

Spielanleitung Rechenkünstler

Ziel des Spieles Rechenkünstler ist in 20 Spielrunden eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Aber das ja in fast allen Spielen das Ziel. Schneller, höher, weiter und stärker ist das heutige Motto. Hier allerdings brauchst Du hier „Köpfen“, denn es gut um Kopfrechnen.

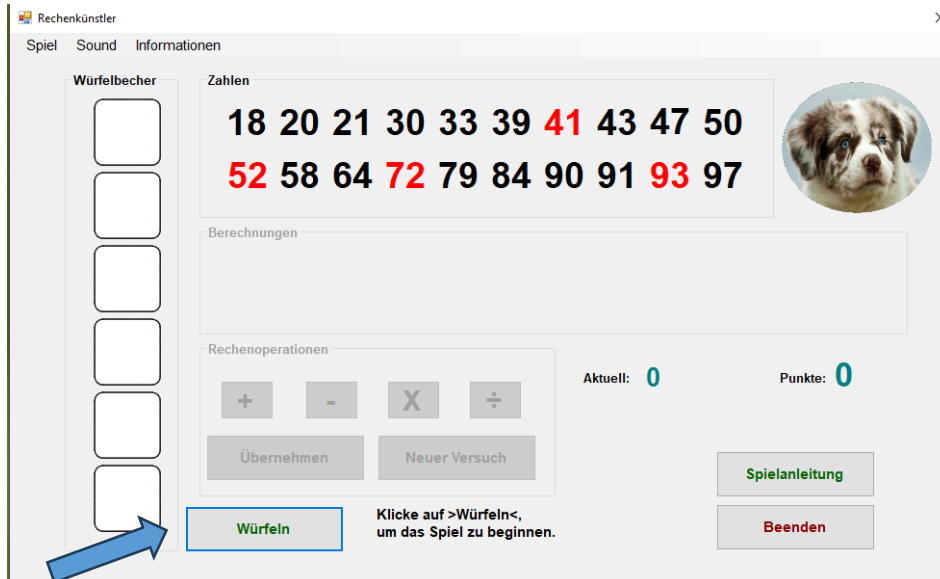


Bild 1 Start

Im Startfenster (Bild 1) siehst Du das Spielfeld nach dem Aufruf der App. Klicke auf „Würfeln“ um die erste Runde zu beginnen.

