

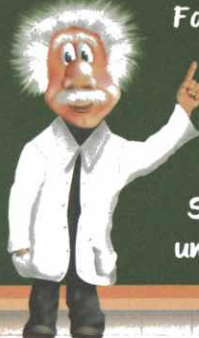
Professor 3Stein

Ein Rechen- und Strategiespiel mit mehreren Spielvarianten für 2-4 Personen ab 5, 6, 8 oder 10 Jahre, mit einer Spieldauer von 15-20 Minuten. Das Spiel fördert das logische Denken und die Rechenfähigkeit von Kindern und Erwachsenen auf spielerische Weise.

Hallo, ich bin Professor Dreistein!

Als Professor für Mathematik bin ich mit den Herausforderungen in diesem Fach vertraut. Für jedes Alter habe ich mir daher lustige oder spannende Spielvarianten überlegt.

Der Reiz der Spielvarianten besteht darin, dass die Spieler rechnen und kombinieren, aber auch das Glück beim Würfeln jedem eine Gewinnchance einräumt. Mit diesen leicht erlernbaren Spielen wird Mathematik zum „Kinderspiel“! Viel Spaß beim Spielen und Lernen wünscht Euch **Professor Dreistein!**



Spielmaterial

- 12 Spielfiguren
(je 3 in 4 Farben)



(Vor dem ersten Spiel vorne und hinten mithilfe des beiliegenden Stickerbogens bekleben!)

- 2 Zahlen-Symbol-Würfel
(Zahlen 0-10 und
Kronensymbol)



( = JOKER!)

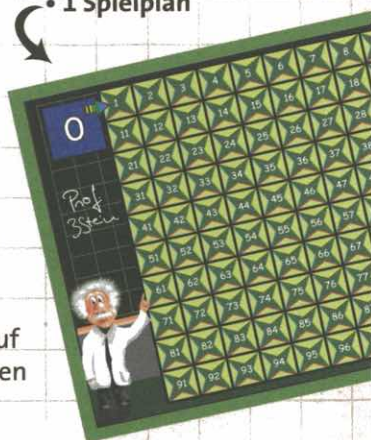
Wähle für diesen Wurf
eine Zahl von 0 bis 10!



- 1 schwarzer
Koffer

- 1 Spielplan

- diese Spielanleitung



Los geht's – Spielvorbereitung

- Es wird mit 2 bis 4 Personen gespielt – es können aber auch Teams mit jeweils zwei Spielern gegeneinander antreten.
- Mit dem Material in der Box können unterschiedliche, auf Alter und Rechenkenntnis abgestimmte Spiele gespielt werden – die **Spieleübersicht** findet ihr auf Seite 2.
- Wählt ein Spiel aus und sucht das **passende Material** aus der Schachtel.
- Der **jüngste Spieler** oder die **jüngste Spielerin** beginnt das Spiel.

DIE 7 SPIELE VON Professor 3Stein

1. „Die glücklichen Professoren“ (ab 5 Jahre)
2. „Die fleißigen Rechenfreunde“ (ab 6 Jahre)
3. „Die lustigen Einmaleins-Renner“ (ab 8 Jahre)
4. „Die fröhlichen Rückwärtsläufer“ (ab 8 Jahre)
5. „Die klugen Querdenker“ (ab 10 Jahre)
6. „Professor Dreistein und der gestohlene Koffer“ (ab 10 Jahre)
7. „Zahlenschach“ (ab 10 Jahre)

SPIEL 1: DIE GLÜCKLICHEN PROFESSOREN

Alter: ab 5 Jahre Spielmaterial: 1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielfigur pro Spieler

Professor Dreistein lädt jeden Monat einmal seine Freunde und Kollegen zu einem gemütlichen Treffen ein. Sie machen sich einer nach dem anderen gut gelaunt auf den Weg.

