



# „Bio“

**Klassenstufe: 3.- 4. Klasse**

**Alter: ab 9 Jahren**

**Anzahl der Spieler: 2- 6**

**(Fäch/er: Sachunterricht)**

**Beatrice Moye, Lena Böttcher**





## **Material zu Herstellung**

- Papier
- Schere
- Laminiergerät + Drucker

## **Spielanleitung**

### **Ziel des Spiels:**

Ziel ist es, am Ende des Spieles die wenigsten Punkte zu haben.

### **Vorbereitung:**

1. Jede:r Spieler:in erhält vier Karten und legt sie unangesehen und verdeckt nebeneinander vor sich auf den Tisch.
2. Der Rest der Karten kommt verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches.
3. Nun darf sich jede:r Spieler:in einmalig zwei seiner/ ihrer vier ausliegenden Karten ansehen.

Im weiteren Verlauf des Spieles dürfen die Karten nicht mehr angesehen werden, außer eine Aktionskarte erlaubt dies. Auch die Lage der Karten darf danach nicht mehr verändert werden

4. Ein:e Startspieler:in wird bestimmt und los geht's!





## **Spiel:**

Gespielt wird nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn ein:e Spieler:in an der Reihe ist, kann er eine von drei Optionen wählen:

1. Die oberste Karte des Ablagestapels nehmen und durch eine Karte der eigenen Auslage ersetzen, bzw. gegebenenfalls auch durch mehrere passende Karten im Duett, Triplet oder Quartett (Erklärung zum Tauschvorgang siehe unten).
2. Die oberste Karte des Nachziehstapels ziehen, sie ansehen und dann entweder
  1. direkt auf den Ablagestapel werfen oder
  2. mit einer Karte der eigenen Auslage ersetzen und die nicht mehr gebrauchte Karte auf den Ablagestapel werfen oder,
  3. wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, die Aktion ausführen und die Karte auf den Ablagestapel werfen (Erklärung zu Aktionskarten siehe unten).
3. "Bio" ansagen.





## **Duett, Triplet, Quartett:**

Ein:e Spieler:in kann in seinem Zug 2, 3 oder 4 Karten desselben Wertes in der eigenen Auslage gegen nur eine Karte des Nachziehstapels oder Ablagestapels tauschen und damit den Wert der eigenen Auslage unter Umständen stark reduzieren. Die wegzutauschenden Duett-, Triplet- oder Quartett- Karten werden allen Mitspieler:innen gezeigt und auf den Ablagestapel gelegt. Sollte sich der/die Spieler:in bei auch nur einer Karte geirrt haben, kommen die vermeintlichen Tauschkarten wieder zurück auf ihren Stammplatz in der eigenen Auslage und die gezogene Karte kommt auf den Ablagestapel. Der/Die Spieler:in hat damit einen Zug verloren und muss eine weitere Karte aufnehmen. Somit werden die vier vorherigen Karten auf fünf erhöht.

## **Aktionskarten:**

**Blick:** Der/Die Spieler:in darf sich genau eine Karte der eigenen Auslage ansehen.

**Spion:** Der/Die Spieler:in darf sich genau eine Karte in der Auslage eines/r anderen Spielers/Spielerin ansehen.

**Tausch:** Der/Die Spieler:in darf genau eine Karte der eigenen Auslage mit genau einer Karte der Auslage eines/r anderen Spielers/Spielerin tauschen, aber dabei keine der beiden Karten ansehen.

Vom Nachziehstapel gezogene Aktionskarten können entweder

a) sofort nach dem Ziehen (und nur dann!) ausgeführt und danach auf den Ablagestapel gelegt

werden oder





b) wie ganz normale Punktekarten (ohne Ausführen der Aktion) in die eigene Auslage oder direkt auf den Ablagestapel gelegt werden.

Vom Ablagestapel gezogene Karten oder sich in der Auslage befindliche Karten können nur als Punktekarten nie jedoch als Aktionskarten verwendet werden.

## **BIO:**

Wenn ein:e Spieler:in glaubt, dass sich in seiner Auslage am wenigsten Punkte befinden - im Vergleich zu den einzelnen Auslagen aller anderen Spieler:innen -, kann er seinen Zug dazu benutzen, "Bio" anzusagen. Der/Die Spieler:in darf dann in seinem/ ihrem Zug keine Karten mehr ziehen oder ablegen. Nachdem ein:e Spieler:in Bio angesagt hat, sind alle anderen Spieler:innen noch genau einmal am Zug, danach endet das Spiel.

## **Schlusswertung:**

Am Ende des Spieles deckt jede:r Spieler:in seine Auslage auf und addiert deren Kartenpunktwerte.

Der/Die Spieler:in mit den wenigsten Punkten gewinnt und verbucht 0 Punkte. Alle anderen Spieler:innen notieren sich auf einem Blatt Papier die addierten Punktwerte ihrer Auslage als Minuspunkte.

Wenn derjenige/ diejenige Spieler:in, der/die Bio angesagt hat, nicht die wenigsten Punkte in der Spielrunde hat, bekommt er/sie 5 Strafpunkte zusätzlich zu seinen Auslage-Minuspunkten. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der/die Bio-Ansager:in. Falls 2 oder mehrere Spieler:innen, die beide nicht Bio angesagt haben, die wenigsten Punkte haben, gewinnen beide und verbuchen beide 0 Punkte.





## Variationen:

In der Kopiervorlage sind zwei Spielversionen enthalten.

Einmal die normale Version, die Ziffern enthält. Die Zuordnung wurde nach dem Schema „Regionalität“ gewählt. Die niedrigsten Zahlen stellen Gartenanbau bzw. In Deutschland beheimatete Produkte dar. Wobei die höheren Zahlen ausländische Lebensmittel anzeigen, die einen langen Transportweg haben.

In der Variante ohne Ziffern müssen die Kinder diese Zuordnung selber vornehmen. Die Zuordnung muss dabei nicht vollständig dem normalen Schema entsprechen. Trotzdem sollte die Reihenfolge logisch sein.





# Kopiervorlagen





<p>0</p> <p>0</p>	<p>1</p> <p>1</p>	<p>2</p> <p>2</p>
<p>3</p> <p>3</p>	<p>4</p> <p>4</p>	<p>5</p> <p>5</p>
<p>6</p> <p>6</p>	<p>7</p> <p>7</p>	

<p>12</p> <p>Tausch</p> <p>12</p>	<p>9</p> <p>Blick</p> <p>9</p>	<p>11</p> <p>Tausch</p> <p>11</p>
<p>10</p> <p>Spion</p> <p>10</p>	<p>8</p> <p>Blick</p> <p>8</p>	<p>13</p> <p>13</p>

