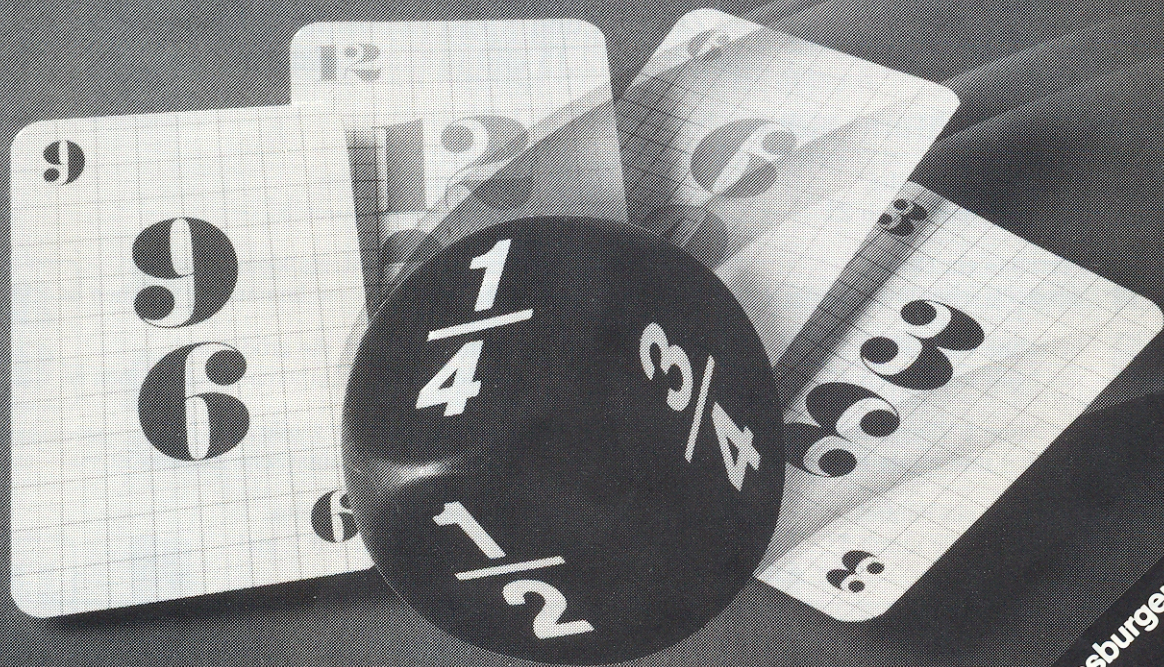


Gut geteilt ist halb gewonnen

Bei dieser Würfelei ist Teilen keine Hexerei



Ravensburger

®

Brüche sind nichts, vor dem man erschrecken muß. Es geht dabei ums Teilen.
Wie einfach das ist, erleben die Spieler bei

Gut geteilt ist halb gewonnen

Ravensburger Spiele®
Nr. 009091 (601 5494 5)
von Y. Harpaz und S. Klein











Kartenspiel mit Würfeln für 2 - 4 Spieler ab 10 Jahren
Inhalt: 52 Karten, 2 Würfel, 1 Anleitung

Beschreibung des Spielmaterials

Karten:

Die Zahlen 7, 9, 11 und 13 sind zweimal im Spiel.
Die Zahlen 1, 4, 5, 6, 8, 10 und 14 sind dreimal im Spiel.
Die Zahlen 2 und 3 sind viermal im Spiel.
Die Zahlen 12, 15 und 16 sind fünfmal im Spiel.

