

# FORMULA

## SPIELREGELN

### DE

#### Ziel des Spiels

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle Karten abgelegt hat. Dafür wird eine Gleichung (Formel) erstellt und das Ergebnis gelegt. Die Spielregeln werden im Folgenden ausführlich erläutert.

#### Vorbereitung

1. Die **symbolkarten** (+, -, x, ÷) werden offen auf den Tisch gelegt.
2. Dann wird gemeinsam beschlossen, wer zuerst austeilen darf. Jetzt werden die Karten mit den Zahlen und Jokern gemischt, und jeder Spieler erhält 7 Karten.
3. Die restlichen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Das ist der **stapel**.
4. Die beiden obersten Karten des **stapels** werden mit etwas Abstand dazwischen offen auf den Tisch gelegt. Rechts neben die zweite offene Karte wird die Symbolkarte mit dem Zeichen „=" gelegt. Die offenen Karten dienen als Ausgangspunkt für die Formel. Beispiel:



#### Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, indem er die auf dem Tisch liegende Formel vervollständigt. Dazu wird eine **symbolkarte** (+, -, x, ÷) nach Wahl zwischen die beiden aufgedeckten Karten und eine Karte aus der eigenen Hand als Ergebnis der Formel rechts neben das „=" Zeichen gelegt. Wenn beispielsweise eine 2 und eine 4 offen auf dem Tisch liegen, kann das „+“ dazwischen gelegt und die 6 als Ergebnis danebengelegt werden:



Wenn der Spieler keine 6, aber eine 8 auf der Hand hat, kann er das „x“ zwischen die 2 und die 4 legen und die 8 als Ergebnis geben.

Wenn ein Spieler keine passende Karte ausspielen kann, muss er die oberste Karte vom **stapel** nehmen. Danach kann der nächste Spieler versuchen, das richtige Ergebnis zu legen. Sobald ein Spieler erfolgreich war, kann der nächste Spieler die gesamte Gleichung ändern, indem er auf die bereits auf dem Tisch liegenden Karten neue Karten aus seiner Hand legt. Der Spieler kann die Formel ändern, indem er 1, 2 oder maximal 3 Karten ablegt. Auch die **symbolkarte** (+, -, x oder ÷) darf geändert werden.

Zusammenfassend hat der Spieler folgende Möglichkeiten:

1. Es kann eine ganz neue Gleichung mit 3 neuen Karten abgelegt werden, beispielsweise:  $1 \times 8 = 8$ .
2. Es kann ebenfalls eine ganz neue Gleichung mit 3 neuen Karten gelegt werden, wobei eine Karte aus der vorherigen Gleichung liegen bleibt, z.B.  $8 \times 8 = 64$  (die 6 bleibt liegen).
3. Eine der Karten auf dem Tisch kann für eine neue Gleichung verwendet werden, z.B.: die 2 bleibt liegen und 3 und 5 werden hinzugefügt, so dass die Formel jetzt  $2 + 3 = 5$  lautet.
4. Es können auch zwei der Karten auf dem Tisch für eine neue Gleichung verwendet werden, z.B.: die 2 und die 4 bleiben liegen, aber das Zeichen „+“ wird durch das Zeichen „x“ ersetzt, und die 8 wird als Ergebnis gelegt.

Wenn der **stapel** leer ist, werden die Karten unter der aktuellen Formel gemischt und als neuer **stapel** verwendet.

#### Joker

Der Joker kann für jede Zahl bis einschließlich 9 verwendet werden. Der Joker behält die Zahl, die ihm der erste Spieler zugewiesen hat.



57x



5x



1x



1x

#### Besondere Regeln

Es kann auch eine Zahl gebildet werden, die aus zwei Karten besteht, z.B.:



Es dürfen aber nur maximal 3 Karten auf einmal auf den Tisch gelegt werden!

Wenn 2 Karten zusammen 1 Zahl bilden (wie die 10 im obigen Beispiel), kann einer der nächsten Spieler diese 2 Karten durch 1 Karte ersetzen, z.B.:



Der nächste Spieler kann auch 1 der beiden Karten, aus denen sich die 10 zusammensetzt, ersetzen. So bleibt beispielsweise die 1 von 10 liegen, aber es wird eine 2 auf die 0 gelegt, um eine 12 zu bilden und dann noch eine 4 und eine 8 auf die andere Seite gelegt wird:



Kurzum: 1 der beiden Karten darf ausgetauscht werden und die beiden Karten dürfen durch 1 Karte ersetzt werden. Aber keine der beiden Karten darf separat verwendet werden. Es ist also nicht erlaubt, die 0 von 10 zu entfernen und die 1 für das Ergebnis zu verwenden, sofern der Spieler nicht selber die 1 auf die 1 legt. Die Gleichung „Zahl“ x 0 = 0 muss vom nächsten Spieler vollständig geändert werden, nachdem sie gelegt wurde. Andernfalls kann man nämlich immer drei Karten ablegen, und niemand braucht mehr zu rechnen. Der nächste Spieler kann nämlich  $428 \times 0 = 0$  legen.

#### Wenn das Spiel zu schnell zu Ende ist, können die Möglichkeiten wie folgt erhöht werden:

Es wird vereinbart, dass mindestens 1 bereits auf dem Tisch liegende Karte verwendet wird. Dadurch dauert das Spiel länger, da öfter eine Karte gezogen werden muss.

#### Andere Varianten:

- Der Gewinner einer Partie erhält in der nächsten Runde eine Karte mehr, mit der er beginnen kann.
- Das Spiel dauert so lange, bis kein Spieler mehr Karten hat.
- Gewonnen hat nicht derjenige, der als Erster keine Karte mehr hat, sondern derjenige, der die meisten Punkte hat. Es gibt Punkte für jede fertige Gleichung. Jeder Spieler erhält Punkte in Höhe der Summe. Der Spieler hält die Ergebnisse selber fest. Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, werden alle Ergebnisse pro Spieler abzüglich der Karten, die er noch in seiner Hand hält, zusammengezählt. Wenn also jemand z.B.  $8 \times 8 = 64$  und  $1 + 2 = 3$  als Gleichungen während des Spiels gelegt hat, bekommt er  $64 + 3 = 67$  Punkte. Wenn dieser Spieler noch eine 7 und eine 9 in seiner Hand hat, während ein anderer Spieler bereits keine Karten mehr hat, werden  $7 + 9 = 16$  Punkte von der Gesamtsumme abgezogen, so dass dieser Spieler also noch 51 Punkte übrig hat. Derjenige, der keine Karten mehr hat, erhält einen Bonus von 10 Punkten. Wenn ein Spieler am Ende des Spiels noch einen Joker in der Hand hat, werden ihm 25 Punkte abgezogen. Alle Partien werden zusammengezählt, und der Spieler, der zuerst 250 Punkte erzielt, hat gewonnen.

Wenn Sie noch eigene Ideen haben, dann schreiben Sie uns bitte unter [www.formulagames.de](http://www.formulagames.de)