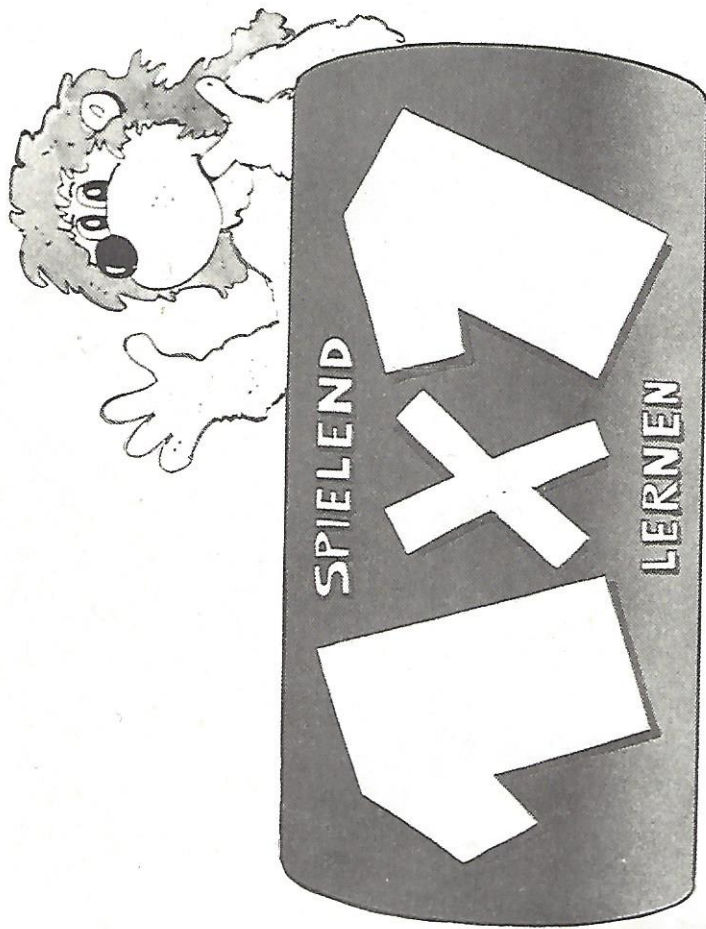




von Angelika Will & Jürgen Lange

***Für Kopfrechen-
akrobaten und solche,
die es werden wollen***

Für 2 – 4 Spieler
Ab 7 Jahren



Diese Anleitung wurde gedruckt
auf AlsaPrint, aus 100% Altpapier,
chlorfrei recycled.
Ausgezeichnet mit dem blauen Um-
weltschutzzeichen.



mein Spiel

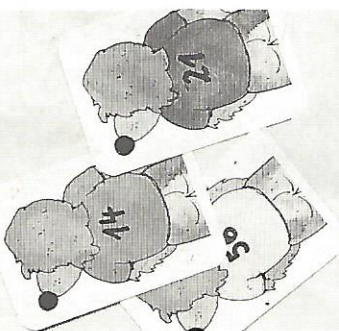


Inhalt

- 1 Spielplan
- 104 Rechenkärtchen
- 4 Spielfiguren
- 4 runde Blockade-Steine

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, fit im kleinen Einmaleins zu werden. Auf dem Spielplan sind acht Karten-Stapel mit 1 x 1-Aufgaben. Wer eine der Aufgaben lösen und mit seiner Spielfigur auf die richtige Ergebniszahl ziehen kann, erhält dieses Aufgabekärtchen. Wer zum Schluß die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Allgemeine Vorbereitung

Die 104 Rechenkärtchen können der Farbe nach in drei Schwierigkeitsstufen eingeteilt werden.

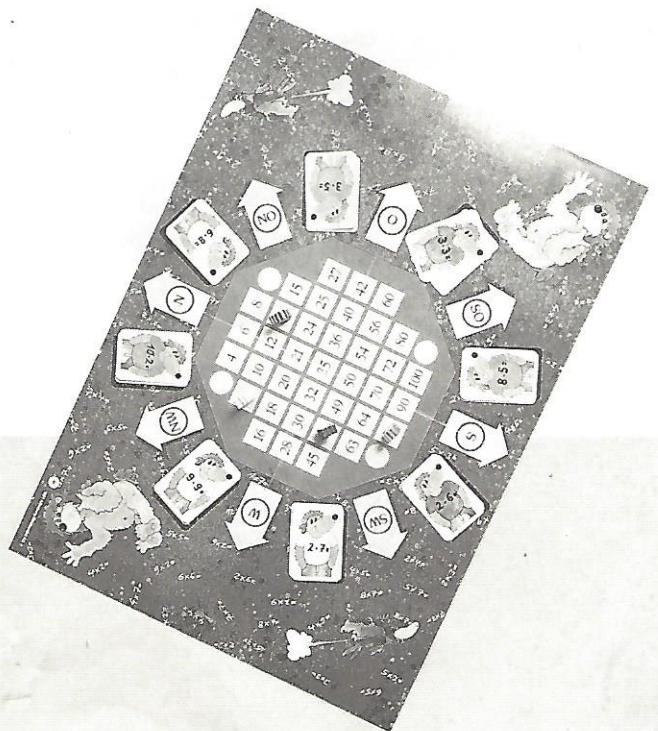
- **Stufe 1:** rote Kärtchen; 34 Aufgaben aus der 2er, 5er und 10er-Reihe (Lernstoff: 2. Klasse)
- **Stufe 2:** blaue Kärtchen; 34 Aufgaben aus der 3er, 4er und 6er-Reihe (Lernstoff: Anfang Klasse 3)
- **Stufe 3:** gelbe Kärtchen; 36 Aufgaben aus der 7er, 8er, und 9er-Reihe (Lernstoff: Mitte Klasse 3)

