

# Mist, schon wieder 13!

## Womit Bernd nicht gerechnet hat...

Ein Kartenspiel für kluge Rechner  
Für 2- 4 Spieler ab 6 Jahren

Briegels Wohnung wird zum Spielsalon! Natürlich sind auch Chili und Bernd mit von der Partie, wenn es heißt: Wer hat die besten Karten auf der Hand? Nur wer einen kühlen Kopf bewahrt und clever mitrechnet, hat in diesem Spiel die Nase vorn. Doch aufgepasst: Wenn sich das Ergebnis der Zahl 13 nähert, ist Vorsicht geboten ...

### Inhalt

32 Spielkarten  
6 Chilipower-Karten  
10 Mist-Plättchen

### Ziel des Spiels

Wer hat etwas Glück beim Ziehen der Karten und kalkuliert so kühl, dass er am Ende die wenigsten Mist-Plättchen vor sich liegen hat?

### Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel.  
Brecht die Chilipower-Karten und die Mist-Plättchen vorsichtig heraus.

### Vorbereitung

Seht euch die Chilipower-Karten an: Auf der Vorderseite zeigen sie jeweils 1 - 6 Chilischoten. Verdeckt sie anschließend, mischt sie und legt sie verdeckt nebeneinander aus.

Legt die Mist-Plättchen so auf einen Haufen, dass Bernd verdeckt ist und platziert sie neben den anderen Karten. Seht euch nun noch die Spielkarten an: Es gibt Zahlenkarten mit unterschiedlichen Zahlen (4, 3, 2, 1, -, -2) und Duellkarten.



Mit den Zahlenkarten sorgst ihr gleich dafür, dass eine knifflige Rechenaufgabe entsteht.

Mit den Duellkarten gelingt es euch später im Spiel vielleicht, bereits gesammelte Mist-Plättchen wieder loszuwerden.



Mischt die Spielkarten, jeder Spieler erhält 5 Karten und nimmt sie auf die Hand.

Legt alle übrigen Spielkarten als verdeckten Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereit.

Deckt die oberste Karte auf und legt sie als Startkarte neben den Nachziehstapel.

Wichtig: Die Startkarte darf keine Minus-Karte oder Duellkarte sein. Habt ihr eine dieser Karten als Startkarte aufgedeckt, legt ihr sie wieder unter den Stapel und deckt eine neue Startkarte auf.

### **Das Spiel beginnt**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am liebsten Kastenweißbrot isst, darf anfangen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt beginnt der jüngste Spieler.

Er zieht zunächst eine Karte vom Nachziehstapel und steckt sie zu seinen anderen Handkarten. Dann muss er sich für eine seiner Handkarten entscheiden und sie neben der Startkarte ablegen.

**1. Hat der Spieler eine Zahlenkarte abgelegt, wird nun gerechnet:**

**Zeigt die Karte eine 1, eine 2, eine 3 oder eine 4?**

Dann wird diese Zahl zur Zahl der Startkarte - und später zu allen bereits liegenden Karten - hinzugezählt (addiert). Der Spieler sagt das Ergebnis laut, z. B. „5!“. Wer möchte, kann auch die ganze Aufgabe sagen, z. B.: „ $2+3=5!$ “.

**Zeigt die Karte eine -1, eine -2?**

Dann wird diese Zahl von der Zahl der Startkarte - und später zu allen bereits liegenden Karten - abgezogen (subtrahiert). Der Spieler sagt das Ergebnis laut, z. B. „3!“. Wer möchte, kann auch die ganze Aufgabe sagen, z. B.: „ $4-1=3$ “

Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist an der Reihe.

**Aufgepasst:** Im Laufe der Runde wird die Rechenaufgabe immer schwieriger und das Ergebnis immer höher...

Richtig unangenehm wird es allerdings, wenn das Ergebnis „1 3!“ oder sogar höher lautet.

**Mist, 13!**

Der Spieler, der nach dem Ablegen einer Karte das Ergebnis „13!“ oder sogar eine höhere Zahl verkünden muss, hat leider Pech gehabt.

„Mist, 13!“ sagt er und verliert die Runde. Nun muss er ein Mist-Plättchen nehmen und vor sich ablegen.

Für den Start der nächsten Runde werden alle ausliegenden Karten zusammengeschoben und unter den Stapel gelegt. Die Spieler behalten ihre Karten auf der Hand.

Der Spieler, der das Mist-Plättchen nehmen musste, beginnt die neue Runde, zieht eine Spielkarte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Dann wählt er eine seiner Handkarten aus und legt diese als neue Startkarte aus.

Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist an der Reihe.

**Briegels cooler Rechentipp:** Wer höbe Karten (3 und 4) auf der Hand hat, sollte sie möglichst früh ausspielen.

Behältst du sie zu lange auf der Hand, kann es passieren dass du schneller als erwartet: „Mist, 13!“ sagen musst...

2. Hat der Spieler eine Duellkarte abgelegt, so gibt es nun ein knallscharfes Chilipower-Duell. Der Spieler, der die Duellkarte gelegt hat, sucht sich einen beliebigen Mitspieler aus, den er zum Duell herausfordert. Diese beiden Spieler nehmen je eine Chillpower-Karte und legen sie offen ab. Der Spieler, der die Karte mit den meisten Chilischoten hat, gewinnt das Duell und darf alle seine bisher gesammelten Mist-Plättchen an den Verlierer abgeben. Die beiden Chillpower-Karten werden wieder mit den anderen Chilipower-Karten vermischt und verdeckt ausgelegt.

Wichtig: Die Duellkarten haben den Wert Null und verändern das Ergebnis der Rechenaufgabe nicht.

Anschließend setzt sich das Spiel im Uhrzeigersinn fort.

Sollte es passieren, dass die ausgelegte Reihe sehr lang wird, könnt ihr alle Karten bis auf die letzte zusammenschieben (das bisherige Rechenergebnis gut im Kopf behalten!), mischen und unter den Nachziehstapel legen, damit ihr genug „Zahlenvorrat“ habt.

## **Ende des Spiels**

Wenn das letzte Mist-Plättchen vergeben worden ist, endet das Spiel. Der Spieler, der nun die wenigsten Mist-Plättchen vor sich liegen hat, gewinnt.

Sind das mehrere Spieler, so tragen diese untereinander ein letztes knallscharfes Chilipower-Duell aus. Der Sieger des Duells gewinnt das Spiel.

## **Es gibt weitere lustige Spiele mit Chili, Briegeri und Bernd!**

*Spielidee: Tanja Engel*

*Gestaltung: panama arthaus*

© 2004 Kosmos Verlag

Postfach 106011 D-70049 Stuttgart

Tel.: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

www.kosmos.de info@kosmos.de

*Alle Rechte vorbehalten.*

© Kinderkanal ARD/ZDF 2004

licensed by BAVARIA SONOR

**Bavariafilmplatz 8 D-82031 Geiselgasteig**

Art. Nr.: 698454