

# ® MATH MAGIC™

\* The Ultimate Math Challenge \*

\* Strategi Pengiraan Yang Mencabar Mental \*

\* 精 彩 的 數 學 挑 戰 \*

\* Das strategische Spiel mit Farben und Zahlen \*

## PLAYING RULES

## PERATURAN PERMAINAN

## 游 戲 規 則

## Spielregeln

Produced & Marketed By:

**CM**  
marketing

12, 1st. Floor, Jalan SS2/24,  
47300 Petaling Jaya,  
Selangor Darul Ehsan,  
Malaysia.  
Tel: (603) 777 6599  
Fax: (603) 777 6598

Produced under licence by Carta Makmur Sdn.Bhd.  
Copyright 1996 CM Marketing (M) Sdn.Bhd. Kuala Lumpur

Alleinvertrieb für Deutschland und europ. Länder ohne Lizenz  
Möwe-Verlag, Rheinstr. 23, D-26382 Wilhelmshaven,  
Tel. 04421 43666, Fax: 04421 43911

# ®MATHMAGIC™

## Allgemeines

1. Wieviel Mitspieler: 1-4 Spieler können MathMagic spielen.
2. Anzahl der Spielchips: 84 Farbchips
3. Was bedeuten die einzelnen Farben?
  - a. BLAU Subtrahieren od. Abziehen (-)
  - b. GRÜN Multiplizieren od. Malnehmen (x)
  - c. GELB Addieren od. Hinzuzählen (+)
  - d. ROT Dividieren od. Teilen (/)
4. Es ist darauf zu achten, daß Chips nur dort angelegt werden können, wo die Farben der sich berührenden Kanten gleich sind.

## Spielbeginn

5. Vor Spielbeginn alle Chips gut mischen und in das schwarze Säckchen füllen.
  - a. Jeder Spieler zieht zunächst einen Chip.
  - b. Der Spieler mit der höchsten Zahl (unabhängig von der Farbe) beginnt das Spiel. Haben mehrere Spieler die gleiche höchste Zahl, entscheidet die Farbe in der Reihenfolge: GRÜN, GELB, BLAU, ROT.
  - c. Der erste Spieler holt sich weitere fünf Chips aus dem Säckchen und füllt sein Board auf sechs Chips auf. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinne (normale Spielfolge) und füllen ebenfalls ihr Board auf sechs Chips auf.
  - d. Außer bei Spielbeginn durch den ersten Spieler, der mit zwei Chips beginnt, kann immer nur ein Chip an die auf dem Spielfeld befindliche Figur angelegt werden.

## Wie man die Chips spielt

6.
  - a. Ins Spiel kommende Chips können nur an bereits gelegte Chips angelegt werden.
  - b. Alle Chips müssen in der gleichen Leserichtung der Zahlen angelegt werden.
  - c. Dabei ist darauf zu achten, daß die Farben an allen sich berührenden Kanten gleich sind (z. Bsp. ROT an ROT, BLAU an BLAU usw.).

## Spielverlauf

7.
  - a. Der erste Spieler (Spieler 1) wählt von seinem Board 2 Chips und legt diese so auf das Spielfeld, daß zwei gleiche Farben sich berühren. Die Kombination der beiden Zahlen in den sich berührenden Farbfeldern soll entsprechend der Ergebnisregeln das höchst mögliche Ergebnis erzielen. Gleichzeitig wird die Leserichtung der Chips für dieses Spiel festgelegt. Das Ergebnis schreibt Spieler 1 auf einen Zettel.
  - b. Danach zieht Spieler 1 als Ersatz für die zwei gesetzten Chips zwei neue aus dem schwarzen Säckchen.
  - c. Spieler 2 wählt nun von seinem Board einen Chip, mit dem er beim Anlegen ebenfalls ein höchstmögliches Ergebnis erreichen kann und legt den Chip an die bereits begonnen Figur. Alle sich berührten Farben müssen identisch sein. Das Ergebnis

- wird nun unter dem Namen des 2. Spielers notiert. Für den gesetzten Chip zieht sich Spieler 2 einen neuen Chip. Spieler 3 und 4 folgen in gleicher Weise.
- d. Bei einer Division (Teilung) darf nur ein solcher Chip angelegt werden, bei dem das Ergebnis der Division eine ganze Zahl ergibt.
  - e. Das Spiel wird im Uhrzeigersinne fortgesetzt, bis alle Chips aus dem schwarzen Säckchen gezogen und auf dem Spielfeld gelegt sind. Wenn der letzte Spieler mit seinem letzten Chip nicht mehr ansetzen kann, weil er keine passenden Farben hat, werden alle Zahlen seines letzten Chips zusammengezählt und von seinem bisherigen Ergebnis abgezogen.
  - f. Jeder Spieler kann ein oder mehrere Chips gegen solche noch im Säckchen befindliche austauschen, muß dafür aber eine Runde aussetzen.

### Ergebnisregeln

8. Nachdem ein Spieler seinen Chip farbrichtig angelegt hat, gelten folgende Regeln:
  - a. GRÜN an GRÜN die Zahlen sich berührender Farbfeldern werden multipliziert,
  - b. GELB an GELB die Zahlen sich berührender Farbfeldern werden addiert
  - c. BLAU an BLAU die Zahlen sich berührender Farbfeldern werden subtrahiert
  - d. ROT an ROT die Zahlen sich berührender Farbfeldern werden dividiert.  
(Brüche oder Komma-Ergebnisse sind nicht zulässig!)

### Zusatzpunkte

9. a. Wenn beim Legen eines Chips **zwei Seiten** farbgleiche Kantenberührung haben, werden die Ergebnisse **beider** Kanten errechnet und dann addiert.
- b. Wenn beim Legen eines Chips **drei Seiten** farbgleiche Kantenberührung haben, werden die Ergebnisse **aller drei** Kanten errechnet und dann addiert.
- c. Wenn beim Legen eines Chips **alle vier Seiten** farbgleiche Kantenberührung haben, werden die Ergebnisse **aller vier** Kanten errechnet und dann addiert. Zusätzlich gibt es in diesem Fall noch ein **Bonus von 100 Punkten**.

### SOLITAIRE

10. MathMagic kann auch als SOLITAIRE von einem Spieler allein gespielt werden: das Ziel ist es, alle Chips unter Beachtung o.a. Farb- und Rechenregeln auf dem Spielfeld zu einem exakten Rechteck aneinander zu legen.

Alle Rechte an MathMagic sind vorbehalten. Reproduktion von MathMagic im Ganzen oder teilweise oder in welcher Form auch immer ohne schriftliche Erlaubnis des Copyright-Inhabers ist ein strafwürdiger Verstoß. Jede Person, die mit der Herstellung, Reproduktion oder Verteilung oder Weiterverkauf einer der Natur dieses Spieles insgesamt oder auch nur teilweise unerlaubt befaßt ist, wird des illegaler Handelns bezichtigt und zur Anzeige gebracht.

Hergestellt unter License von Carta Makmur Sdn.Bhd.  
Copyright 1996 CM Marketing (M) Sdn.Bhd. Kuala Lumpur, Malaysia.

**Alleinvertrieb für Deutschland und europ. Länder ohne Lizenz:**  
Möwe-Verlag, Rheinstr. 23, D-26382 Wilhelmshaven, Tel. 04421 43666, Fax: 04421 43911