

Ergänzende Spiel-Idee für den Zahlenluchs

Für 2 Spieler: Lege einen Spielplan aus 5 x 5 beliebigen Zahlenkarten. Die restlichen Karten liegen als verdeckter Stoß zum Abheben bereit.

Ein Spieler verteilt die 6 Steine seiner Farbe auf die Karten der linken unteren Ecke des Spielplans. Der andere Spieler verteilt seine Steine entgegengesetzt in der rechten oberen Ecke. Dabei steht nur ein Stein auf jeder Karte. Nun zieht jeder Spieler eine Karte. Der die höchste Zahl gezogen hat, beginnt das Spiel.

Pro Spielrunde darf jeder Spieler einen seiner Steine ein Feld weit ziehen, entweder vorwärts (= über eine Spielkartenecke und geradeaus), links (= über die linke Kante der Spielkarte) oder rechts (= über die rechte Kante der Spielkarte). Die Pfeile in der Skizze verdeutlichen die möglichen Züge. Wenn auf dem Zielfeld eine Stein des Gegners oder ein eigener steht, wird dieser geschlagen und aus dem Spiel genommen.



Die Spieler ziehen abwechselnd. Bevor ein Spieler einen Stein zieht, nimmt er eine Karte aus dem verdeckten Kartenstoß auf. Nun zieht er mit dem Stein, der auf der gezogenen Zahl steht (was selten vorkommt). Wenn kein Stein auf der gezogenen Zahl steht, dann rückt er mit dem Stein weiter, der auf einer Zahl steht, der der gezogenen am nächsten ist. Er kann hierbei den Stein rücken, der auf der nächst höheren oder nächst niedrigeren Zahl steht. Die gezogene Karte wird zur Seite gelegt und nicht mehr beachtet. *Zwei Beispiele zur Verdeutlichung:* a) Der Spieler hat noch Steine auf den Zahlen 3, 8, 18, 25. Er zieht eine 7. Dann muss er den Stein von der 3 oder 8 ziehen. b) Der Spieler hat noch Steine auf den Zahlen 4, 14, 19 und zieht eine 25. Dann muss er den Stein von der 19 ziehen.

Gewonnen hat, wer die Ecke des Gegners mit einem seiner Steine erreicht. Verloren hat, wer keinen mehr auf dem Spielfeld hat.

Für 4 Spieler: Das Spielfeld besteht aus 6 x 6 Karten. Jeder Spieler beginnt in einer der Ecken. Zwei Spieler bilden je ein Team, das in benachbarten Ecken startet. Gewonnen hat das Team, bei dem zuerst ein Stein das gegenüber liegende Eckfeld erreicht. Verloren hat ein Team, wenn von einer seiner beiden Farben alle sechs Steine geschlagen sind.

Für die Idee und die Erlaubnis zur Übertragung sowie Nutzung der Spielstrategie aus „EinStein würfelt nicht!“ danke ich Prof. Dr. Ingo Althöfer, Jena, ganz besonders herzlich!