

Magischer Blumengarten

Ihr benötigt:

- 1 Spielplan
- 1 Satz Blumen-&Wurm-Chips
- 1 Raster
- 1 Kontrollkarte
- pro Spieler: 1 farbigen Stift, 1 Schmierblatt

Spielvorbereitung:

1. Schaut euch den Spielplan noch nicht an!
2. Zunächst benötigt ihr den Raster sowie pro Spieler einen farbigen Stift. Malt abwechselnd ein Quadrat am Raster in beliebiger Reihenfolge an. Dies stellt die zufällige Aufteilung der Felder am Spielplan dar.
3. Nehmt nun den Spielplan zur Hand.

Es war einmal ein Gärtner, der einen magischen Blumengarten besaß. Auf jedem der 16 Minibeete säte er eine bestimmte Anzahl an Samen aus. Wie viele Samen er jeweils gesät hat, seht ihr auf jedem Minibeet. Zu jedem Minibeet gehören zwei Holztafeln am Rand, auf denen heute noch Terme zu erkennen sind. Setzt man diese gleich, erhält man jeweils eine Gleichung. Jedes Jahr im Sommer blühen einige dieser Minibeete. Leider jedoch nur die, bei denen die Anzahl der gesäten Samen mit der Lösung der zugehörigen Gleichung auf den Holztafeln übereinstimmt. Stimmen Lösung und Samenzahl nicht überein, so geht die Saat auf dem Beet nicht auf.

Ziel des Spieles und Spielende:

Wer am Ende die meisten blühenden Minibeete besitzt, hat gewonnen.

Ihr könnt mithilfe des Kontrollblattes die korrekte Platzierung der Blumen- und Wurm-Chips am Ende des Spieles kontrollieren.

Spielanleitung:

Der ältere Spieler beginnt und wählt eines seiner Minibeete laut dem Raster aus. Nun prüft der Spieler das ausgewählte Beet durch eine Probe, ob die Anzahl der Samen eine Lösung der zugehörigen Gleichung darstellt. Mündlich oder schriftlich erläutert er seinem Mitspieler, ob die Anzahl der Samen die Gleichung erfüllt.

Ist die Gleichung erfüllt, legt der Spieler einen Blumenchip seiner Farbe auf das überprüfte Minibeet. Ansonsten wird ein Wurm der entsprechenden Farbe auf das Beet gelegt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.