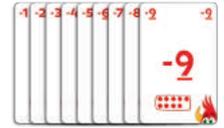
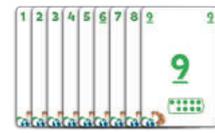


koomi



Koomi ist ein lustiges und kurzweiliges Lernspiel, das Kindern grundlegende mathematische Fähigkeiten vermittelt, indem versucht wird, die Zahl -10 oder 10 zu erreichen, indem Addition, Subtraktion, Vorzeichenumkehr oder eine Mischung aus diesen Methoden angewendet wird.

Inhalt des Kartenspiels:

54 Zahlen-Karten:

27 grüne Karten, mit den Zahlen 1 bis 9. Diese zeigen positive Zahlen.

27 rote Karten, mit den Zahlen 1 bis 9. Diese zeigen negative Zahlen.

16 Sonderkarten:

6 Koomi Helferkarten - Karten, die dir helfen, -10 oder 10 zu erreichen (siehe Rolle der Spezialkarten bei Koomi).

10 Koomi-Joker - Karten, die ein oder zwei Streiche spielen. (Siehe Funktion der Spezialkarten bei Koomi).

4 Übersichtskarten für Sonderkarten.

4 leere Ersatzkarten. Verwende sie, wenn du Karten verloren hast, oder mach deine eigene Sonderkarte.

Spielbeginn

- Der jüngste Spieler ist der erste Kartengeber, der die Karten mischt und jedem Spieler verdeckt 6 Karten gibt. Der Kartengeber wechselt im Uhrzeigersinn nach jedem Spiel. Each player picks up his/her cards without showing them to the other players.
- Jeder Spieler nimmt seine Karten in die Hand, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
- Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt. Dies ist der "Stapel zum Nachziehen".
- Decke nun die oberste Karte des Stapels zum Nachziehen auf und lege sie aufgedeckt neben den Nachzieh-Stapel. Decke solange Karten auf, bis eine Zahlen-Karte oder eine Zahlen-Sonderkarte aufgedeckt wird. Dieser Stapel ist der "Ablagestapel", auf den die Spieler ihre Karten ablegen.

Das Spiel spielen

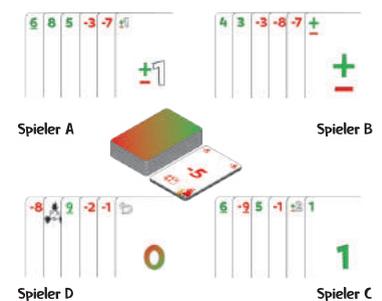
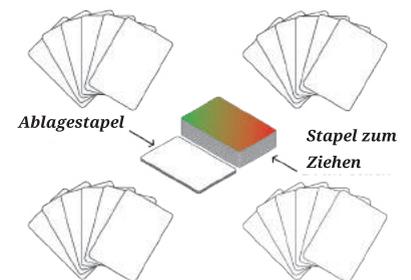
Die Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn und der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel. Wenn er auf die oberste Karte des Ablagestapels schaut, hat der Spieler eine von drei Möglichkeiten.

- Option 1** 10 oder 10 zu erreichen, indem er/ sie so viele oder so wenige Karten ablegt, wie er/ sie will.
- Option 2** Spiele eine Sonderkarte aus. (Siehe Funktion der Sonderkarten bei Koomi).
- Option 3** Zieh die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel.

Spielbeispiel

Die oberste Karte auf dem Ablagestapel ist -5 (rot) und Spieler A hat die folgenden Karten: 8 (grün), 6 (grün), 5 (grün), -7 (rot), -3 (rot), +/- (Koomi-Helferkarte).

Spieler A spielt die folgenden Karten aus: +/-1, 6 und 8, und erreicht so die Zahl 10 (**Option 1**). Beim Auspielen der Karten müssen die Spieler die Karten neben dem Ablagestapel auslegen, die Berechnung zeigen und die Berechnung laut aussprechen: -5 (Ablagestapel) + 1 + 6 + 8 = 10. Die Koomi-Helferkarte +/-1 wurde in diesem Fall als 1 verwendet. Wenn die Berechnung abgeschlossen ist, sammelt Spieler A die Karten ein und legt sie auf den Ablagestapel.

