

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten weißes Papier verwenden, Papierformat A4, Hochformat, schwarz/weiß oder Farbdruck.
TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

CHECKLISTE 'GEOneo': (Spielmaterial für 2-4 Spieler) (Seitenangaben bei Papierformat A4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (2 Seiten)

- Spielplan (1 Seite)

- Spielfiguren und Ersatzfiguren (1 Seite)

- Karten und Ersatzkarten (3 Seiten)

- **Spielplan, Spielfiguren** (18 weiß, 18 schwarz, 18 rot bzw. grau bei s/w Druck) und

Karten ausschneiden (36: mit je 6 mal den Zahlen 1 bis 6).

- Außerdem braucht ihr noch **Papier und Schreibstift** zum Punkte notieren!

GEOneo SPIELVERLAUF UND SPIELREGELN:

Es gilt durch geschicktes Karten wählen und Setzen der Spielfiguren,
so viele und grosse geometrische Formen wie möglich zu bilden (Linien, Rechtecke, Quadrate und Dreiecke)
und beim Abräumen dafür Punkte zu sammeln!

SPIELBEGINN

SPIELFIGUREN:

2 Spieler: Jeder erhält 18 Figuren einer Farbe.

3 Spieler: Jeder erhält 12 Figuren einer Farbe.

4 Spieler: 2 Teams bilden! Die gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Team.

Jeder erhält 9 Figuren. Die „Teampartner“ erhalten Figuren in der selben Farbe.

Die Teampartner dürfen sich während des gesamten Spiels nicht absprechen und beraten!!!!!!

KARTEN:

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser mischt die Karten und teilt sie aus: Jeder Spieler erhält 9 Karten.

- Kein Spieler darf die Karten der anderen Spieler sehen (auch nicht der Teampartner!)

- Die restlichen Karten (bei 2 oder 3 Spielern) auf einen Stoß mit der Rückseite nach oben legen.

KARTEN WÄHLEN UND FIGUREN SETZEN

KARTEN WÄHLEN und SPIELFELD ‚errechnen‘:

Auf den Karten befinden sich die Zahlen 1 bis 6 (je 6 mal).

Jeder Spieler wählt nacheinander eine seiner Karten – der jeweils Nächste sucht sich aus, ob seine Zahl von der vorigen dazugerechnet oder abgezogen wird. Nachdem alle dran waren – gilt dieses ‚Endergebnis‘ für den nächsten Spieler: dieser setzt eine Figur auf den Spielplan auf ein Feld mit dieser Ergebniszahl!

Detaillierter Ablauf:

Der Startspieler wählt eine von seinen Karten und legt sie sichtbar für alle auf den Tisch.

Der nächste Spieler (linker Nachbar) wählt eine von seinen Karten, sucht sich aus ob ‚seiner‘ Zahl zu der vorigen Karte dazugezählt oder abgezogen wird.

Wird seine Zahl plus gerechnet: Karte senkrecht vor sich legen.

Wird seine Zahl minus gerechnet: Karte waagrecht vor sich legen.

Bei 3 oder 4 Spielern: nächster Spieler wählt eine Karte, sucht sich aus ob die Zahl plus oder minus vom vorigen Ergebnis gerechnet werden soll...

!!!Achtung: die ‚Zwischenergebnisse‘ dürfen nicht unter 0 und über 6 sein!!! Das letzte Ergebnis darf nicht 0 sein. Ist eine Rechnung nicht möglich (weil z.B.: das Ergebnis unter 0 oder über 6 wäre, aber man keine andere passende Zahl mehr in den Karten hat...): trotzdem eine Karte weglegen.

Wenn alle eine Karte gespielt haben, setzt der Nächste (=der Spieler, der die erste Karte gespielt hat) eine seiner Spielfiguren auf ein beliebiges **Feld mit der Ergebniszahl!**

ZIEL beim SETZEN:

große und/oder viele gerade Linien, Rechtecke, Quadrate oder Dreiecke mit rechtem Winkel bilden oder den Gegner daran hindern!

Die „Eckpunkte“ bestimmen diese Figuren. (siehe Abbildungen weiter unten)

Wichtige Spielregeln:

- Ist kein Feld mehr mit dieser Zahl frei: darf der vorige Spieler (rechter Nachbar) seine Spielfigur auf ein Feld setzen: mit der Zahl, die vor ihm das Ergebnis war!
- 3 oder 4 Spieler: ist auch diese Zahl nicht mehr frei – selber Ablauf bis ein Spieler setzen kann
- Wenn möglich, muss man seine Spielfigur setzen! (Es darf nicht ‚verzichtet‘ werden.)
- 4 Spieler: Hat ein Spieler keine Figur mehr, darf er eine Figur seines Teampartners setzen!
- Kann niemand setzen: legt jeder eine Karte weg und eine neue Runde wird gespielt.

