

**A
N
A
R
I
T
H
S**

**ENTERTAINING
EDUCATIONAL
EXCITING**


Pleasure in Numbers

**HET NIEUWSTE
AMERIKAANSCH
GEZELSCHAPSSPEL
MET HOLLANDSCHE SPELREGELS**


SPELREGELS

- 1 Elk getal vermenigvuldigd met nul = nul.
- 2 Nul gedeeld door elk getal = nul.
- 3 Elk getal gedeeld door het getal zelf = één.
- 4 Elk getal getal gedeeld door nul = oneindig.
Om de einduitkomst te kunnen vaststellen is de waarde van het kaartje oneindig vastgesteld op 500 punten. Twee kaartjes „oneindig” kunnen samen gebruikt worden voor een winst van 1000 punten.
- 5 Bij het aftrekken mag het getal in de B kolom niet grooter zijn dan het getal in de A kolom.
- 6 Een kaartje dat opgenomen is kan niet terug gelegd worden.
- 7 Kaartjes kunnen „geroofd” worden om vergelijkingen volledig te maken, ook indien overeenkomstige kaartjes op tafel open liggen. Indien een speler op zijn beurt verkiest kaartjes van een andere speler te rooven, verliest hij het recht om in dezelfde beurt een kaartje van de tafel op te nemen.
- 8 Getallen in de A kolom zijn beperkt tot 2 nummers en in de B kolom tot 1 nummer.
- 9 Zoodra een vergelijking volledig is moet zij zo blijven en kaartjes kunnen niet meer op dezelfde lijn „opgeborgen” worden.
- 10 De blauwe ruimten in de C kolom mogen niet bezet worden, uitgezonderd indien een vergelijking volledig is.
- 11 Indien een speler, die zich als winnaar van een ronde verklaart, abuis blijkt te zijn, wordt zijn kaart „dood” verklaard; de ronde wordt echter door de andere spelers voortgezet totdat zij ten einde is.
- 12 Indien niemand een totaal bereikt heeft, nadat alle kaartjes opgenomen zijn of open liggen, wint diegene de ronde, die de hoogste som van de uitkomsten in de C kolom van volledige vergelijkingen op zijn kaart heeft. Zijn puntenaantal zal echter slechts het verschil zijn tusschen zijn som en de som van den volgenden hoogsten speler.
- 13 Iemand die een ronde wint en een totaal van 1000 punten of meer in deze ronde bereikt, verkrijgt een vergoeding van 1000 punten en wint dus automatisch dat spel.
- 14 Een speler mag niet noodeloos het spel ophouden. Indien hij dit doet, moet hij een beurt overslaan. Een tijdsbeperking voor het opnemen en gebruik maken van een kaartje is gewenscht.
- 15 Alle berekeningen mogen slechts uit het hoofd gedaan worden, dus niets opschrijven.

VOORBEELDEN

A		B		C
<u>9</u> 0	×	8	=	7 2 0
8 0	+	8	=	8 8
<u>6</u> 7	-	2	=	<u>6</u> 5
4	÷	2	=	2
 <small>TRADE MARK</small>			T	8 7 5

Totaal bereikte som	875
Premie, indien er 5 spelen	200
Behaald aantal punten	1075

A		B		C
8 0	×	5	=	4 0 0
8 3	+	4	=	8 7
7 <u>6</u>	-	2	=	7 4
<u>9</u>	÷	0	=	500 ∞
 <small>TRADE MARK</small>			1	0 <u>6</u> 1

Totaal bereikte som	1061
Premie, indien er 4 spelen	150
Vergoeding	1000
Behaald aantal punten	2211