

Frosch gegen Fliege: Spielplan



# Frosch gegen Fliege

Kontrolliert euch bei der Berechnung der Ergebnisse gegenseitig und schaut gegebenenfalls in den Lösungen nach.

## Termimathor

**Spieler** 2 Spieler

**Material** Term-Karten, 1 Kontrollkarte, 1 Würfel, pro Spieler: 1 Schmierblatt, 1 Stift

### So geht's:

Schneidet zunächst die Term-Karten aus, mischt sie und legt sie verdeckt in die Mitte des Tisches. Anschließend zieht ihr abwechselnd je eine Karte, bis jeder von euch vier Karten auf der Hand hat. Der jüngere Spieler beginnt. Er zieht blind eine Karte des Mitspielers und legt sie offen auf den Tisch.

Der ältere Spieler würfelt eine Zahl und setzt sie für die Variable in die Term-Karte ein. Er berechnet den Wert des Terms und notiert sein Ergebnis.

Nun würfelt der zweite Spieler und berechnet ebenfalls den Wert des Terms für seine gewürfelte Zahl. Sollte er dieselbe Zahl gewürfelt haben, würfelt er erneut, bis er eine andere Zahl gewürfelt hat.

Der Spieler, der den größeren Wert berechnet hat, bekommt die Karte als Punktekarte.

Solltet ihr euch bezüglich eines Ergebnisses unsicher sein, schaut in den Lösungen nach.

Nun zieht der ältere Spieler eine Karte des Mitspielers, und beide verfahren wieder wie oben beschrieben. Das Spiel ist beendet, wenn keine Karte mehr übrig ist. Wer am Ende die meisten Karten als Punktekarten sammeln konnte, gewinnt das Spiel und ist Termimathor.

Bei einem Gleichstand wählt der jüngere Spieler aus allen Karten nochmals eine Karte aus. Sie wird wie oben beschrieben für die finale Entscheidung verwendet.



## Termimathor: Term-Karten



 $8 - 3x$	 $12 : y - 3$	 $2 \cdot (0,5t - 1,5)$	 $-\frac{a}{2} \cdot (a - 5)$
 $6p - p^2 - 4$	 $3 - z$	 $2,5r - 10$	 $(18 - x \cdot x) : 2$



## Termimathor

**Spieler** 2 Spieler

**Material** Term-Karten, 2 verschiedenfarbige Würfel, pro Spieler:  
1 Schmierblatt, 1 Stift

### So geht's:

Schneidet zunächst die Term-Karten aus, mischt sie und legt sie verdeckt in die Mitte des Tisches. Anschließend zieht ihr abwechselnd je eine Karte, bis jeder von euch vier Karten auf der Hand hat. Der jüngere Spieler beginnt. Er zieht eine Karte des Mitspielers und legt sie offen auf den Tisch.

Der ältere Spieler legt fest, welcher Würfel für die erste Variable und welcher für die zweite Variable stehen soll. Er würfelt und setzt die beiden Augenzahlen für die Variablen in die Term-Karte ein. Er berechnet den Wert des Terms und notiert sein Ergebnis.

Nun legt der andere Spieler die Würfelfarben und Variablen fest. Er würfelt und berechnet ebenfalls den Wert des Terms für seine gewürfelten Zahlen. Der Spieler, der den größeren Wert berechnet hat, bekommt die Karte als Punktekarte. Bei einem Gleichstand bekommt niemand die Karte. Solltet ihr euch bezüglich eines Ergebnisses unsicher sein, schaut bitte in den Lösungen nach.

Nun zieht der ältere Spieler eine Karte des Mitspielers, und beide verfahren wieder wie oben beschrieben. Das Spiel ist beendet, wenn keine Karte mehr übrig ist. Wer am Ende die meisten Karten als Punktekarten sammeln konnte, gewinnt das Spiel und ist Termimathor.

Bei einem Gleichstand gewinnt der, der mit einem Würfel zuerst die höhere Zahl würfelt.



## Termimathor: Term-Karten

 $8y - 3x$	 $y - 12 : z$	 $2t \cdot (0,5r - 1)$	 $-\frac{a}{2} \cdot (b - 5)$
 $6q - p^2$	 $3 - t \cdot u - 2$	 $(8b + 6c) : 2$	 $(v - w \cdot w) \cdot v$