

CENTO

Cento sind **7** Original Kartenspiele für 2 bis 6 Spieler, für zuhause und unterwegs. Durch die große Vielfältigkeit und die verschiedenen Schwierigkeitsgrade sind sie spannend und interessant für jedermann und für jedes Alter. Nun, **worauf warten Sie noch?**
Viel Vergnügen!

Inhalt

100 Karten nummeriert von 1 bis 100
4 „freie“ Karten
3 Karten mit Hilfstabellen
1 detaillierte Anleitung



www.die100spiele.de

Spiel 1: Das Ziffernspiel

Voraussetzung: Vertrautheit mit den Ziffern 0 bis 9.

Alter: Ab 5.

Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler.

Karten im Spiel: Alle Zahlenkarten. „Freie“ Karten (?) sind ausgenommen.

Ziel des Spiels: Alle Karten auf der Hand ausspielen.

Vorbereitung:

Die Karten werden gründlich gemischt und jeder Spieler erhält 7 Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Aufnahmestapel abgelegt. Die oberste Karte des Aufnahmestapels wird aufgedeckt und so als Eröffnungskarte des Ablagestapels daneben gelegt. Die oberste Karte des Ablagestapels wird immer als die „offene“ Karte bezeichnet. Wenn der Aufnahmestapel aufgebraucht wurde, bleibt nur die „offene“ Karte liegen, während die restlichen Karten des Ablagestapels neu gemischt und wieder verdeckt aufgestapelt werden.

Grundspielregeln:

1. Jeder Spieler reihum darf eine seiner Karten auf die „offene“ Karte legen, sofern die beiden Karten mindestens eine der abgebildeten Ziffern gemeinsam haben.
Z.B.: Auf die Karte „23“ darf der Spieler jede Karte mit der Ziffer 2 und/oder der Ziffer 3 ablegen, d.h. „27“, „35“, „2“ usw.
2. Außerdem kann eine einstellige Zahl auf jede andere einstellige Zahl abgelegt werden.
Z.B.: Auf die Karte „3“ darf der Spieler jede Karte mit der Ziffer 3 ablegen, ebenso jede Zahl von „1“ bis „9“.
3. Ein Spieler, der keine Karte ablegt, muss eine Karte aufnehmen und eine Runde aussetzen.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat und damit gewonnen hat. Man kann ein Turnier veranstalten, indem man in der folgenden Weise Punkte notiert:

- a. Der Gewinner des Spiels erhält jeweils 0 Punkte.
- b. Für die anderen Spieler wird die Anzahl der Karten, die sie noch auf der Hand haben, notiert. Wahlweise können die Spieler jedes Spiel fortsetzen, und dann erhält der Spieler, der als zweiter fertig ist, 2 Punkte, der dritte 3 Punkte usw. Der Gewinner des Turniers ist der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl.

Spiel 2: Das große Ziffernspiel

Voraussetzung: Vertrautheit mit den Ziffern 0 bis 9.

Alter: Ab 6.

Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler.

Karten im Spiel: Alle Karten.

Ziel des Spiels: Alle Karten auf der Hand ausspielen.

Vorbereitung: Wie in Spiel 1.

Grundspielregeln: Wie in Spiel 1.

Sonderkartenregeln:

1. Ein Spieler, der eine Monozahl () ablegt, verpflichtet den folgenden Spieler, zwischen zwei Möglichkeiten auszuwählen:
 - a. Selbst eine Monozahl ablegen und dadurch den nächsten Spieler zu verpflichten usw., oder
 - b. drei Karten aufnehmen und eine Runde aussetzen. Der nächste Spieler darf nach den Grundspielregeln weiter spielen.
Z.B.: Auf die Karte „23“ hat Spieler A die Karte „2“ abgelegt, Spieler B hat „7“ abgelegt und Spieler C musste drei Karten aufnehmen, weil er keine Monozahl abgelegt hat. Jetzt darf Spieler D auf die „7“ jede Karte mit der Ziffer 7 ablegen oder eine Monozahl, mit der er den folgenden Spieler verpflichtet, usw.
2. Ein Spieler, der eine „Schnapszahl“ () ablegt, darf weiterspielen und alle seine Karten, auf denen dieselbe Ziffer erscheint, in der Reihenfolge seiner Wahl ablegen.
Z.B.: Ein Spieler, der „55“ ablegt, darf weiter spielen und darauf Karten mit der Ziffer 5 ablegen, d.h. „35“, „57“, „5“, usw. Falls die letzte abgelegte Karte eine Monozahl ist, verpflichtet er den folgenden Spieler nach Sonderkartenregel 1 weiter zu spielen.
3. Eine „freie“ Karte () kann jede Zahl im Spiel ersetzen. Der Zahlenwert der „freien“ Karte (nur 1 bis 99) wird beim Ablegen angesagt, wobei er mit der „offenen“ Karte nach den Grundspielregeln übereinstimmen muss. Der kluge Einsatz dieser Karte kann die Chancen auf den Sieg erhöhen. Z.B.: Auf die Karte „23“ darf der Spieler eine „freie“ Karte ablegen, indem er einen beliebigen Zahlenwert mit der Ziffer 2 und/oder der Ziffer 3 ansagt. Wenn er „33“ (Schnapszahl) ansagt, darf er weiter spielen und alle seine Karten mit der Ziffer 3 ablegen.
Ein Spieler im Besitz der „100“ Karte () darf „Trick or Treat?“ wählen:
4. a. „Trick“ - wenn er an der Reihe ist, zeigt er die „100“ Karte. Dadurch verpflichtet er alle anderen Spieler, drei Karten aufzunehmen. Anschließend legt er die Karte unter den Ablagestapel und spielt weiter nach den Grundspielregeln.
b. „Treat“ - Anstatt Karten auszuspielen, legt er die „100“ Karte aufgedeckt neben sich als Schutz vor Monozahlen. Von der nächsten Runde an ist er nicht mehr verpflichtet, nach der Sonderkartenregel 1 drei Karten aufzunehmen. Er darf nach den Grundspielregeln weiter spielen, auch wenn der vorherige Spieler eine Monozahl abgelegt hat.

Ende des Spiels: Wie in Spiel 1.

Spiel 3: Das Zahlenspiel

Voraussetzung: Vertrautheit mit den Ziffern 0 bis 9 und die Fähigkeit, zwei Ziffern zu addieren. Vorzugsweise sollten die Spieler in der Lage sein, Einerstelle von Zehnerstelle zu unterscheiden und mit den Zahlen von 1 bis 100 vertraut sein.

Alter: Ab 7.

Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler.

Karten im Spiel: Alle Zahlenkarten, unter Einbeziehung einer beliebigen Anzahl von „freien“ Karten (?), und die „100“ Karte.

Ziel des Spiels: Alle Karten auf der Hand ausspielen.

Vorbereitung: Wie in Spiel 1 und 2.

Grundspielregeln:

Wie in Spiel 1 und 2, außer Grundspielregel 1: Jeder Spieler reihum darf bis zu drei Karten ablegen, sofern jede Karte mit der zuvor abgelegten Karte übereinstimmt hinsichtlich mit einer gleichen Ziffer an der Einerstelle oder einer gleichen Ziffer an der Zehnerstelle oder der gleichen Quersumme.

Z.B.: Auf die Karte „23“ darf der Spieler jede Karte mit der Einerstelle=3 (d.h. „3“, „13“ ... „93“), oder der Zehnerstelle=2 (d.h. „20“, „21“ ... „29“), oder der Quersumme=2+3=5 (d.h. „5“, „14“ ... „50“) ablegen. Auf die Karte „23“ darf der Spieler also „27“ ablegen (gleiche Zehnerstelle=2), darf weiterspielen und „57“ auf die „27“ ablegen (gleiche Einerstelle=7) und „66“ auf die „57“ ablegen (gleiche Quersumme=12), d.h. die Folge „27“»„57“»„66“ ablegen.

Hinweis: Die Karte mit der **Quersummentabelle** kann hilfreich sein.

