
Spielregel für SUM-UP

Bearbeitet von Eugen Oker

SUM-UP fordert zu einem intelligenten Wettkampf um Zahlen heraus: Aus 10 Karten mit Zahlen sind Gleichungen in allen vier Grundrechnungsarten aufzubauen, wobei es darauf ankommt, ein hohes Endresultat zu erzielen. Der Witz dabei ist aber, daß dies jeder auch mit den Karten seiner Gegner tun muß, jener also gewinnen wird, der das Geheimnis der Zahlenverhältnisse am besten durchblickt.

Für 2-8 Spieler.

VORBEREITUNGEN

Zunächst wird das Kartenpaket auseinandersortiert. Die Karten mit den Gleichungssymbolen werden beim einfachen SUM-UP nicht benötigt und kommen beiseite. Dann erhalten die Spieler der Reihe nach ihre Handkarten, fortlaufend mit 1 beginnend.

Jeder teilt ein Blatt Papier in fünf breite Spalten ein. In die erste schreibt man von oben nach unten die Anzahl der Hands, von 1 bis 8, oder weniger, entsprechend der Teilnehmerzahl. Über die anderen Spalten kommen die Zeichen der Rechenarten in der Reihenfolge +, -, \times und :.

Die Zahlenkarten werden gemischt und an jeden Spieler 10 ausgegeben.

Jeder Spieler steckt seine Handnummer zu seinen 10 Karten. Diese Handnummer bleibt während einer ganzen Runde bei den jeweiligen Hands, damit beim Weitergeben Verwechslungen vermieden werden.

DAS SPIEL

SUM-UP wird in 4 Runden gespielt, wobei in jeder Runde eine andere Gleichung gebildet werden muß:

- 1 Runde Addition
- 2 Runde Subtraktion
- 3 Runde Multiplikation
- 4 Runde Division

Während jeder Runde spielt ein Spieler mit jeder Hand einmal.

Der Geber (Handnummer 1) setzt die Sanduhr in das Loch des Kartentablets: Jetzt gilt es, innerhalb der Laufzeit der Sanduhr (ca. 5 Minuten) zunächst aus dem eigenen Blatt eine *Addition* fertigzubringen, die eine möglichst hohe Summe ergibt. Dabei dürfen beliebig viele Karten übrigbleiben. Die Karten müssen sinngemäß in der Hand geordnet und die Addition innerhalb der erlaubten Zeit (zur Kontrolle und Auswertung) notiert werden und zwar in der dafür vorgesehenen Spalte auf dem vorbereiteten Blatt unter der Nummer der eigenen Hand und geheim.

Beispiel:

*Der Spieler mit der Hand 4 hat folgende Karten: 0, 0, 4, 4, 6, 6, 6, 8, 8, 9.
Daraus könnte er folgende Addition formen:*

$$\begin{array}{r} 800 \\ 64 \\ \hline 864 \end{array}$$

*(800 + 64 = 864)
wobei ihm natürlich die Karten 6 und 9 übrigbleiben. Er trägt in die erste Spalte (+) neben der Zahl 4 (seine Hand) ein: 800 + 64 = 864.*

Wer das Ende der Frist (abgelaufene Sanduhr) zuerst bemerkt, ruft „Stop!“. Ab jetzt darf keine Eintragung mehr gemacht werden. Spieler, die noch nichts notiert haben, tragen an entsprechender Stelle eine Null ein. Ist jedes Resultat festgehalten, werden alle Notizen umgedreht. Jetzt gibt jeder Spieler seine Karten zusammen mit seiner Handkarte seinem linken Nachbarn, die Sanduhr wird umgedreht, und jeder versucht jetzt, aus diesen gegnerischen Karten eine optimale Addition zu bilden. Auch diese Gleichungen werden festgehalten und zwar neben der Zahl, die die Handkarte aufzeigt.

Dies wiederholt sich so oft, bis jeder Spieler jede Hand erarbeitet hat.

Diesem ersten Durchgang folgt der zweite, die Subtraktion. Auch hier geht es darum, ein möglichst **hohes Resultat** zu erzielen, also von einer möglichst hohen ersten Zahl möglichst wenig abzuziehen. Die dritte Zahl wird gewertet. Wenn jeder Spieler mit jeder Hand gespielt hat, folgt Runde 3, Multiplikation und Runde 4, Division, wobei es bei letzterer ebenfalls wieder auf ein hohes Ergebnis ankommt. Natürlich werden vor jedem Durchgang die Zahlenkarten eingesammelt, gemischt und neu ausgegeben. Der Spieler mit der insgesamt höchsten Summe gewinnt.

