



# Die Panzerknacker

## Alarm! Wer schnappt zuerst die Beute?

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Andrea Mangold

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

### Spielinhalt:

4 Würfel (weiß, gelb, rot, blau)

18 Beutekarten

18 Panzerknacker-Karten

1 Bogen mit Würfelaufklebern

1 Spielanleitung

### Vor dem ersten Spiel:

Zuerst müsst Ihr die Würfel bekleben. Auf dem Bogen mit Würfelaufklebern gibt es für jeden Würfel sechs Aufkleber. Diese klebt Ihr jeweils auf die farbig passenden Würfel.

### Spielvorbereitung:

Legt die Beutekarten mit etwas Abstand zueinander in die Tischmitte. Alle Beutekarten sollen für jeden Spieler möglichst gut erreichbar sein. Anschließend legt Ihr die Panzerknacker-Karten in einem Kreis um die Beutekarten aus. Legt die Karten in beliebiger Reihenfolge so aus, dass die Kartenoberseiten mit den Zahlen von 1 - 18 nach außen zeigen. Haltet die Würfel bereit.

### Spielablauf:

Ihr spielt immer alle gleichzeitig. Der älteste Spieler würfelt mit allen vier Würfeln, und die Suche nach der richtigen Beutekarte kann beginnen. Jetzt wird es rasant! Ihr versucht gleichzeitig und so schnell wie möglich, den verzwickten Würfel-Code zu entschlüsseln:

- Auf den **drei Farbwürfeln** (gelb, rot, blau) sind die Zahlen von 1 bis 18 aufgedruckt.
- Der Pfeil des **weißen Codewürfels** bestimmt, welcher der drei Farbwürfel für die Auswahl der Panzerknacker-Karte ausschlaggebend ist:
  - Zeigt der Pfeil nach oben, ist der Farbwürfel mit der höchsten Zahl für die Auswahl der Panzerknacker-Karte entscheidend.
  - Zeigt der Pfeil nach unten, ist der Farbwürfel mit der niedrigsten Zahl für die Auswahl der Panzerknacker-Karte wichtig.

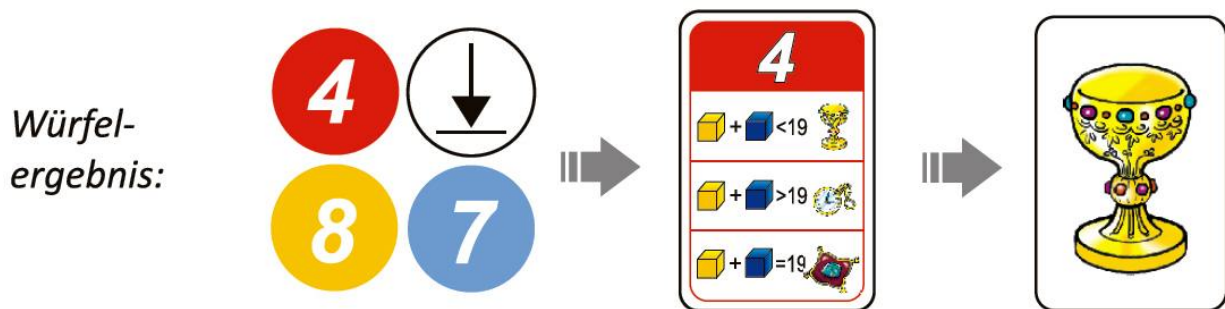
### Die Entschlüsselung der Panzerknacker-Karten:

Die beiden anderen Farbwürfel benötigt Ihr jetzt noch für die Entschlüsselung des Panzerknacker-Rätsels. Auf jeder Panzerknacker-Karte ist ein Rätsel, das die Spieler entschlüsseln müssen, um die richtige Beutekarte finden zu können. Hat ein Spieler das Rätsel gelöst kann er die richtige Beutekarte suchen. Er

legt ganz schnell seine Hand auf die Beutekarte und nennt die Beute. Ist es tatsächlich die gesuchte Beutekarte, darf er sie zur Belohnung offen vor sich ablegen.

### Beispiel 1

- Der weiße Codewürfel zeigt den Pfeil nach unten. Jetzt ist die niedrigste Zahl der drei Farbwürfel (rot=4 / blau=7 / gelb=8) gesucht.
- Die „4“ auf dem roten Würfel ist die niedrigste Zahl. Damit ist die gesuchte Panzerknacker-Karte die rote Karte mit der „4“ im oberen Bereich.
- Das Rätsel dieser Panzerknacker-Karte besteht darin, die Zahlen des gelben und blauen Farbwürfels zu addieren und die Rechenaufgabe richtig zu Lösen.
- $8 + 7 = 15$  (und somit kleiner als 19) die gesuchte Beutekarte ist der Kelch!



