

Inhaltsverzeichnis

Vorwort..... 2

Überblick zu den Spielen..... 3



Spiele zu Anteilen von Größen

Die Bruchlandung 4

Dr. McKoi auf der Spur..... 5

Bruchbuden-Millionär..... 7

Augen auf beim Pizzakauf! 11

Anhang:

Lösungen 13

Spielfiguren 15

VORSCHAU

Dr. McKoi auf der Spur

Spieler 1

Material 1 Spielplan, 1 Stift und 1 Lineal, evtl. 1 Schmierblatt

So geht's:

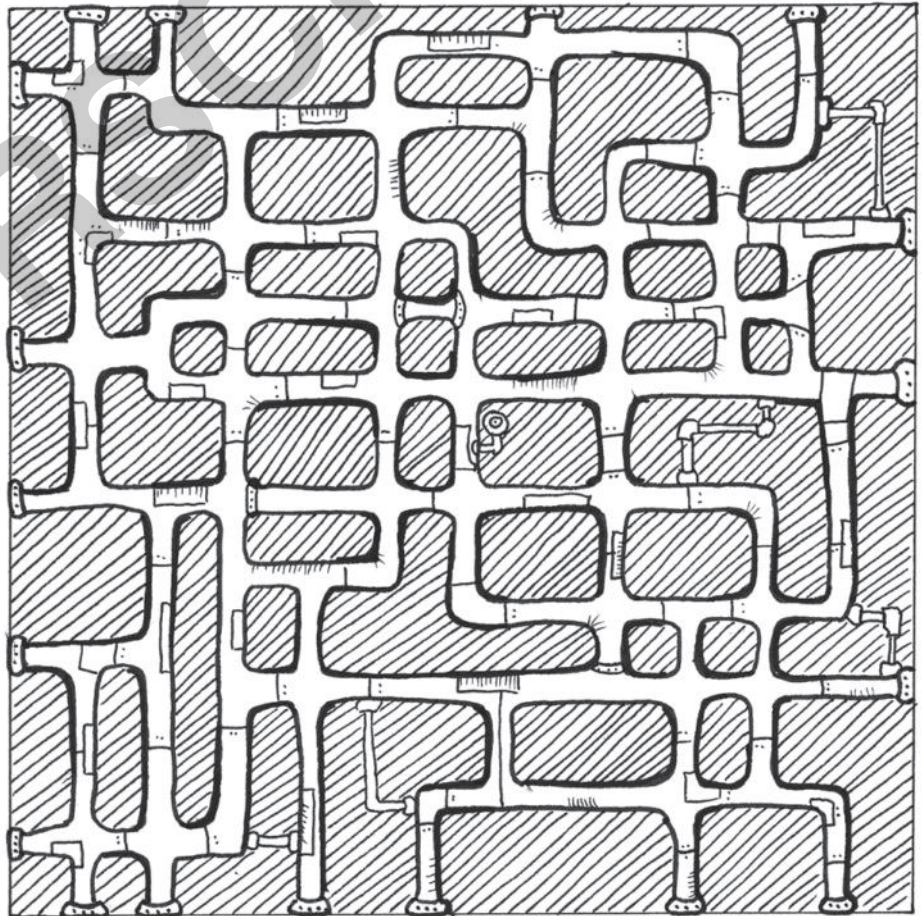
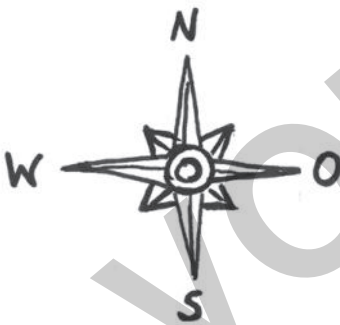
Im Londoner Untergrund hat der Bösewicht Dr. McKoi die Frischwasserversorgung für die Londoner Bevölkerung angezapft, um diese mit Pestiziden zu vergiften. Der genaue Ort, an dem McKoi das Gift einleitet, war bis vor kurzem unbekannt. Endlich hat ein Geheimagent des MI6 den Weg des Schurken rekonstruieren können, der dich nun direkt zu Dr. McKoi führt, wenn du dich beeilst. Finde zunächst die genaue Position von McKoi auf der Karte und zeichne sie ein. Wie lange benötigst du, um zu McKoi vorzudringen, wenn du im Laufschrift 6 Kilometer pro Stunde zurücklegst?