Sonderkartenregeln:

1. Ein Spieler, der als letzte Karte eine Monozahl () abgelegt hat, verpflichtet den folgenden Spieler, zwischen zwei Möglichkeiten auszuwählen:
 - a. Nur eine Monozahl ablegen und dadurch den nächsten Spieler zu verpflichten usw.
 - b. oder drei Karten aufnehmen und eine Runde aussetzen. Der nächste Spieler darf nach den Grundspielregeln weiter spielen.

Z.B.: Auf die Karte „23“ hat Spieler A die Folge „53“»„59“»„9“ abgelegt, Spieler B hat „7“ abgelegt und Spieler C musste drei Karten aufnehmen, weil er keine Monozahl abgelegt hat. Jetzt darf Spieler D auf die „7“ nach den Grundspielregeln bis zu drei Karten ablegen.

2. Ein Spieler, der eine „Schnapszahl“ () ablegt, darf nacheinander alle seine Karten, auf denen dieselbe Ziffer erscheint, in der Reihenfolge seiner Wahl ablegen (auch mehr als 3 Karten).

Z.B.: Ein Spieler, der auf die Karte „23“ die Folge „27“»„57“»„66“ ablegt, darf weiter spielen und darauf alle seine Karten mit der Ziffer 6 ablegen.

3. „Freie“ Karten (?) werden wie in Spiel 2 verwendet.
4. Die „100“ () Karte wird wie in Spiel 2 verwendet.

Ende des Spiels: Wie in Spiel 1 und 2.

Spiel 4: Das Multiplikationsspiel

Voraussetzung: Vertrautheit mit dem **Einmaleins von 1 bis 10**.

Alter: Ab 8.

Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler.

Karten im Spiel: 42 mit dem **X** gekennzeichnete Karten (d.h. die Zahlen aus dem **Einmaleins von 1 bis 10**) unter Einbeziehung von bis zu zwei „freien“ Karten (?).

Ziel des Spiels: Alle Karten auf der Hand ausspielen.

Vorbereitung: Wie in Spiel 1-3. Ab 4 Mitspielern erhält jeder Spieler nur 5 Karten.

Grundspielregeln:

1. In diesem Spiel wird jede Zahl nur als Produkt zweier Faktoren nach dem **Einmaleins von 1 bis 10** definiert. Diese zwei Faktoren werden beim Ablegen angesagt.
Z.B.: Ein Spieler, der „35“ ablegt, muss „5 mal 7“ ansagen, und ein Spieler, der „24“ ablegt, darf „4 mal 6“ oder „3 mal 8“ ansagen.
Hinweis: Die Karte mit der **Einmaleinstabelle** kann hilfreich sein.
2. Jeder Spieler reihum darf eine seiner Karten auf die „offene“ Karte legen, sofern die beiden Karten einen der angesagten Faktoren gemeinsam haben.
Z.B.: Auf die Karte „12“, die beim Ablegen mit „2 mal 6“ angesagt wurde, darf der Spieler jede Karte mit dem Faktor 2 (d.h. „2“, „4“ ... „20“) oder mit dem Faktor 6 (d.h. „6“, „12“ ... „60“) ablegen. Er darf also „24“ ablegen wenn er dabei „4 mal 6“ ansagt (gemeinsam angesagter Faktor 6), aber er darf nicht „3 mal 8“ ansagen (kein gemeinsam angesagter Faktor). Auf die „24“ darf der folgenden Spieler jede Karte mit Faktor 4 oder 6 ablegen (beispielsweise „28“ ablegen und „4 mal 7“ ansagen – gemeinsam angesagter Faktor 4).
3. Ein Spieler, der keine Karte ablegt, muss eine Karte aufnehmen und eine Runde aussetzen.

