



**Ein Informationsspiel
für Kinder-Jugend-
hobby-Jahre
mit fischertechnik**

Das Informationsspiel „5x8“ ist eine gute Idee, um Sie über eine noch bessere zu informieren. Über fischertechnik. 5 Programmseiten zeigen Ihnen die fischertechnik-Baukastenstufen für Kinder ab 4, 6, 8, 10 und 14 Jahren. Auf jeder Programmseite ist der zur jeweiligen Altersstufe passende Baukasten abgebildet sowie 7 aus diesem Kastentyp gebaute Modelle. Sie sehen also auf den ersten Blick, in welchem Alter Ihr Kind mit welchen fischertechnik-Baukästen welche Modelle bauen kann.

Aber das ist nicht alles. Die 5 Programmseiten können in je 8 Teile ausgeschnitten werden und ergeben dadurch 5x8 Spielkarten für „fischertechnik 5x8“ – ein spannendes Kartenspiel für die ganze Familie. Gleichzeitig beweist dieses Spiel, daß fischertechnik ein System ist, aus dem man nie herauswächst. Das in jeder Altersstufe Neues bietet, ohne daß Vorhergegangenes überflüssig wird.

Spielregeln für „fischertechnik 5x8“

Es gibt insgesamt 40 Karten. Davon sind 5 Karten sogenannte „Kasten-Karten“. Sie haben die Kenn-Nummern 4/1, 6/1, 8/1, 10/1, 14/1 und zeigen jeweils die Baukästen für die verschiedenen Altersstufen ab 4, 6, 8, 10 und 14 Jahren. Zu diesen 5 „Kasten-Karten“ gehören je 7 „Modell-Karten“ mit Konstruktions-Beispielen.

Ziel des Spieles ist es, durch Anlegen der Modell-Karten an die Kasten-Karten möglichst schnell alle Karten loszuwerden. Von den 40 Karten werden etwa 30 an die Teilnehmer (2-5) verteilt. Der Rest bleibt verdeckt als Stapel liegen.

Das Spiel beginnt derjenige, der die niedrigste Kasten-Karte rauslegen kann. Wenn überhaupt keine Kasten-Karte verteilt wurde, muß wieder neu gemischt und ausgegeben werden.

Die Modell-Karten werden in der Reihenfolge der Zahlen (2-7) rechts an die jeweilige Kasten-Karte angelegt. Man darf, wenn man an der Reihe ist, von den Kasten-Karten und Modell-Karten nicht nur je eine, sondern soviel auf einmal ablegen, wie man kann.

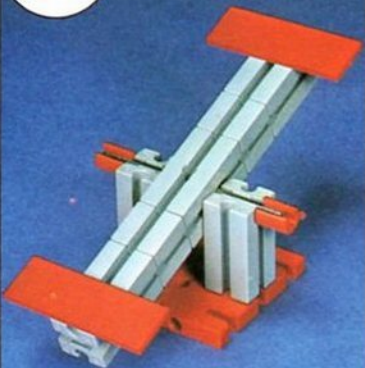
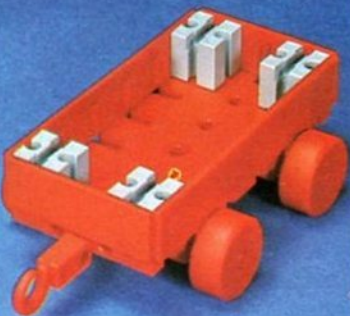
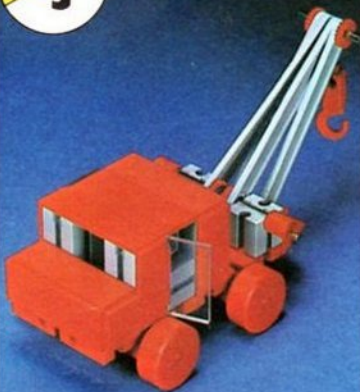
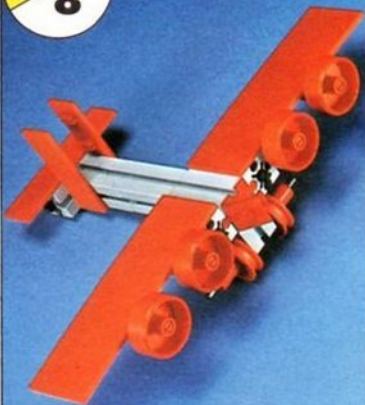
Wer nicht rauslegen kann, muß eine Karte vom Stapel nehmen. Kann er dann immer noch keine Karte anlegen, kommt der Nächste dran. Kann man von dem Stapel keine Karte mehr nehmen, weil alle Karten im Spiel sind, kommt ebenfalls der Nächste an die Reihe, der eine Karte anlegen kann.

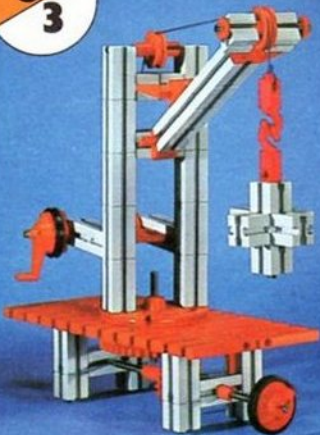
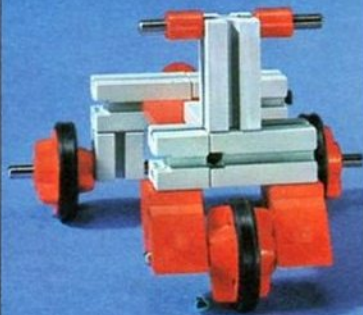
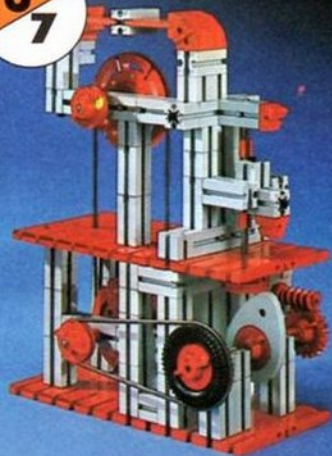
Wer als erster seine letzte Karte angelegt hat, ist Sieger und bekommt null Fehler-Punkte. Bei den anderen Spielern werden die Zahlen in den weißen Feldern zusammengezählt und aufgeschrieben. Wer zum Schluß die niedrigste Punktezahl hat, ist Sieger.

