



## **Das blitzschnelle Karten-Knobel-Renn-Spiel für Zwei**

**Autor:** Jacques Zeimet

**Spieler:** zwei

**Alter:** ab 6 Jahre/Erwachsene

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten -  
man spielt mehrere Runden

**Material:** 12 Zahlenkarten, 4 Stoppkarten  
(mit der „Zoff-Figur“)  
Spielplan, 2 Spielsteine, Anleitung

### **Spielanleitung**

#### **Spielvorbereitung**

jeder Spieler erhält 8 Karten auf die Hand (1 bis 6 und zwei Stoppkarten) sowie einen Spielstein.  
Beide Steine werden auf das Feld **Start** gesetzt

#### **Spielziel**

Beide Spieler versuchen so schnell wie möglich ins Ziel zu kommen. Wers zuerst schafft, gewinnt!

## Spielverlauf

Der eine Stein zieht auf der roten, der andere auf der grünen Bahn. Die Spieler **knobeln** vor jedem Zug **die Anzahl ihrer Schritte** aus. Dazu wählen beide Spieler eine beliebige Handkarte, legen sie verdeckt auf den Tisch und drehen sie dann **gleichzeitig** um. Zeigen die Karten unterschiedliche Zahlenwerte, so darf der Spieler mit dem höheren Wert um die **Differenz** der beiden Karten vorwärts ziehen; z. B.  $6 - 3 = 3$ . d.h. der Spieler, der die 6 gelegt hat, darf 3 Schritte vor, der andere bleibt stehen. Bei gleichen Karten bleiben beide stehen. Zeigt ein Spieler (oder beide) eine **Stoppkarte**, darf keiner vor.

Ausgespielte Karten werden verdeckt abgelegt. Sind sämtliche Handkarten weg, nimmt man sie alle wieder auf, das Knobeln geht von vorne los.

## Spielende

Es wird so lange geknobelt und gezogen, bis ein Spieler das Zielfeld erreicht - eventuell überzählige Punkte verfallen. Dieser Spieler gewinnt.

## Zwei Varianten

1. Alle Karten werden gemischt und verteilt, so dass die Spieler von Anfang an **unterschiedliche Karten** auf der Hand haben.

2. Schließt ein zurückliegender Spieler mit seinem Stein zum Gleichstand auf, darf zuerst er eine Karte vom Gegner ziehen und dieser dann eine von ihm. **Viel Spaß!**