# Pari

Ein vertracktes Spiel um einfache Gleichungen
für zwei bis vier Spieler
von **Hilko Drude**
Die Spielkarten hat Per Rubæk gestaltet

PYRA•TERN

## Spielmaterial

= 91 Spielkarten (je achtmal die Operatoren + und -, je sechsmal die Ziffern 0 bis 9 und die Operatoren : und · sowie dreimal das Gleichheitszeichen).
= Die restlichen drei Gleichheitszeichen, die Klammern und die Blankokarten sind als Unterrichtsmaterial gedacht und werden für das Spiel nicht benötigt.

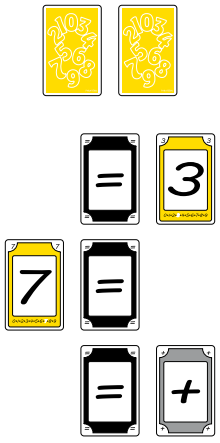
## Spielidee und Spielziel

Die Spieler bilden durch Ablegen von Karten in der Mitte des Tisches Gleichungen. Wer durch das Auslegen von einer oder mehreren Karten eine gültige Gleichung herstellen kann, bekommt dafür Punkte. Wer zuerst 15 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Zu Beginn werden in der Mitte des Tisches untereinander Gleichheitszeichen ausgelegt: Bei zwei oder drei Spielern zwei, bei vier Spielern drei. Die Ziffernkarten und die Operatorenkarten werden getrennt gemischt und in jeweils einem Nachziehstapel bereitgelegt. Anschließend zieht jeder Spieler vier Ziffernkarten und zwei Operatorenkarten und nimmt sie auf die Hand. Auf eine Seite jedes Gleichheitszeichens in der Mitte wird noch eine beliebige Karte angelegt. Ein Startspieler wird ausgelost.

*Beispiel Startauslage:*




=/=

## Spielablauf

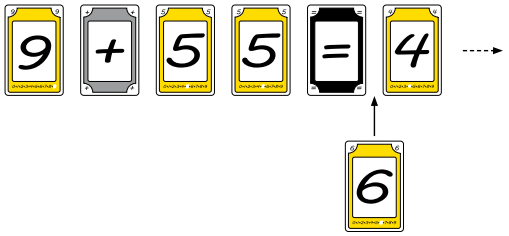
Beginnend mit dem Startspieler führen alle Spieler reihum einen Zug aus, der aus folgenden Aktionen besteht:

= Der Spieler muss mindestens eine Karte an eine beliebige Stelle rechts oder links eines beliebigen Gleichheitszeichens einfügen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

1. Eine Karte, die einmal auf dem Tisch liegt, darf zwar noch nach rechts oder links verschoben werden, aber nicht mehr an einer anderen Karte vorbei (siehe *Beispiele 1* und 2). Auch darf sie nicht wieder auf die Hand genommen werden, wenn man es sich anders überlegt.
2. Man darf so viele Karten spielen, wie man möchte, allerdings in jedem Zug immer nur an eine einzige Gleichung.
3. Sollte nach dem Ausspielen eine korrekte Gleichung entstanden sein, (Punktrechnung geht dabei selbstverständlich vor Strichrechnung), kommt es zu einer Wertung. Der Spieler, der am Zug ist, bekommt Punkte, die folgendermaßen berechnet werden: Anzahl der an der Gleichung beteiligten Karten minus drei, wobei das Gleichheitszeichen mitzählt (siehe *Beispiel 3*).
4. Sollte es einem Spieler gelingen, in einem Zug alle Karten abzulegen und damit eine gültige Gleichung zu bilden, gibt es drei Extra-Punkte (anders ausgedrückt: der Abzug von drei Punkten fällt weg).
5. Die gewonnenen Punkte werden notiert.
6. Anschließend wird die Gleichung vom Tisch entfernt. Die entfernten Karten kommen auf getrennte Ablagestapel für Ziffern und Operatoren. Nur das Gleichheitszeichen bleibt liegen. Der Spieler, der die Gleichung komplettiert hat, muss nun noch die oberste Karte von einem beliebigen der Nachziehstapel aufdecken und auf eine Seite des freigewordenen Gleichheitszeichens legen.
7. Gibt es nach dem Ausspielen keine korrekte Gleichung, werden keine Punkte verteilt.

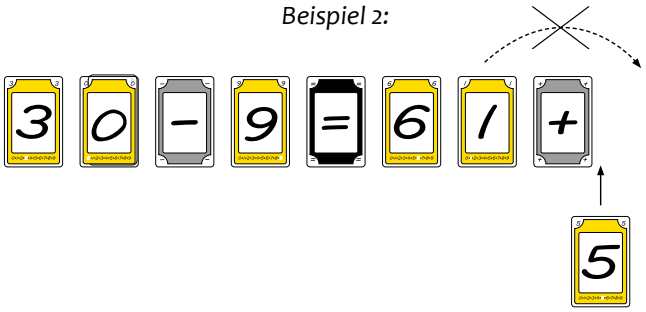
= Am Ende des Zuges muss der Spieler zwei Karten ziehen oder seine Handkarten auf fünf Karten auffüllen (die Anzahl der Handkarten ist nach oben nicht begrenzt). Er darf auch zwei Karten ziehen, wenn er danach weniger als fünf Handkarten hat. Beim Nachziehen hat er die freie Wahl, wie viele Karten er von welchem Nachziehstapel zieht.

