



 $7 \cdot 9$
2P

 $20 + 70$
1P

 $36 + 10$
2P



 $35 - 6$
2P


 $27 + 5$
2P





 $54 - 50$
2P

 $87 - 7$
3P



 $56 - 40$
2P


 $70 - 7$
1P




SUPERHERDEN MATHMATCH


Spiel design: Philip Fuchslocher (www.fuchsbox.de) - Illustrationen Superhelden: David Lanham (dlanham.com)




 $2 \cdot 9$
2P

 $76 - 5$
1P

 $51 + 20$
2P

 $77 + 4$
2P

 $47 + 30$
3P

64-61
2P

79-20
2P

23+60
1P

27+4
1P

63-5
2P

1P

92-10

1P

35+5

2P

23+20

2P

40-1

3P

9-6

2P

88-6

2P

5-5

2P

10-6

1P

27-6

Spielregeln

Es wird reihum gewürfelt.

Wird eine Aufgabe richtig gelöst, erhält der Spieler Punkte (siehe Ecke).

Ausserdem erhält der Spieler einen zum Feld passenden Figurenchip.

Die anderen Spieler kontrollieren das Ergebnis.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei gleiche Figuren gesammelt hat.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde.

Sonderfelder

Wonderwoman: Eine Ereigniskarte ziehen.

Venom: Einen Figurenchip der Wahl ablegen.

Joker: Der Spieler erhält 5 Minuspunkte.

Catwoman: Mit einem anderen Spieler einen beliebigen Figurenchip tauschen.

Startfeld: Der Spieler erhält zwei Bonuspunkte und darf erneut würfeln.

Superwoman: Ereigniskarte ziehen







1 · 6
2P



20 + 10
1P



36 + 10
2P






35 · 6
2P




27 + 5
2P







54 · 50
2P





81 · 1
3P



56 · 40
2P





70 · 1
1P




SUPERHERDEN MATHEMATCH

Spiel design: Philip Fuchslocher (www.fuchsbox.de) - Illustrationen Superhelden: David Lanham (dlanham.com)



2 · 9
2P




16 · 5
1P




51 + 20
2P

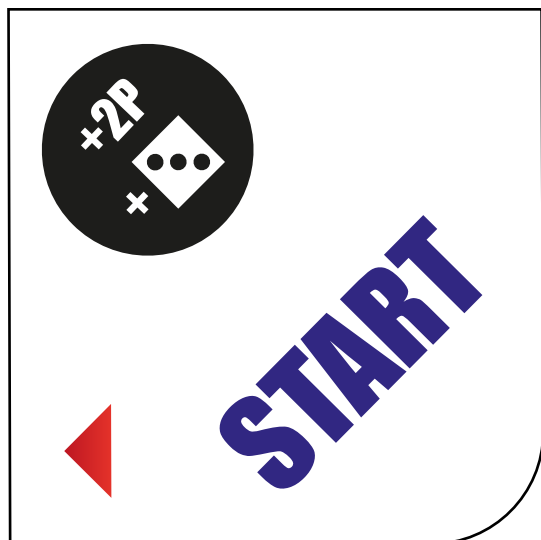
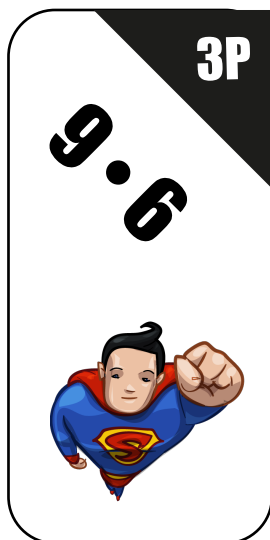
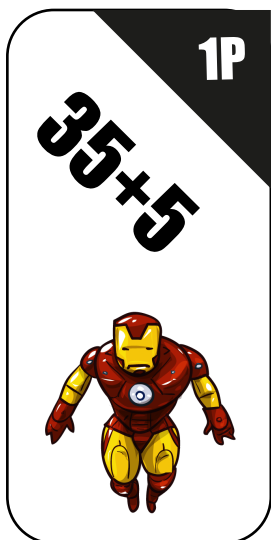
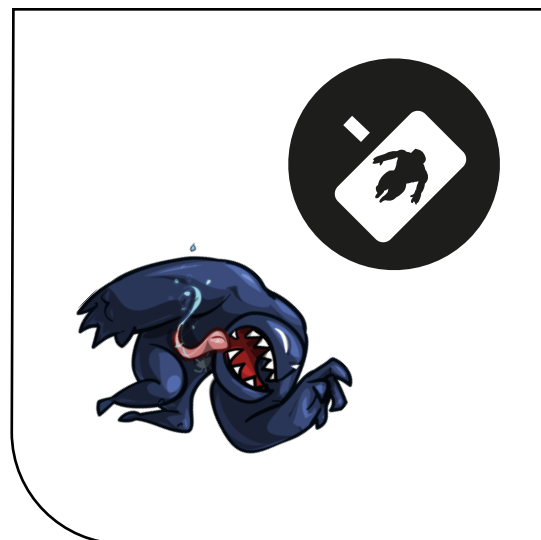
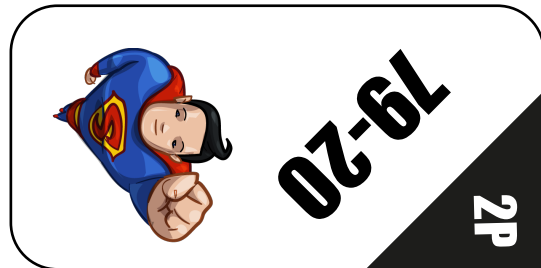


77 + 4
2P



47 + 30
3P





Spielregeln

Es wird reihum gewürfelt.

Wird eine Aufgabe richtig gelöst, erhält der Spieler Punkte (siehe Ecke).

Ausserdem erhält der Spieler einen zum Feld passenden Figurenchip.

Die anderen Spieler kontrollieren das Ergebnis.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei gleiche Figuren gesammelt hat.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde.

Sonderfelder

Wonderwoman: Eine Ereigniskarte ziehen.

Venom: Einen Figurenchip der Wahl ablegen.

Joker: Der Spieler erhält 5 Minuspunkte.

Catwoman: Mit einem anderen Spieler einen beliebigen Figurenchip tauschen.

Startfeld: Der Spieler erhält zwei Bonuspunkte und darf erneut würfeln.

Superwoman: Ereigniskarte ziehen

