

10

Wie spielt man die „Würfelrunde“ ?

Statt die Felder in der Mitte mit Spielmarken abzudecken, kann man sie auch mit einem Stift durchstreichen. Wenn Sie dieses Spiel nicht laminieren, genügt dazu ein beliebiger Stift.

Mehrere SpielerInnen haben je gleich viele Spielsteine (Spielmarken) jeweils gleicher Farbe oder Form. Je ein Spielstein wird zu Beginn des Spieles auf ein beliebiges Feld des äußeren Kreises gesetzt. Mit diesem Spielstein wird gespielt. Die übrigen Spielmarken dienen dann zum Abdecken der Lösungsfelder im Innern des Spielfeldes.

Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie weit die SpielerInnen mit dem eigenen Spielstein im Kreis vorrücken. Wenn sie die Aufgabe auf dem erreichten Feld richtig lösen können und innen ein entsprechendes freies Lösungsfeld finden, dürfen sie eine ihrer Spielmarken auf dieses Lösungsfeld setzen.

Wenn man beim Vorrücken auf ein bereits besetztes Spielfeld gelangt, darf man eine Spielmarke auf ein beliebiges noch freies Lösungsfeld setzen.

Das Spiel endet, wenn alle Lösungsfelder besetzt sind oder wenn ein Spieler keine Spielmarken mehr hat. Gewonnen hat, wer die meisten Spielsteine auf ein Lösungsfeld setzen konnte.

8 · 8	8 · 6	9 · 9	2 · 10	1 · 1	7 · 5	9 · 2	3 · 3	1 · 6	9 · 4																																			
4 · 1	Würfelrunde ▶ 44.000 Nr. 1							2 · 8																																				
6 · 3	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>64</td> <td>9</td> <td>72</td> <td>63</td> <td>35</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>15</td> <td>10</td> <td>42</td> <td>18</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>56</td> <td>12</td> <td>48</td> <td>9</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>20</td> <td>54</td> <td>9</td> <td>81</td> <td>6</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>36</td> <td>50</td> <td>20</td> <td>10</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>16</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>72</td> <td>54</td> </tr> </tbody> </table>							64	9	72	63	35	5	4	15	10	42	18	12	18	56	12	48	9	40	20	54	9	81	6	10	10	36	50	20	10	24	6	16	10	1	72	54	8 · 9
64	9	72	63	35	5																																							
4	15	10	42	18	12																																							
18	56	12	48	9	40																																							
20	54	9	81	6	10																																							
10	36	50	20	10	24																																							
6	16	10	1	72	54																																							
5 · 4								10 · 1																																				
1 · 10								4 · 3																																				
3 · 2								1 · 9																																				
3 · 3								5 · 10																																				
3 · 5								1 · 10																																				
8 · 7	<small>© BeSt 2003 Medienwerkstatt Mühlacker</small>							7 · 9																																				
6 · 9	10 · 1	8 · 9	5 · 1	4 · 3	4 · 10	2 · 5	8 · 3	9 · 6	7 · 6																																			

Beispiel: Kleines Einmaleins