

# CLEVER WIE ARCHIMEDES



EMF

SPIELANLEITUNG

REINER KNIZIA

## SPIELIDEE

$2+4$  ist **6**,  $6 \times 2$  macht **12**,  $12-5$  ergibt **7**. Und nun bist du an der Reihe! Bist du clever wie Archimedes und schaffst es als Erste\*r, alle deine Karten abzulegen? Das schnelle Spiel für 2 bis 5 kluge Köpfchen ab 7 Jahren.

## INHALT

- 55 Karten (6x **1-6**, 3x **7-10** und **12**, 2x **11**, 1x **13** und **JOKER**)
- 25 Wertungsplättchen (je 5x **1-5**)
- 5 Rechensymbole (**+** **-** **x** **÷** **=**)
- 14 Kurzbiografien zu den brillanten Mathematiker\*innen

## SPIELABLAUF

Es werden fünf Spielrunden nacheinander gespielt. Das Ziel ist es, dabei so viele Karten wie möglich abzulegen, denn für die übrigen gibt es Minuspunkte.

Bevor jede Spielrunde beginnt, legt ihr so viele Wertungsplättchen offen aus, wie es Mitspieler\*innen gibt, jeweils beginnend mit der 1 und dann aufsteigend. Bei vier Personen legt ihr also in jeder Runde die Wertungsplättchen 1 bis 4 aus.

Dann mischt ihr die Karten und verteilt an jede Person eine Kartenhand von fünf Karten. Die übrigen Karten legt ihr in einem verdeckten Nachziehstapel in die Mitte und dreht die oberste Karte offen daneben um. Das ist der Beginn des Spielstapels.

Die erste Spielrunde beginnt die jüngste Person am Tisch, die folgenden Runden fängt jeweils die Person an, die in der vorigen Runde die meisten Minuspunkte gesammelt hat. Anschließend wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt.

Die Person, die an der Reihe ist, darf entweder **eine Gleichung spielen** oder **eine Karte ziehen**.

→ **Eine Gleichung spielen:** Dabei werden eine oder maximal zwei Karten nacheinander aus der Hand offen auf die oberste Karte des Spielstapels gelegt, sodass daraus eine korrekte Gleichung entsteht. Diese Gleichung wird parallel laut ausgesprochen.

**Beispiel:** Die Person legt auf die ausliegende 3 erst eine 2, dann eine 5 und sagt „Drei plus zwei ist fünf.“

Die Gleichung ist korrekt und somit ist die nächste Person an der Reihe, eine Gleichung beginnend mit der Zahl 5 aufzustellen.



Dabei sind folgende Arten von Gleichungen erlaubt:

**Plus** – Beispiel:  $5+3=8$

**Minus** – Beispiel:  $8-2=6$

**Mal** – Beispiel:  $6\times 2=12$

**Geteilt** – Beispiel:  $12\div 3=4$

**Gleich** – Beispiel:  $4=4$  (Bei dieser Art von Gleichung darf als Einziges nur eine Karte gespielt werden.)

Die Ergebniskarte muss immer zum Schluss kommen. Gleichungen wie  $8=3+5$  sind nicht erlaubt.

Die **Knizia-Karte** darf als **Joker** für jeden Zahlenwert zwischen 1 und 13 eingesetzt werden. Sollte sie am Ende noch auf der Hand sein, zählt sie jedoch mit dem Kartenwert 13.

Wenn die ausgespielten Karten keine korrekte Gleichung ergeben, müssen die Karten zurück auf die Hand genommen und stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel gezogen werden.

### Tipp für Kinder:

Statt die Karten direkt auf den Spielstapel abzulegen, können sie für den Spielzug zunächst nebeneinandergelegt und mit den Rechensymbolen kombiniert werden. Nach erfolgreicher Überprüfung der Gleichung werden die Karten anschließend auf dem Spielstapel abgelegt. Falls Mal und Geteilt noch zu schwierig sind, kann auch nur mit Plus und Minus gespielt werden.



