

# 11

## Wie spielt man mit dem „Würfelzug“ ?

*Für das Protokoll zu diesem Spiel finden Sie eine Kopier-Vorlage auf der letzten Seite dieses Dokumentes.*

Die SpielerInnen haben je einen Spielstein (eine Spielmarke). Zu Beginn des Spieles werden diese auf beliebige Felder gesetzt.

Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie viele Felder die SpielerInnen mit dem eigenen Spielstein weiter rücken. Sie dürfen dabei entscheiden, in welche Richtung sie vorrücken. Ziel ist es, ein leeres Feld mit möglichst hohem (alternativ: niederm) Ergebnis zu erreichen. Gelingt es einem Spieler nicht, ein leeres Feld zu erreichen, muss er pausieren.

Würfelzug					44.000 A
2 · 7	5 · 11	3 · 22	9 · 8	2 · 8	9 · 6
1 · 40	5 · 13	5 · 4	5 · 11	1 · 45	2 · 49
5 · 10	8 · 5	5 · 1	8 · 6	2 · 20	5 · 3
10 · 7	2 · 4	2 · 25	4 · 4	7 · 11	5 · 19
9 · 5	4 · 10	6 · 16	9 · 10	6 · 5	3 · 32
8 · 1	7 · 9	7 · 1	8 · 7	8 · 8	10 · 3
3 · 30	5 · 6	5 · 7	5 · 6	10 · 3	8 · 10
3 · 20	8 · 10	3 · 20	10 · 7	6 · 4	9 · 1
10 · 7	2 · 50	7 · 7	8 · 10	6 · 1	7 · 8

© BeSt 2003 Medienwerkstatt Mühacker

*Beispiel: Multiplikation im Zahlenraum bis 100*

▲ Es darf immer nur waagrecht oder senkrecht vorgerückt werden.

▲ Während des Vorrückens darf einmal die Richtung gewechselt werden.

▲ Von Feldern mit einem Pfeil darf man nur in dieser Richtung weiter rücken.

▲ Gelangt man zum Ende eines Zuges auf ein Feld mit einer Verbindung zu einem freien benachbarten Feld, darf man zwischen diesen Feldern wählen.

In einem Protokoll (Anhang!) wird festgehalten, wer welches Ergebnis erreicht. Nach jeder Würfel-Runde gibt es für das beste Ergebnis 5 Punkte, für das zweite 3 Punkte und für das dritte 1 Punkt.

▲ Wer eine Aufgabe gelöst hat (oder es versucht hat), bekommt das Lösungsblatt zur Kontrolle der Aufgabe des/der nächsten SpielerIn sowie das Protokoll.

Das Spiel endet nach einer zu Beginn vereinbarten Rundenzahl oder Zeit.