

SCHNELLER ALS PYTHAGORAS



SPIELANLEITUNG

REINER KNIZIA

SPIELIDEE

Rechnest du schneller als Pythagoras? Sobald die Würfel gefallen sind, seid ihr alle gefragt! Wer schafft es als Erstes, die ausliegenden Karten richtig zu kombinieren, um auf das Würfelergebnis zu kommen? Doch geht die Rechnung wirklich auf? Sonst bekommen die anderen wertvolle Punkte. Wer gewinnt die nächste Runde? Bei diesem Kartenspiel für 2 bis 6 Personen sind Schnelligkeit und ein kluges Köpfchen gefragt!

INHALT

4 Würfel und 55 Karten (4x **1-10**, 2x **11-14**, 1x **15-19** und 2x **20**)

SPIELABLAUF

Bevor das Spiel beginnt, mischt ihr die Karten gut durch und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Von diesem Stapel werden dann die obersten fünf Karten in einer Reihe neben dem Stapel für alle sichtbar offen ausgelegt. Nehmt nun den **blauen** und **orangenen** Würfel, die anderen beiden Würfel könnt ihr in der Schachtel belassen.

Die erste Runde beginnt die jüngste Person am Tisch und würfelt gleichzeitig mit beiden Würfeln. Anschließend verkündet sie laut das addierte Würfelergebnis, woraufhin alle Spieler*innen versuchen, möglichst schnell eine Rechengleichung mit den offenliegenden Karten aufzustellen, die das Würfelergebnis ergibt. Dabei müssen nicht alle offenliegenden Karten verwendet werden und es dürfen mehrere Rechenarten (+ - × ÷) miteinander kombiniert werden.

Wer als Erstes glaubt, eine korrekte Gleichung gefunden zu haben, sagt laut das Ergebnis und stoppt damit die Runde.

Daraufhin muss die Gleichung ohne Zögern oder erneutes Nachdenken direkt mit den Karten zusammengelegt und erklärt werden.

Ist die Gleichung korrekt, erhält die Person alle offenliegenden Karten, die sie zur Rechnung eingesetzt hat.

Ist die Gleichung nicht korrekt oder zögert die Person, bevor sie die Rechnung erklärt, darf sich jeder der anderen Spieler*innen eine beliebige Karte von der offenliegenden Reihe nehmen.

Alle Spieler*innen sammeln ihre gewonnenen Karten als verdeckten Stapel vor sich. Dieser bringt ihnen am Ende Punkte ein.

Beispiel:



Startaufstellung

$$11 \times 4 - 2$$

Möglichkeit 1: Drei Karten gewonnen

$$5 \times 4 + 20 + 2$$

Möglichkeit 2: Vier Karten gewonnen

$$2 + 5 + 4 + 11 + 20$$

Möglichkeit 3: Fünf Karten gewonnen

$$2 \times 20 + 11 - 5 - 4$$

Möglichkeit 4: Fünf Karten gewonnen

Die nächste Runde beginnt, sobald die Reihe der fünf offenliegenden Karten in der Mitte durch Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt wurde. Nun würfelt die nächste Person im Uhrzeigersinn und alle versuchen, mit den neuen offenliegenden Karten auf das Würfelergebnis zu kommen.

Sollte niemand eine korrekte Gleichung aufstellen können, wird eine sechste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt und in der Reihe ergänzt. Anschließend wird erneut gewürfelt. Falls immer noch keine Rechnung aufgestellt werden kann, wird eine weitere Karte aufgedeckt und nochmals gewürfelt. Dies wird wiederholt, bis eine Lösung möglich ist. Sobald eine korrekte Gleichung gefunden wurde, wird in der darauffolgenden Runde wieder auf nur fünf offenliegende Karten aufgefüllt. Sollten in der offenliegenden Reihe nach dem Entnehmen der Karten, die für die Rechnung verwendet wurden, noch mehr als fünf Karten liegen, wird die Reihe nicht mit neuen Karten aufgefüllt, sondern es wird nur neu gewürfelt.

ZIEL DES SPIELS

Eine Runde gewinnt immer die Person, die am schnellsten eine korrekte Gleichung aufstellen kann, nicht die Person, die die meisten Karten für eine Rechnung verwenden würde. Dennoch lohnt es sich, möglichst viele Karten für die Gleichung zu nutzen, da diese am Ende wertvolle Punkte einbringen.

Das Spiel endet, wenn nicht mehr genügend Karten im Nachziehstapel sind, um die offenliegende Reihe auf fünf Karten aufzufüllen. Dann zählen alle Spieler*innen die von ihnen gewonnenen Karten (nur die Anzahl, nicht die Kartenwerte). Gewonnen hat die Person mit der höchsten Anzahl. Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die zuletzt eine richtige Gleichung genannt hat.



VARIANTEN

Leichtere Variante

Für den Einstieg mit Kindern kann es einfacher sein, die Karten, welche einen höheren Wert als **15** haben, auszusortieren. Zudem kann der orange Würfel durch den **grünen Würfel** ersetzt werden, da dieser niedrigere Zahlen zeigt.

Schwierigere Variante

Für die fortgeschrittene Version wird der orange Würfel durch den **pinken Würfel** ersetzt, da dieser höhere Zahlen zeigt.

WIESO SCHNELLER RECHNEN ALS PYTHAGORAS?

Pythagoras von Samos (ca. 570 v. Chr. – ca. 500 v. Chr.) war eine einflussreiche Persönlichkeit der griechischen Antike und gilt bis heute als einer der größten Mathematiker und Philosophen der damaligen Zeit. Nachdem Pythagoras sich auf seinen Reisen fast das gesamte mathematische Wissen von damals angeeignet hatte, gründete er in Italien eine Schule für die sogenannten „Pythagoreer“, die dort unter anderem in Mathematik, Musik, Philosophie, Astronomie und Religion unterrichtet wurden. Nach Pythagoras wurde zudem der wohl bekannteste Satz der Schulmathematik benannt: der Satz des Pythagoras.



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: Meritt Hettwer
Produktmanagement und Lektorat: Ina Luers

GTIN 4260478342705

Printed in China

www.emf-verlag.de

NOCH MEHR SPIELSPASS



Clever wie Archimedes

GTIN 4260478342484

