

17 KRONEN_detaillierte Spielanleitung

17 KRONEN führt auf spielerische Art in die Welt der Zahlen und Mathematik ein; und dies individuell anpassbar an den Kenntnisstand aller Mitspieler. Durch eine sukzessive Steigerung des Schwierigkeitsgrades bietet das Spiel für alle Mitspieler eine spannende Herausforderung, ohne dabei zu überfordern.

Kindervariante

Kleinkindalter

Um Kindern im Kindergartenalter mittels 17 KRONEN die Welt der Zahlen näherzubringen, werden zunächst die Kartenwerte 11 bis 13 aus dem Spiel aussortiert.

Die übrigen 40 Karten werden gemischt und sechs Karten an jeden Mitspieler ausgeteilt.

Danach werden vier Karten offen auf dem Tisch ausgelegt und der übrige Kartenstapel vorerst zur Seite gelegt.

Nun sieht sich jeder Mitspieler seine Karten an.

Der Mitspieler links vom Geber beginnt mit dem Spiel und versucht, eine der Karten auf der eigenen Hand in denen auf dem Tisch wiederzufinden (z.B.: mit einer "4" auf der Hand kann eine "4" vom Tisch genommen werden). Findet er ein entsprechendes Pärchen, legt er diese beiden Karten verdeckt vor sich ab und bildet dadurch den Grundstein für seinen eigenen Gewinnstapel.

Erkennt er jedoch keine passende Karte oder befindet sich tatsächlich keine solche auf dem Tisch, muss er eine der Karten aus seiner Hand offen zu denen auf dem Tisch dazulegen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, der ebenfalls versucht, ein Pärchen zu finden, ODER eine Karte auf dem Tisch ablegt.

Wichtig ist, dass jeder Spieler bei jedem Zug genau EINE Karte spielt!

Auf diese Weise wird reihum gespielt, bis die verteilten Karten ausgespielt sind.

Danach werden vom restlichen Kartenstapel erneut Karten ausgeteilt und weitere Runden wie die oben beschriebene gespielt, jedoch ohne neue Karten in der Tischmitte auszulegen.

Je nach Anzahl der Mitspieler werden unterschiedlich viele Spielrunden gespielt bzw. unterschiedlich viele Karten ausgeteilt:

Mitspieler	Spielrunden	Karten/Spielrunde
2	3	je 6
3	2	je 6
4	2	1. Runde: 6 , 2. Runde: 3

Sind alle Karten ausgespielt, zählt jeder Mitspieler die Karten in seinem eigenen Gewinnstapel. Der Mitspieler mit den meisten Karten gewinnt.



Grundschulalter

Stufe 1

Mit Mitspielern im Grundschulalter kann der Schwierigkeitslevel gesteigert werden, indem man sich zusätzlich zur oben beschriebenen Spielweise auch der Addition bedienen kann, um Karten zu bekommen.

Der Spielablauf ändert sich hierbei nicht. Jedoch kann ein Mitspieler, wenn er an der Reihe ist, nicht nur Karten auf seinem Gewinnstapel ablegen, wenn diese sich entsprechen, sondern auch, wenn EINE der Karten auf seiner Hand die Summe mehrerer Karten in der Tischmitte bildet (z.B. $7=4+3$ oder auch $7=1+2+4$).

Nach Kennenlernen des Zehnerübergangs können auch die bislang ausgeklammerten Kartenwerte 11-13 wieder ins Spiel integriert werden. Die zu verteilende Kartenanzahl ändert sich dadurch folgendermaßen:

Mitspieler	Spielrunden	Karten/Spielrunde
2	4	je 6
3	3	1.+2. Runde: je 6, 3. Runde: 4
4	2	je 6

Stufe 2

Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu steigern, kann 17 KRONEN auch mit Subtraktion gespielt werden. Auch hierbei bleibt der Spielverlauf unverändert; jeder Spieler muss nach wie vor versuchen, mit unterschiedlich vielen Karten auf dem Tisch den Wert EINER seiner Karten auf der Hand zu bilden. Je nach Absprache darf er sich hierbei ausschließlich der Subtraktion ODER zusätzlich auch der Addition bedienen (z.B.: $8=10-2$ ODER auch $8=6+2$).

