

Spielanleitung

zu „Wutz und Gerdi - das piffige Kartenspiel für Groß und Klein“

Wie schon beim Buch „Die spannenden Abenteuer von Wutz und Gerdi“ geht es auch im Kartenspiel um das generationsübergreifende Lernen. Der Spaß ist vorprogrammiert, denn die ältere Generation (Großeltern, Eltern) muss sich sehr anstrengen, um mit dem Nachwuchs mitzuhalten. Ab dem fünften Lebensjahr können Kinder hier als ebenbürtige und sogar clever konternde Mitspielende agieren.

Das Spiel ist für zwei bis vier Personen ausgelegt. Es enthält je vier Punktkarten von 0 bis 7 und drei Aktionskarten: Luscherkarte, Wechselkarte, Ziehkarte im Doppel.

Spielablauf

Zu Beginn wählt man eine Person, die das Spiel startet. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, und diese Reihenfolge bleibt auch in den folgenden Runden bestehen.

Ziel ist es, die **niedrigste** Punktzahl zu erreichen.

Jede Person erhält 4 Karten, betrachtet diese einmal und **merkt** sie sich. Dann legt man die Karten mit der Rückseite nach oben nebeneinander vor sich hin.

Die Karten dürfen nur einmal angeschaut werden, also ist das Merken **sehr wichtig** und eine Herausforderung für die ältere Generation.

(Und: sind unter diesen 4 Karten auch Sonderkarten, ist das Ziel, diese Karten ebenfalls durch möglichst niedrige Zahlenkarten auszutauschen.)

Die verbleibenden Karten bilden den Nachziehstapel und werden mit der Rückseite nach oben in die Mitte gelegt. Die oberste Karte wird mit der Vorderseite nach oben neben den Nachziehstapel gelegt und eröffnet den Ablagestapel. Die/der beginnende Spieler*in darf sich sofort vom Ablagestapel bedienen; genau so auch in den weiteren Spielrunden verfahren.

Wird sich nicht für diese Karte entschieden, zieht die/der beginnende Spieler*in vom Nachziehstapel eine Karte und entscheidet, wie diese eingesetzt werden soll:

Bei einer Zahlkarte ist der Austausch mit einer eigenen Karte möglich oder bei Nichtbedarf erfolgt die Ablage auf den Ablagestapel.

Bei einer Sonderkarte erfolgt der Einsatz entsprechend wie nachfolgend beschrieben:



Luscherkarte: Bei dieser Karte darf man unter eine eigene oder eine fremde Karte luschern/schauen. Dann die geluschte Karte wieder mit dem Rücken nach oben zurücklegen und „merken“.

(Diese Funktion kommt mir zugute, wenn ich evtl. später eine Wechselkarte ziehe; ich weiß dann, ob ich tauschen möchte oder nicht.)

Die Luscherkarte wird nach dem Spielzug wieder auf den Ablagestapel gelegt.



Wechselkarte: Jetzt hat man die Möglichkeit, eine eigene Spielkarte mit einer Karte einer Mitspielenden Person zu tauschen/auszuwechseln. Hat man vorher geluschet, kann diese Information jetzt von Vorteil sein. Ansonsten kann auf gut Glück gewechselt werden, oder die Karte wird ungenutzt auf den Ablagestapel gelegt.

Die erhaltene gewechselte Karte darf von den beiden agierenden Spieler*innen angeschaut werden.



Ziehkarte im Doppel: Hat man diese Karte in den Händen, dürfen zwei Karten gezogen werden. Jetzt kann man entscheiden, ob diese Karten die eigene Punktzahl mindern, also zum eigenen Sieg beitragen können. Entsprechend dieser Entscheidung tauscht man die Karten mit den liegenden eigenen Karten oder legt sie ungenutzt auf den Ablagestapel sowie auch die gezogene „Ziehkarte im Doppel“. Befindet sich bei den gezogenen Karten noch einmal eine „Ziehkarte im Doppel“, darf diese Funktion nochmals genutzt werden.

Spielende

Ab der dritten Runde darf man entscheiden, ob das eigene Spiel beendet wird, wenn man meint, eine niedrige Punktzahl erreicht zu haben. In diesem Fall klopft man nach dem eigenen Zug auf den Tisch und sagt laut und deutlich „**Wutz und Gerdi.**“

Alle anderen ziehen noch einmal. Danach werden die Karten aufgedeckt. Liegen Aktionskarten dabei, ersetzt man diese durch Ziehen vom Stapel, bis nur noch Zahlenkarten liegen. Mit etwas Glück zieht man niedrige Zahlkarten, es kann aber auch genau umgekehrt sein.

Alle zählen nun ihre Punkte zusammen. Wer die niedrigste Punktzahl hat - hat gewonnen!

Schwierige Variante:

Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn man sich weniger Karten vorab anschaut und sie gleich auf den Tisch legt. Also:

- drei Karten anschauen, eine gleich verdeckt vor sich ablegen,
- zwei Karten anschauen und zwei gleich verdeckt vor sich ablegen,
- eine Karte anschauen und drei gleich verdeckt vor sich ablegen,
- keine Karte anschauen und alle vier Karten sofort verdeckt vor sich ablegen.

Mit Freude lernen so die Vorschulkinder das Rechnen, denn ihr Ergebnis rechnen sie mit Hilfe ihrer Finger alleine aus. Hilfestellung nur nach Aufforderung erwünscht!

Und – wie es bei meiner Enkeltochter war – lassen Sie die Kinder auch alle Punkte in die beiliegende Liste eintragen. Sie erledigen das gern und mit großem Stolz. Gleichzeitig lernen die Kinder das Schreiben der Zahlen.

Das Kartenspiel „Wutz und Gerdi - das piffige Kartenspiel für Groß und Klein“ ist eine tolle spielerische Anregung für Vorschulkinder, aber ebenfalls ein super Gedächtnistraining (merken, merken) auch für alle Großeltern.

Viele schöne gemeinsame Momente
mit Herausforderungen und Spaß
wünscht

Elvira Fowatz