VON 0 AUF 100

Start: 0 | Ziel: 100

Rechenart: Addition

- Jeder Spieler spielt mit einer Spielfigur. Alle starten bei der Null.
- Das Spiel wird mit einem Würfel gespielt. Beginnend beim Startspieler machen die Spieler reihum immer einen Spielzug, bestehend aus: 1. Würfeln 2. Figur ziehen. Beim Ziehen darf die Spielfigur so viele Felder auf dem Spielplan weitergehen, wie die gewürfelte Zahl angibt. Kleinere Kinder können hierzu die Felder einzeln abzählen. Größere Kinder addieren die gewürfelte Zahl mit dem Ausgangsfeld der Figur und setzen die Figur direkt auf das Feld mit dem Ergebnis.
- Kommt eine Figur auf ein besetztes Feld, darf sie dieses Feld überspringen und sich auf die nächsthöhere Zahl stellen.
- Erreicht eine Figur eine Zahl mit zwei gleichen Ziffern (11, 22, 33...), rückt sie zusätzlich drei Felder vor. Bei der Feldzahl 99 kann sie nicht mehr 3 Felder vorrücken, weil das Ergebnis über die Zahl 100 hinausgeht. Als Ausgleich darf der Spieler noch einmal würfeln.
- Wenn eine Figur auf eine volle Zehnerzahl kommt, darf sie sogar 10 Felder zusätzlich vorwärts gehen. Kann der Spieler dann noch ein Lied singen, darf er 10 weitere Felder springen.
- Gewinner ist, wer als Erster seinen Professor punktgenau ins Haus mit der 100 bringt.

VON 100 AUF 0

Start: 100 | Ziel: 0

Rechenart: Subtraktion

- Spielablauf ist wie oben, jedoch startet der Professor bei 100. Die gewürfelte Zahl wird immer subtrahiert.
 - In diesem Spiel darf der Professor bei Erreichen der Feldzahl 99 ebenso wie bei den anderen Zahlen mit 2 gleichen Ziffern 3 Felder zusätzlich springen.
 - Gewinner ist, wer als Erster seinen Professor punktgenau auf die Null bringt.

SPIEL 2: DIE FLEISSIGEN RECHENFREUNDE

Alter: ab 6 Jahre Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Würfel, 1 Spielfigur pro Spieler

VON 0 AUF 100

Start: 0 | Ziel: 100

Rechenarten: Addition und Subtraktion

- Jeder Spieler spielt mit einer Spielfigur. Alle starten bei der Null.
- Es wird mit beiden Würfeln gespielt. Beginnend beim Startspieler machen die Spieler reihum immer einen Spielzug, bestehend aus: 1. Würfeln 2. Figur ziehen. Für das Ziehen können die beiden Würfelzahlen addiert oder subtrahiert werden. Beide Würfelzahlen müssen verwendet werden. Das Ergebnis der Rechnung wird zur aktuellen Feldzahl der Spielfigur addiert.
- Ist das dadurch erreichte Spielfeld besetzt, darf die Figur übersprungen werden.
- Kommt ein Professor durch Addition oder Subtraktion auf eine volle Zehnerzahl, darf er zusätzlich 10 Felder vorwärts gehen.
- Gewinner ist, wer als erster seine Spielfigur punktgenau auf die 100 bringt.

VON 100 AUF 0

Start: 100 | Ziel: 0

Rechenarten: Subtraktion und Addition

- Bei dieser Variation geht der Professor in die umgekehrte Richtung. Er startet bei 100.
- Hierbei wird das Würfelergebnis von der aktuellen Feldzahl der Spielfigur subtrahiert.
- Gewinner ist, wer als erster seine Spielfigur punktgenau auf die Null bringt.

So spielst du clever wie Professor Dreistein!

1. Wurf: $9 + 6 = 15$

2. Wurf: $8 + 9 = 17$

3. Wurf: $10 - 2 = 8$

Beispiel (für „von 0 auf 100“): Spielerin Blau würfelt im ersten Wurf die 9 und die 6 und addiert diese, um möglichst schnell voranzukommen. Auch beim zweiten Wurf entscheidet sie sich für die Addition. Beim dritten Wurf wählt sie allerdings die Subtraktion, weil sie so auf eine volle Zehnerzahl kommt und 10 Punkte weiterspringen darf.

Beispiel (für „von 100 auf 0“): Spielerin Blau würfelt im ersten Wurf die 9 und die 6 und subtrahiert diese, um möglichst schnell voranzukommen. Auch beim zweiten Wurf entscheidet sie sich für die Subtraktion. Beim dritten Wurf wählt sie allerdings die Addition, weil sie so auf eine volle Zehnerzahl kommt und 10 Punkte weiterspringen darf.

SPIEL 3: DIE LUSTIGEN EINMALEINS-RENNER

Alter: ab 8 Jahre Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Würfel, 3 Spielfiguren pro Spieler

VON 0 AUF 100

Start: 0 | Ziel: 100

Rechenarten: Multiplikation, Addition, Subtraktion, Division

- Jeder Spieler spielt mit drei Spielfiguren. In den ersten drei Würfelrunden muss jeder Spieler eine seiner Figuren einsetzen. Es wird mit beiden Würfeln gespielt. Die vier Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division können angewendet werden. Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen.
- Der Spieler entscheidet, welche Rechenart den größten Vorteil bringt und welche Figur er ziehen will. Das Ergebnis der Rechnung wird jeweils zur aktuellen Feldzahl der Spielfigur addiert. Ist das Spielfeld besetzt, muss eine andere Rechenart (oder Figur) gewählt werden.
- Durch vorausschauendes Denken kann der Spieler seine Gewinnchancen erhöhen, wenn er die Spielfiguren so setzt, dass er beim nächsten Wurf mehrere Rechenmöglichkeiten hat, um das Ziel zu erreichen.
- Gewinner ist, wer als Erster alle seine Spielfiguren punktgenau auf die 100 bringt.

