

Zum Spiel gehören:

- ▶ 36 Aktionskarten (75 x 75 mm)
- ▶ 1 Spielplan
- ▶ 24 Zahlenwürfel
- ▶ 1 Anleitung

Das Spiel fördert:

- ▶ Raum-Lage-Orientierung
- ▶ Visuelle Differenzierung
- ▶ Feinmotorik
- ▶ Vorausschauendes Planen und Handeln
- ▶ Addition einstelliger Zahlen

Grundsätzliches:

Zu den Zahlenwürfeln

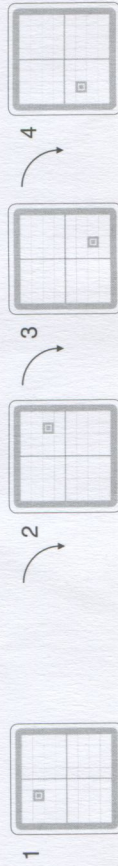
Die Zahlenwürfel haben die Funktion eines Setzsteins. Jeder Spieler erhält 6 Zahlenwürfel einer Farbe. Die Zahlen 0 bis 5 sind als Pluspunkte für den jeweiligen Spieler zu verstehen. Pro Zug darf einmal gewürfelt werden.

Zu den Aktionskarten

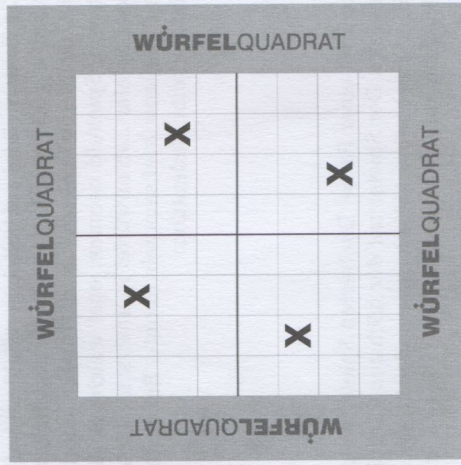
Die Aktionskarten geben das Spielfeld im Kleinformat wieder. Sie zeigen durch eine farbige Markierung eines Kästchens die Lage des Feldes an, auf das ein Zahlenwürfel auf dem Spielfeld gesetzt werden darf. Wichtig: Die Aktionskarte darf bis zu dreimal buchstäblich um die eigene Achse gedreht werden. Das bedeutet: Der Spieler hat bei jedem Zug vier Chancen, seinen Würfel zu platzieren. (Auf einigen Spielkarten befinden sich zwei Markierungen. Bei diesen Karten verdoppeln sich die Chancen des Spielers, seinen Zahlenwürfel auf dem Spielplan zu platzieren.)

Beispiel:

Diese Aktionskarte hat der Spieler gezogen (1). Er kann sie dreimal um 45° um die eigene Achse drehen (2-4).



Auf diesen Feldern des Spielfelds kann er seinen Zahlenwürfel platzieren:



Spielidee 1 (Grundregel):

Jeder Spieler bekommt 6 Zahlenwürfel einer Farbe. Die Aktionskarten liegen im verdeckten Stapel. Es wird reihum abgehoben. Der an der Reihe befindliche Spieler prüft, ob er mit der Markierung auf seiner Aktionskarte auf ein freies (noch nicht mit einem Zahlenwürfel besetztes) Feld auf dem Spielplan gelangt. Gelingt ihm dies, würfelt er mit seinem Zahlenwürfel und legt ihn mit der erwürfelten Zahl nach oben auf dem Spielplan ab. Gelingt ihm das nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Vor Beginn des Spiels sprechen die Spieler ab, welche Regel für das Spielende gilt: Das Spiel ist beendet,

- ▶ wenn der erste Spieler seine 6 Zahlenwürfel ablegen konnte oder
- ▶ wenn alle 24 Zahlenwürfel auf dem Spielfeld stehen.

In beiden Fällen addiert jeder Spieler die oben liegenden Zahlen auf seinen Zahlenwürfeln. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Summe.

Variation:

Wer eine '0' erwürfelt, darf so lange würfeln, bis er eine Zahl von 1 bis 5 erreicht hat.

Variationen Wertung am Spielende:

Gewonnen hat,

- ▶ wer die niedrigste Punktzahl erzielt hat
- ▶ wer weniger als 12 Pluspunkte hat.

Spielidee 2:

Vor Spielbeginn werden die 24 Zahlenwürfel auf beliebigen Feldern auf dem Spielplan platziert. Die Aktionskarten werden reihum vom Stapel abgehoben. Steht auf dem durch die Aktionskarte bezeichneten Feld ein Zahlenwürfel, so darf der an der Reihe befindliche Spieler ihn vom Spielfeld nehmen, egal welche Farbe der Zahlenwürfel hat. So sammelt jeder Spieler Zahlenwürfel in unterschiedlichen Farben. Gewonnen hat, wer als Erster 6 Zahlenwürfel sammeln konnte. Bei dieser Spielidee haben die Zahlen auf den Würfeln keine Bedeutung.

Spielidee 3:

Für 2 Spieler

Jeder Spieler erhält 6 Zahlenwürfel einer Farbe. Die beiden Spieler würfeln gleichzeitig mit einem ihrer Zahlenwürfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl (Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.) zieht eine Aktionskarte und setzt seinen Zahlenwürfel entsprechend der Markierung auf der Aktionskarte mit der gewürfelten Zahl nach oben auf den Spielplan.

Gewonnen hat, wer als Erster alle seine Zahlenwürfel ablegen konnte.

Weitere Verwendung der Aktionskarten:

Die Aktionskarten werden nach Kriterien sortiert.

Beispiele:

Es sollen alle Karten gefunden werden, bei denen ein Feld

- ▶ an der senkrechten/waagerechten Linie,
- ▶ innerhalb eines Teil-Quadrates,
- ▶ am äußeren Rand des Spielfeldes

gekennzeichnet ist.

Gabriele Wunderlich

WÜRFELQUADRAT

Für 2 bis 4 Spieler in Vorschule und Schule

Impressum

© Der Kleine Verlag in Kooperation mit Erhard Friedrich Verlag GmbH
Erhard Friedrich Verlag GmbH, Im Brande 17, 30926 Seelze
Der Kleine Verlag, Osterwiese 6, 21409 Embsen/OT Oerzen
Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung / Dirk Jäger
Druck: LUDO FACT GmbH/ASS Altenburger. Printed in Germany
ISBN: 978-3-7800-3354-3
www.kallmeyer.de