Nach dem Setzen: alle gespielten Karten zur Seite legen. Nächste Runde:

Linker Nachbar des vorigen Startspielers ist neuer Startspieler: Karten wählen – rechnen – Figur setzen.....

Sind alle Karten gespielt: alle neu mischen und austeilen (jeder 9).

Dieser Spielteil ist zu Ende, sobald ein Spieler bzw. ein Team alle seine Figuren gesetzt hat!

ABRÄUMEN:

Der Spieler, der als Letzter seine Figur auf den Spielplan gesetzt hat, beginnt mit dem „Abräumen“.

Weiter reihum im Uhrzeigersinn (bei 3 od. 4 Spielern) – abwechselnd weiter (bei 2 Spielern).

1) LINIE, QUADRAT, RECHTECK oder DREIECK in eigener Farbe wählen und den MITSPIELERN ZEIGEN:

- Alle 'Eckfiguren' der Form müssen die eigene Farbe haben!

- Es gelten: Gerade Linie, Quadrat, Rechteck und Dreieck (Dreiecke nur wenn sie einen rechten Winkel haben!)

2) PUNKTE: Hat der Spieler eine „Geo-Form“ gewählt, werden die Punkte notiert.

Gerade Linie: alle Felder von einem Eckpunkt zum Anderen! Beispiele:



8 Punkte



4 Punkte



2 Punkte

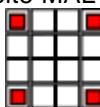
Quadrat, Rechteck: Felder einer Seite MAL Felder der zweiten Seite! Beispiele:



3x3: 9 Punkte



2x2: 4 Punkte



4x4: 16 Punkte



3x4: 12 Punkte

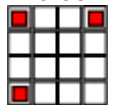


3x2: 6 Punkte



2x8: 16 Punkte

Dreieck: Felder einer Seite MAL Felder der zweiten Seite (die den rechten Winkel bilden) geteilt durch 2! Beispiele:



4x4/2: 8 Punkte



3x3/2: 4,5 Punkte



2x4/2: 4 Punkte



2x2/2: 2 Punkte



2x8/2: 8 Punkte



6x4/2: 12 Punkte

Nur die ECKFIGUREN müssen die eigene Farbe sein!

Es spielt keine Rolle ob die anderen Felder dazwischen leer, mit eigenen oder Gegnerfiguren besetzt sind!

3) ECKFIGUREN ABRÄUMEN:

von der gewählten Form müssen die ECKFIGUREN weggenommen werden!

(Linie: 2 Figuren, Dreieck: 3 Figuren, Quadrat/Rechteck: 4 Figuren)









































Vorsicht welche Geo-Formen man sonst noch damit finden könnte!!!

Abwechselnd bzw. nach der Reihe Abräumen und Punkte notieren, so lange bis es keine Formen mehr zu finden gibt.