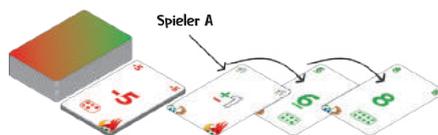
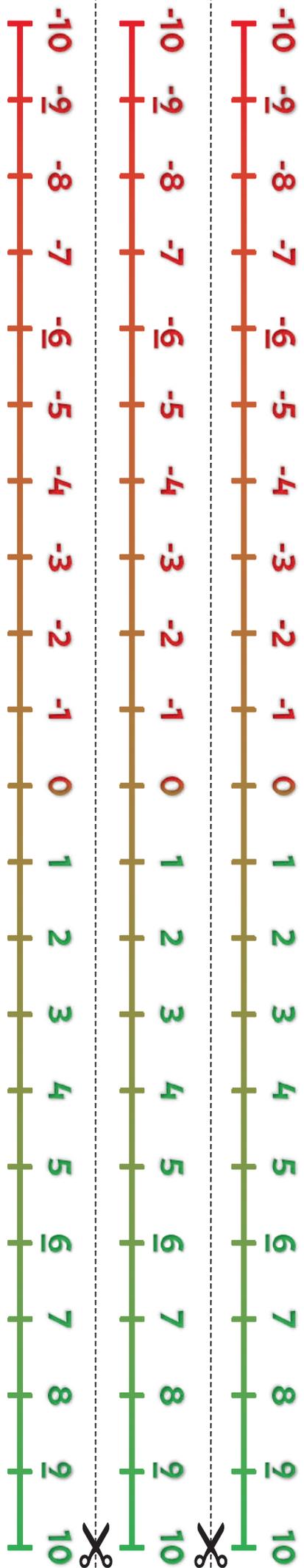


Die oberste Karte auf dem Ablagestapel ist nun 8 (grün), und Spieler B hat folgende Karten auf der Hand: 4 (grün), 3 (grün), -3 (rot), -8 (rot), "Vorzeichen tauschen" (Koomi-Helferkarte). Da er weder 10 noch -10 erreichen kann, muss Spieler B die oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen (**Option 3**).



Spieler D legt einen "Reset"-Koomi-Joker auf den Ablagestapel (**Option 2**). Diese Karte hat den Wert 0, und Spieler A muss nun 10 oder -10 von 0 aus erreichen.

TIPP: Für die jüngsten Kinder ist es hilfreich, alle Karten aufgedeckt auf den Tisch zu legen und ihnen den Verlauf des Spiels zu erklären.



Die oberste Karte auf dem Ablagestapel ist immer noch die 8. Spieler C spielt die +/-2 Koomi-Helferkarte aus und legt sie neben den Ablagestapel (**Option 2**) und sagt laut, dass 8 plus 2 gleich 10 ist. Zum Schluss legt Spieler C die +/-2 Karte auf den Ablagestapel.



Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der all seine Karten loswird, gewinnt das Spiel.

Wenn der *Nachziehstapel* aufgebraucht ist ohne das ein Spieler all seine Karten losgeworden ist, wird die oberste Karte des *Ablagestapels* behalten und der Rest des *Ablagestapels* wird umgedreht und als neuer *Nachziehstapel* verwendet.

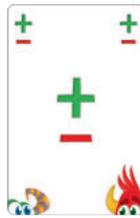
Funktion der Sonderkarten bei Koomi

Sonderkarten legt man immer als erstes auf den *Ablagestapel*, und jeder Spieler darf nur **eine** pro Zug benutzen. Die Aktion der Sonderkarte muss immer ausgeführt werden.

Koomi-Helferkarten



Der Spieler kann frei entscheiden, ob dies -1 oder 1 ist. Liegt sie auf dem *Ablagestapel*, kann der nächste Spieler sie entweder als -1 oder 1 verwenden, unabhängig davon, was der vorherige Spieler gewählt hat. Dies ist eine Zahlen-Sonderkarte.



Der Spieler kann eine beliebige Karte auf der Hand in das entgegengesetzte Zeichen/ den entgegengesetzten Wert umwandeln. Mit dieser Karte kann der Spieler eine -5 (rot/ negative 5) in eine 5 (grün/ positive 5) verwandeln. Dies ist eine Sonderkarte ohne Zahl.

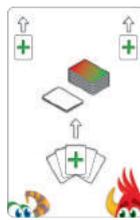


Der Spieler kann frei entscheiden, ob dies -2 oder 2 ist. Liegt sie auf dem *Ablagestapel*, kann der nächste Spieler sie entweder als -2 oder 2 verwenden, unabhängig davon, was der vorherige Spieler gewählt hat. Dies ist eine Zahlen-Sonderkarte.

