

KARTENSPIEL FÜR 2 & MEHR: 31

Beschreibung

Ein Kartenspiel mit einfachen Regeln und dem Ziel, mit den drei Karten auf der Hand zuerst den Wert "31" zu erreichen. Das Originalspiel wird mit deutschen Skatkarten gespielt, die aber auch durch andere Karten ersetzt werden können.

Lernziele



- Logisches und strategisches Denken
- Kopfrechnen
- Geistige Flexibilität und Schnelligkeit verbessern
- Spaß haben



Benötigte Zeit

5-10 Minuten für ein Spiel

Abhängig von der Anzahl der Spielenden

Allein oder gemeinsam

Gruppenaktivität (2-9 Personen)

Praktische Tipps

Wenn Sie keine deutschen Skatkarten zur Hand haben, können Sie beliebige andere Karten mit ...

- den Zahlenwerten von 7-10
- den Bildern Unter, Ober, König, Ass bzw. Bube, Dame, König Ass
- in vier verschiedenen Farben

Sie können auch 31 mit "Leben" spielen. Dazu erhalten alle zu Beginn 3 Streichhölzer, Münzen oder ähnliches, die ihre "Leben" symbolisieren. Jedes Mal, wenn ein Spiel verloren wird, muss man eins davon abgeben. Wer das letzte Streichholz besitzt, hat gewonnen.

Quelle

Wisamar



Benötigtes Material

Skatspiel mit 32 Karten
(7 bis Ass, 4 Farben)



Erwartete Ergebnisse

- Verbesserte Konzentration
- Verbesserte geistige Flexibilität und Schnelligkeit
- Verbessertes strategisches Denken
- Geteilte Spielfreude

KARTENSPIEL FÜR 2 & MEHR: 31

Anleitung

Ziel

Ziel des Spiels ist es, mit den Karten auf der Hand einen Wert von 31 zu erreichen oder möglichst nah heranzukommen.

Vorbereitung



Alle Spieler erhalten **drei Karten**.

Der Geber legt außerdem **drei verdeckte Karten** auf den Tisch. Nun schaut sich der Geber zunächst seine Karten an und entscheidet, ob er sie behalten möchte. In diesem Fall deckt er die drei zusätzlichen Karten in der Mitte des Tisches auf.

Möchte der Geber seine Karten nicht behalten, legt er sie in die Tischmitte und nimmt stattdessen die verdeckten Karten auf die Hand. Diese Entscheidung kann nicht rückgängig gemacht werden.

Wertung

Gezählt werden nur Karten der gleichen Farbe!

Ass = 11 Punkte

Unter, Ober, König = 10 Punkte

Zahlen = Punkte entsprechend des Zahlenwerts

3 gleiche Werte

(3x7 ... 3xKönig) = 30 1/2 Punkte = **"ein Halbes"**

3 Asse = **"Feuer"**



31

Zielwert 31, z.B. mit Herz Ass+Unter+10

Regeln

Das Spiel wird **im Uhrzeigersinn** gespielt.

Jeder Spieler kann EINE der folgenden Aktionen durchführen:

- **eine der Handkarten** gegen eine Karte auf dem Tisch **tauschen**
- **alle drei Handkarten** gegen alle drei Karten auf dem Tisch **tauschen**
- **"zumachen"** (laut sagen), was bedeutet, dass alle anderen Spieler nur noch einen Zug haben, dann ist die Runde vorbei
- **"schieben"** (laut sagen), was bedeutet, dass an den nächsten Spieler weitergegeben wird, ohne eine Aktion durchzuführen

Beispiel



Zwei taktische Möglichkeiten

Schell Ober tauschen gegen grüne 9.
Schon 29 Punkte (10+10+9)

Grüne 10 tauschen gegen Eichel Ober und auf einen dritten Ober hoffen = "ein Halbes"



Ende

- *Sofort wenn ein Spieler **31** erreicht hat.*
 - *Wenn der Spieler, der **als erster "zugemacht"** hat, wieder dran ist.*
- In beiden Fällen verliert der Spieler mit den wenigsten Punkten die Runde.*
- *Sofort wenn ein Spieler **"Feuer"** hat. Alle anderen Spieler verlieren.*