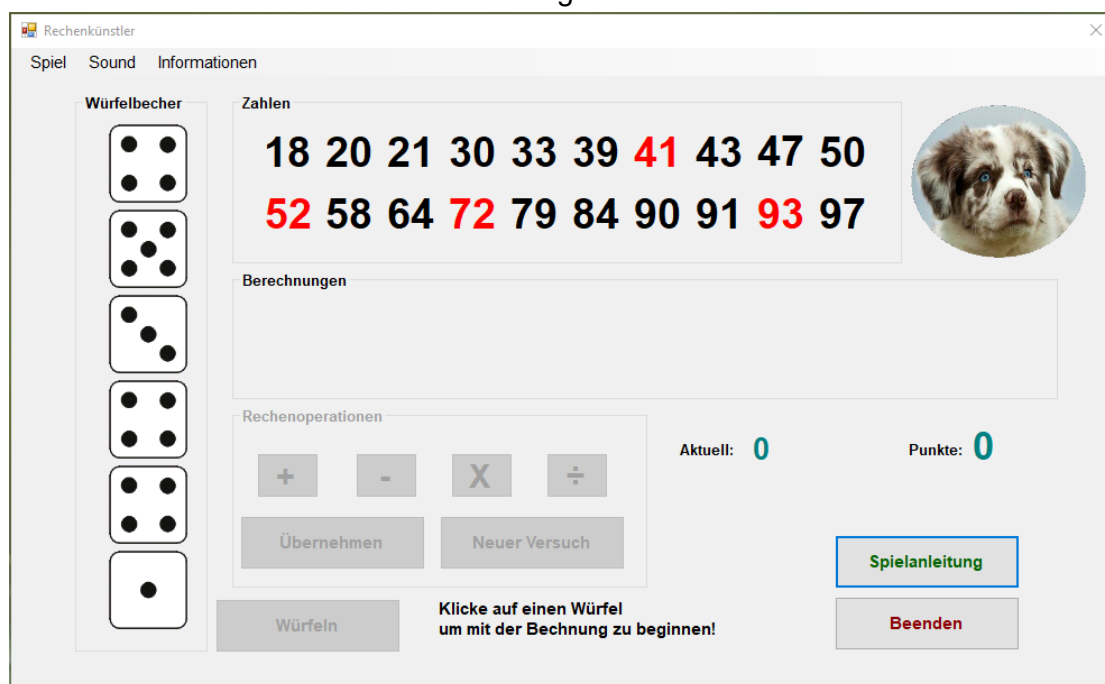


Bild 2 Berechnung beginnen

Dir stehen nun sechs Würfel für die erste Berechnung zu Verfügung. Klickst Du einen der Würfel, wird dieser in den Rahmen Berechnungen verschoben (3.1). Klickst auf einen weiteren Würfel (3.1) wird dieser ebenfalls verschoben. Nun werden die



Bild 3.1



Bild 3.2

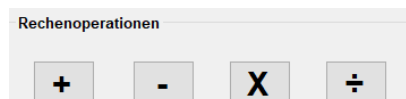


Bild 3.3

Schaltflächen, beschriftet mit den Zeichen für vier Rechensymbol, sichtbar (3.3).



Bild 4.1

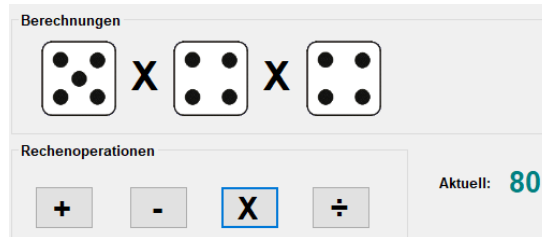


Bild 4. 2

Klickst Du auf eines der Symbole wird die dementsprechende Berechnung (4.1) durchgeführt. Um die Berechnung fortsetzen zu können, musst Du auf einen weiteren Würfel klicken, danach auf ein Symbol für eine weitere Berechnung.

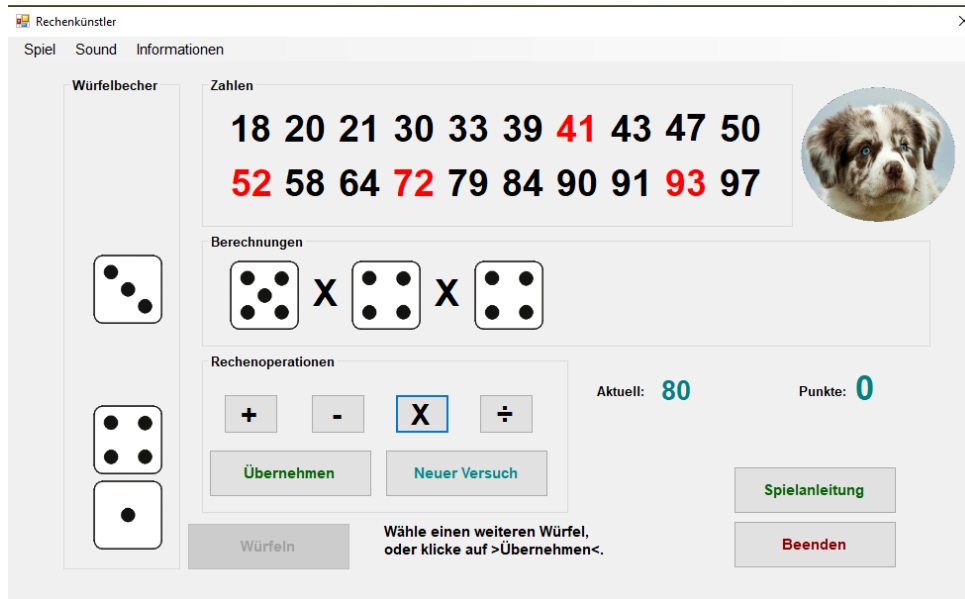


Bild 5 Spielfeld nach zwei Berechnungen

Deine Aufgabe besteht darin mit möglichst vielen Würfeln und Berechnungen eine der 20 Zahlen als Ergebnis zu erreichen. Danach werden die Punkte berechnet. Die roten Zahlen sind Bonuszahlen, die das Punktergebnis erheblich beeinflussen.



