



TRIO

Ravensburger Spiele® Nr. 23 132 4
 Ein Zahlen-Kombinationsspiel von Heinz Wittenberg
 für 1–6 Spieler von 10–99 Jahren.
Inhalt: 49 Zahlenkärtchen
 50 Zahlenchips
 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Die 49 quadratischen Zahlenkarten werden gemischt und in sieben Reihen zu je 7 Karten auf dem Tisch ausgelegt, Ziffern nach oben. Die runden Zahlenchips werden gemischt und verdeckt in den Schachteldeckel gelegt.

Spielverlauf:

Es wird ausgelost, wer beginnt. Der erste Spieler deckt einen der Chips aus dem Schachteldeckel auf, so dass alle Mitspieler die Zahl darauf sehen können. Jeder versucht nun, als Erster unter den 49 ausgelegten Zahlen drei nebeneinander liegende zu finden, mit denen man die aufgedeckte Zahl bilden kann. Zwei der drei Zahlen werden dabei miteinander malgenommen, die dritte davon abgezogen oder dazugezählt. Die drei Zahlen dürfen waagrecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander liegen, aber nicht im Winkel (siehe Abb.).

Beispiele: $32 = 5 \times 7 - 3$
 $= 6 \times 5 + 2$
 $= 5 \times 8 - 8$

6	9	7	4	3	6	2
2	3	1	8	5	5	1
4	5	5	4	7	2	8
9	7	6	7	2	1	6
1	3	4	8	3	5	3
5	8	8	7	9	4	4
9	2	1	6	3	2	6

Variante ohne Multiplikation:

Bei dieser Variante wird mit den Zahlenchips von 1–25 gespielt. Es gelten dieselben Regeln wie vorher, die Zahlen werden jedoch nur zusammengezählt und abgezogen. Die beiden Rechenarten können beliebig kombiniert werden.

Beispiel: $6 = 9 - 1 - 2$
 $= 3 + 1 + 2$
 $= 8 - 6 + 4$

Die Zahl 32 wurde aufgedeckt. Ein Mitspieler findet als Erster drei nebeneinander liegende Karten mit den Zahlen 5, 7 und 3. Damit hat er den Chip gewonnen, denn $5 \times 7 = 35$; $35 - 3 = 32$. Ebenso gut hätte man den Chip auch mit der Kombination 5, 6 und 2 oder 5, 8 und 8 gewinnen können.

Die Reihenfolge der Ziffern spielt keine Rolle. Man kann auch die 1. und 3. Ziffer multiplizieren und die mittlere dazuzählen oder abziehen. Die einzige Bedingung ist, dass alle 3 Ziffern in der oben beschriebenen Weise nebeneinander liegen.

Für jede Zahl gibt es so viele Kombinationsmöglichkeiten, dass sich fast immer eine Lösung findet. Gelingt es wirklich einmal nicht, drei passende, nebeneinander liegende Zahlen zu finden, so wird der betreffende Chip für diese Runde aus dem Spiel genommen.

Ende des Spiels:

Es wird so lange gespielt, bis alle Chips aufgebraucht sind. Gewinner ist, wer am Schluss die meisten Zahlenchips hat.

Spieldauer:

Die Zahlenchips umfassen die Zahlen von 1–50. Wenn die Spieldauer bei 50 Chips zu lang ist, bleibt es den Spielern überlassen, von den gemischten Chips etwa die Hälfte beiseite zu legen. Das empfiehlt sich besonders bei Kindern und bei Spielern, die lange überlegen und schauen müssen, ehe sie eine Kombination finden.

© 1989, 2002 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.de
 Ravensburger Spieleverlag
 Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

