



Zusatzregeln

Der Gewinner des Stiches zieht anschließend die drei obersten Karten des Stapels, alle anderen der Reihe nach zwei Karten. Sobald ein Spieler 10 Karten auf der Hand hat, darf er keine weitere nachziehen. Und ist der Stapel aufgebraucht, hat man Pech gehabt. Derjenige, der den Stich gewonnen hat, ist nun der neue Startspieler.

Nach Prof. Zweistein unterliegen die Zahlen auf den Karten natürlich ganz eigenen Gesetzen. Deshalb sind beim Kartenausspielen folgende Regeln zu beachten:

1. Bei Karten mit der gleichen Zahl werden die Zahlen zusammen-gerechnet und dann mit ihrer Anzahl multipliziert, die Formel heißt also Punkte x Anzahl.

Zum Beispiel haben wir drei 2er-Karten.

Als erstes rechnen wir ihren Wert aus:

2 Punkte + 2 Punkte + 2 Punkte = 6 Punkte

Anschließend multiplizieren wir diese Punktzahl mit der Anzahl der Karten, also 6 Punkte x 3 Karten = 18 Punkte. Drei 2er-Karten sind also 18 Punkte wert.

2. Unterschiedliche Karten dürfen nur addiert werden. Die Karten 3, 7 und 8 zählen also nur 3 Punkte + 7 Punkte + 8 Punkte = 18 Punkte.

Gleiche und unterschiedliche Karten darf man beim Wertemitteln nicht vermischen. Es geht also beispielsweise nicht, zu einer 2, 3, 7 und 9 noch eine 9 dazuzulegen.



Dran denken:

Solange man nicht gepasst hat, muss man immer mindestens eine Karte ausspielen. Aus taktischen Gründen kann man dabei aber durchaus auch mal seine Karten zurückhalten und eine niedrigere Karte auslegen, um dann, wenn man wieder dran ist, den Stich zu übernehmen – eine gute Gelegenheit, Punkte zu machen.

$$\frac{b \cdot x \cdot y \cdot x^2}{3 \cdot x^2} = \text{das Spiel-Ende}$$

Eine Spielrunde dauert so lange, bis alle Karten ausgespielt sind. Dann rechnen die Spieler ab: Die Zahlen auf den Karten werden einfach addiert und als Gewinnpunkte notiert (die Gesamtzahl ist 372). Anschließend beginnt eine neue Runde. Ingesamt werden so viele Runden gespielt, wie Mitspieler am Tisch sitzen. Dann addiert jeder Spieler die Gewinnpunkte aller Runden. Wer jetzt insgesamt die meisten Punkte hat, hat gewonnen – und damit vielleicht auch „x“ gefunden.

Kleine Nachhilfe.

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns.

Einfach Ihre Fragen aufschreiben und abschicken an:

ASS Spielkarten Verlag

Gewerbestraße 4

71144 Steinmetbronn

Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.

© 1998, ASS Spielkartenverlag GmbH, 71144 Steinmetbronn, Germany.
© 1998, Maureen Hiron, Spanien.

„Z“ Eine Stadt sucht eine Zahl.



Die Formelsammlung für „Z“.



Ein taktisches Kartenspiel für 3 bis 5 Rechner ab 8 Jahren von Maureen Hiron.

T.Nr. 283183

Verschwunden:

Zweistens Gedächtnis weg.

Zahlhausen. Unbestätigten Meldungen zufolge hat der berühmte Mathematiker Albert Zweistain in der vergangenen Nacht sein Gedächtnis verloren. Wie uns sein Assistent Alfred Dreiburg mitteilte, hat Prof. Zweistain zur Zeit im Auftrag der Zahlhausener Weltraumbehörde (ZWB) an einem Zahlensperiment gearbeitet, dessen Ergebnis eine Revolution in der Weltraumforschung darstellen könnte. Doch so dringend das Ergebnis nun gebraucht wird, so geheim sind die bisherigen Untersuchungen. Wir fordern daher unsere Leser auf, uns Zahlen zu nennen, die Prof. Zweistains Gedächtnis wieder auf Trab bringen. Wie Sie an entsprechende Zahlen herankommen, erfahren Sie in nachfolgender Formelsammlung.

$a^2 + xy^2 + mxz = \text{Spielidee und Spielziel}$

Hier geht es darum, Prof. Zweistains Rechenweg zu verfolgen, um genau die Zahl zu finden, die er vergessen hat. (Keine Angst, das ist nicht wie in der Schule, sondern ein Spaß.) Es ist eine relativ hohe Zahl, nämlich die höchste Zahl, die bei diesem Spiel herauskommt. Deshalb muss man hier möglichst viele Stiche mit möglichst hohen Punkten machen. Wer so am Schluss die meisten Punkte hat, hat gewonnen – und vielleicht* auch die gesuchte Zahl „z“ gefunden.

* Da Prof. Zweistains Berechnungen von einigen unbekanntem Variablen, wie etwa der Zahl „x“, abhängen, ist es nicht möglich, die Zahl zu finden, wenn Sie wiederholt auf die gleiche Zahl kommen, kann es sein, dass es sich auch wirklich um die gesuchte Zahl handelt.

2

$$4^2 - 3x(1,73y(a+b)45) =$$

das Spielmaterial.

- 72 Karten mit folgenden Werten:
4 x 10 Punkte 7 x 7 Punkte 10 x 4 Punkte
5 x 9 Punkte 8 x 6 Punkte 11 x 3 Punkte
6 x 8 Punkte 9 x 5 Punkte 12 x 2 Punkte
- und
- diese Spielanleitung

$$a^6 + (7,4892 \times abc - d) =$$

die Spielvorbereitung.

- Die Karten mischen.
- Jeder bekommt verdeckt 6 Karten auf die Hand.
- Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Mitte.
- Ausmachen, wer anfängt. Zum Beispiel der, der am schnellsten ausrechnet, was $27,5 \times 113,2$ ist.
- Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Und zwar so viele Runden, wie Mitspieler am Tisch sitzen.

Zur Kontrolle: $27,5 \times 113,2 = 3113$

3

$$\frac{(1,457894z)0,345}{(a^6 + c^6)y + 27} = \text{der Spielverlauf.}$$

Wie gesagt: Es geht darum, möglichst viele Punkte zu machen. Punkte bekommt man, indem man Stiche macht; also Karten ausspielt, die kein anderer überbieten kann. Und das geht so:

Der Erste, der dran ist, spielt mindestens eine seiner Handkarten aus, indem er sie offen vor sich auf den Tisch legt. Anschließend ist der Nächste an der Reihe usw. Aufpassen: Beim ersten Ablegen muss jeder Spieler mindestens eine Karte ablegen, wobei man versucht, dass der Wert der ausgelegten Karte höher ist als der anderen. Hat man nichts Höheres, bleibt einem nichts anderes übrig, als einen niedrigeren Wert zu legen.

Sobald der erste Spieler wieder an der Reihe ist, kann er wiederum eine oder mehrere Karten ablegen. Allerdings kann man damit nicht seine bisherige Ablage „aufstocken“ – diese Karten zählen extra. Dann kommt der Nächste dran usw.

Jedes Mal, wenn man drankommt, bleibt es einem überlassen, Karten auszuspielen oder auszusteuigen, also zu passen. Wer passt, darf allerdings nicht mehr in diesen Stich eingreifen. Der Spieler, der den höchsten Punktwert hält, bis er wieder an der Reihe ist, macht den Stich. Das heißt, er nimmt alle ausliegenden Karten zu sich und legt sie zur Seite.

4