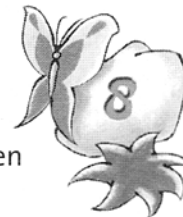


# DSCHUNGEL TRIO



Ravensburger® Spiele Nr. 23 240 6

Rechen-Abenteuer für 2 Spieler von 7–99 Jahren

Autoren: Andrew Berton/ Michelle Cade

Illustration: Fred Gemballa

**Inhalt:** 1 doppelseitig bedruckte Spieltafel, 3 Würfel, 20 Chips

Wer findet als Erster aus dem Rechen-Dschungel? Wenn ihr eure gewürfelten Zahlen clever zu einer Rechnung kombiniert, dürft ihr einen eurer Chips auf einen freien Stein mit dem Ergebnis ablegen. Mit drei Chips in einer Reihe findet ihr den Weg aus dem Dschungel und gewinnt das Spiel.

## **Ziel des Spiels**

ist es, zuerst drei Chips einer Farbe in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe zu haben.

## **Grundregel mit den Steinen 1–9**

### **Vorbereitung**

Legt die Spieltafel so vor euch ab, dass die Seite mit den neun Steinen oben liegt. Jeder nimmt die Chips einer Farbe zu sich. Für die Grundregel wählt ihr zwei Würfel aus. Legt den dritten Würfel für die Profiregel beiseite.

## Würfeln – Rechnen ...

Der Jüngere von euch beginnt. Wenn du an der Reihe bist, wirfst du beide Würfel. Überlege, wie du mit den gewürfelten Zahlen eine Rechnung aufstellen kannst, deren Ergebnis auf einem Stein abgebildet ist. Du darfst die Zahlen zusammenzählen (addieren) oder voneinander abziehen (subtrahieren).

**Beispiel:** Du würfelst  und . Nun kannst du zwischen zwei möglichen Rechnungen wählen.

a) Zähle beide Werte zusammen:  $6 + 1 = 7$ .

Lege deinen Chip auf den Stein mit der Zahl Sieben.

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 7 \\ \hline \end{array}$$

b) Ziehe einen Wert vom anderen ab:  $6 - 1 = 5$ .

Lege deinen Chip auf den Stein mit der Zahl Fünf.

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array}$$

Sprich die Rechnung laut, damit sie für deinen Mitspieler nachvollziehbar ist. Deinen Chip kannst du nur auf einen Stein legen, der noch nicht von einem anderen Chip besetzt ist.

Wenn auf dem Stein bereits ein Chip liegt oder es für das Ergebnis keinen Stein gibt (z.B. die 12 bei den Zahlen 6 und 6), darfst du stattdessen die Zahl eines Würfels auswählen und deinen Chip auf den entsprechenden Stein legen. Sollte auch das nicht möglich sein, hast du leider Pech und setzt aus.

In jedem Fall ist anschließend dein Mitspieler an der Reihe, der nun würfeln und rechnen darf.

## Drei gewinnt!

Wer es zuerst schafft, drei seiner Chips in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe zu platzieren, durchquert den Rechen-Dschungel und gewinnt die Spielrunde.

## Profiregel mit den Steinen 1–16

### Vorbereitung

Legt die Spieltafel so vor euch ab, dass die Seite mit den 16 Steinen oben liegt.

Jeder nimmt die Chips einer Farbe zu sich. Bei der Profiregel spielt ihr mit allen drei Würfeln.

### Ab in den Rechen-Dschungel!

Bei dieser Regel dürft ihr alle vier Rechenarten verwenden. Ihr könnt beliebig addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren (aber nur, wenn das Ergebnis eine ganze Zahl ist).

Der jüngere Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, wirfst du alle drei Würfel. Hier gibt es einige Möglichkeiten, wie du die drei Zahlen kombinieren kannst.

**Beispiel:** Du würfelst ,  und . Nun könntest du folgende Rechnungen durchführen:

$$1 + 3 + 5 = 9 \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 9 \\ \hline \end{array}$$

$$5 - 3 + 1 = 3 \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array}$$

$$3 : 1 + 5 = 8 \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} : \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array}$$

$$(3 - 1) \times 5 = 10 \quad (\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} - \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array}) \cdot \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \bullet \\ \bullet \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 10 \\ \hline \end{array}$$

usw.

Überlege dir vorher, welchen Stein du gern belegen möchtest und versuche, durch cleveres Aufstellen der Rechnung zum gewünschten Ergebnis zu kommen.

Sollte es vorkommen, dass du keinen Stein belegen kannst, darfst du zwei der gewürfelten Zahlen auswählen und hier mit einer Rechnung dein Glück versuchen. Geht auch dies nicht, setzt du leider aus.

Anschließend kommt dein Mitspieler an die Reihe.

### **Geschafft!**

Auch hier gewinnt der Spieler, der zuerst drei seiner Chips in einer Reihe platzieren konnte.

### **Variante ‚Vier gewinnt‘**

Gespielt wird wie in der Profivariante. Hier gewinnt jedoch der Spieler, der vier Steine in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe belegen konnte. Sollte das während des Spiels nicht mehr möglich sein, spielt ihr so lange, bis alle Steine mit Chips belegt sind. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Felder belegt hat.

### **Variante ‚Tic-Tac-Toe‘**

Solltet ihr irgendwann keine Lust mehr zum Rechnen haben, dann spielt doch einfach auf der Seite mit den neun Steinen ‚Tic-Tac-Toe‘. Hier braucht ihr keinen Würfel und die Zahlen auf den Steinen haben keine Bedeutung. Bei ‚Tic-Tac-Toe‘ legt ihr einfach abwechselnd einen eurer Chips auf die Steine. Wer zuerst drei Chips in einer Reihe hat, gewinnt.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

**Ravensburger**

225715