

Start

Start

Start

Start

Finde die richtigen Teiler!!!

Quersumme, Endstelle(n) oder beides?

Der nächste Wurf zählt rückwärts

Nur bei 5 oder 6 weiter

Zurück zum letzten Teilziel

Nur bei 5 oder 6 weiter

Einmal aussetzen

Zurück zum letzten Teilziel

Einmal aussetzen

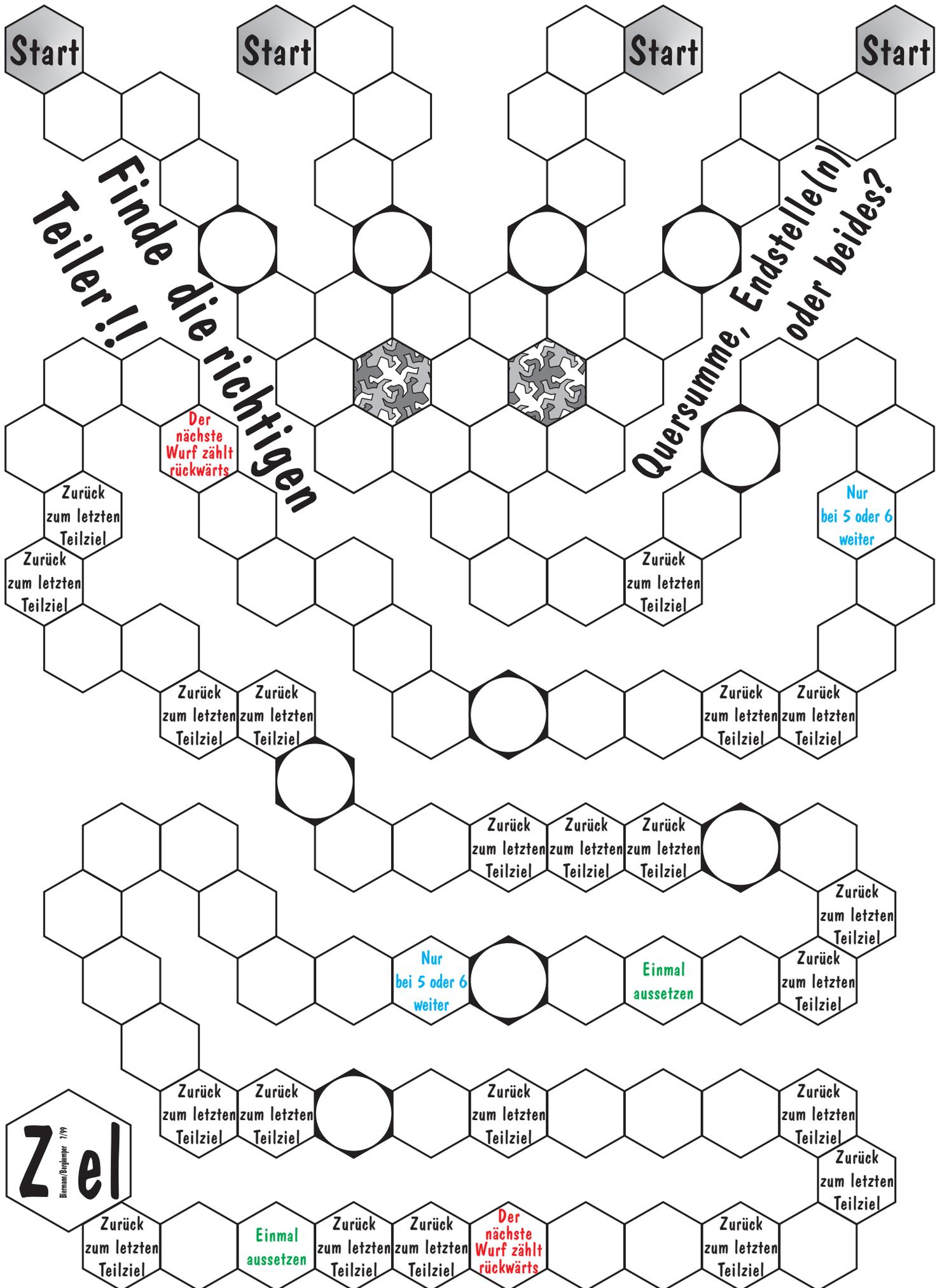
Zurück zum letzten Teilziel

Zurück zum letzten Teilziel

Der nächste Wurf zählt rückwärts

Zurück zum letzten Teilziel

Ziel
Bremen/Berglanger 1/99



Spielregeln

Benötigt werden pro Mitspieler ein andersfarbiger Spielstein und drei Würfel. Nach jedem Wurf werden diese der Größe nach sortiert und bilden eine möglichst kleine dreistellige Zahl. Auf diese muss ein Spieler schnell mehrere Teilbarkeitsregeln anwenden und sich für die günstigste entscheiden (2, 3, 4, 5 oder 6), um dann entsprechend viele Felder vorzurücken. Die Eins darf nur verwendet werden, wenn die gewürfelte Zahl sonst keine Teiler hat. Wenn ein Spieler eine Zahl mit Teilbarkeit durch 6 hat, darf er nach dem Setzen noch einmal würfeln.

Zu Beginn darf jeder dreimal würfeln, der Spieler mit der höchsten Quersumme darf anfangen.

Hindernisfelder und die Möglichkeit des Rauswerfens machen das Spiel fast so interessant wie »Malefiz« oder »Mensch ärgere dich nicht«.

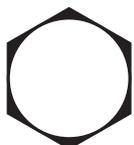
Wer mit einer »6« auf ein Hindernisfeld gelangt, kann das Hindernis ignorieren. Bei einem Rauswurf muss ein Spieler nur zurück bis zum letzten Teilziel.

Man kann vereinbaren, dass im oberen Teil des Spielfeldes niemand herausgeworfen werden kann, man kann dort aber auch 'Anarchie' zulassen. Die Schüler werden von selbst bald merken, dass es ihnen nichts bringt, wenn sie sich in diesem Bereich zu lange aufhalten.

Mögliche Erweiterungen:

Nach jeweils fünf Runden könnte man die Würfe anders interpretieren, z.B. größte dreistellige Zahl, damit mehr Kombinationen möglich werden. Wenn man drei unterschiedliche Würfel hat, könnte man die verschiedenen Farben auch gleich einzelnen Stellen fest zuordnen.

Man könnte auch größere Teiler wie 8,9,12,15, 18 und 25 zulassen, man müsste nur vorher mal testen, wie sich das auf den Spielverlauf auswirkt.



Teilziel

Bei einem Rauswurf oder Hindernisfeld bis hierher zurück. Hier ist man sicher!



Wer auf dieses Feld gelangt, muss gleich noch einmal würfeln.

Man kann beim »Zurücksetzen« auch jemanden rauswerfen.