

Zahlenjux

Zahlenjux

von E. Eisemann

Inhalt: 1 Spielplan, 182 Spielsteine, 4 Ablegschienen, 2 Beutel.

Teilnehmer: 2—4 Spieler.

Spielziel: Es kommt darauf an, möglichst schnell alle Spielsteine anzulegen und eine hohe Punktzahl zu erreichen.

So wird gespielt:

- Alle naturfarbenen Zahlensteine werden in den weißen Beutel gelegt, die roten Zeichensteine kommen in den roten Beutel.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Zahlenstein; wer die höchste Zahl gezogen hat, beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum.
- Der erste Spieler nimmt sich noch 6 Zahlensteine und 4 Zeichensteine, die er auf seine Ablegschiene legt.
- Er versucht nun, damit eine Gleichung (also z. B. $4 + 4 = 8$ oder $5 \times 7 = 35$ usw.) zu legen, und zwar auf Feldern in der Mitte des Spielplanes.
- Für die Belegung des Spielplanes gilt folgendes:
 - Die gelben Felder ohne Kennzeichnung werden mit den Zahlensteinen belegt
 - Die gelben Rechenzeichen-Felder werden mit den roten Zeichensteinen belegt.
 - Die grünen Felder mit den Gleichungszeichen verbinden die Rechenaufgabe mit der Antwort zu einer Gleichung.
 - Die Antwort muß aus einer Zahl bestehen (z. B. $7 \times 8 = 56$ und nicht $7 \times 8 = 4 \times 14$).
 - Die Rechenaufgaben können waagrecht oder senkrecht gelegt werden. Die Antwort muß rechts oder unten stehen.
- Alle Zahlen müssen immer aus einer Blickrichtung zu lesen sein. Der Spielplan wird so gelegt, daß sich rechts und unten jeweils eine schmale Felderreihe befindet.
(Copyright by Pelikan.)
- Wenn der Spieler die Gleichung gelegt hat, wird sie wie folgt bewertet:
Die höchste Zahl der Gleichung wird multipliziert mit
 - Faktor 1** beim Addieren (Zusammenzählen)
(z. B.: $20 + 30 = 50$; das sind $50 \times 1 = 50$ Punkte)
 - Faktor 2** beim Subtrahieren (Abziehen)
(z. B.: $16 - 12 = 4$; das sind $16 \times 2 = 32$ Punkte)
 - Faktor 3** beim Multiplizieren (Malnehmen)
(z. B.: $6 \times 8 = 48$; das sind $48 \times 3 = 144$ Punkte)
 - Faktor 4** beim Dividieren (Teilen)
(z. B.: $56 : 8 = 7$; das sind $56 \times 4 = 224$ Punkte)Die sich ergebenden Punkte werden dem Spieler gutgeschrieben. Die Spieler notieren sich ihre Punkte, denn zum Schluß müssen sie für das Ergebnis zusammengezählt werden.
- Dann nimmt sich der Spieler Ersatz für die abgelegten Zahlen- und Zeichensteine vom Vorrat, so daß er immer einen Bestand von 7 Zahlen- und 4 Zeichensteinen hat.
- Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er verfährt in gleicher Weise, jedoch muß er seine Gleichung so legen, daß mindestens ein bereits auf dem Spielplan liegender Zahlenstein dabei verwendet wird. Das gilt auch für die folgenden Spieler (z. B. $4 + 4 = 8 + 2 = 10$).
- Wenn ein Spieler keine Gleichung legen kann, gibt er seine 7 Zahlensteine oder seine

4 Zeichensteine zurück (verdeckt dem Vorrat beimischen) und nimmt «Ich andere Steine gleicher Menge. Dann gibt er das Spiel ohne abzulegen an seinen Mitspieler weiter.

10. Wenn ein Spieler eine Gleichung dadurch vollenden kann, daß er lediglich einen Zeichenstein auf den Spielplan legt, kann er die Punkte aus dieser Gleichung für sich buchen. Darüber hinaus kann er noch eine weitere Gleichung legen oder Steine umtauschen laut Punkt 9.
11. Das Spiel ist beendet, sobald die verdeckt liegenden Zahlen- oder Zeichensteine verbraucht sind und
 - a) ein Spieler alle seine Zahlensteine abgelegt hat oder
 - b) alle Spieler mit Ihren noch vorhandenen Steinen keine Gleichungen mehr legen können.

Im Fall a) bekommt dieser Spieler die Werte der Zahlensteine, die seine Mitspieler noch nicht ablegen konnten, als Punkte gutgeschrieben.

Im Fall b) bekommt jeder Spieler die Werte seiner Zahlensteine, die er noch nicht ablegen konnte, als Minus-Punkte abgezogen.

12. Wer zum Schluß die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.