Koomi Joker



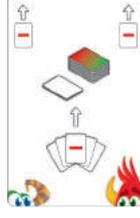
Der Spieler dreht die oberste Karte vom *Nachziehstapel* um und legt sie offen auf den *Ablagestapel*, bis eine Zahlenkarte oder eine Zahlen-Sonderkarte aufgedeckt wird. Der Spieler setzt seinen Zug auf Grundlage der neuen obersten Karte auf dem *Ablagestapel* fort. Dies ist eine Sonderkarte ohne Zahl.



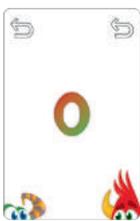
Der Spieler kann eine beliebige positive Karte (grün) aus seiner Hand auf den *Ablagestapel* legen, unabhängig davon, was die aktuelle Karte ist. Dies ist eine Sonderkarte ohne Zahl.



Alle Spieler legen ihre Karten verdeckt auf den Tisch und wechseln die Plätze im Uhrzeigersinn. Nachdem die Spieler ihre Plätze getauscht haben, nehmen sie die Karten auf, die der andere Spieler zurückgelassen hat, und setzen das Spiel mit diesem Kartensatz fort. Diese Karte hat den Wert 0, was bedeutet, dass der nächste Spieler -10 oder 10 von 0 aus erreichen muss. Dies ist eine Zahlen-Sonderkarte.



Der Spieler kann eine beliebige negative Karte (rot) aus seiner Hand auf den *Ablagestapel* legen, unabhängig davon, was die aktuelle Karte ist. Dies ist eine Sonderkarte ohne Zahl.



Diese Karte setzt den Wert auf 0, was bedeutet, dass der nächste Spieler -10 oder 10 von 0 aus erreichen muss. Dies ist eine Zahlen-Sonderkarte.

Spielregeln in anderen Sprachen



Spiel-Varianten

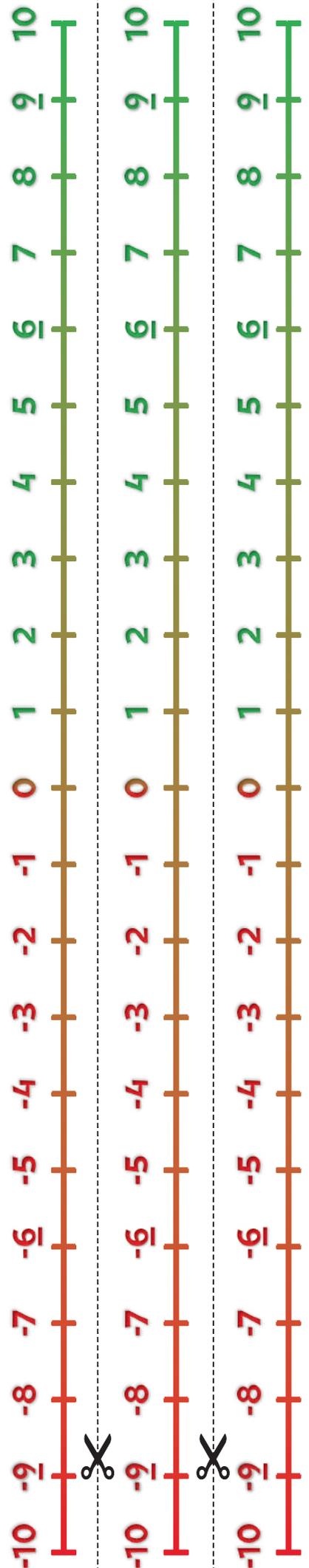
Für die jüngste Spielerin oder den jüngsten Spieler: Alle roten Karten entfernen und nur versuchen, 10 zu erreichen.

Alle roten Karten entfernen, aber die Karten -1 und -2 behalten und nur versuchen, 10 zu erreichen.

Die grünen Karten entfernen und nur versuchen, -10 zu erreichen.

Einige oder alle Sonderkarten entfernen.

Mit allen Karten offen auf dem Tisch spielen. (Nur wenn die Spieler etwa gleich gut sind).



newméro ist eine eingetragene Marke
Alle Rechte vorbehalten 2021