Bild 6 nach 3 Rechenvorgängen

Die 84 steht als Auswahl zur Verfügung.

Klickst Du auf > Übernehmen < erhältst Du eine Punktzahl von 16.

Klickst Du auf > Neuer Versuch < werden alle Würfel zurück verschoben und du kannst eine neue Berechnung durchführen.

Punktzahlen:

Die Berechnung erfolgt Punktzahl = $2^{\text{Anzahl Würfel}} (+ 1 \text{ bei einer Bonuszahl})$.

Die Punktezahl steigt als Exponentialfunktion.

Ohne Bonuszahl max. 64 Punkte

Bei einem Minimum von 3 Würfeln = 8 Punkte

4 Würfel = 16 Punkte,

5 Würfel = 32 Punkte,

6 Würfel = **64 Punkte**.

Mit Bonuszahl max. **128 Punkte**

Bei einem Minimum von 3 Würfeln + Bonuszahl = 16 Punkte

4 Würfel + Bonuszahl = 32 Punkte

5 Würfel + Bonuszahl = 64 Punkte

6 Würfel + Bonuszahl = 128 Punkte

Wenn Deine Berechnung keiner der Zahlen entspricht erhältst Du **0 Punkte**.

Die Änderung einer bereits durchgeführten Berechnung ist nach dem Klick auf die Schaltfläche „Übernehmen“ ist nicht mehr möglich.

Allerdings kannst Du die neuen Ergebnisse der Zwischenergebnisse anzeigen lässt bevor Du „übernimmst“.

Beispiel:

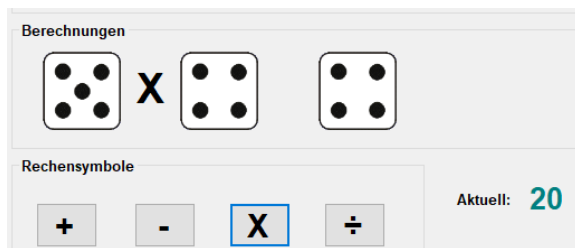


Bild 6.1 erste Berechnung



Bild 6.2



Bild 6.3



Bild 6.4

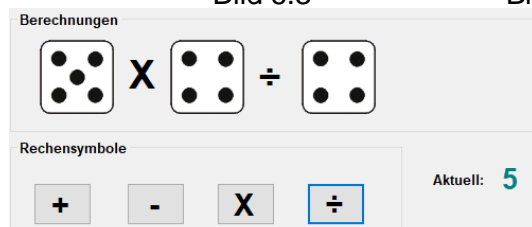


Bild 6.5

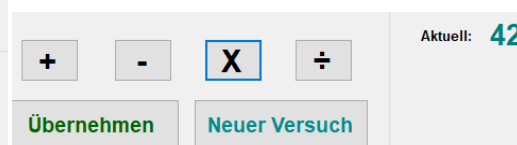


Bild 6.6

Zahlen entfernen

Nach jeder Berechnung wird eine Zahl entfernt

- Passt das Ergebnis zu einer Zahl, wird diese entfernt
- Passt das Ergebnis mit keiner Zahl überein, wird eine zufällige Zahl entfernt

- Passt das Ergebnis mit einer Bonuszahl überein, wird diese entfernt und es werden vier neue Bonuszahlen generiert.

Bilder eines typischen Spielablaufs

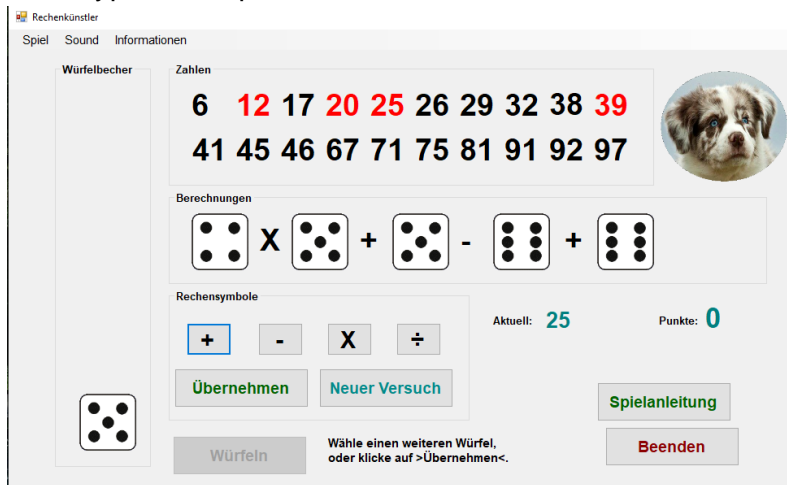


Bild 7 Spielbeginn 25 = Bonuszahl also Punkte **64 Punkte**

Du siehst es lohnt sich schon über die Anzahl der Würfel nachzudenken, denn auch mit drei Würfeln wäre dasselbe Ergebnis erreicht (aber nur **16 Punkte**).

Die Bonuszahl 20 wird entfernt und 4 neue Bonuszahlen werden ermittelt.

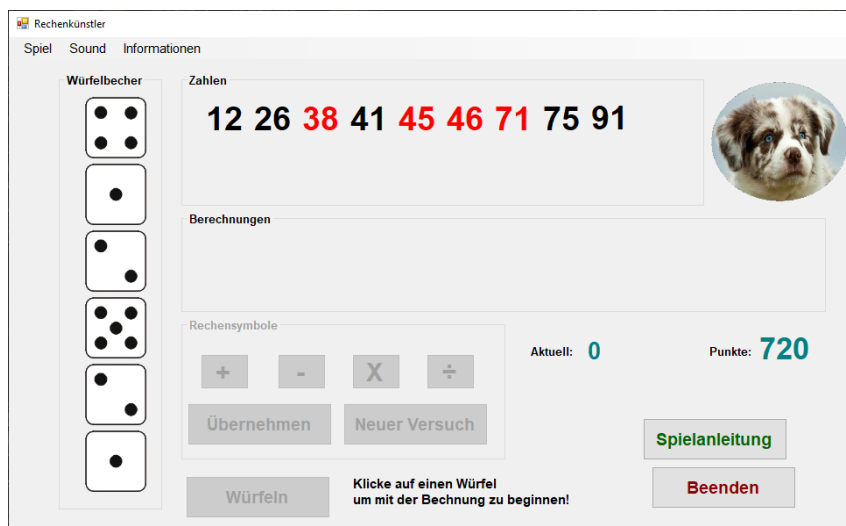


Bild 8 nach der Hälfte des Spiels

Es stehen noch 9 Zahlen zur Auswahl davon 4 Bonuszahlen, da diese regelmäßig geändert werden. Der Spieler hat mit 720 Punkten schon ein sehr gutes Ergebnis erzielt.

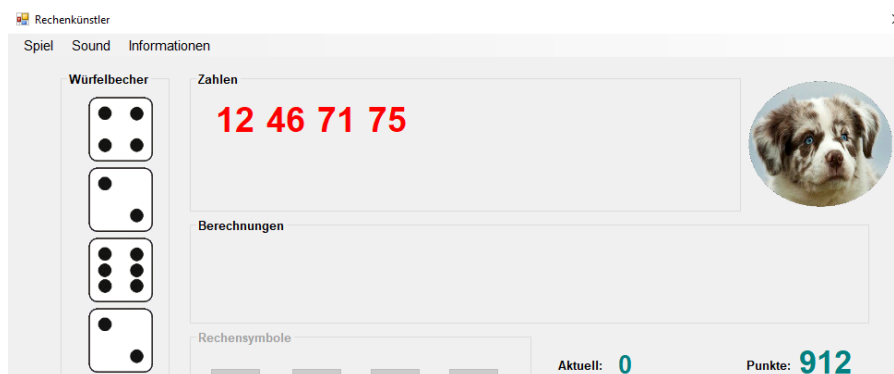


Bild 9 noch 4 Bonuszahlen

Endspurt: Mit 4 Bonuszahlen kurz vor dem Ende kann noch richtig Punkte erzielen.

