



ÆSEL

Dette spil er genialt til at lære talnavne samt øve rækkefølgen af tallene fra 1-20.

Inden spillet spilles, er der et par ting, som er gode at lave.

1. Skriv tallene fra 1-20 på et blankt stykke papir. Lad herefter dit barn lave prikker/symboler til hvert tal lige under tallet. Lad evt. hvert tal have forskellige farver prikker/symboler.
2. Tag en stak kort med tallene fra 1-20, bland dem og lad dit barn putte kortene i rækkefølge.
3. Tag en stak kort - ca. halvdelen af kortene, bland dem, vendt et kort af gangen og lad dit barn sige talnavnet.

Når spillet spilles, så husk at sige talnavnet. Til at starte med, så lad vær med at bruge reglen med æsel-kortet. Hjælp i stedet hinanden med at få fyldt alle bunkerne op på bordet.

Originale spilleregler

Kortene blandes og fordeles mellem spillerne. Hver spiller anbringer sine kort i en bunke foran sig med bagsiden opad. Den yngste spiller starter og der spilles i urets retning.

Spillerne vender på skift det øverste kort i deres bunke og anbringer det vendte kort foran deres bunke med billedsiden opad.

Hvis en spiller vender et kort, der i opad- eller nedadstigende rækkefølge passer på et kort, vendt af en anden spiller, anbringes kortet ovenpå dette kort. Dvs. at man både kan lægge kort nummer 6 og kort nummer 8 ovenpå kort nummer 7. Herefter får spilleren ret til at anbringe endnu et kort, enten et kort fra sin bunke af allerede vendte kort, eller et kort, der endnu ikke er vendt. Således fortsættes, indtil spilleren vender et kort, der ikke passer noget sted. Turen går så videre til næste spiller.

Når en spiller vender kort nummer 1, lægges dette kort midt på bordet med billedsiden opad. Ovenpå dette kort, skal spillerne anbringe kort i opadstigende rækkefølge efterhånden som de vendes, dvs. ovenpå kort nummer 1 lægges kort nummer 2, ovenpå kort nummer 2 lægges kort nummer 3, osv. Men ellers gælder de samme regler som nævnt ovenfor.

Kort, der passer på midterbunken, skal placeres på midterbunken og må ikke placeres andre steder. Hvis et kort ikke passer på midterbunken, men kan passe på flere af de andre spilleres bunker, skal kortet anbringes hos den spiller, der sidder nærmest på ens venstre side.

Hvis en spiller overser en mulighed for at komme af med et kort, får han/hun æselkortet og kaldes "æsel". Desuden skal han/hun have et kort af hver spiller fra deres bunke med ikke-vendte kort. Næste gang en anden spiller overser en mulighed, går æselkortet videre til ham/hende.

Når en spiller har vendt alle sine kort, og turen kommer til ham/hende igen, vender han/hun sin bunke med bagsiden opad og begynder forfra med at vende kortene.

Den spiller, der først kommer af med alle sine kort, har vundet. Hvis spilleren har æselkortet, er det dog den spiller, der bliver næsthurtigst færdig der vinder spillet.

God fornøjelse!