



Vier Karten, vier Rechenarten und ein Ziel... – zwei Spieler liefern sich ein spannendes Mathe-Duell bei der Jagd nach der Spielzahl!

Weitere Informationen und Spielvarianten finden Sie auf unserer Internetseite www.arithmetikus.de

Fachgebiet: Mathematik (Arithmetik, Kombinatorik)

Spielalter: ab Klasse 3 (ab 7-9 Jahren)

Spielerzahl: 2 Spieler (als Partnerarbeit möglich)

Arithmetikus Classic

Das Spielmaterial

Das Kartenset enthält 48 Karten mit Zahlen/Punkten zwischen 1 und 24. Die Primzahlen sind rot, die Nichtprimzahlen blau gefärbt. Das Punktefeld in der Kartenmitte verrät eine mögliche Zerlegung der dargestellten Zahl. Die Joker-Karte kann als eine beliebige Zahl verwendet werden.

Die Spielidee

Aus vier zufällig ausgeteilten Karten soll mit Hilfe der vier Grundrechenarten (+ / - / x / :) eine bestimmte Zahl (die Spielzahl) errechnet (kombiniert) werden. Jede Karte darf dabei nur einmal in einer Rechenkombination verwendet werden. Ein Beispiel: Bei den Karten 20, 7, 2, 3 und der Spielzahl 17 gibt es die möglichen Kombinationen: $20 : 2 + 7 = 17$, $20 - 3 = 17$ oder $7 \times 2 + 3 = 17$.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält vier Karten, eine weitere Karte wird offen in die Mitte gelegt und gibt die **Spielzahl** für das Spiel vor. Die restlichen Karten dienen als Stapel zum Ziehen.

Spielablauf

Nach der Spieleröffnung versuchen die Spieler jeder für sich, mit den eigenen Karten die Spielzahl zu kombinieren. Findet ein Spieler einen Rechenweg, bei dem das Ergebnis die Spielzahl ist, so kann er die verwendeten Karten (als Extrastapel) ablegen und so viele neue Karten vom Stapel aufnehmen, bis er wieder vier Karten auf der Hand hat. Der andere Spieler versucht währenddessen ebenfalls weiter mit seinen Karten die Spielzahl zu kombinieren. Mit den neu aufgenommenen Karten kann der jeweilige Spieler dann erneut die Spielzahl errechnen usw.. Das Spiel endet, wenn der Stapel leer ist. Je mehr Kombinationen bzw. Karten ein Spieler im Laufe des Spiels ablegt, desto höher ist sein Spielergebnis.

Ablegen von Karten

Beim Ablegen der Karten darf ein Spieler seinen Spielgegner nicht in dessen Spiel unterbrechen. Die Erklärung der Rechenkombinationen erfolgt erst am Ende des Spiels bei der Auswertung des Spielergebnisses. Die einzelnen Kartenkombinationen werden so abgelegt, dass der jeweilige Rechenweg später nachvollzogen werden kann - zum Beispiel als ein Extrastapel pro Kartenkombination.

Extrakarten

Kann ein Spieler mit seinen Karten keine Kombination finden, so hat er die Möglichkeit, eine (oder auch mehrere) weiteren Karten (Extrakarten) aufzunehmen. Es werden jedoch bei der Spielauswertung für jede gezogene Extrakarte zwei Karten abgezogen.

Spielauswertung

Nach Spielende muss der Spieler mit den meisten abgelegten Karten die von ihm gefundenen Kombinationen dem Spielgegner erklären. Danach werden für jede gezogene Extrakarte zwei Karten und für jede falsche oder vergessene Kombination alle Karten abgezogen, die bei dieser Kombination verwendet wurden. Hat der Spieler nach der Auswertung immer noch mehr Karten als sein Spielgegner, so hat er das Spiel gewonnen. Anderenfalls wird die Auswertung beim Spielgegner fortgesetzt, um seinen Spielergebnis zu ermitteln.