*Beispiel 1:*




*Die 6 kann eingefügt und die 4 dafür um eine Position weiter nach rechts verschoben werden.*
*In diesem Beispiel entsteht dadurch eine korrekte Gleichung.*

*Beispiel 2:*

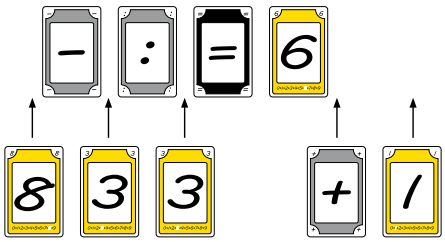



*Die 1 darf nicht am Pluszeichen vorbeibewegt werden, um gemeinsam mit der dazugespielten 5 eine gültige Gleichung zu ergeben.*
*Die 5 kann aber dennoch gespielt werden, obwohl die Gleichung damit nicht aufgeht.*

Sollte am Ende eines Spielzuges eine Gleichung auf dem Tisch liegen, die aus elf oder mehr Karten besteht und nicht korrekt ist, werden auch hier alle Karten entfernt und eine neue offen ausgelegt. Hierfür werden natürlich keine Punkte vergeben. Eine korrekte Gleichung darf durchaus auch als mehr als elf Karten bestehen; erst am Ende eines Spielzuges werden nicht korrekte Gleichungen mit mehr als elf Karten entfernt.

Wenn ein Nachziehstapel leer ist, wird der entsprechende Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt bereitgelegt.

*Beispiel 3:*




*Durch Einfügen von fünf neuen Karten entsteht eine gültige Gleichung (Punktrechnung geht vor Strichrechnung!). Der Spieler, der die Karten eingefügt hat, erhält dafür sechs Punkte*

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 15 Punkte erreicht hat (natürlich kann man sich vor Spielbeginn auch auf eine höhere Zahl einigen, wenn man ein längeres Spiel möchte). Die Runde wird noch zu Ende gespielt (bis zum Spieler rechts des Startspielers). Wer anschließend die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

## Hinweis

Durch die Regel, dass für die Berechnung der Punktzahl von der Kartenanzahl drei abgezogen werden, werden längere Gleichungen bevorteilt. Daher ist es nicht immer sinnvoll, alle korrekten Gleichungen auszulegen, die möglich sind, sondern es empfiehlt sich gelegentlich auch, Karten auf der Hand zu sammeln, um später längere Gleichungen auslegen zu können.

## Varianten

Es folgen nun einige optionale Regeln. Die Spieler können sich beliebig darauf einigen, welche dieser Regeln sie anwenden wollen.

= Für einen Punkt kann eine Karte an eine beliebige andere Position in ihrer Gleichung versetzt werden. Für zwei Punkte kann eine Karte auch an eine beliebige Position einer anderen Gleichung versetzt werden oder durch eine neue Karte überdeckt werden (die überdeckte Karte zählt beim Auswerten der Gleichung nicht mehr mit!). Wenn eine oder mehrere dieser Regeln angewandt werden, sollte die Siegpunktbedingung erhöht werden, weil das Spiel sonst sehr schnell enden kann.

= Die Spieler können miteinander handeln; etwa bestimmte Karten oder Punkte gegen Karten tauschen. Erlaubt ist dabei alles, worauf sich zwei Leute einigen können – allerdings darf nur mit dem Spieler gehandelt werden, der gerade an der Reihe ist.

= Am Ende eines Spielzugs muss eine Karte nach rechts weitergegeben werden.

= Wer längere Gleichungen stärker bewerten will, kann von der Kartenanzahl auch vier statt drei Punkten abziehen.

= Man kann vereinbaren, auch Gleichungen, die am Ende eines Zuges aus mehr als elf Karten bestehen, liegen zu lassen. Allerdings empfiehlt es sich, eine Obergrenze festzulegen, weil das Spiel sonst sehr destruktiv werden kann.

= Wenn man mit Rechenanfängern spielt, kann man beispielsweise die Multiplikations- und Divisionskarten aussortieren.

= Um Grübeleien zu beschränken, kann man auch eine Sanduhr bereit stellen. Jeder Spieler hat nun einen Durchlauf der Sanduhr für seinen Zug. Möchte er länger überlegen, muss er für ein erneutes Umdrehen der Sanduhr einen Punkt bezahlen. Dieser Vorschlag stammt aus dem Artikel von L.U.Dikus in der Spielbox 6/2009, Seite 32. Vielen Dank!

*Dieses Spiel ist im Rahmen der Sam-Lloyd-AG an der Volkshochschule Göttingen entstanden.*

*Vielen Dank an die Testerinnen und Tester: Gertrud Hartwig, Anka Kirschner, Elissa Lee-Drude, Ben Müller, Petra Olbrich-John, Udo Peters, Anja Strobach, Volker Wagner, Reinhold Wittig und Arno Wüstefeld.*
*Ein besonderer Dank geht an Till Teenck für viel Hilfe bei der Gestaltung!*

*Hilko Drude, Göttingen 2012*
*Herausgeber: Pyra-Tern, http://www.pyratern.dk*