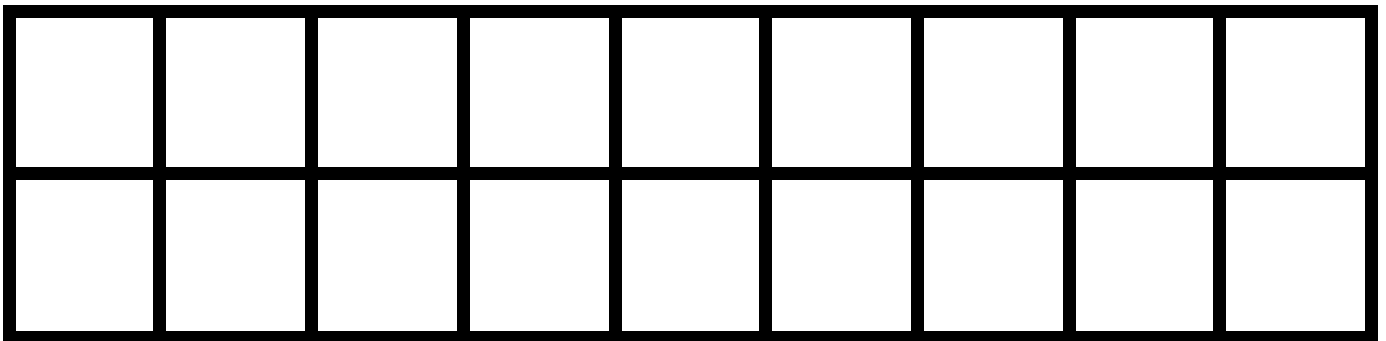
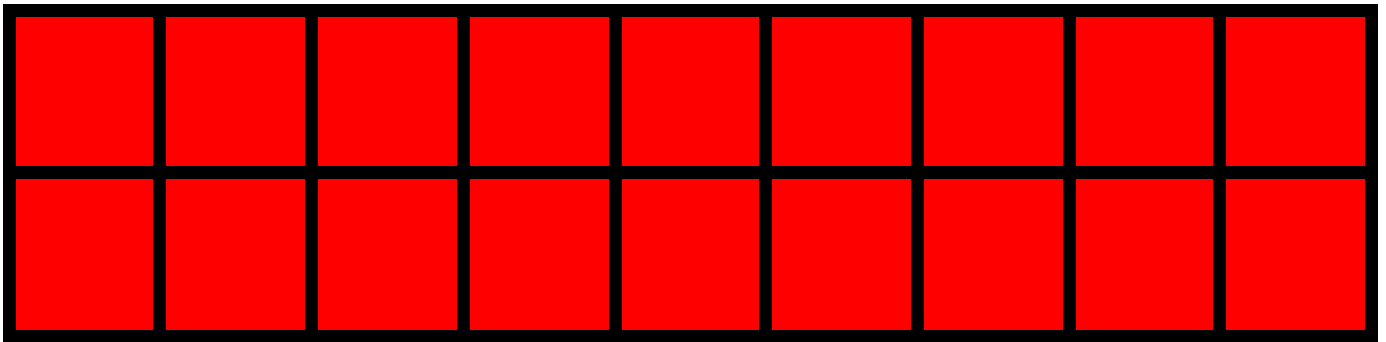
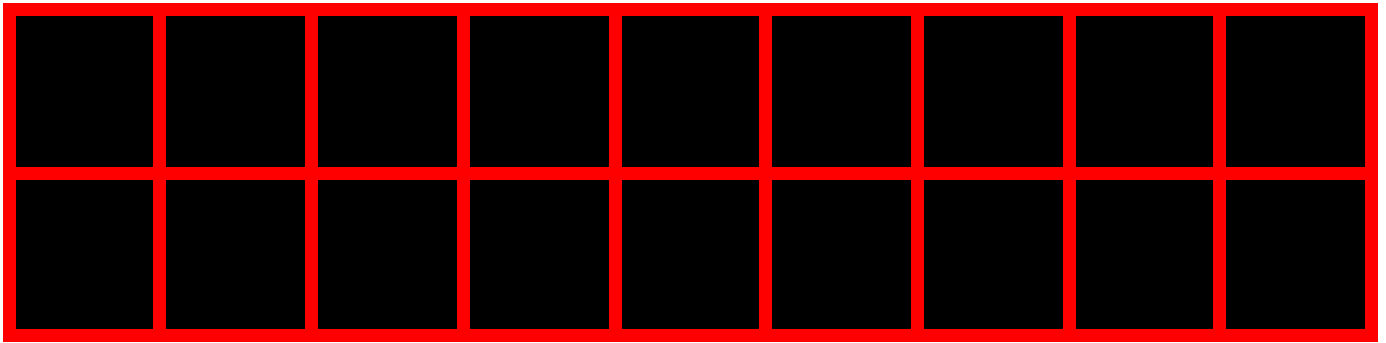
(Findet ein Spieler/Team keine Formen mehr, kann der andere Spieler / die anderen Spieler weiter Abräumen.)

SIEGER = der Spieler bzw. das Team mit den meisten Punkten!