Je nach Alter und Können spielt man mit den Stufen 1, 2 oder 3. Um den Spielreiz zu erhöhen, können verschiedene Schwierigkeitsstufen beliebig gemischt werden; jedoch sollten es immer mindestens 34 Karten sein.

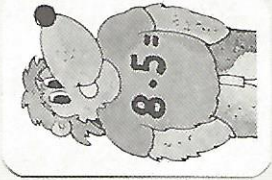
Das Zahlen-Achteck

Das Spielfeld, auf dem mit den Spielfiguren gezogen wird, ist das Zahlen-Achteck. Alle Ergebniszahlen des kleinen Einmaleins (mit Ausnahme der 1er-Reihe) sind darauf.

Um das Spielfeld herum sind acht Felder für die Aufgabekärtchen. Dazwischen sind die Kreise mit den Himmelsrichtungen. Hierauf werden im Spiel die Blockade-Steine gelegt.

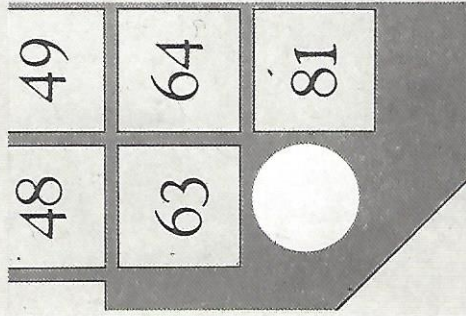


4	6	8			
9	10	12	14	15	
16	18	20	21	24	25
28	30	32	35	36	40
45	48	49	50	54	56
63	64	70	72	80	
	81	90	100		



Spielvorbereitung

- Jeder Mitspieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechende Spielfigur und den gleichfarbigen Blockade-Stein.
- Die Spielfiguren werden auf die Startfelder gestellt. Jeder Spieler setzt seinen Blockade-Stein auf eine der Haupthimmelsrichtungen N, O, S und W.
- Zuletzt werden die Karten, mit denen man spielen will, gemischt und auf die 8 Kartenfelder des Spielplans – jeweils als Stapel – verteilt. Die Aufgabenseite zeigt nach oben, das Ergebnis ist verdeckt.



Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn; der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, schaut sich alle Aufgabekärtchen gut an. Am besten rechnet er sie fix durch. Er entscheidet sich für eine Aufgabe, von der er meint, die Lösung zu wissen. Nun prüft er, ob der Weg zur Ergebniszahl auch frei ist:

- Wird er durch den Blockade-Stein eines anderen Mitspielers blockiert, muß er sich eine neue Aufgabe suchen
- Versperrt ihm sein eigener Blockade-Stein den Weg, ist das kein Problem. Denn jeder Spieler darf, bevor er zieht, seinen eigenen Stein – aber nur diesen – von einer Blockade wegnehmen und auf eine andere Himmelsrichtungen setzen.

Ist der Weg frei, zieht er mit seiner Figur auf die Ergebniszahl und nimmt das dazugehörige Aufgabekärtchen auf. Dieses dreht er um und vergleicht:

- Stimmen Lösung auf der Rückseite des Kärtchens und Ergebniszahl überein, darf er die Karte an sich nehmen und behalten.
- Stimmen die beiden Ergebnisse nicht überein, muß er das Aufgabekärtchen wieder (mit der Ergebnisseite nach unten) zurücklegen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