So spielst du clever wie Professor Dreistein!



Variante für die Spiele 3, 4 und 5:

Alle Spieler rechnen mit denselben Würfelzahlen. Hierbei ist es erlaubt, die Spielfelder mehrfach zu besetzen. Um Unstimmigkeiten zu vermeiden, ist es ratsam ein Protokoll zu schreiben.

SPIEL 4: DIE FRÖHLICHEN RÜCKWÄRTSLÄUFER

Alter: ab 8 Jahre Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Würfel, 3 Spielfiguren pro Spieler

VON 100 AUF 0

Start: 100 | Ziel: 0

Rechenarten: Multiplikation, Subtraktion, Addition, Division

- Dieses Spiel ist die umgekehrte Form von „Die lustigen Einmaleins-Renner“: Wer als Erster alle drei Spielfiguren genau auf die Null bringt, ist der Gewinner.
- Jeder Spieler spielt mit drei Spielfiguren. Es wird mit beiden Würfeln gespielt. In den ersten drei Würfelrunden muss jeder Spieler je Runde eine seiner Figuren einsetzen. Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen.
- Mit den beiden Würfelzahlen wird gerechnet und kombiniert. Die vier Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division können angewendet werden. Der Spieler entscheidet, welche Rechenart den größten Vorteil bringt und welche Figur er ziehen will. Bei diesem Spiel wird das Ergebnis der Rechnung immer von der bis dahin erreichten Feldzahl subtrahiert. Ist das Spielfeld besetzt, muss eine andere Rechenart (oder Figur) gewählt werden.
- Durch vorausschauendes Denken kann der Spieler seine Gewinnchancen erhöhen, wenn er die Spielfiguren so setzt, dass er beim nächsten Wurf mehrere Rechenmöglichkeiten hat, um das Ziel zu erreichen.
- Gewinner ist, wer als erster alle seine Spielfiguren punktgenau auf die 0 bringt.

So spielst du clever wie Professor Dreistein!



Beispiel: Spielerin Rot hat „8“ und „Krone“ gewürfelt und eine Spielfigur auf Feld 16 stehen, die sie weiter in Richtung Feld 0 ziehen will.

Mit der Multiplikation (A) und der Addition (C) kann sie bei geschicktem Einsatz des Jokers genau auf Feld 0 landen. Mit der Division (B) und der Subtraktion (D) kommt sie lediglich näher an das Zielfeld heran.

SPIEL 5: DIE KLUGEN QUERDENKER

Alter: ab 10 Jahre Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Würfel, 3 Spielfiguren pro Spieler

VON 100 AUF 0
Start: Startfeld wird ausgewürfelt | Ziel: 0
Rechenarten: Division, Multiplikation, Subtraktion, Addition

- Jeder Spieler spielt mit drei Spielfiguren. In den ersten drei Würfelrunden muss jeder Spieler je Runde eine seiner Figuren einsetzen. Es wird mit beiden Würfeln gespielt. Die Summe bzw. die Differenz der Würfelzahlen wird zu Beginn von der Zahl 100 abgezogen, so dass alle Spielfiguren im Zahlenraum 80 bis 100 stehen. Auch die Zahl 100 kann Startfeld sein, wenn das Ergebnis der beiden Würfelzahlen 0 ergibt. Auf jedem Startfeld darf nur eine Figur stehen. Erreicht ein Spieler ein besetztes Spielfeld, darf er noch einmal würfeln.
- Es wird mit beiden Würfeln gespielt. Die beiden Würfelzahlen können addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert werden. Das Ergebnis wird dann von der Feldzahl abgezogen oder die Feldzahl durch das Ergebnis dividiert. Zusätzlich ist eine Kombination von Multiplikation, Division, Addition oder Subtraktion mit den einzelnen Würfelzahlen und der Feldzahl, auf der sich die Spielfigur befindet, erlaubt.
- Es müssen immer beide Würfelzahlen rechnerisch verwendet werden. Das Ergebnis eines Zuges muss der Zahl 0 immer näher kommen. Der Spieler entscheidet, welche Rechenart den größten Vorteil bringt und welche Figur er ziehen will.
- Ist das Spielfeld besetzt, muss eine andere Rechnung vorgenommen werden.
- Gewinner ist, wer als Erster alle seine Spielfiguren punktgenau auf die 0 bringt.

