

FÜR RECHEN-GENIES: DIE SCHNECKE!

(bis 8 Mitspieler)

Bei diesem Spiel muß durch Verwendung aller 15 Würfel der Wert der letzten Würfelzahl gebildet werden.

Nachdem ein neues Raster geschüttelt wurde und die Schneckenanzahl festliegt, beginnt das Rechnen gegen die Uhr.

BEISPIEL:

Zur Verdeutlichung die Schnecke in unserem Raster:

```
8 → 8 → 3 → 4
      ↓
3 → 1 → 2   5
↑         ↓
6   4 ← 9   8
↑         ↓
2 ← 6 ← 0 ← 7
```

Unsere Schneckenanzahl ist also die 4.

Kombination:

$$8 - 5 : 3 \times 4 + 5 - 8 + 7 + 0 - 6 : 2 + 6 + 3 + 1 + 2 - 9 = 4$$

Sie sehen, Sie können die Zahlen in beliebiger Reihenfolge verwenden. Wichtig ist, daß alle Zahlen einmal verwendet werden, das Ergebnis richtig ist und Sie das Zeitlimit nicht überschreiten.

Wir hoffen, bei Ihnen mit dieser Spielanleitung den schlummernden Einstein geweckt und Ihren Spieltrieb angefacht zu haben.

Vielleicht sind Ihnen schon beim Durchlesen der Beschreibungen und Variationen neue Möglichkeiten eingefallen. Und sicher finden Sie beim Spielen mit Zahlen-Boggle immer wieder neue heraus.

Wir wünschen Ihnen dabei auf alle Fälle viel Spaß!



... mehr als nur ein Spiel.

General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung,
Postfach 300140, Klöcknerstraße 1
D-6054 Rodgau 3
Art.-Nr. 6011061

Zahlen Boggle[®] Spielanleitung

Zahlen-Boggle ist ein Zahlen- und Rechenspiel mit unzähligen Variationsmöglichkeiten.

In dieser Spielanleitung finden Sie neben den immer gleichbleibenden Regeln einige Spiel-Anregungen.

Sicher entdecken Sie im Laufe der Zeit selbst neue Varianten, so daß Zahlen-Boggle für Sie immer ein interessantes und abwechslungsreiches Spiel bleibt.

Wir wünschen dazu viel Spaß!

DAS SPIEL:

Das Spiel besteht aus:

1 Würfelbehälter (Haube und Raster), 16 Würfeln, 1 Sanduhr
(Zeit 3 Minuten).

Jedes Spiel kann allein gespielt werden. Aber im Wettbewerb mit anderen wird es natürlich viel spannender.

MITSPIELERZAHL:

Die Zahl der möglichen Mitspieler richtet sich neben der gewählten Spiel-Variante auch nach dem Alter, dem Rechenvermögen und der Schnelligkeit der Spieler.

Es können bis zu 8 Spieler mitrechnen.

VORBEREITUNGEN:

Alle Mitspieler benötigen Schreibzeug und Papier. Von den Mitspielern wird ein Spielleiter gewählt. Dieser würfelt, stoppt die Zeit und überprüft die Ergebnisse.

Der Spielleiter wechselt nach jedem Spiel im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF:

Wenn alle Vorbereitungen getroffen sind, würfelt der Spielleiter, (falls nötig), die Schlüsselzahl und gibt sie allen Mitspielern bekannt. Dann kommen alle Würfel in den Behälter und werden darin geschüttelt, bis ein neues Raster entsteht. Der Würfelbehälter wird so gestellt, daß nach Abnehmen der Haube alle Spieler die Zahlen sehen können. Dann wird die Sanduhr aufgestellt... und losgerechnet!

PUNKTE:

Ist die Sanduhr abgelaufen, sammelt der Spielleiter alle Rechnungen ein, überprüft die Ergebnisse und notiert die erreichten Punkte.

Für jede richtige Lösung: 2 Punkte

Für den Spieler mit den

meisten Lösungen: 10 Zusatzpunkte

Für jedes falsche Ergebnis: 4 Strafpunkte

Der Spieler, der als erster 100 Punkte erreicht hat, ist Sieger des Boggle-Turniers.

Für die Entscheidung, ob ein Ergebnis richtig oder falsch ist, sollte nicht die Schreibweise, sondern der vom Spieler vollzogene Lösungsweg ausschlaggebend sein!

SCHLÜSSELZAHL:

Für verschiedene Spiel-Varianten wird eine Schlüsselzahl benötigt. Sie kann 2-, für Könner 3-stellig sein.

Der Spielleiter nimmt dazu 2 (oder 3) Würfel und bestimmt durch Einzelwurf die Zahl.

Beispiel: 1. Wurf (100er) = 3
2. Wurf (10er) = 6
3. Wurf (1er) = 8
Schlüsselzahl = 368

SPIELE UND VARIATIONEN:

Um im folgenden Spiele und Variationen erklären zu können, benutzen wir zum besseren Verständnis immer denselben Raster.

Er besteht aus folgenden Zahlen:

8	5	3	4
3	1	2	5
6	4	9	8
2	6	0	7

WER FINDET DIE SCHLÜSSELZAHL?

(bis 8 Mitspieler)

Der Spielleiter bestimmt durch Würfeln eine 2-stellige Schlüsselzahl.

Danach bildet er mit allen 16 Würfeln ein neues Raster. Auf das Kommando: Boggle! Knobbel! Los! wird die Haube abgenommen und die Sanduhr läuft. Jeder Mitspieler versucht nun, mit den Zahlen im Raster möglichst viele Kombinationen zur Schlüsselzahl zu bilden (mit 3 oder 4 Zahlen).