Sonderkartenregeln:

1. Legt ein Spieler eine **Quadratzahl** ab (**grüne Zahl** auf den Ecken der Karte), muss der folgende Spieler eine Karte aufnehmen und eine Runde aussetzen.
Z.B.: Auf die Karte „28“, die beim Ablegen mit „4 mal 7“ angesagt wurde, hat Spieler A „36“ abgelegt und „4 mal 9“ angesagt (gemeinsam angesagter Faktor 4), und Spieler B musste eine Karte aufnehmen. Jetzt darf Spieler C nach dem Grundspielregeln weiter spielen und auf die „36“ jeder Karte mit Faktor 4 oder 9 ablegen.
2. Eine „freie“ Karte (?) kann jede Zahl aus dem **Einmaleins** ersetzen. Der Zahlenwert der „freien“ Karte wird beim Ablegen angesagt, wobei er mit der „offenen“ Karte nach den Grundspielregeln übereinstimmen muss.
Der kluge Einsatz dieser Karte kann die Chancen auf den Sieg erhöhen.
Z.B.: Auf die Karte „28“, die beim Ablegen mit „4 mal 7“ angesagt wurde, darf der Spieler eine „freie“ Karte ablegen, als „4“ verwenden und „4 mal 1“ ansagen und dadurch den folgenden Spieler verpflichten, eine Karte aufzunehmen und eine Runde auszusetzen.

Ende des Spiels: Wie in Spiel 1-3.

Spiel 5: Das Primzahlenspiel

Voraussetzung: Vertrautheit mit den Ziffern 0 bis 9. Vorzugsweise sollten die Spieler in der Lage sein, Einerstelle von Zehnerstelle zu unterscheiden, und mit dem Begriff **Primzahl** vertraut sein.

Alter: Ab 7.

Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler.

Karten im Spiel: Alle Zahlenkarten, unter Einbeziehung einer beliebigen Anzahl von „freien“ Karten (?).

Ziel des Spiels: Alle Karten auf der Hand in bestimmte Kombinationen formen.

Vorbereitung: Wie in Spiel 1-3.

Grundspielregeln:

1. Wie in Rommé - jeder Spieler reihum nimmt entweder eine Karte vom Aufnahmestapel oder die „offene“ Karte. Anschließend muss er eine seiner acht Karten auf den Ablagestapel ablegen als neue „offene“ Karte.
2. Mithilfe seiner Karten formt der Spieler eine oder mehrere Kombinationen auf folgende Weise:
 - a. Jede Kombination beruht auf einer „Schlüsselkarte“, die eine **Primzahl** sein muss (**rote Zahl** auf den Ecken der Karte). Hinweis: Die Karte mit der **Primzahlenliste** kann hilfreich sein.
 - b. Die restlichen Karten der Kombination müssen Zahlen sein, die mit der „Schlüsselkarte“ eine gleiche Ziffer an der Einerstelle haben und Zahlen, die mit der „Schlüsselkarte“ eine gleiche Ziffer an der Zehnerstelle haben.
Z.B.: Ein Spieler, der eine Kombination mit der „Schlüsselkarte“ „**23**“ formen will, muss Karten mit der Einerstelle 3 (d.h. „3“, „13“ ... „93“), und Karten mit der Zehnerstelle 2 (d.h. „20“, „21“, ... „29“) sammeln.
 - c. Jede Kombination muss mindestens drei Karten enthalten.