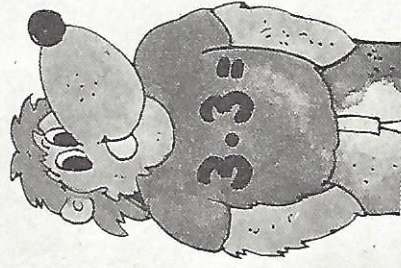
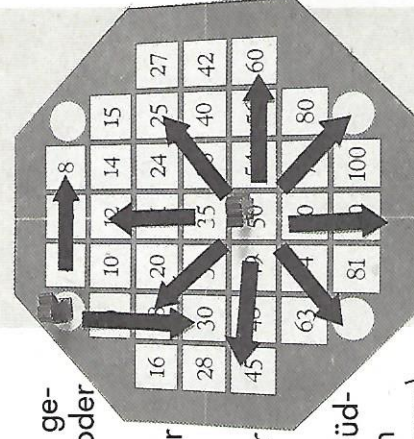
- Er macht es genauso:
- Er schaut die Aufgabekärtchen an;
 - wählt sich eine Aufgabe aus;
 - versetzt evtl. den Blockade-Stein;
 - zieht mit seiner Figur;
 - vergleicht die Ergebnisse;
 - behält das Kärtchen oder legt es zurück.

So machen es alle Mitspieler.

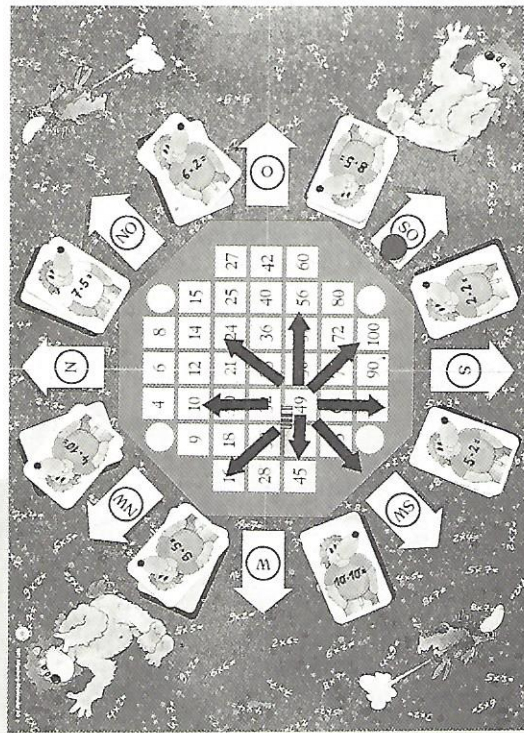
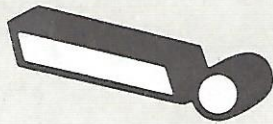
Wie wird gezogen?

Wichtig...wichtig...wichtig!

1. Jeder Spieler darf mit seiner Spielfigur **beliebig weit** ziehen.
2. Dies kann nach jeder beliebigen Seite geschehen in senkrechter, waagrechter oder diagonalen Richtung:
 - **senkrecht** heißt nach Norden oder Süden ziehen;
 - **waagrecht** heißt nach Osten oder Westen ziehen;
 - **diagonal** heißt nach Nordosten, Südosten, Südwesten oder Nordwesten (also in die Zwischenhimmelsrichtungen) ziehen.



3. Innerhalb eines Zugs darf die Richtung nicht verändert werden. Es ist nicht erlaubt, kreuz und quer zu ziehen.
4. Mit den Blockade-Steinen kann jede Himmelsrichtung blockiert werden. Legt ein Spieler z.B. seinen Blockade-Stein auf Nordost, darf kein Spieler mit seiner Figur diagonal in nordöstlicher Richtung ziehen.
5. Jeder Spieler darf immer, bevor er zieht, seinen eigenen Blockade-Stein umsetzen.
6. Manchmal kann man Aufgaben lösen, aber nicht auf die entsprechende Aufgabenfelder ziehen. Der Spieler bewegt dennoch seine Figur und versucht, sich für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsposition zu schaffen.
7. Zwei Spielfiguren dürfen nicht zusammen auf einem Feld stehen. Die Figur eines Mitspielers darf übersprungen werden.



Mögliche Spielsituationen bei 4 Mitspielern

Ausgangssituation:

Der Spieler, der am Zug ist, steht auf 49 und sein Blockade-Stein auf SO

- **Nicht erreichbar** sind die Ergebnisse 40 (4×10 und 8×5) und 12 (6×2), da sie nicht in senkrechter, waagrechter oder diagonalen Richtung liegen.
- **Blockiert** sind die Ergebnisse 10 (5×2), 35 (7×5) und 4 (2×2).

Lösung 1

Der Spieler läßt den eigenen Blockade-Stein auf SO und zieht auf 45 und nimmt sich das Rechenkärtchen 9×5 .

Lösung 2

Er nimmt den eigenen Blockade-Stein auf und setzt ihn nach W. Dadurch ist für ihn der Weg zu 100 (10×10) frei.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn 4 Kartenstapel abgeräumt sind. Wer dann die meisten Kärtchen gesammelt hat, ist Sieger.