Arithmetikus Uno ist eine Spielvariante für größere Spielrunden – Spannung bis zur letzten Karte garantiert!

Weitere Spielvarianten und Informationen finden Sie auf unserer Internetseite www.arithmetikus.de

Spielalter: ab Klasse 3 (ab 7-9 Jahren)

Spielerzahl: bis zu 6 Spieler
(als Gruppenarbeit möglich)

Arithmetikus Uno

Das Spielmaterial

Das Kartenset enthält 48 Karten mit Zahlen/Punkten zwischen 1 und 24. Die Primzahlen sind rot, die Nichtprimzahlen blau gefärbt. Das Punktfeld in der Kartenmitte verrät eine mögliche Zerlegung der dargestellten Zahl. Die Joker-Karte kann als eine beliebige Zahl verwendet werden.

Die Spielidee

Aus vier zufällig ausgeteilten Karten (Zahlen) soll mit Hilfe der vier Grundrechenarten (+ / - / x / :) eine bestimmte Zahl (die Spielzahl) errechnet (kombiniert) werden. Jede Karte darf dabei nur einmal in einer Rechenkombination verwendet werden. Ein Beispiel: Bei den Karten 20, 7, 2, 3 und der Spielzahl 17 gibt es die möglichen Kombinationen $20 : 2 + 7 = 17$, $20 - 3 = 17$ oder $7 \times 2 + 3 = 17$.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Karten, eine weitere Karte wird offen in die Mitte gelegt und gibt die Spielzahl für das Spiel vor. Die restlichen Karten dienen als Stapel zum Ziehen.

Das Spielziel

Jeder Spieler versucht, als Erster alle seine Karten loszuwerden.

Spielablauf

Der Spieler mit der kleinsten Karte eröffnet das Spiel. Es werden drei Karten vom Stapel aufgedeckt. Jetzt hat **jeder** Spieler Zeit, eine Rechenkombination zu finden, bei der **alle drei Karten auf dem Tisch** und **höchstens eine eigene Karte** benutzt werden können. Es ist also zum Beispiel möglich, nur zwei Karten aus der Mitte oder aber zwei Karten aus der Mitte und eine von der Hand zu verwenden. Der Spieler, der gerade am Zug ist, darf seine Kombination offenlegen.

Hat der Spieler eine Rechenkombination gefunden, darf er die verwendeten Karten weglegen, nachdem er seinen Rechenweg den anderen Spielern erklärt hat. Anschließend werden so viele neue Karten vom Stapel aufgedeckt bis wieder drei Karten in der Mitte liegen. Dann kommt der nächste Spieler zum Zug.

Falls der Spieler keine Kombination finden kann, so muss er passen und eine Strafkarte vom Stapel ziehen. In diesem Fall wird der nächste Spieler in Spielrichtung aufgefordert, die von ihm überlegte Rechenkombination offenzulegen (also ohne zusätzliche Zeit zum Überlegen) oder aber ebenfalls eine Strafkarte zu ziehen, und so weiter, bis einer der Spieler eine richtige Rechenkombination vorweisen kann. Hat keiner der Spieler in der Spielrunde eine Kombination gefunden, so werden die Karten in der Mitte in die nächste Runde übernommen, wo nun alle – beginnend mit dem ersten Spieler und nun ausgestattet mit einer zusätzlichen Strafkarte – wieder versuchen, eine Kombination für die Spielzahl zu finden usw.

Ist der Stapel verbraucht, werden die zuvor von den Spielern weggelegten Karten gesammelt und der Stapel wieder aufgefüllt. Hat ein Spieler nur noch eine Karte in der Hand, so muss er laut „UNO“ rufen. Setzt er das Spiel fort, ohne die anderen Spieler zu warnen, wird er mit einer zusätzlichen Karte bestraft. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als Erster alle seine Karten abgelegt hat.

Tipp: Um das Spiel noch spannender zu gestalten, kann die Zeit zum Nachdenken beschränkt werden.