

D



Ab 6 Jahre



Für 2 bis 5 Spieler



Inhalt: 45 Spielkarten, 11 Auto-Spielfiguren,
2 Würfel



Ziel des Spiels: Gewinne als Erster die drei Etappen der Rallye und erhalte drei Auto-Spielfiguren.



Spielregeln: Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die restlichen Karten kommen auf einen Stapel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt zuerst. Die Augenzahl beider Würfel zusammenrechnet ergibt die Anzahl der Kilometer, die gefahren werden können (zum Beispiel: $3 + 6 = 9$ km).

Die Zahlen auf den Karten stehen für Kilometerzahlen. Der Spieler, der gewürfelt hat, bildet aus seinen Karten eine Rechenaufgabe, die das gewürfelte Ergebnis ergibt. Er kann dafür 1, 2 oder maximal 3 Karten benutzen.

Beispiel: Spieler A würfelt.



Um eine 5 (also $2 + 3$) zu erhalten, kann er zum Beispiel auslegen: $3 + 2$.

Oder er kombiniert drei Karten: $3 + 3 - 1$.



Beim Auslegen sagt der Spieler laut an, über welchen Rechenweg er das gewürfelte Ergebnis erhält.

Dann legt der nächste Spieler Karten für die gleiche Augenzahl aus und so weiter, bis alle gespielt haben. Ist die Rechenaufgabe richtig, werden die abgelegten Karten aus dem Spiel genommen. Haben alle ausgelegt, würfelt der nächste Spieler und gibt die neue Kilometeranzahl an. So geht es weiter, bis einer der Spieler keine Karten mehr hat. Er gewinnt damit eine Etappe der Rallye und erhält eine Auto-Spielfigur.

Eine neue Runde beginnt und es werden 6 neue Karten an jeden Spieler verteilt.

Kann ein Spieler nicht ausspielen, zieht er eine Karte vom Stapel und gibt an den nächsten Spieler weiter.

Wer zuerst drei Auto-Spielfiguren hat, gewinnt die Partie.

Anm.: Die größeren Kinder können alle vier

Rechenarten einsetzen: Addition, Subtraktion,

Multiplikation und Division.