Wegbeschreibung:

Begib dich zunächst zur Westseite der Kanalisation und nimm dort den südlichsten Eingang. Gehe von dort $\frac{1}{4}$ der Gesamtlänge der Kanalisation in Richtung Osten. Mache eine Viertel Drehung nach links und setze deinen Marsch um ein Sechstel der Kanalisationslänge fort. Führe nun eine drei Viertel Drehung nach links aus und schreite eine Strecke ab, die $\frac{5}{12}$ der Kanalisationslänge entspricht. Laufe nun ein Drittel einer Kanalisationslänge Richtung Norden und biege an der Kreuzung links ab. Nach einer halben Kanalisationslänge hältst du dich für 100 m rechts und biegst wiederum nach rechts ab. In diesem Kanalrohr läufst du eine Strecke, die $\frac{1}{4}$ einer Kanalisationslänge ausmacht. Drehe dich Richtung Süden. Nach $\frac{5}{24}$ einer Kanalisationslänge hast du McKoi erreicht.

Spielplan:

Maßstab: 1 cm auf dem Bild \cong 100 m in Wirklichkeit





Dr. McKoi auf der Spur

Spieler 1

Material 1 Spielplan, 1 Stift und 1 Lineal, evtl. 1 Schmierblatt

So geht's:

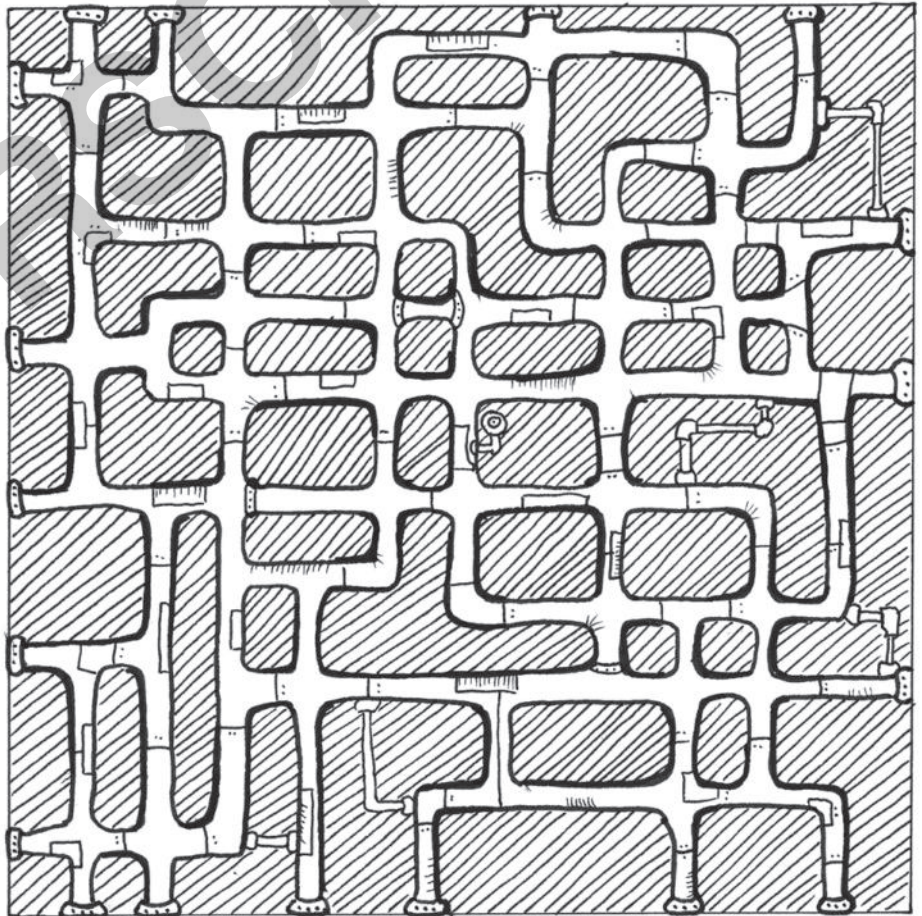
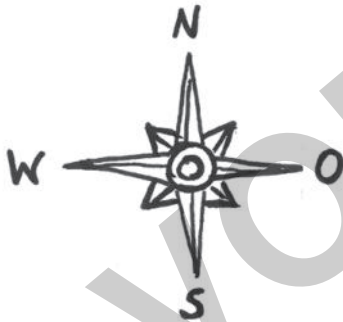
Im Londoner Untergrund hat der Bösewicht Dr. McKoi die Frischwasserversorgung für die Londoner Bevölkerung angezapft, um diese mit Pestiziden zu vergiften. Der genaue Ort, an dem McKoi das Gift einleitet, war bis vor kurzem unbekannt. Endlich hat ein Geheimagent des MI6 den Weg des Schurken rekonstruieren können, der dich nun direkt zu Dr. McKoi führt, wenn du dich beeilst. Finde zunächst die genaue Position von McKoi auf der Karte und zeichne sie ein. Wie lange benötigst du, um zu McKoi vorzudringen, wenn du im Laufschrift 9 Kilometer pro Stunde zurücklegst?