ÜBER DAS SPIEL

Die Zeit für die Bildung einer Gleichung ist reichlich bemessen, weshalb die Spieler die Aufgabe ohne Hast angehen sollten – auch bei anscheinend „unmöglichen“ Karten. Da muß man eben auf mehrere Karten verzichten und sich mit einem relativ niedrigen Ergebnis zufrieden geben – was besser ist, als gar keines. Schließlich haben sich ja auch die Kontrahenten mit dieser „unmöglichen“ Hand auseinandersetzen – und die sollen sie erst einmal besser machen. Selbstverständlich bildet man seine Gleichungen verdeckt in der Hand, ebenso, wie man seine Aufzeichnungen geheim

macht und hält. Im Eifer des „Gefechts“ kann es passieren, daß keiner das Ablaufen der Zeit registriert hat: dann beendet eben der das Spiel, der dies zuerst bemerkt. Am Ende eines jeden Durchgangs wird in der Regel große Neugier darüber herrschen, wie die einzelnen Teilnehmer die jeweiligen Aufgaben gelöst haben. Man sollte diese Möglichkeit des Vergleichs geben. Das lockert die verknoelbte Atmosphäre des Spiels sehr auf, auch wenn dabei bekannt wird, wie sich die Teilnehmer plaziert haben. Auch sollte bei der Gelegenheit gleich kontrolliert werden, ob sich ein Teilnehmer „verrechnet“, also eine unstimmmige Gleichung produziert hat. Eine solche wird gestrichen und mit Null gewertet.

Variante: Es kann vereinbart werden, daß mit einem Blatt gleichzeitig mehr als eine Rechnung durchgeführt wird. Natürlich muß es die gleiche Rechnungsart sein. In diesem Falle gilt als Resultat die Summe beider Gleichungen.

Beispiel:

Ein Spieler hat die Karten 0, 4, 4, 4, 5, 5, 6, 6, 6 und 9. Daraus bildet er:

$$644 + 6 = 650$$

$$4 + 5 = 9$$

$$\text{Resultat} = 659$$

SUM-UP-ROMME

Eine Variation für 2-4 Spieler.

Dafür werden auch die Karten mit den Gleichungssymbolen benötigt.

Die Zahlenkarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt einzeln 10 Karten. Der Rest kommt als Talon verdeckt in das Spiel-Etui zurück. Die 6 Gleichungskarten werden gemischt; der Geber läßt den Spieler links von ihm eine davon verdeckt ziehen. Dieser dreht die Sanduhr um und versucht eine Rechnung der vorgegebenen Art zu formieren. Zeigt die Gleichungskarte zwei Rechnungsarten, darf er die ihm genehme wählen.

Hat er eine Gleichung gebildet, legt er sie vor sich auf den Tisch. Das Resultat (nicht mehr die ganze Gleichung) wird notiert, die Karten vom Talon wieder auf 10 ergänzt.

Beispiel:

Die Gleichungskarte zeigt \times . Der Spieler muß eine Multiplikation durchführen. Er hat (neben anderen Zahlen) die Karten 1, 2, 3 und 4 und entschließt sich zu

$$3 \times 4 = 12.$$

Für ihn werden 12 Punkte notiert und er nimmt 4 neue Karten vom Talon.

Wer die Zeit versäumt, notiert Null und bekommt 10 neue Karten. Dann mischt der Spieler die Gleichungskarten und läßt seinen linken Nachbarn verdeckt ziehen.

Dieser dreht die abgelaufene Sanduhr um und kann entweder eine eigene vorgeschriebene Gleichung bilden, oder er bildet eine solche unter Verwendung des vorhergegangenen Resultats.

Beispiel:

Die Gleichungskarte zeigt -. Der Spieler muß eine Subtraktion durchführen. Er hat, neben anderen Zahlen, die Karten 1, 1, 1 und verwendet diese zusammen mit dem Resultat seines Vorgängers (12) zu der Gleichung:

$$12 - 1 = 11.$$

Wären unter seinen anderen Karten auch 3, 3 und 4, wäre es natürlich klüger, eine eigene Rechnung zu machen:

$$14 - 1 = 13.$$

Er bekommt sein Resultat gutgeschrieben und ergänzt seine Karten auf 10.

Das Spiel ist aus, wenn der Talon zu Ende ist und niemand mehr eine Rechnung formieren kann. Jeder Spieler bekommt von seiner Gesamtsumme 5 Punkte Abzug für jede Karte, die er noch in Händen hält.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

Ersatzteile für alle 3M Spiele können direkt bei der 3M DEUTSCHLAND bezogen werden.

Kaarten 0 4/m 9 : elk 10 Reer



3M DEUTSCHLAND GMBH

Hauptabt. Handelswaren

404 Neuß 1 · Postfach 643 · Tel. 141