

# NUMΣRABIS

Ein berechnender Memospaß von Jens Sattler



Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren, Piatnik Spiel Nr. 608896,  
© 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria

**9 und 13, 15 und 47, 33 und 49** – was haben diese Zahlen gemeinsam? Richtig, es sind alles ungerade Zahlen! Bei diesem Spiel geht es darum, anhand von einfachen mathematischen Aufgaben spielerisch zwei, manchmal sogar drei passende Kärtchen zu finden. Das Zusammenspiel von Merkfähigkeit, Kombinationsgabe und Glück ist dabei der Schlüssel zum Erfolg.

## Spielinhalt:

- 49 Kärtchen mit den Zahlen von 1 bis 49
- 2 Würfel
- 1 Bogen Etiketten zum Bekleben der Würfel
- 1 Spielanleitung



## Spielziel:

Das Ziel der Spieler ist, möglichst viele Aufgaben durch das Aufdecken der richtigen Zahlenkärtchen zu lösen. Wer das schafft und am Ende des Spiels die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel müssen die Kärtchen vorsichtig aus den Stanztableaus herausgetrennt werden. Die beiden Würfel werden mit den beigelegten Etiketten beklebt.
- Alle Kärtchen werden mit der Zahlenseite nach unten auf dem Tisch verteilt und gut gemischt. Anschließend werden die Kärtchen in einem Quadrat (7 x 7 Kärtchen) aufgelegt.
- Die beiden Würfel werden bereitgelegt.

## Spielablauf:

Der Startspieler wird bestimmt. Der Spieler an der Reihe würfelt mit beiden Würfeln und legt damit

- eine Spielvariante und
- eine Aufgabe

fest, die den weiteren Spielablauf bestimmen.

## Die Spielvarianten (schwarzer Würfel)

Solo

### Solospiel

Die Spieler versuchen der Reihe nach, die Aufgabe durch das Aufdecken von zwei Kärtchen zu lösen. Dabei wird im Uhrzeigersinn gespielt. Löst ein Spieler die Aufgabe nicht, werden die Kärtchen wieder umgedreht. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt zwei Kärtchen auf. Wird die Aufgabe gelöst, darf er die Kärtchen an sich nehmen und beginnt eine neue Runde, indem nun er mit beiden Würfeln würfelt und so eine neue Aufgabe und Spielvariante festlegt. Kann in einer Runde kein Spieler die Aufgabe lösen, würfelt derjenige, der die Runde begonnen hat, erneut und legt damit eine neue Aufgabe und Spielvariante fest.

All

### Offene Runde

Wie beim Solospiel versuchen die Spieler der Reihe nach die Aufgabe durch das Aufdecken von zwei Kärtchen zu lösen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Allerdings bleiben die aufgedeckten Kärtchen eines jeden Spielers nach seinem Zug offen auf dem Tisch liegen. Diese dürfen von den nachfolgenden Spielern zur Lösung der Aufgabe nicht mehr verwendet werden. Sobald alle Spieler zwei Kärtchen aufgedeckt haben, entscheidet

bei

$N_1$

$N_2$

$\Sigma > 60$

$\Sigma < 20$

$\frac{X}{5}$

die höchste Summe,

bei

$\Delta \leq 5$

die niedrigste Differenz

der richtig gelösten Aufgabe, wer sich seine zwei Kärtchen nehmen darf. Alle anderen Kärtchen werden wieder umgedreht. Der Spieler, der die Aufgabe gelöst hat, ist nun mit dem Würfeln an der Reihe. Bei Gleichstand werden alle Kärtchen wieder umgedreht und es wird erneut gewürfelt. Sind nicht mehr genügend Kärtchen zum Aufdecken für alle Spieler vorhanden, dürfen in dieser Runde nur mehr die Spieler teilnehmen, die noch Kärtchen aufdecken können.

**3**

### Anzahl Kärtchen gleich 3

Bei dieser Variante des Solospiels muss die vorgegebene Aufgabe mit drei statt mit zwei Kärtchen gelöst werden.

Für alle Spielvarianten gilt: Ist es einem Spieler bereits mit dem ersten aufgedeckten Kärtchen nicht möglich, die Aufgabe zu lösen, darf er kein weiteres Kärtchen mehr umdrehen. Bei der Spielvariante **3** gilt das auch für das zweite aufgedeckte Kärtchen.

### Die Aufgaben (weißer Würfel)

$N_1$

**Ungerade** – Es dürfen nur Kärtchen mit ungeraden Zahlen aufgedeckt werden.

$N_2$

**Gerade** – Es dürfen nur Kärtchen mit geraden Zahlen aufgedeckt werden.

$\Sigma > 60$

**Summe größer als 60** – Die Summe der Zahlen auf den aufgedeckten Kärtchen muss größer als 60 sein.

$\Sigma < 20$

**Summe kleiner als 20** – Die Summe der Zahlen auf den aufgedeckten Kärtchen muss kleiner als 20 sein.

$\frac{X}{5}$

**Teilbar durch 5** – Die Summe der Zahlen auf den aufgedeckten Kärtchen muss durch 5 teilbar sein.

$\Delta \leq 5$

**Differenz kleiner gleich 5** – Der Unterschied zwischen den Zahlen auf den aufgedeckten Kärtchen darf maximal 5 betragen. Diese Aufgabe ist besonders bei der Variante mit 3 Kärtchen eine Herausforderung, denn bei dieser Variante darf der Unterschied zwischen der höchsten und der niedrigsten Zahl maximal 5 betragen. Beispiele: 11, 15 und 16 ist gültig, hingegen 11, 16 und 21 nicht.

### Spielende:

Das Spiel endet, wenn das letzte Kärtchen aufgedeckt wird und die Aufgabe damit gelöst werden kann. Sollte am Ende nur noch ein Kärtchen übrig sein, verbleibt dieses auf dem Tisch und das Spiel ist mit der zuletzt gelösten Aufgabe beendet. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Kärtchen gesammelt hat.



Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „Numerabis“ noch Fragen oder Anregungen haben,  
wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)