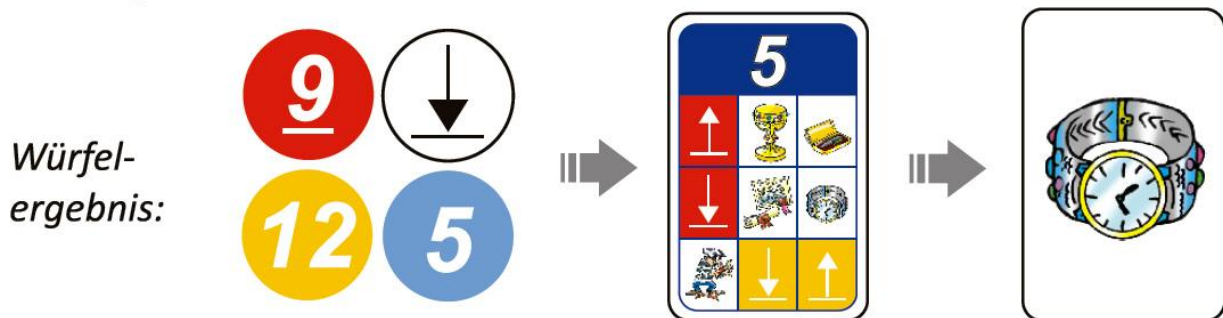
### Beispiel 2

- Der weiße Codewürfel zeigt den Pfeil nach oben. In dieser Runde ist die höchste Zahl auf den drei Farbwürfeln (blau=5 / rot=10 / gelb=14) gesucht.
- Der gelbe Würfel hat mit der „14“ die höchste Zahl. Die gesuchte Panzerknacker-Karte ist also die gelbe Karte mit der „14“ im oberen Bereich.
- Das Rätsel dieser Panzerknacker-Karte besteht darin, die Zahlen des roten und blauen Farbwürfels auf der Karte zu suchen und die Beutekarte zu finden, die direkt an die beiden Bereiche angrenzt, in denen die beiden Zahlen stehen.
- Die rote „10“ verweist auf die rechte Spalte, die blaue „5“ auf die untere Zeile die gesuchte Beutekarte ist somit die Briefmarke!



### Beispiel 3

- Der weiße Codewürfel zeigt den Pfeil nach unten. In dieser Runde ist die niedrigste Zahl der drei Farbwürfel (blau=5 / rot=9 / gelb=12) zu suchen.
- Der blaue Würfel hat mit der „5“ die niedrigste Zahl. Die gesuchte Panzerknacker-Karte ist also die blaue Karte mit der „5“ im oberen Bereich.
- Das Rätsel dieser Panzerknacker-Karte besteht darin, die gewürfelten Zahlen des roten und gelben Farbwürfels miteinander zu vergleichen (welche der beiden Zahlen ist größer bzw. kleiner).
- Die rote „9“ ist kleiner (=) als die gelbe „12“ (=). Im Beispiel verweist die rote „9“ auf die untere Zeile und die gelbe „12“ auf die rechte Spalte die gesuchte Beutekarte ist darum unten rechts die Armbanduhr.



### Beispiel 4

- Der weiße Codewürfel zeigt den Pfeil nach unten und damit ist die niedrigste Zahl der drei Farbwürfel (rot=10 / gelb=14 / blau=18) gesucht.
- Die „10“ auf dem roten Würfel ist die niedrigste Zahl. Damit ist die gesuchte Panzerknacker-Karte die rote Karte mit der „10“ im oberen Bereich.
- Das Rätsel dieser Panzerknacker-Karte besteht darin, die gewürfelten Zahlen des gelben und blauen Farbwürfels richtig in die Tabelle einzuordnen.
- Die gelbe „14“ verweist auf die untere Reihe (= im Zahlenraum 10 bis 18), die blaue „18“ auf die linke Spalte (= im Zahlenraum 10 bis 18) die gesuchte Beutekarte ist unten links die Briefmarke!





**Wichtige Panzerknacker-Regeln:**

- Hat ein Spieler auf eine falsche Beutekarte seine Hand gelegt, darf er in dieser Spielrunde nicht mehr mit suchen. Die anderen Spieler suchen weiter nach der richtigen Karte.
- Beutekarten, die bereits vor einem Spieler liegen, können im weiteren Spielverlauf natürlich nochmals als Lösung gewürfelt werden. Ist dies der Fall, wird erneut diese Beutekarte gesucht. Der Spieler, der die gesuchte Karte zuerst mit seiner Hand abdeckt, darf sie dann vor sich ablegen. Es kann also vorkommen, dass ein Spieler eine bereits gewonnene Beutekarte an einen Mitspieler verliert.

Anschließend werden die Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

**Spielende:**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler fünf Beutekarten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und ist der allerbeste Panzerknacker.



IQ-Spiele: Lernspiele für Kinder und Erwachsene

[www.iq-spiele.de](http://www.iq-spiele.de)