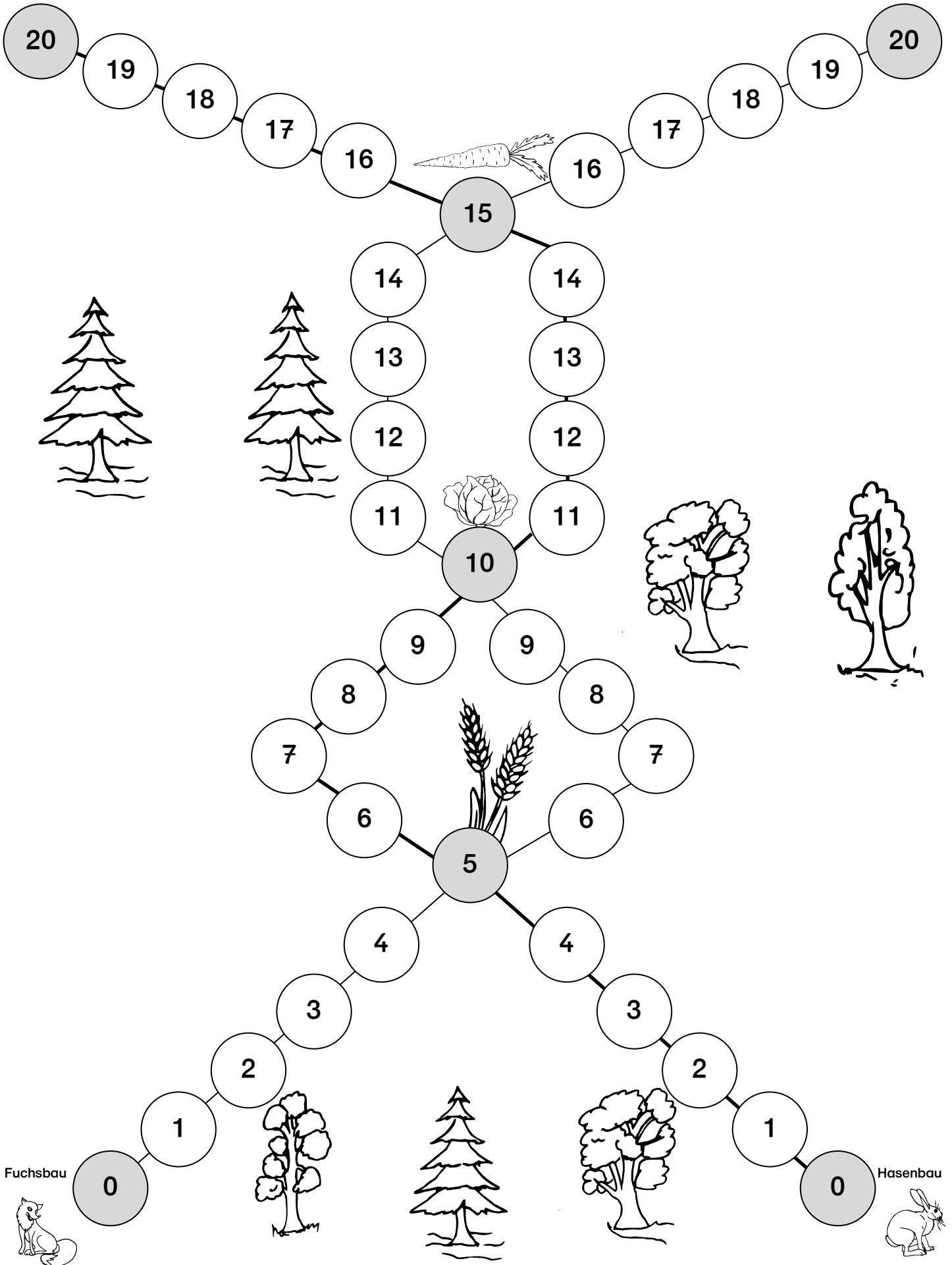
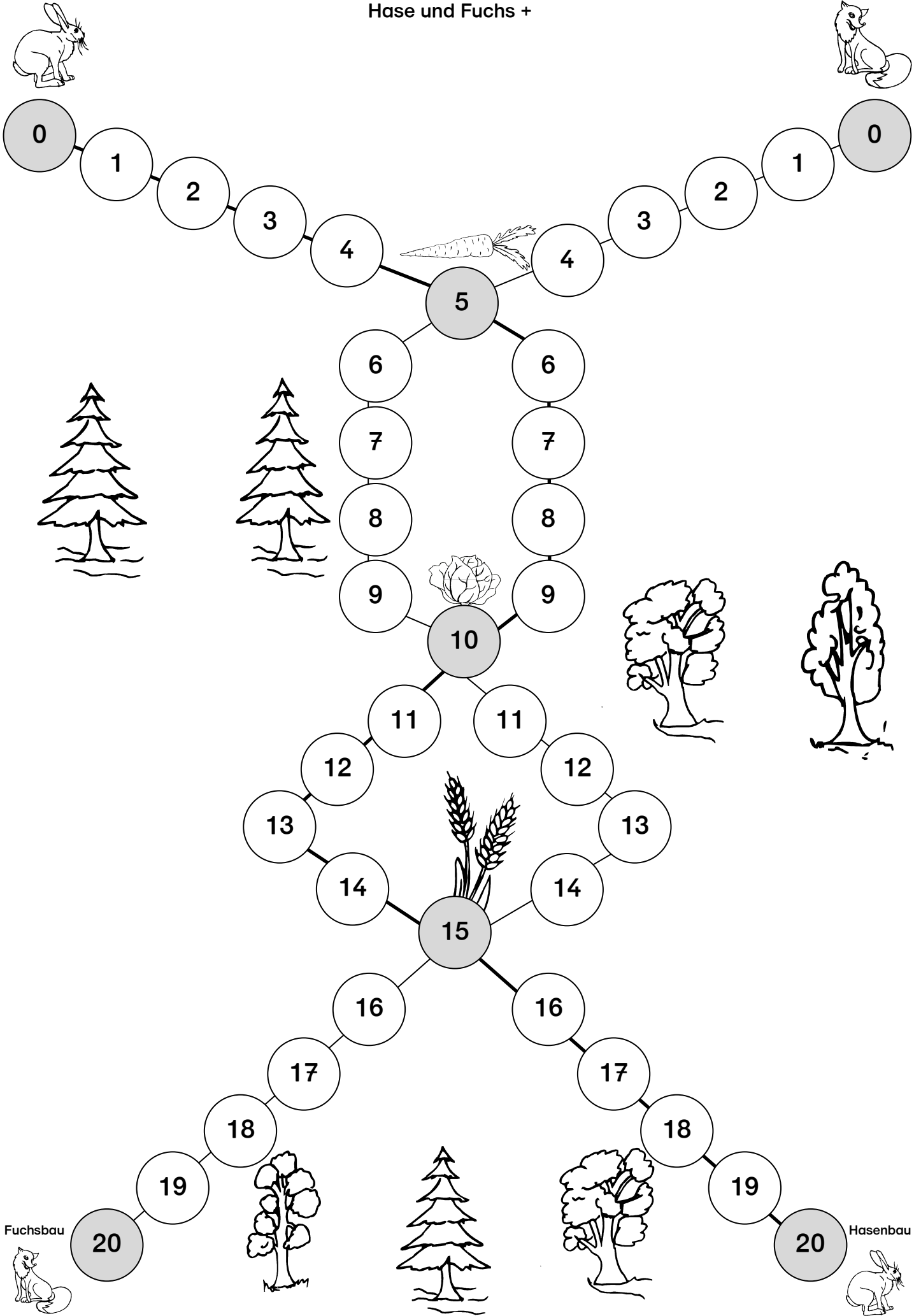


