



Spielplan

Beschreibung / Spielanleitung

Die Mitspieler starten auf dem mit "S" gekennzeichneten Feld. Das Ziel ist bei "Z"
Falls einer der Mitspieler auf eines der nummerierten Felder kommt hat er die Möglichkeit die zugehörige Aufgabe zu lösen.

Wird die Aufgaben richtig gelöst darf der Mitspieler nochmals würfeln, bzw. die Abkürzung nehmen.



Bei diesen Feldern darf der Spieler, wenn er die entsprechende Aufgabe gelöst hat, die durch den Pfeil angedeutete Abkürzung nehmen.

Aufgaben:

- 01: 2 + 5 = _____
02: 12 + 5 = _____
03: 22 + 5 = _____
04: 22 + 15 = _____
05: 22 + 25 = _____
06: 5 + 6 = _____
07: 5 + 16 = _____
08: 18 + 3 = _____
09: 18 + 13 = _____
10: 28 + 23 = _____
11: 38 + 33 = _____
12: 1 + 9 = _____
13: 11 + 9 = _____