So spielst du clever wie Professor Dreistein!

1. Wurf: Würfelzahlen 7 und 4
- | | | |
|---------------------|-------------------|----------------|
| (A) Multiplikation: | $7 \times 4 = 28$ | $95 - 28 = 67$ |
| (B) Addition: | $7 + 4 = 11$ | $95 - 11 = 84$ |
| (C) Subtraktion: | $7 - 4 = 3$ | $95 - 3 = 92$ |
| (D) Kombination 1: | $95 - 7 = 88$ | $88 : 4 = 22$ |
| (E) Kombination 2: | $95 - 4 = 91$ | $91 : 7 = 13$ |



Beispiel: Eine von Spieler Grüns Figuren startet auf Feld 95. Mit den Würfelzahlen 7 und 4 erzielt der Spieler mit einer Kombination aus Subtraktion und Division (E) das beste Ergebnis und landet auf Feld 13.

1. Zug: $95 - 4 = 91$ $91 : 7 = 13$

2. Wurf: Würfelzahlen 1 und 7
- | | | |
|------------------|---------------|--------------|
| (A) Addition: | $1 + 7 = 8$ | $13 - 8 = 5$ |
| (B) Subtraktion: | $7 - 1 = 6$ | $13 - 6 = 7$ |
| (C) Kombination: | $13 + 1 = 14$ | $14 : 7 = 2$ |



Beim zweiten Wurf will der Spieler mit dieser Figur von Feld 13 aus weiterziehen und kommt mit einer Kombination aus Addition und Division (C) am Besten voran.

2. Zug: $13 + 1 = 14$ $14 : 7 = 2$

3. Wurf: Würfelzahlen 8 und 6
- | | | |
|--------------|-------------|-------------|
| Subtraktion: | $8 - 6 = 2$ | $2 - 2 = 0$ |
|--------------|-------------|-------------|



Was für ein Glück! Beim dritten Wurf erreicht er mit dieser Figur und zwei Subtraktionen punktgenau die Null!

3. Zug: $8 - 6 = 2$ $2 - 2 = 0$

SPIEL 6: PROFESSOR DREISTEIN UND DER GESTOHLENE KOFFER

Alter: ab 10 Jahre Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Würfel, 3 Spielfiguren pro Spieler, 1 Koffer

Professor Dreisteins Unterlagen zu seinem superstarken Raketenantrieb wurden gestohlen! Alle Freunde des Professors helfen mit, den Koffer mit der wertvollen Formel zu finden und zurückzubringen. Bei der Suche überschlagen sie sich vor Eifer, denn jeder will der Schnellste sein...

VON 0 AUF 100
Start: wird ausgewürfelt | Ziel: 100 (mit dem Koffer!)
Rechenarten: Multiplikation, Division, Addition, Subtraktion

- Zu Beginn müsst ihr den Koffer einsetzen: Der jüngste Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Bei zwei Spielern wird die Summe der beiden Würfelzahlen zur Zahl 20, bei drei Spielern zur Zahl 30 und bei vier Spielern zur Zahl 40 addiert. Auf dieses Feld wird der Koffer platziert!
- Jeder Spieler spielt mit drei Spielfiguren. In den ersten drei Würfelrunden muss jeder Spieler je Runde eine seiner Figuren einsetzen. Es wird mit beiden Würfeln gespielt. Die vier Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division können angewendet werden. Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen.
- Erreicht ein Spieler das Feld mit dem Koffer, wird er zu dessen Besitzer.

Der Spieler mit dem Koffer muss sein Würfelergebnis immer für die Figur mit dem Koffer verwenden, damit die wertvolle Formel schnell in Sicherheit gebracht werden kann. Es sei denn, der Kofferträger kann nicht ziehen – dann darf der Spieler die Würfelzahlen für eine andere Figur einsetzen. Auch der Kofferträger darf eine andere Figur vom Feld werfen. Er hat aber ein Handicap: Er darf nur die beiden Würfelzahlen addieren oder subtrahieren und zur Feldzahl hinzuzählen. Der Kofferträger kann somit nur vorwärts gehen.

