



Rechenspiel zur Zahlzerlegung

Ein Spiel von Miriam Hörth



Rechenspiel zur Zahlzerlegung
für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren
von Miriam Hörth

Agent 1+1 und seine Kollegen suchen einen geheimen Code. Dafür müssen sie eine Reihe kniffliger Aufträge erfüllen. Wer bei den Aufträgen am meisten Punkten kann, wird Topagent.

Spielmaterial:

Zahlen-Schnapp

1 Fünferwürfel oder 1 Sechserwürfel mit abgeklebter Sechs

Pro Spieler eine Spielfigur

Auftragskarten (quadr. Zahlenkarten, s. Anhang)

Vorbereitung:

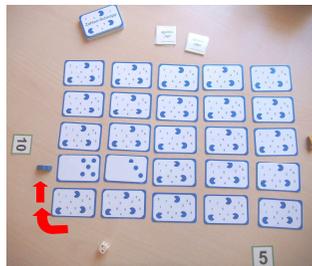
Vor dem ersten Spiel werden die Auftragskarten mit Vorder- und Rückseite auf dickes Papier gedruckt, laminiert und ausgeschnitten. Die Karten von Zahlen-Schnapp werden in einem Rechteck von 5 x 5 Karten ausgelegt. Die Auftragskarten kommen in 2 Stapeln verdeckt neben das Spielfeld. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt

sie an einer beliebigen Stelle neben eine Randkarte. Jetzt zieht jeder noch eine Auftragskarte. Lautet der Auftrag „Suche dir selber eine Zahl aus“, entscheidet der Spieler, für welche Zahl die Karte steht.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Mit seiner Spielfigur zieht er entsprechend der gewürfelten Augenzahl in eine beliebige Richtung an den ausliegenden Karten entlang. Die Karten an den Ecken zählen dabei als zwei Felder. Entsprechend der gewürfelten Zahl werden genau so viele Karten in der Reihe neben der Spielfigur aufgedeckt. Bei einer (abgeklebten) Sechse wird nochmal gewürfelt.



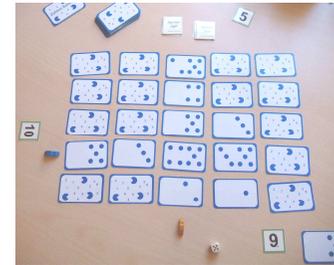
Blau hat eine Zwei gewürfelt. Er läuft zwei Felder nach links, dabei zählt jede Seite der Eckkarte als ein Feld. In der Reihe, neben der er steht, deckt er nun die ersten beiden Karten auf.

Nun wird geschaut, ob bei den gerade umgedrehten Karten eine dabei ist, die genau die Zahl auf der Auftragskarte zeigt, oder zwei Karten, die zusammen diese Zahl ergeben.

Die Auftragskarte von Rot zeigt eine 5. Der Spieler deckt eine 5, eine 3, eine 8 und eine 1 auf, jetzt darf er die 5 nehmen.



In die frei werdenden Lücken werden verdeckte Karten vom Nachziehstapel gelegt, die bereits aufgedeckten Karten bleiben offen liegen.



Die Auftragskarte von Rot zeigt eine 9. Er hat eine Fünf gewürfelt und deckt eine 7, eine 4, eine 5, eine 9 und eine 2 auf. In diesem Fall darf er alle fünf Karten nehmen (9, 7+2, 5+4).

Nun legt der Spieler seine Auftragskarte neben den Nachziehstapel und nimmt sich von einem der beiden Stapel eine neue. Gibt es keine passende Würfelbild-Karte in der Reihe, hat der Spieler Pech gehabt und der nächste Spieler ist dran.

Wichtig: Hat der Spieler eine 4 gewürfelt und z.B. die zweite Karte in der Reihe ist bereits aufgedeckt, zählt diese ganz normal zu den Karten dazu, die er benutzen darf. Ist die fünfte Karte in der Reihe bereits aufgedeckt, darf er diese aber nicht benutzen, da er ja nur eine 4 gewürfelt hat.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Würfelbild-Karte vom Nachziehstapel ausgelegt wird. Jetzt wird gezählt, wer die meisten Würfelbild-Karten hat.

Lernmaterial Hörth
Odenwaldstraße 4
76337 Waldbronn
Tel.: 07243-3509094
info@lernmaterial-hoerth.de

www.lernmaterial-hoerth.de