

Gut geteilt ist halb gewonnen

Bei dieser Würfelei ist Teilen keine Hexerei



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

Gut geteilt ist halb gewonnen

Ravensburger, 1985

Y. HARPAZ & S. KLEIN

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 30 minuten

Inleiding

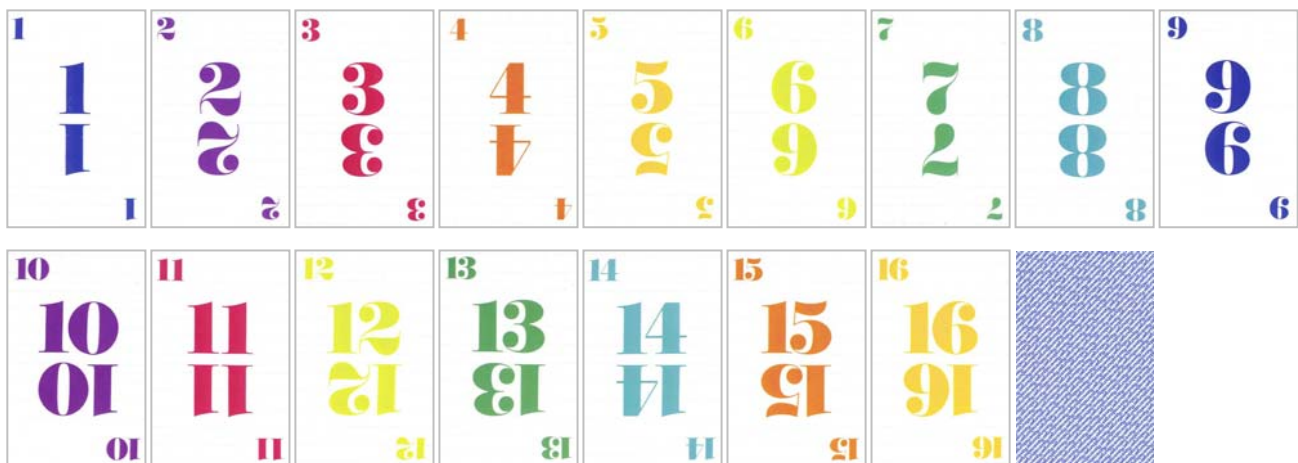
Breuken is geen leerstof waarvoor men schrik en afkeer moet hebben. Het gaat bij breuken eigenlijk om delen. Hoe eenvoudig dit wel kan zijn, kan men ondervinden in dit spel.

Spelmateriaal

- 52 kaarten
- 2 dobbelstenen
- 1 handleiding

Beschrijving van het spelmateriaal

Kaarten



- ⇒ De getallen 7, 9, 11 en 13 zijn tweemaal aanwezig in het spel.
- ⇒ De getallen 1, 4, 5, 6, 8, 10 en 14 zijn driemaal aanwezig in het spel.
- ⇒ De getallen 2 en 3 zijn viermaal aanwezig in het spel.
- ⇒ De getallen 12, 15 en 16 zijn vijfmaal aanwezig in het spel.

De tekens op de dobbelstenen

De tekens op de dobbelstenen hebben de volgende betekenis:



Bereken de helft,
dat betekent deel door 2.



Bereken een achtste,
dat betekent deel door 8.



Bereken een derde,
dat betekent deel door 3.



Neem een getal dat kleiner is.
Het teken is <.



Bereken een vierde,
dat betekent deel door 4.



Neem een getal dat groter is.
Het teken is >.



Bereken drie vierde, dat betekent
deel door 4 en neem drie delen.



Neem een getal dat even
groot is. Het teken is =.



Bereken een vijfde,
dat betekent deel door 5.



Bereken het dubbele,
dus vermenigvuldig met 2.

Doel van het spel

De speler die als eerste zijn handkaarten heeft kunnen gebruiken, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt vier kaarten in de hand. Deze kaarten worden uiteraard verborgen gehouden voor de andere spelers.

De resterende kaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

Enkel de bovenste kaart van de voorraadstapel wordt blootgelegd naast de stapel. Dat betekent de start van de open kaartenstapel.

Spelverloop

De spelers bepalen wie er begint.

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, dobbelt met de beide dobbelstenen. Hij probeert dan of hij met het getal van de blootgelegde kaart en één dobbelsteenteken een correcte rekening kan maken. Als één van zijn kaarten hierin past, mag hij deze kaart afleggen.

Belangrijk

De speler legt maar één kaart af op de open aflegstapel, ook al zouden meerdere kaarten kunnen passen.



open kaart



teken

Voorbeeld 1

Opdracht: Bereken de helft of neem een getal dat kleiner is.

De helft van 8 is 4. Een kaart met 4 zou dus passen. De speler kan deze kaart afleggen als hij ze heeft.

Kleiner dan 8. Een kaart met de getallen 1 - 7 kan hier worden afgelegd.



Voorbeeld 2

Opdracht: Bereken een derde of neem een getal dat groter is.

Een derde van 14 is geen opgaande deling. Het getal 14 is dus niet deelbaar door 3. Bij deze opdracht kan dus geen kaart worden afgelegd.

Groter dan 14. Een kaart met de getallen 15 of 16 kan hier worden afgelegd.

Wat gebeurt men als men geen kaart kan afleggen?

Als de speler die aan de beurt is geen passende kaart kan afleggen, moet hij een nieuwe kaart van de verdekte voorraadstapel nemen. Deze kaart kan hij maar spelen als hij de volgende keer aan de beurt komt. Hij geeft de dobbelstenen door aan de volgende speler.

Voor de volgende speler met de dobbelstenen gooit, gaan de spelers één voor één na (met de wijzers van de klok mee) of zij, in plaats van de speler die aan de beurt was, een passende kaart kunnen afleggen.

Zodra één speler een kaart kan afleggen, is de kans voor de andere spelers voorbij. Er kan altijd maar één kaart worden afgelegd, daarna moet er opnieuw worden gedobbeld.

Spelmogelijkheid voor gevorderden

Als de speler die aan de beurt is geen kaart kan afleggen, proberen alle andere spelers om ter snelst een passende kaart af te leggen. Aangezien maar één kaart mag worden afgelegd, gaat de beurt naar de rapste.

Einde van het spel

Zodra een speler geen kaarten meer in de hand heeft, is het spel afgelopen. De speler zonder kaarten wint het spel.

Een tweede mogelijkheid om een berekening te maken: alle getallen van de andere spelers worden opgeteld en genoteerd. Deze som ontvangt de winnaar als pluspunten. Men kan spelen naar een bepaald aantal punten.

13 januari 2006