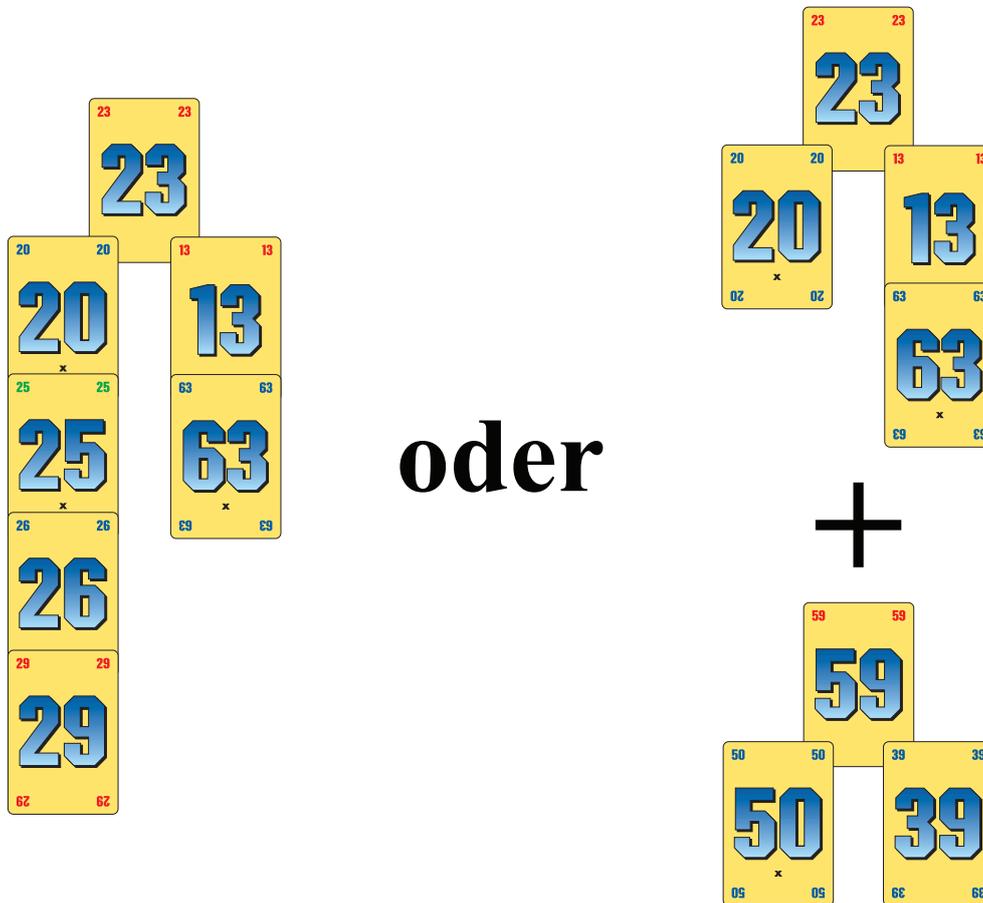
Sonderkartenregeln:

1. Wenn die „Schlüsselkarte“ eine einstellige Zahl ist (d.h. „**2**“, „**3**“, „**5**“ oder „**7**“), müssen die restlichen Karten der Kombination eine gleiche Ziffer an der Einerstelle haben oder andere einstellige Zahlen sein.
Z.B.: Ein Spieler, der die Karte „**2**“ hält, muss Karten mit 2 an der Einerstelle (d.h. „12“, „22“ ... „92“) und andere einstellige Zahlen (d.h. „1“ bis „9“) sammeln.
2. Eine „freie“ Karte (?) kann jede Zahl im Spiel ersetzen (nur 1 bis 99) einschließlich einer „Schlüsselkarte“, wobei sie mit den restlichen Karten der Kombination nach den Grundspielregeln übereinstimmen muss.
Der kluge Einsatz dieser Karte kann die Chancen auf den Sieg erhöhen.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler 7 Karten zu Kombinationen geformt und damit gewonnen hat. Er legt seine 7 Karten offen und die achte Karte auf den Ablagestapel.

Z.B.:



Man kann ein Turnier veranstalten, indem man in der folgenden Weise Punkte notiert:

- Der Gewinner des Spiels erhält jeweils 0 Punkte.
- Für die anderen Spieler wird die Anzahl der „Schlüsselkarten“ (zuzüglich der „freien“ Karten), die sie noch auf der Hand haben, notiert. Wahlweise können die Spieler jedes Spiel fortsetzen, und dann erhält der Spieler, der als zweiter fertig ist, 2 Punkte, der dritte 3 Punkte usw.

Der Gewinner des Turniers ist der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl.

Variante für Fortgeschrittene:

- 2 bis 4 Spieler.
- Jeder Spieler erhält 14 Karten.
- Jede Kombination muss mindestens vier Karten enthalten.

Spiel 6: 100er Rommé

Voraussetzung: Vertrautheit mit den Ziffern 0 bis 9. Vorzugsweise sollten die Spieler in der Lage sein, Einerstelle von Zehnerstelle zu unterscheiden, und mit den Zahlen von 1 bis 100 vertraut sein.

