

Spielanleitung

KP Rechenkünstler

Allgemeines

Zu Spielbeginn werden 60 Zahlen zwischen 1 und 100 per Zufallsgenerator (inklusive 4 Bonuszahlen) ermittelt und angezeigt. Sie spielen mit 6 Würfeln. Ihre Aufgabe besteht darin möglichst jede Zahl mittels der gewürfelten Augenzahlen in Kombination mit den vier Grundrechenarten zu errechnen.

Dabei können die Augenzahlen jeweils nur einmal, die Grundrechenarten hingegen beliebig oft verwendet werden. Für jede errechnete Zahl bekommen Sie, in Abhängigkeit von der gewählten Schwierigkeitsstufe, Punkte. Bei Bonuszahlen doppelte Punktzahl.

Haben Sie mehrere Bonuszahlen errechnet beginnen Sie mit der »Bonusrunde«, anschließend mit der »Superrunde«.

Im Einzelnen

Nach dem Spielstart werden die 60 zu errechnenden Zahlen angezeigt und es automatisch gewürfelt. Die vier Bonuszahlen sind blau dargestellt.

1	3	4	5	6	7	8	10	14	15
16	19	22	23	25	26	27	28	29	31
33	35	36	38	39	40	41	42	44	45
46	49	50	51	52	56	57	58	59	60
62	63	65	67	68	70	72	73	76	77
81	84	86	88	89	92	94	95	96	99

Wählen Sie nun Ihren Schwierigkeitsgrad.

Einfach

Normal

Experte

Aktuell gewählter Schwierigkeitsgrad Normal

Klicken Sie auf den ersten Würfel, dessen Augenzahl, Sie für Ihre erste Berechnung verwenden möchten. Klicken Sie danach auf den zweiten Würfel. Nun müssen Sie sich für eine Rechart entscheiden. Klicken Sie auf +, -, *, oder :.

Klicken Sie danach auf den dritten Würfel, dann auf eine Rechart usw.

Berechnung



Rechart



Zwischenstand

10

Im Rahmen Berechnung können Sie den Verlauf der einzelnen Rechenoperationen verfolgen. Nach jeder Berechnung wird eine Zwischenstand angezeigt.

Bedingungen für die Berechnung:

Bei jeder Berechnung darf keine negative Zahl oder eine 0 das Ergebnis sein.

Bei der Division (:) wird kaufmännisch gerundet !

Beispiele: 7 : 5 = 1 aber 8 : 5 = 2

Berechnung abschließen oder wiederholen

Je nach Schwierigkeitsgrad wird das Symbol »Übernehmen« nach der vorgegeben Anzahl der durchzuführenden Berechnungen angezeigt. Klicken Sie auf dieses Symbol um Ihre Berechnung abzuschließen.



In den Schwierigkeitsgraden **Einfach** und **Normal** können Sie Berechnung bis zu allen sechs Würfeln weiter fortsetzen, bevor Sie sich entscheiden müssen.

Nach der ersten Berechnung wird das Symbol »Wiederholen« angezeigt. Klicken Sie auf dieses Symbol, wenn Sie Ihre Berechnung (ohne Punktabzug) neu beginnen möchten.

Stimmt Ihr Rechenergebnis mit einer der angezeigten Zahlen überein, wird diese entfernt und Sie bekommen Punkte (siehe Punktwertung). Stimmt Ihre Berechnung mit keiner der angezeigten Zahlen überein wird eine beliebige Zahl entfernt und Sie bekommen keine Punkte.

Automatisch neu würfeln

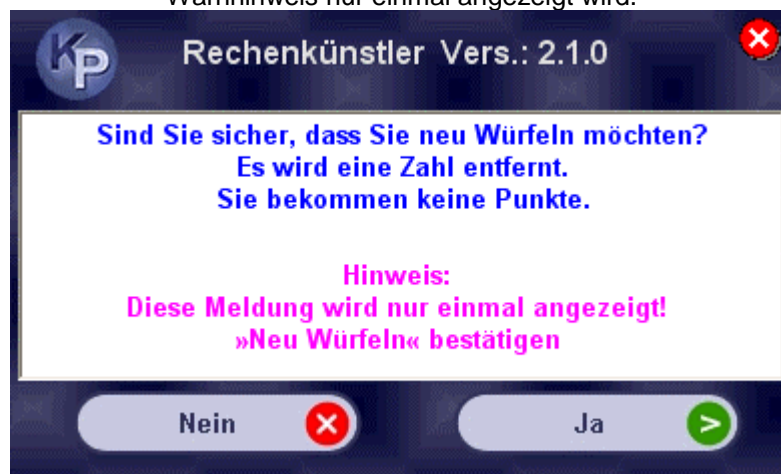
Nach dem Sie auf »Übernehmen« geklickt haben wird Ihr Rechenergebnis ausgewertet und es wird automatisch neu gewürfelt, und Sie können mit der nächste Berechnung beginnen.

Wichtiger Hinweis:

Klicken Sie nur auf Würfeln, wenn Sie keine Berechnung ausführen möchten.



Wenn Sie auf Würfeln klicken, wird eine Warnung angezeigt. Beachten Sie bitte, dass dieser Warnhinweis nur einmal angezeigt wird.



Bedeutung der Bonuszahl

Ist die berechnete Zahl eine **Bonuszahl** erhalten Sie die doppelte Punktzahl und es werden **vier neue** Bonuszahlen ermittelt. Weiterhin werden die Bonuszahlen gezählt. Die Anzahl der errechneten Bonuszahlen ist die Grundlage für die Bonus- und Superrunde.