Wegbeschreibung:

Begib dich zunächst zur Westseite der Kanalisation und nimm dort den südlichsten Eingang. Gehe von dort $\frac{1}{4}$ der Gesamtlänge der Kanalisation in Richtung Osten. Drehe dich um 90° nach links und setze deinen Marsch um ein Sechstel der Kanalisationlänge fort. Drehe dich nun um 270° nach links und schreite eine Strecke ab, die $\frac{5}{12}$ der Kanalisationlänge entspricht. Laufe nun ein Drittel einer Kanalisationlänge Richtung Norden und biege an der Kreuzung links ab. Nach einer halben Kanalisationlänge hältst du dich für 100 m rechts und biegst wiederum nach rechts ab. In diesem Kanalrohr läufst du eine Strecke, die $\frac{5}{8}$ einer Kanalisationlänge ausmacht. Drehe dich Richtung Norden. Biege noch einmal nach links ab, wenn du 350 m gelaufen bist, und dann noch einmal nach $\frac{3}{8}$ einer Kanalisationlänge. Nach 600 m (Richtung Süden) hast du McKoi erreicht.

Spielplan:

Maßstab: 1 : 10 000



Bruchbuden-Millionär**Spieler** 3–4, 1 Moderator**Material** 1 Spielplan (Din A3), 2 Würfel,
1 Moderatorenkarte;
pro Spieler: 1 Spielfigur
(s. Anhang), 1 Eigentümerkarte
und evtl. 1 Schmierblatt**So geht's:**

Auf dem Spielplan befindet sich ein Weg, der von Grundstücken mit Häusern umsäumt ist. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Anteile an den Häusern und Grundstücken zu erwerben, um am Ende das größte Vermögen in Goldtalern zu besitzen.

Die Spieler bewegen sich dabei in einer zuvor ausgelosten Reihenfolge im Uhrzeigersinn auf dem Spielfeld. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt dazu mit einem der Würfel und setzt seine Spielfigur um die entsprechende Zahl an Feldern vorwärts. Landet er auf einem Aktionsfeld, geht er wie folgt vor:

■ Goldtalerfeld:

Der Spieler wählt eines der angrenzenden Grundstücke aus, für das er Anteile erwerben möchte. Nun würfelt er mit beiden Würfeln und bildet aus den Augenzahlen einen echten Bruch. Sind die Zahlen identisch, würfelt er noch einmal. Der Spieler rechnet nun den gewürfelten Anteil vom Gesamtpreis der Behausung in Goldtalern aus und übermittelt dem Moderator das Ergebnis, jedoch ohne es den anderen Mitspielern mitzuteilen. Ist das Ergebnis korrekt, darf sich der Spieler diesen Goldtalerbetrag auf seine Eigentümerkarte schreiben, andernfalls nicht. Der Moderator vermerkt auf seiner Moderatorenkarte ebenfalls, welcher Anteil des Grundstücks bereits verkauft wurde.



Beispiel: Der Spieler hat eine „1“ und eine „6“ gewürfelt und möchte Anteile am Gefängnis erwerben. Er rechnet demzufolge $\frac{1}{6}$ von 300 Goldtalern (Gesamtwert des Gefängnisses) aus und übermittelt dem Moderator das korrekte Ergebnis: 50 Goldtaler. Jetzt darf er sich diesen Betrag auf seiner Eigentümerkarte notieren.

■ Geschenkfeld:

Landet ein Spieler auf diesem Feld, so kann er einem anderen Spieler einen bereits erworbenen Anteil von einem seiner Grundstücke wieder abluchsen. Dazu muss er dem Moderator nur den Goldtalerbetrag nennen, den dieser Spieler bereits von der gewünschten Behausung besitzt. Nennt er den korrekten Betrag, muss der betroffene Spieler den verlorenen Anteil von seiner Eigentümerkarte streichen, während der Beschenkte sie auf seiner Eigentümerkarte hinzufügen darf.

**Sonstige Regeln:**

- Würfelt ein Spieler beim Anteilserwerb einen Anteil, der den noch übrigen Betrag einer Behausung übersteigt, so geht der Spieler leider leer aus.
- Das Spiel endet nach einer festgelegten Anzahl an Spielrunden, z. B. nach drei bis fünf Runden. Die letzte Runde gilt als beendet, wenn einer der Spieler als erstes wieder das Startfeld überquert.



Bruchbuden-Millionär: Eigentümerkarten

Erworbene Anteile in GT











Spieler: _____





Summe: _____

Erworbene Anteile in GT











Spieler: _____

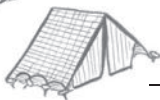




Summe: _____

Erworbene Anteile in GT











Spieler: _____





Summe: _____