Alter: Ab 8.

Spieleranzahl: 2 bis 4 Spieler.

Karten im Spiel: Alle Zahlenkarten unter Einbeziehung einer beliebigen Anzahl von „freien“ Karten (?).

Ziel des Spiels: Alle Karten auf der Hand in bestimmte Kombinationen formen.

Vorbereitung: Wie in Spiel 1-5, aber jeder Spieler erhält 14 Karten.

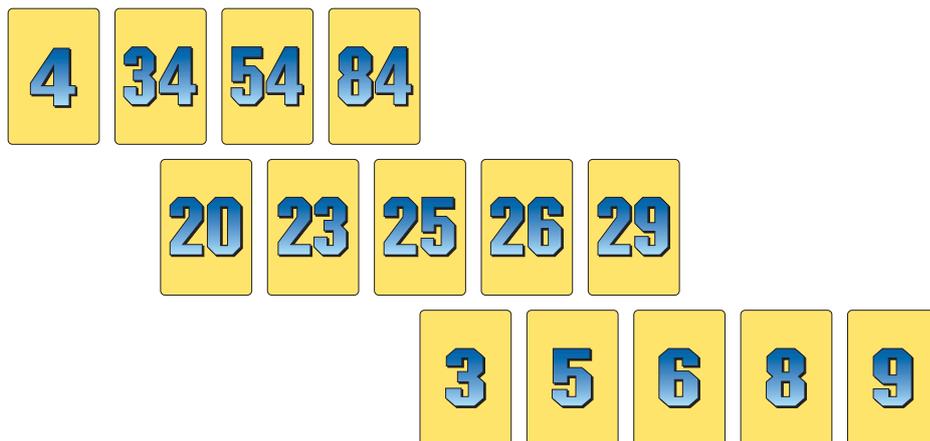
Spielregeln:

1. Wie in Rommé - jeder Spieler reihum nimmt entweder eine Karte vom Aufnahmestapel oder die „offene“ Karte. Anschließend muss er eine seiner 15 Karten auf den Ablagestapel ablegen als neue „offene“ Karte.
2. Mithilfe seiner Karten formt der Spieler Kombinationen auf folgende Weise:
 - a. Alle Karten der Kombination müssen eine gleiche Ziffer an der Einerstelle oder eine gleiche Ziffer an der Zehnerstelle haben oder nur einstellige Zahlen enthalten.
 - b. Jede Kombination muss mindestens vier Karten enthalten.
 - c. Eine „freie“ Karte (?) kann jede Zahl im Spiel ersetzen (1 bis 100), nach den Spielregeln. Der kluge Einsatz dieser Karte kann die Chancen auf den Sieg erhöhen.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler 14 Karten zu Kombinationen geformt und damit gewonnen hat. Er legt seine 14 Karten offen und die 15te Karte auf den Ablagestapel.

Z.B.:



Man kann ein Turnier veranstalten, indem man in der folgenden Weise Punkte notiert:

- a. Der Gewinner des Spiels erhält jeweils 0 Punkte.
- b. Für die anderen Spieler wird die Anzahl der Karten die keine Kombination bilden (zuzüglich der „freien“ Karten), die sie noch auf der Hand haben, notiert. Wahlweise können die Spieler jedes Spiel fortsetzen, und dann erhält der Spieler, der als zweiter fertig ist, 2 Punkte, der dritte 3 Punkte usw.

Der Gewinner des Turniers ist der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl.

Spiel 7: Zahlen Memo

Voraussetzung: Vertrautheit mit den Zahlen von 1 bis 100 und die Fähigkeit, zwei Zahlen zu addieren und/oder zu subtrahieren. Vorzugsweise sollten die Spieler in der Lage sein, gerade von ungeraden Zahlen zu unterscheiden.

Alter: Ab 6.

Spieleranzahl: 2 bis 6 Spieler.