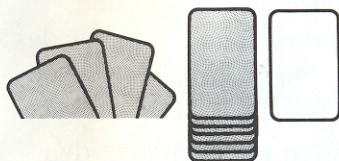
Die Zeichen der Würfel heißen:

- | | | | |
|--|--|---|---|
|  $\frac{1}{2}$ | Berechne die Hälfte, das heißt teile durch 2! |  $\frac{1}{8}$ | Berechne ein Achtel, das heißt teile durch 8! |
|  $\frac{1}{3}$ | Berechne ein Drittel, das heißt teile durch 3! |  $<$ | Nimm eine Zahl, die kleiner ist! (kleiner als; das mathematische Zeichen ist $<$) |
|  $\frac{1}{4}$ | Berechne ein Viertel, das heißt teile durch 4! |  $>$ | Nimm eine Zahl, die größer ist! (größer als; das mathematische Zeichen ist $>$) |
|  $\frac{3}{4}$ | Berechne 3 Viertel, das heißt teile durch 4 und nimm dieses Teil 3 mal! |  $=$ | Nimm eine gleich große Zahl! (gleich; das mathematische Zeichen ist $=$) |
|  $\frac{1}{5}$ | Berechne ein Fünftel, das heißt teile durch 5! |  $\times 2$ | Berechne das Doppelte, das heißt nimm mit 2 mal. |

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster die Karten, die man auf der Hand hat loszuwerden

Vorbereitung



Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält vier Karten, die er in der Hand hält. Die restlichen Karten werden als verdeckter Kartenstoß in die Mitte des Tisches gelegt. Nur die oberste Karte wird abgenommen und offen neben den Kartenstoß gelegt. Das ist der Anfang des offenen Kartenstapels.

Spielregel

Die Spieler bestimmen, wer anfängt. Es wird reihum gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Er prüft dann, ob er mit der Zahl auf der offen liegenden Karte und einem Würfelzeichen eine Rechnung machen kann. Paßt eine seiner eigenen Karten als Ergebnis dazu, darf er sie ablegen.

Wichtig: Der Spieler legt nur **eine** Karte auf dem offenen Kartenstapel ab, auch wenn er mehrere passende hat.



offenliegende
Karte



gewürfelte
Zeichen



Karten ablegen *Beispiel 1*

„Die Hälfte“ von 8 ist 4. Eine Karte mit 4 würde passen. Der Spieler kann sie ablegen, wenn er sie hat.

„Kleiner als“ 8. Eine Karte mit den Zahlen 1 - 7 könnte abgelegt werden.



offenliegende
Karte



gewürfelte
Zeichen



Karten ablegen *Beispiel 2*

„Ein Drittel“ von 14 rechnet sich nicht so, daß es aufgeht. 14 ist nicht durch 3 teilbar, keine Dreierzahl. Keine Karte kann abgelegt werden.

„Größer als“ 14. Eine Karte mit 15 oder 16 könnte abgelegt werden, wenn der Spieler sie hat.

Wenn man keine Karte ablegen kann

Kann der Spieler, der an der Reihe ist, **keine** passende Karte ablegen, muß er eine neue Karte vom verdeckten Stoß aufnehmen. Diese darf er erst verwenden, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Er gibt die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Ehe der nächste Spieler würfelt, dürfen die nachfolgenden Spieler aber ihre Karten prüfen, ob sie anstelle des Spielers, der an der Reihe war, eine Karte ablegen können. Es geht dabei streng der Reihe nach. Sobald **ein** Spieler eine Karte abgelegt hat, ist die Chance für die restlichen Spieler vorbei. Es darf nur **eine** Karte abgelegt werden. Dann wird gewürfelt.

Spielmöglichkeit für Fortgeschrittene: Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, keine Karte ablegen konnte, versuchen alle anderen Spieler danach das Ablegen einer passenden Karte um die Wette. Da nur **eine** Karte abgelegt werden darf, kommt der flinkste Spieler zum Zug. Sind die Würfel gefallen, darf keine Karte mehr abgelegt werden.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler ohne Karten ist Gewinner dieser Spielrunde.

Zweite Möglichkeit zur Berechnung des Spiels: Alle Zahlen, die die anderen Spieler noch auf der Hand haben, werden zusammengezählt und dem Gewinner gutgeschrieben.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg