

21 oder Ade

**Kopfrechenspiel – einfach wie verzwickt zugleich.
Mit diesem Spiel macht gar das Kopfrechnen Spass!**

3 Würfel 5-10 Min. 2-6 Spieler

Verlierer

Wer zuerst *mehr* als 21 Minuspunkte hat. Das Spiel endet somit gleich auch für alle.

Spielregeln

Ein Spielleiter wird bestimmt. Dieser spielt selbst mit, notiert jedoch für alle zusammen offen und kumulativ die Minus-Totale. Es spielt keine Rolle, in welcher Richtung gespielt wird oder wer zuerst beginnt.

Man würfelt mit den drei Würfeln zugleich und versucht unter Berücksichtigung der vier Grundrechnungsarten + - : x und frei wählbaren Klammerfunktion/Zwischenergebnissen sich so nahe wie möglich an die Zahl 15 heran zu rechnen. Alle Würfelaugen sind zu verwenden. Doch nur einmal. Die Grundrechnungsarten/Klammern können frei gewählt werden. Die Differenz des Resultats zur Zahl 15 (sei es plus oder minus) teilt man allen mit und wird vom Spielleiter als Minus kumulativ notiert. Bei z.B. 2 Punkten kam ein Spieler entweder auf das Resultat 13 oder 17.

Innert ca. 20 Sek. sollte der Spieler seine Minuspunkte dem Spielleiter ankünden. Hat ein Mitspieler das Gefühl, dass der Spieler unter Zeitdruck irgendeinen Wert angesagt oder evtl. gar geschummelt hat, kann er den Kalkulationsweg erbitten. Hat der Spieler tatsächlich geschummelt, werden ihm zuzüglich zu seiner Ansage 3 Strafpunkte notiert. Wenn nicht, muss sich der Nachfrager die 3 Minus-Punkte notieren lassen.

Rechenbeispiele, z.B.

5 - 3 - 2 Wurf			4 - 3 - 1 Wurf			5 - 2 - 2 Wurf		
Kalkulation	Total	Diff.*	Kalkulation	Total	Diff.*	Kalkulation	Total	Diff.*
5 + 3 + 2	= 10	- 5	(4 - 1) x 3	= 09	- 6	(2 + 2) x 5	= 20	+ 5
(2 x 3) + 5	= 11	- 4	(4 x 3) + 1	= 13	- 2	2 x 5 + 2	= 12	- 3
(2 x 5) + 3	= 13	- 2	(3 + 1) x 4	= 16	+ 1	<u>2 x (5 + 2) = 14</u>		<u>- 1</u>
(5 x 3) - 2	= 13	- 2	<u>(4 + 1) x 3 = 15</u>		<u>0</u>			
(5 x 3) + 2	= 17	+ 2						
<u>(5 + 3) x 2 = 16</u>		<u>+ 1</u>						

* = Differenz zu 15 Punkten = beste Variante

Einmal angekündigte Minuswerte sind zu schreiben. Auch wenn man Sek.-Bruchteile später eine noch bessere Lösung sieht. Nicht aktive Mitspieler sehen die besten Rechenvarianten vielfach besser, schneller. Diese einfach bis zur Ansage des aktiven Spielers für sich behalten und erst dann ggf. allen gegenüber aufzeigen. Auch wenn jemand - 21 Punkte hat, kann er noch weiterspielen. Er muss dann für die nächsten Runden immer 0 Differenzpunkte ansagen können, sonst hat er *mehr* als 21 Differenzpunkte und verliert. Das Spiel endet wenn jemand mehr als 21 Punkte ansagt.

*Noch einige schöne Knacknüsse: Diese Würfe ergeben 0 Differenzpunkte!
1-5-3 oder 5-5-4 oder 2-6-5 oder 3-6-3. Die letzten beide gar auf je 2 Rechenwegen!*