

Der kleine Rabe Socke Zahlenraten



ein Spiel von Reinhard Staupe
mit Illustrationen von Annet Rudolph • Grafik von Flore GmbH

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt

50 Zahlenkarten



Die Vorderseiten der Karten zeigen die Zahlen 1–50. Auf den Rückseiten steht jeweils eine Frage.

Spielidee und Spielziel

Jede Runde denkt sich der kleine Rabe Socke eine Zahl zwischen 1 und 50 aus. Seine Freunde versuchen diese Zahl zu erraten. Reihum übernimmt jeweils einer von euch die Rolle des kleinen Raben, während die anderen die ausgedachte Zahl erraten müssen. Für jeden falschen Rateversuch gibt es einen Hinweis auf die gesuchte Zahl. Wer auf die richtige Zahlenkarte tippt, bekommt sie als Gewinn. Wer als Erster drei Zahlenkarten besitzt, gewinnt das Spiel.

Hinweis für die Eltern: Insbesondere bei jüngeren Kindern sollten Sie die Fragen auf den Rückseiten erklären. Wird z. B. die Frage „Ist die Zahl größer als 35?“ mit „Ja“ beantwortet, erklären Sie den Kindern, was „größer als 35“ bedeutet, und regen Sie an, einen Tipp im Bereich 36–50 abzugeben.

Spielvorbereitung

Ordnet die 50 Zahlenkarten wie abgebildet in fünf Reihen zu je zehn Karten an:



Legt Zettel und Stift bereit, damit der jeweilige Rabe-Spieler die gesuchte Zahl geheim notieren kann.

Spielablauf

Achtung: Es wird zunächst der Spielablauf für 3–5 Spieler erklärt. Im Spiel zu zweit gibt es einige kleine Änderungen. Diese findet ihr am Ende dieser Spielregel.

Der älteste Spieler wird zum Rabe-Spieler der ersten Runde. In den nächsten Runden wechselt diese Rolle immer zu demjenigen, der die Zahl der letzten Runde richtig erraten hat.

Als Rabe-Spieler nimmst du Zettel und Stift und schreibst geheim eine Zahl zwischen 1 und 50 auf. Pass auf, dass die anderen Spieler deine ausgedachte Zahl nicht sehen.

Dein linker Nachbar beginnt nun mit dem Raten. Er tippt auf eine beliebige Zahl und fragt: „Ist das die gesuchte Zahl?“ Beantworte seine Frage – natürlich ohne zu flunkern – mit „Ja“ oder „Nein“.

Ist es die gesuchte Zahl, endet die Runde sofort. Gebt dem erfolgreichen Spieler die erratene Zahlenkarte zusammen mit Zettel und Stift. Er wird für die nächste Runde der neue Rabe-Spieler.

Ist es nicht die gesuchte Zahl, dreht der ratende Spieler die betreffende Karte um. Sie bleibt bis zum Ende der Runde mit der Rückseite nach oben dort liegen. Dann liest er die Frage auf der Karte vor. Als Rabe-Spieler musst du auch diese Frage wahrheitsgemäß mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten.

Im Uhrzeigersinn darf so jeder von euch eine Zahl nach der anderen tippen. Der Rabe-Spieler tippt nicht, sondern antwortet nur immer mit „Ja“ oder „Nein“ auf die Fragen. Mit jeder falsch geratenen Zahl bekommt ihr einen weiteren Hinweis, bis einer von euch schließlich die gesuchte Zahl findet.



Beispiel: Hanna ist an der Reihe. Vier Karten liegen bereits offen. Anhand der Hinweise und der Antworten des Rabe-Spielers weiß Hanna, dass die gesuchte Zahl ungerade ist und im Bereich von 41–50 liegt. Sie tippt auf die 49 und fragt: „Ist das die gesuchte Zahl?“ Der Rabe-Spieler sagt: „Nein.“ Hanna dreht die Karte um und liest die Frage vor: „Liegt die Zahl im Bereich von 5–45?“ Der Rabe-Spieler antwortet: „Ja.“

Nun ist Hannas linker Nachbar, Jakob, an der Reihe. Anhand des letzten Hinweises weiß er, dass es sich um die 41, 43 oder 45 handeln muss. Er tippt auf die 45 und fragt: „Ist das die gesuchte Zahl?“ Der Rabe-Spieler antwortet: „Ja.“ Jakob bekommt die Karte und beendet damit die Runde. Er wird zum neuen Rabe-Spieler.

Auf in die nächste Runde!

Dreht alle Zahlenkarten wieder auf ihre Vorderseiten. An der Stelle, an der die erratene Zahl lag, lasst ihr eine Lücke. Der neue Rabe-Spieler notiert geheim eine neue Zahl und die nächste Runde beginnt.

Achtung: Es dürfen nur Zahlen notiert werden, die sich noch als Karte in der Auslage befinden.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Erste drei Zahlenkarten gewonnen hat. Er darf sich von euch als bester Zahlen-Experte feiern lassen.

Das Spiel zu Zweit

Wechselt euch von Runde zu Runde in der Rolle des Rabe-Spielers ab. Der jeweils andere rät die gesuchte Zahl, indem er auf eine Zahl nach der anderen tippt.

Als ratender Spieler hast du maximal zehn Rateversuche. Eine Runde endet somit entweder mit dem Tippen der gesuchten Zahl oder nach dem zehnten falschen Tipp.

- Errätst du die gesuchte Zahl mit 1–5 Tipps, erhältst du zwei Karten als Gewinn. Neben der Karte mit der erratenen Zahl nimmst du dir eine beliebige andere aus der Auslage und legst beide vor dir ab.
- Errätst du die gesuchte Zahl mit 6–10 Tipps, erhältst du eine Karte als Gewinn. Nimm dir die Karte mit der erratenen Zahl und lege sie vor dir ab.
- Errätst du die gesuchte Zahl nicht, erhältst du auch keine Karte als Gewinn.

Spielt so lange, bis einer von euch fünf oder mehr Karten gewonnen hat. Achtet darauf, dass am Ende jeder von euch gleich oft Rabe-Spieler war. Wer jetzt mehr Karten besitzt, gewinnt das Spiel. Habt ihr gleich viele Karten, endet das Spiel unentschieden.

**Noch mehr Spielspaß
mit dem kleinen Raben!**



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© by Esslinger in der Thienemann Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart
aus den Büchern von Annet Rudolph (Illustration) / Nele Moost (Text)