Für die Spieler ohne Koffer gilt, dass das Ergebnis der Würfelzahlen zur bis dahin erreichten Feldzahl hinzugezählt oder abgezogen werden darf. Das Ergebnis darf auch mit der Feldzahl malgenommen werden oder die Feldzahl wird durch das Ergebnis geteilt. Es kann folglich mit der Spielfigur vorwärts und rückwärts gegangen werden. Zusätzlich ist eine Kombination von Multiplikation, Division, Addition und Subtraktion mit den einzelnen Würfelzahlen und der Feldzahl, auf der sich die Spielfigur befindet, erlaubt. Es müssen immer beide Würfel rechnerisch verwendet werden.

- Erreicht eine Spielfigur ein besetztes Feld, wird die dortige Figur entfernt und muss in der nächsten Runde wieder neu eingesetzt werden. Auch der Besitzer des Koffers darf eine andere Spielfigur schlagen. Wird der aktuelle Besitzer des Koffers selbst geschlagen, wechselt der Koffer den Besitzer.
- Gewinner ist, wer als erster mit einer Figur mitsamt dem Koffer das Feld 100 erreicht.

Psst! Strategie - Tipp: Verteile deine Figuren gleichmäßig über dem Spielplan, um eine gute Möglichkeit zu haben, den Koffer auch noch kurz vor dem Ziel abzufangen und selbst ins Ziel zu bringen.

SPIEL 7: ZAHLENSCHACH

Alter: ab 10 Jahre Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Würfel, 3 Spielfiguren pro Spieler

„WER BLEIBT, GEWINNT“

Start: Startfelder werden ausgewürfelt | **Ziel:** Alle gegnerischen Figuren schlagen

Rechenarten: Multiplikation, Addition, Division, Subtraktion

- Jeder Spieler spielt mit **drei Spielfiguren**. In den **ersten drei Würfelrunden** müssen alle drei Spielfiguren nacheinander eingesetzt werden. Es wird mit **beiden Würfeln** gespielt. Aus den Würfelzahlen wird mit einer der **vier Grundrechenarten** das Startfeld für die Figur errechnet. Auf jedem Spielfeld, auch die 100 gilt als Spielfeld, darf **nur eine Figur** stehen. Sind beim Einsetzen bei allen Lösungsmöglichkeiten die **Spielfelder besetzt** oder die Würfelzahlen zeigen Null und Null, darf **noch einmal gewürfelt** werden. Sind alle Figuren eingesetzt, beginnt das Spiel.
- Beginnend beim Startspieler wird reihum ein Spielzug gemacht: 1. Würfeln 2. Figur ziehen. Bei diesem Spiel können die **beiden Würfelzahlen** miteinander **addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert** werden. Das Ergebnis wird dann mit der Feldzahl, auf der sich die Spielfigur befindet, verknüpft mit einer der vier Grundrechenarten. Außerdem ist eine Kombination von Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division mit den einzelnen Würfelzahlen und der Feldzahl erlaubt. Es müssen **immer** beide Würfelzahlen rechnerisch verwendet werden.
- Der Spieler entscheidet, welche Rechenart für ihn den größten Vorteil bringt und welche Figur er ziehen will – er sollte versuchen durch geschicktes Rechnen eine der gegnerischen Figuren **zu schlagen**.
- Zieht der Spieler mit seiner Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, **wird diese Figur geschlagen und vom Feld genommen**.
- **Gewinner** ist, wer als **einzigster** Spieler noch **mindestens eine Figur** auf dem Spielfeld hat.

So spielst du clever wie Professor Dreistein!

Beispiel: Lösungsmöglichkeiten für die Würfelzahlen 2 und 6 mit der Feldzahl 42:



$42 + 2 + 6 = 50$	$42 - 6 - 2 = 34$	$(42 + 6) : 2 = 24$	$42 : 2 - 6 = 15$	$42 \times 2 - 6 = 78$
$42 + 6 - 2 = 46$	$42 - 6 + 2 = 38$	$(42 + 6) \times 2 = 96$	$42 : 2 + 6 = 27$	$42 \times 2 + 6 = 90$
$42 + 2 \times 6 = 54$	$42 - 6 \times 2 = 30$	$(42 - 6) \times 2 = 72$	$42 : 6 + 2 = 9$	$42 \times 2 : 6 = 14$
$42 + 6 : 2 = 45$	$42 - 6 : 2 = 39$	$(42 - 6) : 2 = 18$	$42 : 6 - 2 = 5$	

IMPRESSUM

Idee/Entwicklung: Joachim Gartz | Grafik/Design: Roland Zetzen

Regellayout: Christian Oppeler & Julia Schindler

Englische Übersetzung: Channing Jones

Vertrieb: Harald Mücke, Mücke Spiele