


 $8 \cdot 8$   
2P

 $190+20$   
1P


 $130-50$   
2P



 $430+50$   
2P

 $819+20$   
2P





 $54-50$   
2P

 $81:9$   
3P



 $159-300$   
2P


 $877+8$   
1P




# SUPERHERDEN MATHMATCH

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

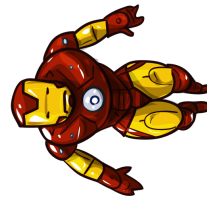


 $2 \cdot 9$   
2P

 $21:3$   
1P

 $51+200$   
2P

 $9 \cdot 90$   
2P

 $2 \cdot 100$   
3P



09+619
2P



480:6
2P



625:6
1P



56:8
1P




885:60
2P






1P
8:0





1P
665-40



2P
25+500








2P
48:8




3P
9:6








START






1P
150:30



2P
10:6



2P
876-50



2P
40:8



## 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






8 · 9

2P






190+20

1P




130-50

2P

430+50


2P



819+20

2P





54-50

2P




81:9

3P





159-300

2P






877+8

1P

# SUPERHERDEN MATHEMATCH

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


2 · 9

2P



21:3

1P




51+200

2P



9 · 90

2P



2 · 100

3P

09+619
2P

480:6
2P

625-6
1P

56:8
1P

885-60
2P

1P
8-0

1P
665-40

2P
25+500

2P
48:8

3P
9-6

START

1P
150:30

2P
10-6

2P
876-50

2P
40:8

## 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