Karten im Spiel: Alle Karten mit den aufeinander folgenden Zahlen von 1 bis zu einer geraden Zahl, auf die sich die Spieler vor Spielbeginn verständigt haben. Hinweis: Der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Anzahl der verwendeten Karten erheblich. Deshalb wird empfohlen, die ersten Spiele mit wenigen Karten zu spielen (z.B. Karten „1“ bis „10“), um die Idee des Spiels zu erfassen.

Ziel des Spiels: Möglichst viele Paare zu sammeln.

Spielregeln:

1. Zu Beginn jedes Spiels verständigen sich die Spieler, auf eine der folgenden Weisen die Paare zusammen zu stellen (im Beispiel sind die Karten „1“ bis „40“ im Spiel):
 - a. Zusammenstellung durch die Summe: Die Summe jedes Paares entspricht der Anzahl der Karten plus 1. Im obigen Beispiel ist die Summe jedes Paares $40 + 1 = 41$, d.h. die Paare sind „1“ und „40“, „18“ und „23“, „34“ und „7“, usw.
 - b. Zusammenstellung durch die Differenz: Die Differenz jedes Paares entspricht der Hälfte der Karten. Im obigen Beispiel ist die Differenz jedes Paares die Hälfte von $40 = 20$, d.h. die Paare sind „1“ und „21“, „18“ und „38“, „34“ und „14“, usw.
 - c. Zusammenstellung durch Folgen: Jedes Paar besteht aus zwei aufeinander folgenden Zahlen, wobei die gerade Zahl die größere ist. Im obigen Beispiel sind die Paare „1“ und „2“, „18“ und „17“, „34“ und „33“, usw.
2. Die Karten werden verdeckt gemischt und in Reihen geordnet.
3. Jeder Spieler reihum darf zwei Karten aufdecken. Wenn er ein Paar aufgedeckt hat, legt er die beiden Karten neben sich und darf weiter spielen. Anderenfalls stellt er sicher, dass alle anderen Spieler beide Karten sehen konnten, und legt sie verdeckt wieder auf ihren Platz.
4. Wenn der Spieler die erste Zahl aufgedeckt hat, muss er ansagen, welche Zahl er benötigt, um ein Paar zu bekommen. Z.B.: In einem Spiel mit den Karten „1“ bis „40“, in dem die Paare durch Summen zusammen gestellt werden, muss der Spieler, der die „23“ aufdeckt, ansagen, dass er die „18“ benötigt um ein Paar zu vervollständigen.



Die zusammengehörigen Kartenpaare wechseln von Spiel zu Spiel je nach der Anzahl der Karten und der Spielweise. Deshalb ist es wichtig zu prüfen, ob die Zusammenstellung der Paare korrekt ist und sicher zu stellen, dass alle aus dem Spiel genommenen Kartenpaare tatsächlich zusammen gehören.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten paarweise gesammelt worden sind. Der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Man kann ein Turnier veranstalten, indem die Spieler für jede Karte, die sie gesammelt haben, einen Punkt erhalten. Der Gewinner des Turniers ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Legende

Grüne Zahl auf den Ecken der Karte steht für eine **Quadratzahl**:
Eine Zahl, die durch die Multiplikation einer ganzen Zahl mit sich selbst entsteht (wird im Spiel 4 angewendet).

Rote Zahl auf den Ecken der Karte steht für eine **Primzahl**:
Eine Zahl, die genau zwei unterschiedliche Teiler hat, 1 und sich selbst (wird im Spiel 5 angewendet).



Erscheint auf den Karten aus dem Einmaleins
(um die Karten aus Spiel 4 auszusortieren).



Symbolisiert eine „freie“ Karte (Joker).



Erscheint auf den „Monozahlen“ (einstellige Zahlen),
d.h. Zahlenkarten „1“ bis „9“
(wird im Spiel 2 und 3 angewendet).



Erscheint auf den „Schnapszahlen“, d.h. den
Zahlenkarten „11“, „22“, usw.
(wird im Spiel 2 und 3 angewendet).



Erscheint nur auf der Karte „100“ - „Trick or Treat?“ Karte
(wird im Spiel 2 und 3 angewendet).



Und der **HUT**? Der steht für „**H**och **U**nd **T**ief“ bei 6 und 9.