Bonusrunde

Nachdem Sie die ersten 60 Zahlen errechnet haben erreichen Sie die Bonusrunde. Grundlage dazu ist die Anzahl der von Ihnen errechneten **Bonuszahlen**. Dabei wird, je nach Schwierigkeitsgrad, die Anzahl aller angezeigten Zahlen wie folgt berechnet.

Schwierigkeitsstufe Einfach	Anzahl der Bonuszahl / 3
Schwierigkeitsstufe Normal	Anzahl der Bonuszahl / 2
Schwierigkeitsstufe Experte	Anzahl der Bonuszahl

Unterschiede in den Schwierigkeitsgraden

Einfach

Sie müssen lediglich die Augenzahlen von **2** beliebigen Würfeln für Ihre Berechnungen nutzen. Der Einsatz von weiteren Würfeln ist allerdings möglich.

Berechnung



Normal

Sie müssen die Augenzahlen von **4** beliebigen Würfeln für Ihre Berechnungen nutzen. Der Einsatz von weiteren Würfeln ist allerdings möglich.

Berechnung



Experte

Sie müssen die Augenzahlen von allen **6** Würfeln für Ihre Berechnungen nutzen.

Berechnung



Punktewertung

Die Punktewertung ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad

Zu **Spielbeginn** erhalten Sie

100 Punkte (wenn die errechnete Zahl vorhanden ist) im Schwierigkeitsgrad **Einfach**

110 Punkte im Schwierigkeitsgrad **Normal**

120 Punkte im Schwierigkeitsgrad **Experte**

Jeweils **doppelte Punktzahl**, wenn die errechnete Zahl eine **Bonuszahl** ist.

In der **Bonusrunde**

200 Punkte (wenn die errechnete Zahl vorhanden ist) im Schwierigkeitsgrad **Einfach**

220 Punkte im Schwierigkeitsgrad **Normal**

240 Punkte im Schwierigkeitsgrad **Experte**

Jeweils **doppelte Punktzahl**, wenn die errechnete Zahl eine **Bonuszahl** ist.

Superrunde

300 Punkte (wenn die errechnete Zahl vorhanden ist) im Schwierigkeitsgrad **Einfach**

330 Punkte im Schwierigkeitsgrad **Normal**

360 Punkte im Schwierigkeitsgrad **Experte**

Jeweils **doppelte Punktzahl**, wenn die errechnete Zahl eine **Bonuszahl** ist.

Endabrechnung

Für jede in der Superrunde errechnete **Bonuszahl** erhalten, unabhängig von der Schwierigkeitsstufe noch einmal **1000** Punkte.

Eintrag in die Liste der besten Spieler

Sollten Sie im Laufe des Spiels eine Punktzahl erreichen, die höher ist als eine in der Liste der besten Spieler vorgegeben Punktzahlen, wird das Symbol »Beste Spieler« sichtbar.



Klicken Sie auf dieses Symbol, wenn Sie sich eintragen möchten.

Hinweis:

Nach jedem Eintragen müssen Sie 5 weitere Berechnungen durchführen, bevor der nächste Eintrag möglich wird.

Dialogfenster Beste Spieler

Im Dialogfenster **Beste Spieler** werden die Namen der **besten fünf Spieler** und deren **Punkte** aufgelistet.



Beispiel aus dem Spiel »Turm«

Eintrag in die Liste Beste Spieler

Nach dem Spielen aller Spielrunden, oder auch in laufenden Spiele, wird geprüft, ob Sie sich in die Liste **Beste Spieler** eintragen können.

Drücken Sie die Taste »Entf« um den markierten Eintrag **Spieler** zu löschen.

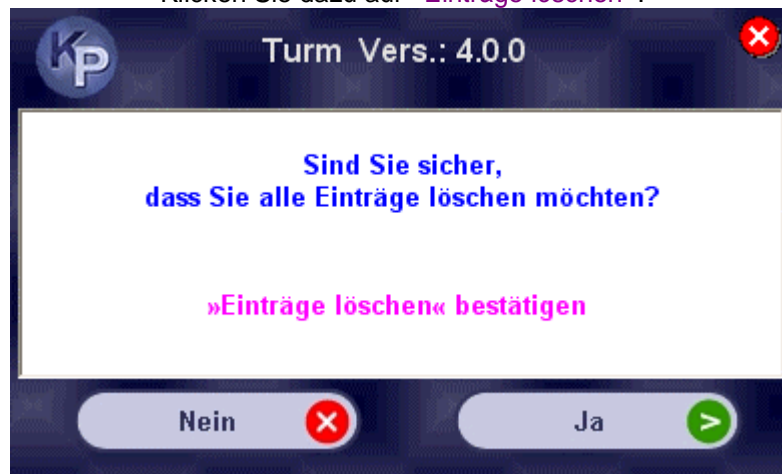
Geben Sie Ihren Namen ein.

Drücken Sie die »Eingabetaste«, oder klicken Sie auf »OK« um Ihre Eingabe abzuschließen.

Einträge löschen

Sie haben die Möglichkeit **Namen** und die **Punkte** zu löschen.

Klicken Sie dazu auf »Einträge löschen«.



Sicherheitsrückfrage

Beantworten Sie die **Sicherheitsrückfrage** mit »Ja«, wenn Sie **alle Einträge löschen** möchten. Alle **Namen** werden durch **Niemand** ersetzt und die **Punkte** werden auf die Startwerte zurückgesetzt.