REGELN:

- Es dürfen nur Zahlen in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe verwendet werden,
- jede Zahl einer Reihe darf nur 1 x benutzt werden,
- es gelten die 4 Grundrechnungsarten.

BEISPIEL:

Angenommen, die Schlüsselzahl ist 28.

Raster 2. Reihe waagerecht: 3, 1, 2, 5.

Kombination: $(3 + 1) \times (5 + 2) = 28$
oder

Raster 4. Reihe senkrecht: 4, 5, 8, 7.

Kombination: $(5 \times 4) + 8 = 28$
(hier als Beispiel mit 3 Zahlen).

Verstanden? Sie finden sicher noch andere Kombinationen. Aber denken Sie an die Zeit!

VARIATIONEN:

- Die Schlüsselzahl wird 3-stellig,
- alle Kombinationen müssen mit 3 Zahlen gebildet werden,
- alle Kombinationen müssen mit 4 Zahlen gebildet werden.

SCHLÜSSELZAHL FÜR JEDEN MITSPIELER:

(bis 8 Mitspieler)

Bei dieser Version beginnt ein Spieler mit dem Würfeln der 2-stelligen Schlüsselzahl. Sie gilt für den links von ihm Sitzenden. Der notiert sie sich und würfelt die Zahl für den nächsten Rechner. Hat jeder Spieler eine Zahl, erhält der Spielleiter die Würfel und schüttelt ein neues Raster.

Dann wieder: Sanduhr ab, und los geht die Boggellei!

VARIATIONEN:

- Alle von den Spielern erwürfelten Schlüsselzahlen müssen von allen Spielern kombiniert werden,
- die Schlüsselzahlen werden 3-stellig.

Als Schlüsselzahlen können Sie auch Ihre Geburtsdaten, Tagesdaten, Haus- bzw. Autonummer, Postleitzahlen usw. verwenden.

Ihrem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt!

WO IST DIE NULL?

(bis 8 Mitspieler)

Bei diesem Spiel müssen möglichst viele Kombinationen gefunden werden, die zum Ergebnis = 0 führen. Der Spielleiter zeigt den neuen Raster allen Mitspielern. Eine Schlüsselzahl ist hierbei nicht nötig.

BEISPIEL:

Raster 1. Reihe waagerecht: 8, 5, 3, 4.

Kombination: $5 - 3 - (8 : 4) = 0$

Raster-Diagonale: 8, 1, 9, 7.

Kombination: $8 + 1 - 9 = 0$
(hier mit 3 Zahlen).

VARIATIONEN:

- Alle Kombinationen müssen mit 3 Zahlen gebildet werden.
 - Alle Kombinationen müssen mit 4 Zahlen gebildet werden.
- Immer gilt: Es gelten nur Zahlen in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe!

BEMERKUNG:

Erreicht kein Mitspieler ein Ergebnis = 0, werden die Punkte dem gutgeschrieben, der am nächsten an die 0 herankam.

WER BILDET DIE LÄNGSTE REIHE?

(bis 8 Mitspieler)

Auch bei diesem Spiel brauchen wir keine Schlüsselzahl.

Der Sinn hierbei ist, eine möglichst lange Zahlenreihe zu bilden. Der Spielleiter zeigt das neue Raster und eine beliebige Eckzahl. Mit dieser Zahl beginnt für alle die Zahlenreihe.

Zur Bildung möglichst vieler Folgezahlen werden wieder die waagerechten, senkrechten und diagonalen Reihen benutzt, nun aber so oft, wie nötig.

Bevor Sie bis „Unendlich“ sind, ist die Zeit allerdings bestimmt abgelaufen!

BEISPIEL:

Der Spielleiter bestimmt Eckzahl unten rechts = 7.

Kombination 2. Reihe waagerecht: $(2 \times 5) - 3 + 1 = 8$

Kombination Diagonale: $(2 : 2) + 4 + 4 = 9$

Kombination 4. Reihe senkrecht: $5 + 4 + (8 - 7) = 10$

usw.

Es gibt unzählige, auch elegantere Lösungen. Finden Sie Neue!

VARIATIONEN:

- Der Beginn der Zahlenreihe wird durch Schlüsselzahl-Würfeln bestimmt,
- die Zahlenreihe geht abwärts, (Richtung 0).

WER SCHNAPPT DEN KÖDER?

(für 4 Mitspieler)

Den Köder bilden die 4 Würfel in der Mitte des Rasters. Jeder Spieler darf nur noch die Zahlenreihe an seiner Seite verwenden.

Mit dieser Zahlenreihe sollen Kombinationen ertüffelt werden, die die Köderzahl zum Ergebnis haben.

BEISPIEL:

In unserem Raster besteht der Köder aus den Zahlen 1, 2, 4 und 9. Angenommen, Sie sitzen an der rechten Seite des Spieltisches, so sind Ihre Zahlen 4, 5, 8 und 7.

Also: $(5 + 7) : (4 + 8) = 1$
 $(5 - 4) + (8 - 7) = 2$

Und nun boggeln Sie mal selbst die 4 und die 9.

VARIATIONEN:

- Nachdem ein Spieler die Köderzahlen errechnet hat, nimmt er seine Würfelreihe und kippt sie um eine Viertel-Drehung. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle Köderzahlen mit allen Würfelseiten bestimmt hat.
- Als Köderzahl gilt die Summe der Zahlen auf den Köderwürfeln.
- Als Köderzahl gilt die Multiplikation der Zahlen auf den Köderwürfeln (nur für Rechen-Asse).