

Spielanleitung für die Zahlenquadrate

Es handelt sich um ein Papier-und-Bleistift-Spiele für zwei Spieler. Die zentrale Idee des Spiel besteht darin, dass Informationen, die zur Lösung der gestellten Aufgabe notwendig sind, auf die beiden Spieler verteilt sind und die Aufgabe daher nur kooperativ gelöst werden kann.

Jeder der Spieler erhält einen der beiden zusammengehörigen Spielpläne. Jeder der Spielpläne besteht aus einem Feld mit 4×4 , 9×9 oder 25×25 Kästchen. Bei den Spielplänen des gleichen Spiels stehen jeweils bei beiden die gleichen Zahlen in den gleichen Kästchen, d.h. die zwei Spieler haben die gleichen Zahlenfelder vor sich. Nur fehlen jedem der beiden Spieler andere Zahlen, d.h. sind andere Kästchen auf seinem Plan leer.

Die einzelnen Kästchen der Felder sind mit "A1", "A2", "B1", "B2" etc. bezeichnet. Bei vielen Feldern sind die Kästchen ähnlich wie auf einem Schachbrett angeschrieben. Bei einigen Spielen beziehen sich die Buchstaben aber nicht auf Reihen oder Kolonnen eines Zahlen-Quadrats, sondern auf andere Teilgebiete der Zahlen-Felder, nämlich auf kleine Quadrate (Pläne 2B, 4A, 5A, 6A, 7A und 8A) oder Dreiecke (3A.4B und 5B). Wie die Kästchen innerhalb dieser kleinen Quadrate oder Dreiecke nummeriert sind, was als z.B. im Teilquadrat "A" jeweils "A1", "A2", etc. ist, ist bei den entsprechenden Plänen jeweils in einem kleinen Plänchen festgehalten. (Achtung : Auch wenn die beiden Pläne eines Spiels ganz unterschiedlich aussehen, entspricht doch immer dem "A5" auf dem einen Plan das "A5" auf dem anderen Plan.)

Zwischen den einzelnen Kästchen eines Feldes bestehen Zusammenhänge, die durch Pfeile dargestellt sind. Diese Pfeile bedeuten, dass man, wenn man die Zahlen, die auf dem Schaft des Pfeils liegen, zusammenzählt, die Zahl erhält, auf die der Pfeil zeigt. Die Pfeile auf den beiden Plänen eines Spiels sind im allgemeinen nicht die gleichen, d.h. jeder Spieler kennt etwas andere Zusammenhänge.

Jeweils auf dem Plan des Spielers A ist ein Kästchen mit einem Fragezeichen markiert. Ziel des Spiels ist es, die Zahl, die in dieses Feld gehört, aus der Information, über die beide Spieler verfügen, zu berechnen. Zu diesem Zweck dürfen sich die Spieler über alles unterhalten, was sie nur wollen (z.B. welche Zahlen in welchem Feld stehen, welche Zusammenhänge bekannt sind, wie man vorgehen will, etc.). Sie dürfen sich nur nie gegenseitig ihre Spielpläne zeigen.

Wenn Sie nun also ein Spiel versuchen wollen, kopieren Sie sich eines heraus, suchen Sie sich einen Partner (unbedingt notwendig, denn der Reiz der Spiele liegt im Gespräch), geben Sie jedem einen Spielplan und los geht's. Viel Spass ! Übrigens, alle Spiele haben eine Lösung.

Noch eine Anmerkung zu den Spielen 6 bis 8. „Pfeile“ sehen dort z.B. so aus:



Wahrscheinlich werden Sie anfänglich etwas Mühe haben, sich dabei zurechtzufinden. Das verschwindet aber bald, wenn Sie die Pläne nicht nur von weitem betrachten, sondern sich an die Lösung der Aufgabe machen. Aus Platzgründen fehlt jeweils die Angabe, wie die Felder nummeriert sind; bei den Feldern, die nicht ähnlich wie ein Schachbrett beschriftet sind, ergibt sich die Nummerierung analog zum Plan 2B.