Hase und Fuchs -



Hase und Fuchs +



Fuchsbau

Hasenbau

Rechenspiel für 2 Spieler

Es werden benötigt:

- Spielplan (Hase und Fuchs +)
- je Spieler eine Spielfigur
- ein Schulwürfel (Ziffern 1-10) oder ein „normaler“ Würfel.

Kann der Hase dem Fuchs entkommen?

Es wird ausgelost wer der Hase und wer der Fuchs ist.

Die Spielfiguren kommen dann auf das Feld 0. Der Hase würfelt. Er würfelt z.B. eine 4 und geht dann auf das Feld 4. Der Fuchs würfelt eine 3 und geht auf das Feld 3. Der Hase würfelt dann z.B. eine 2. Er rechnet laut $4+2=6$ und darf auf das Feld 6 vorrücken. Die Kontrolle erfolgt durch das Setzen. Der Fuchs würfelt eine 5. Er rechnet $3+5=8$ und darf auf das Feld 8 vorrücken. ...

Treffen sich Hase und Fuchs auf den Feldern 5, 10 oder 15 so hat der Fuchs den Hasen erwischt und das Spiel ist vorbei. Fuchs und Hase tauschen die Rollen.

Erwischt der Fuchs den Hasen nicht, gewinnt der, der als Erster genau in seinem „Bau“ ankommt.

Steht der Hase z.B. auf der 17, braucht er eine 3 ($17+3=20$) um in seinen Bau zu gelangen. ...

Es werden benötigt:

- Spielplan (Hase und Fuchs -)
- je Spieler eine Spielfigur
- ein Schulwürfel (Ziffern 1-10) oder ein „normaler“ Würfel.

Kann der Hase dem Fuchs entkommen?

Es wird ausgelost wer der Hase und wer der Fuchs ist.

Die Spielfiguren kommen dann auf das Feld 20. Der Hase würfelt. Er würfelt z.B. eine 4. Er rechnet laut $20-4=16$ und darf auf das Feld 16 vorrücken. Die Kontrolle erfolgt durch das Setzen. Der Fuchs würfelt eine 5. Er rechnet $20-5=15$ und darf auf das Feld 15 vorrücken. ...

Treffen sich Hase und Fuchs auf den Feldern 15, 10 oder 5 so hat der Fuchs den Hasen erwischt und das Spiel ist vorbei. Fuchs und Hase tauschen die Rollen.

Erwischt der Fuchs den Hasen nicht, gewinnt der, der als Erster genau in seinem „Bau“ ankommt.

Steht der Hase z.B. auf der 3, braucht er eine 3 ($3-3=0$) um in seinen Bau zu gelangen. ...

Ist eine Aufgabe nicht lösbar (z.B. $4-6=n.l.$) so darf der Andere würfeln.