SPIEL | Spiel

S 27 Kayms

Typ	Kooperation
Gruppengröße	Klein (< 10), Mittel (10–20)
Ort	Drinnen
Zeit	45 Minuten
Spielende	4-12
Material	Quartett-Karten

Jeder sucht sich einen Partner und setzt sich ihm gegenüber. Nun bekommt jeder vier Karten und vier liegen offen in der Mitte.

Ziel ist es ein Quartett zu bekommen. Hat jemand vier gleiche Karten, muss er seinem Partner durch ein geheimes Zeichen (vorher überlegt) dies deutlich machen. Der andere Ruft dann „Kayms“. Dies gibt einen Punkt. Merkt ein Spieler, dass jemand einem anderen ein Zeichen gibt, ruft er „Gegenkayms“. Ist der Verdacht berechtigt bekommt der Spieler einen Punkt.

Falls nicht (muss dies durch aufdecken von zwei verschiedenen Karten bewiesen werden)

Ist ein Zeichen erkannt worden muss man sich ein neues überlegen.

Wie kommt man an andere Karten?

Nach der Reihe tauscht man eine Karte mit einer aus der Mitte.

Möchte niemand mehr tauschen, werden die Karten in der Mitte ausgetauscht.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10