Und jetzt viel Freude mit fischertechnik und viel Erfolg beim „5x8“.



Fischer-Werke, Artur Fischer
7241 Tumlingen, Krs. Freudenstadt

4
14
24
34
44
54
64
74
8

6
16
26
36
46
56
66
76
8

8
1



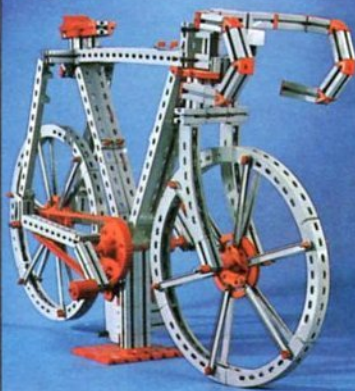
8
2



8
3



8
4



8
5



8
6



8
7



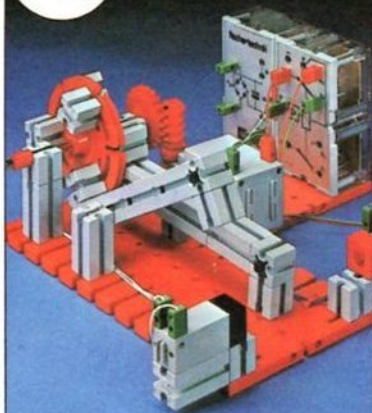
8
8



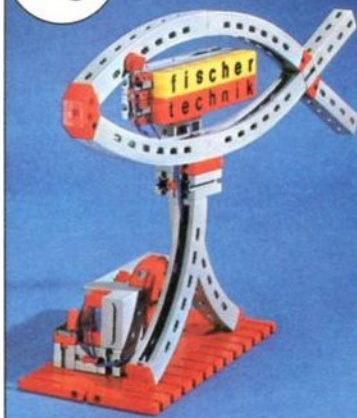
10
1



10
2



10
3



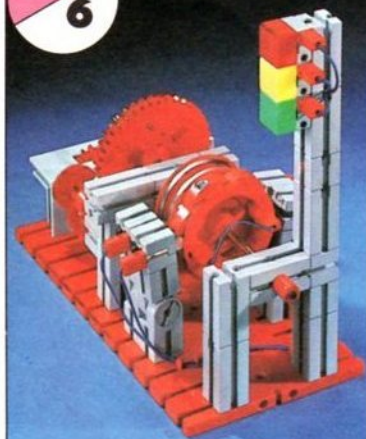
10
4



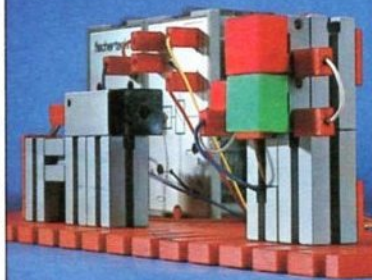
10
5



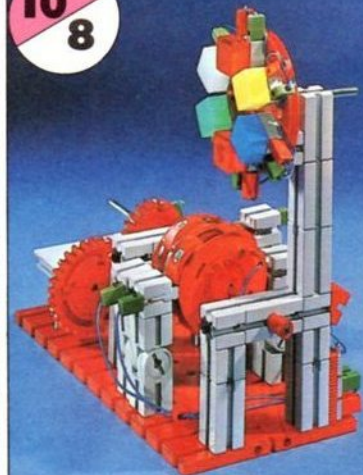
10
6



10
7



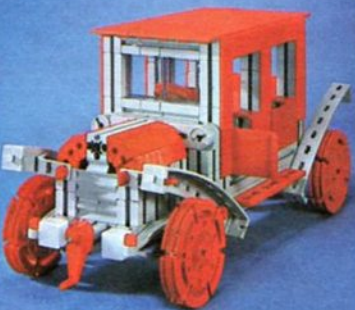
10
8



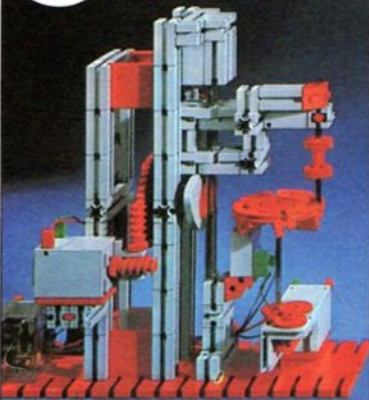
14
1



14
2



14
3



14
4



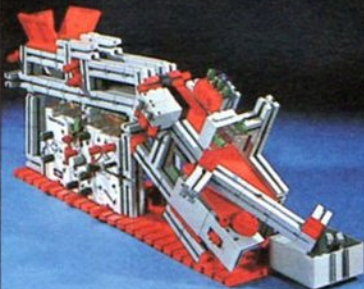
14
5



14
6



14
7



14
8

