





2P  
9 · 10'000



1P  
16'000+5'000




2P  
32'000-8'000






2P  
430+50



2P  
57'000+90'00






2P  
99'900-6'000





3P  
81:9



2P  
56'000-8'000




1P  
9 · 40'000



# SUPERHELDEN MATHEMATCH

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






2P  
3 · 5'000




1P  
280:4



2P  
23'000+8'000



2P  
26'000-4'000



3P  
4 · 40'000



44'000+4'400  
2P



14'000-1  
2P



34'000-11'000  
1P



240-4  
1P



11'00-12'000  
2P




## 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

1P  
600-6



2P  
2-700



2P  
15'000-10'000




2P  
480'000-8




1P  
4-200




1P  
152'000-600



2P  
25'000+6'000






2P  
2'400-6



3P  
90-5'000




START

9 • 10'000

2P

16'000+5'000

1P

32'000-8'000

2P

430+50

2P

57'000+90'00

2P

99'900-6'000

2P

81:9

3P

56'000-8'000

2P

9 • 40'000

1P

# SUPERHELDEN MATHEMATCH

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

3 • 5'000

2P

280:4

1P

23'000+8'000

2P

26'000-4'000

2P


4 • 40'000

3P



44'000+4'400

2P




14'000:7

2P



34'000-11'000

1P



240:4

1P



11'00-12'000

2P






1P

4 • 200




1P

752'000-600




2P

25'000+6'000









2P

2'400:6



3P

90 • 5'000





+2P






START






1P

600:6




2P

2 • 700




2P

15'000-7'000



2P

480'000:8



## 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