Stufe 3

Für die ultimative Herausforderung wird im schwierigsten Level auch Multiplikation und Division in das Spiel eingebunden. Bei einem nach wie vor unveränderten Spielablauf besteht die Herausforderung nun darin, alle Grundrechenarten anzuwenden. Dies kann auch in Form von Kombination mehrerer Rechenschritte erfolgen, um einen der Kartenwerte auf der eigenen Hand als Ergebnis zu bekommen (z.B.: $12=3*4$ oder auch $12=2*5+2$, $12=4*5/8$ etc.).

Erwachsenenvariante

Sobald das Errechnen richtiger Ergebnisse keine Herausforderung mehr darstellt, kann 17 KRONEN in der Erwachsenenvariante gespielt werden:

Der Spielablauf bleibt nach wie vor der gleiche wie in den Kindervarianten; zusätzlich wird in der Spielvorbereitung vereinbart, welche Grundrechenarten verwendet werden dürfen.

Gewonnen hat am Ende jedoch nicht der Mitspieler mit den meisten Karten, sondern derjenige mit den meisten "Kronen"-Karten (alle Karten von 10 bis 13 sowie die rote 7). Alle anderen Karten zählen nicht.

Durch diese Änderung rücken Taktik und Gedächtnisleistung mehr in den Vordergrund und sorgen in jedem Alter für unbegrenzten Spielspaß!

Wie bei jedem guten Spiel gibt es auch bei 17 KRONEN einige Dinge, die es zu beachten gilt:

- Es kann im Verlauf des Spiels passieren, dass keine Karte mehr in der Mitte liegt! Da dann keine Karte genommen werden kann, muss der Spieler, der an der Reihe ist, auf jeden Fall eine Karte von der Hand auf dem Tisch ablegen!
- Für die Kindergartenvariante kann auch zunächst nur der Zahlenraum bis 5 gespielt werden; dann wird jedoch nur zu zweit gespielt (2 Runden mit jeweils 4 Karten).
- 17 KRONEN kann innerhalb EINER Spielpartie auf mehrere der genannten Arten gespielt werden (z.B. indem ein Mitspieler nur addiert und ein anderer nur subtrahiert, oder auch, indem ein Mitspieler die Grundrechenarten spielt und ein anderer nur die Kindergartenvariante! In letzterem Fall werden die gewonnenen Karten nicht auf EINEM eigenen Gewinnstapel abgelegt, sondern die gewonnenen Stiche nebeneinander gesammelt; am Ende zählt dann statt der Anzahl der Karten die Anzahl der Stiche).
- Mit einem Kartenset 17 KRONEN sollte die Mitspieleranzahl auf 4 begrenzt werden. Es ist jedoch auch problemlos möglich, mit zwei Kartensets gleichzeitig zu spielen; dann können bis zu 8 Personen mitspielen.
- Wenn am Ende eines Spiels in der Kindervariante mehrere Mitspieler gleich viele Karten haben, hat derjenige Mitspieler gewonnen, der außerdem die meisten Kronen-Karten gesammelt hat.
- Wenn am Ende eines Spiels in der Erwachsenenvariante mehrere Mitspieler gleich viele Kronen-Karten haben, hat derjenige Mitspieler gewonnen, der zusätzlich insgesamt die meisten Karten sein eigen nennen kann.
- Wir wollten unsere Spielregeln so ausführlich wie nötig und dennoch so kurz wie möglich gestalten, daher haben wir uns auf die Verwendung der männlichen Form beschränkt. 17 KRONEN zu spielen ist natürlich allen erlaubt und wird von uns gern gesehen.

Viel Spaß beim Spielen wünscht das Team von DeKroKo!



Hersteller/Bezugsquellen:

DeKroKo

Mladen Petkovic
Hessingsweg 2
31177 Harsum

www.dekroko.com
info@dekroko.com