→ **Eine Karte ziehen:** Wenn mit den Handkarten keine korrekte Gleichung erzielt werden kann, muss stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel gezogen werden. Damit endet der Zug. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, muss die Person stattdessen passen und auch damit ihren Zug beenden.

## ZIEL DES SPIELS

Eine Spielrunde endet, wenn eine Person nach dem Legen einer korrekten Gleichung keine Karten mehr auf der Hand hat. Dann decken alle anderen ihre restlichen Handkarten auf und zählen die Summe ihrer jeweiligen Kartenwerte zusammen. Sollten zwei oder mehr Personen auf die gleiche Zahlensumme kommen, muss jede\*r davon eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und zu seinen Handkarten addieren. Das Nachziehen wird fortgesetzt, bis alle auf unterschiedliche Zahlensummen kommen.

**Beispiel:** Am Ende einer Runde haben drei von vier Spieler\*innen noch Karten auf der Hand. **Person A hat die Werte 2, 5 und 1 (=8).** **Person B hat den Wert 8.** **Person C hat die Werte 3 und 10 (=13).** Nun ziehen Personen A und B jeweils eine Karte vom Nachziehstapel. Danach sieht die Verteilung so aus: **Person A hat  $2+5+1+7=15$ ,** **Person B hat  $8+5=13$ ,** **Person C hat  $3+10=13$ .** Nun müssen also Personen B und C noch einmal vom Nachziehstapel ziehen und es ergibt sich folgende Verteilung: **Person A hat  $2+5+1+7=15$ ,** **Person B hat  $8+5+10=23$ ,** **Person C hat  $3+10+3=16$ .**

Wird der Nachziehstapel während des Nachziehens aufgebraucht, mischt ihr den Spielstapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel verdeckt in die Mitte.

Die Spielrunde endet auch, wenn der Nachziehstapel während einer Runde aufgebraucht wird und alle Spieler\*innen nacheinander passen. Wenn eine Person passt, die nachfolgende aber eine korrekte Gleichung legen kann, läuft das Spiel weiter und auch die Personen, die bereits gepasst haben, kommen erneut an die Reihe. Die Spielrunde endet erst, wenn alle nacheinander passen.

## WERTUNGSPLÄTTCHEN

Am Ende jeder Spielrunde erhält die Person mit der höchsten Summe an Kartenwerten das Wertungsplättchen mit der höchsten Minuspunktzahl, die anderen werden entsprechend der Reihenfolge der jeweiligen Summe der Kartenwerte verteilt. Als Gewinner\*in einer Spielrunde (wenn man keine Karten mehr übrig hat), erhält man keine Minuspunkte und darf das Wertungsplättchen mit der 1 zurück in die Schachtel legen. Sollte jedoch der Nachziehstapel während einer Spielrunde aufgebraucht werden und alle Spieler\*innen nacheinander passen, bekommt die Person mit der niedrigsten Kartensumme das Wertungsplättchen 1.

Das Spiel gewonnen hat die Person, die nach fünf Spielrunden die niedrigste Summe der Wertungsplättchen hat. Gibt es mehrere Personen mit der gleichen Summe, muss jede\*r davon eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Die Person mit der niedrigsten Zahl gewinnt. Sollten mehrere Personen die gleiche Zahl ziehen, wird der Vorgang zwischen diesen Personen wiederholt.



# IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH,  
Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Autor: Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

Illustration: Renato Faccini



Covergestaltung und Satz: Bhavya

Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

Biografien: Eduardo Felipe (Jogada Histórica) und Ina Luers

GTIN 4260478342484

Printed in China

www.emf-verlag.de

## NOCH MEHR SPIELSPASS



**Kartenspiel:**

**Das inoffizielle Quiz  
für Potterheads**

GTIN 4260478342149



**Kartenspiel:**

**Crazy Rules – Wer  
behält den Überblick?**

GTIN 4260478342231