

Rundherum

Material:

Zahlenkärtchen, Spielfiguren, Würfel, Spezialfigur, 21 Belohnungen (Chip, Süßigkeit...)

Vorbereitung:

Die Kärtchen werden mit der Rückseite (Zahl) nach oben kreisförmig ausgelegt. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und setzt sie auf ein beliebiges Kärtchen.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler dreht ein beliebiges - nicht besetztes - Kärtchen um. Er rechnet die darauf stehende Malaufgabe aus und sucht das Kärtchen mit der Ergebniszahl. Dann stellt er die Spezialfigur auf dieses Zahlenkärtchen. Als nächstes würfelt er. Nach jedem Wurf darf sich der Spieler neu für eine Laufrichtung entscheiden, muss aber alle Würfelaugen in die gewählte Richtung laufen. Endet sein Zug auf einem besetzten Feld, so darf er gleich noch einmal würfeln. Wer mit seiner Figur exakt das Feld der Spezialfigur erreicht, bekommt eine Belohnung. Dieser Spieler dreht das Kärtchen unter der Spezialfigur um, errechnet die nächste Zielzahl und versetzt die Figur. Wer eine Sechs würfelt, darf sofort zur Spezialfigur springen. Sieger ist der Spieler mit den meisten Belohnungen.

Hinweis zu den vorhandenen Malaufgaben:

Nicht dabei sind die Zweier- und Zehnerreihe, weil diese in der Regel einfach sind und die Neunerreihe, weil ich mir hier mit dem Fingertrick helfen kann. Tauschaufgaben kommen nur in einer Rechenrichtung vor.

