rufen oder zuerst seine Karte aufdecken.

Eine weitere Vereinfachungsmöglichkeit bietet die Abstufung der Schwierigkeitsgrade. Alle Karten sind mit 1, 2 oder 3 Punkten markiert, welche den jeweiligen Schwierigkeitsgrad angeben. Man kann mit einfacheren Karten anfangen und weitere Karten erst später einführen.



Man kann auch Karten aus dem Spiel HurriCount Mathitude hinzufügen, um das Spiel noch aufregender zu machen!



- Neue Tierkarten! Eine neue Herausforderung für eure mathematische Schnelligkeit!
- Die trickreiche Chamäleonkarte sorgt für noch mehr Spielspaß und Freude!
- Knifflige Aufgabekarten, die das Gehirn auf Hochtouren laufen lassen!