Wenn man bedenkt, dass 2560 Punkte die Höchstpunktzahl ist, sind die 912 Punkte eine schon sehr hohe Zahl.

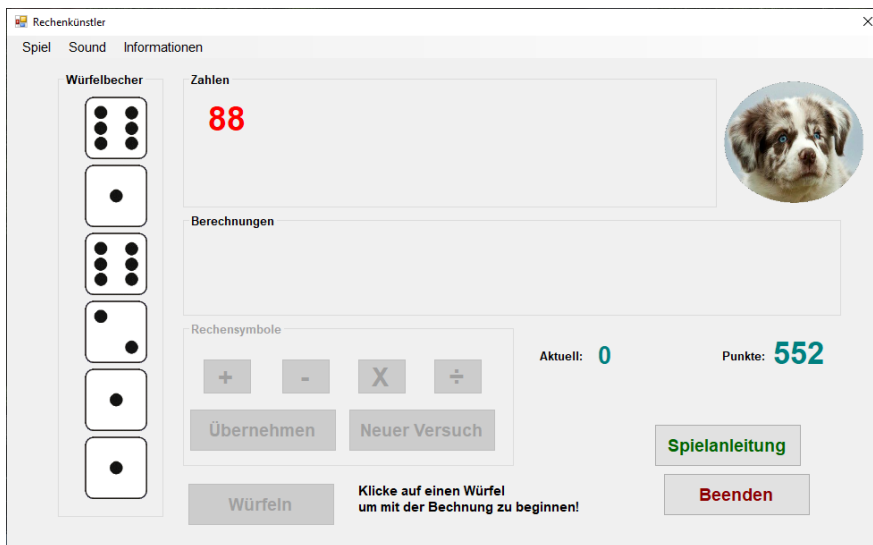


Bild 10

Ein neues Spiel (10) mit noch einer Bonuszahl und auch guten 552 Punkten.

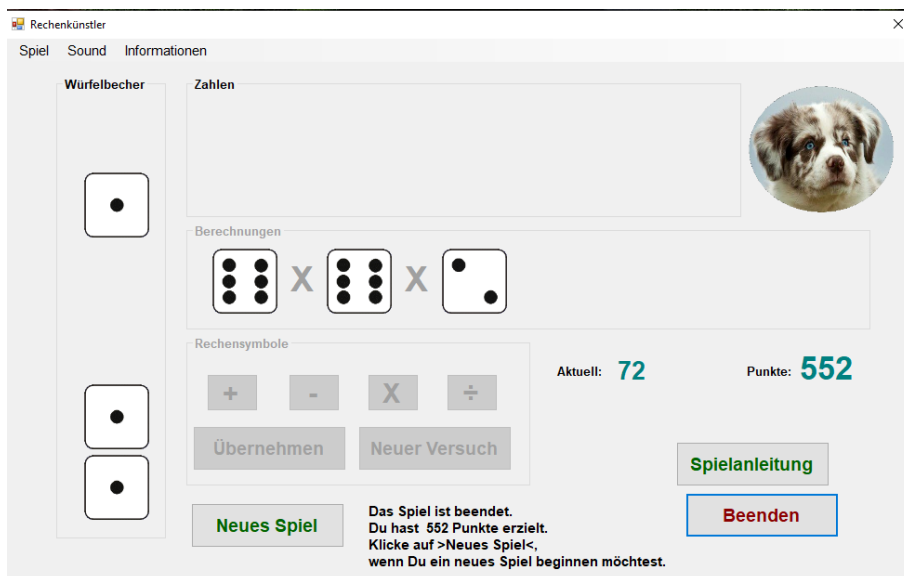


Bild 11

Das Spiel ist beendet. Klicke auf die Schaltfläche > Beenden <. Klicke auf die Schaltfläche > Neues Spiel <, wenn Du ein weiteres Spiel spielen möchtest.