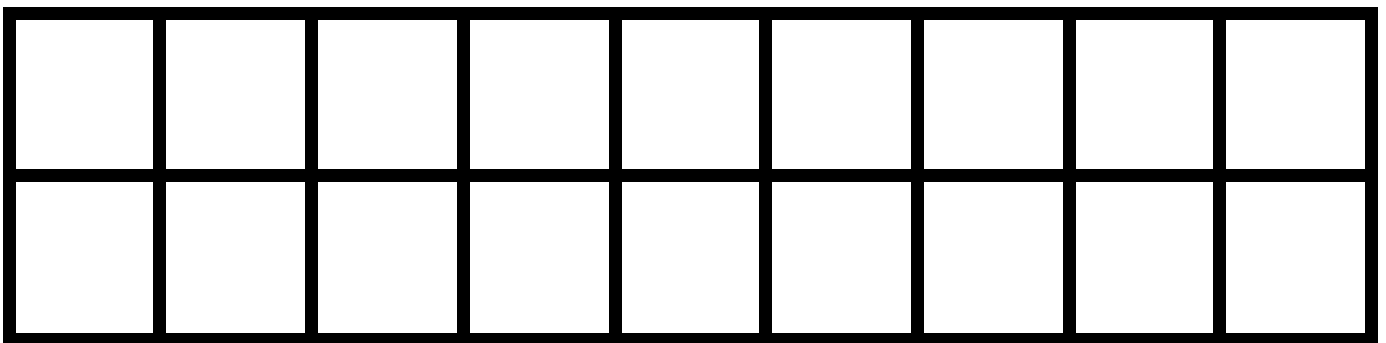
Spielplan

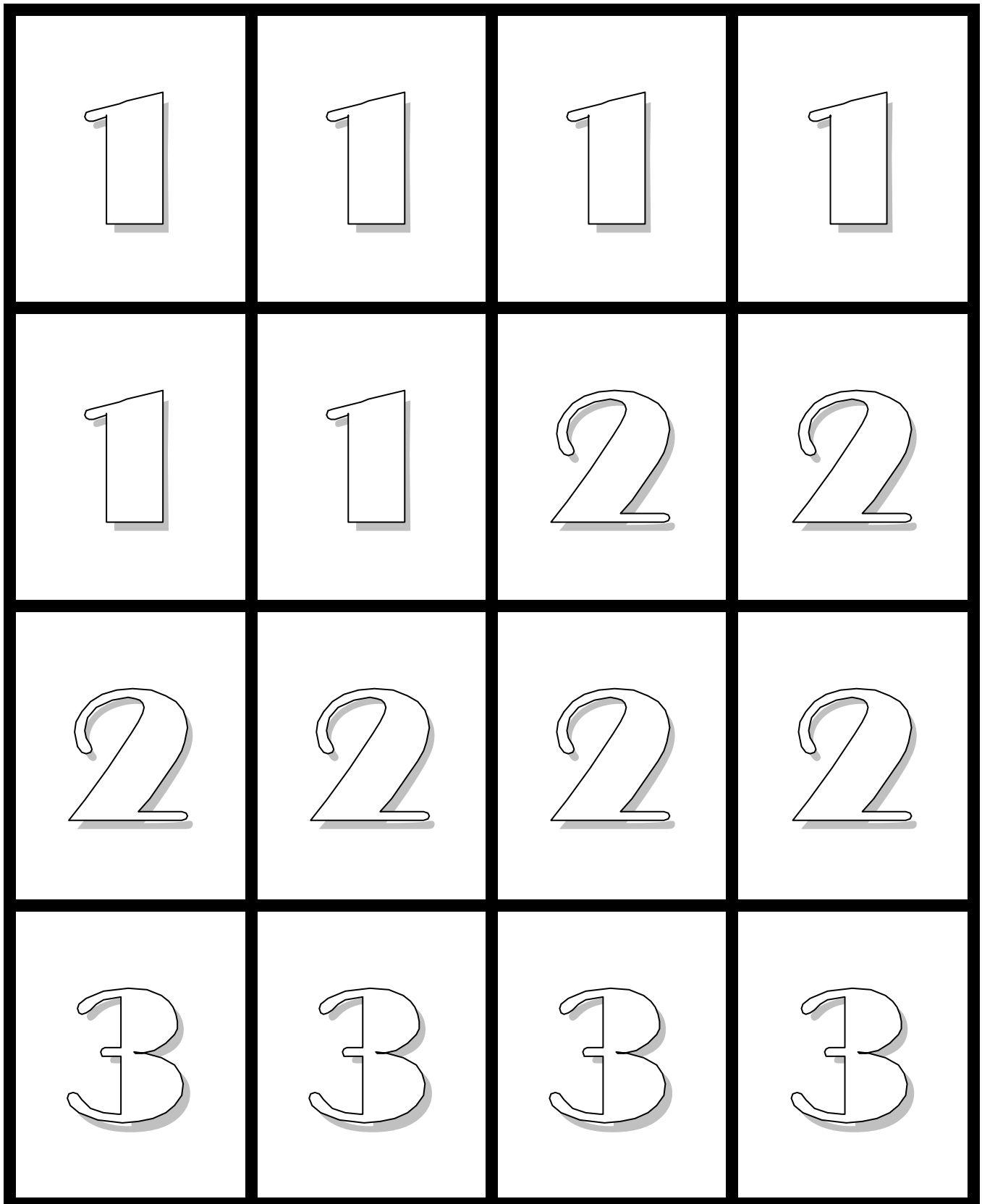
Spielfiguren



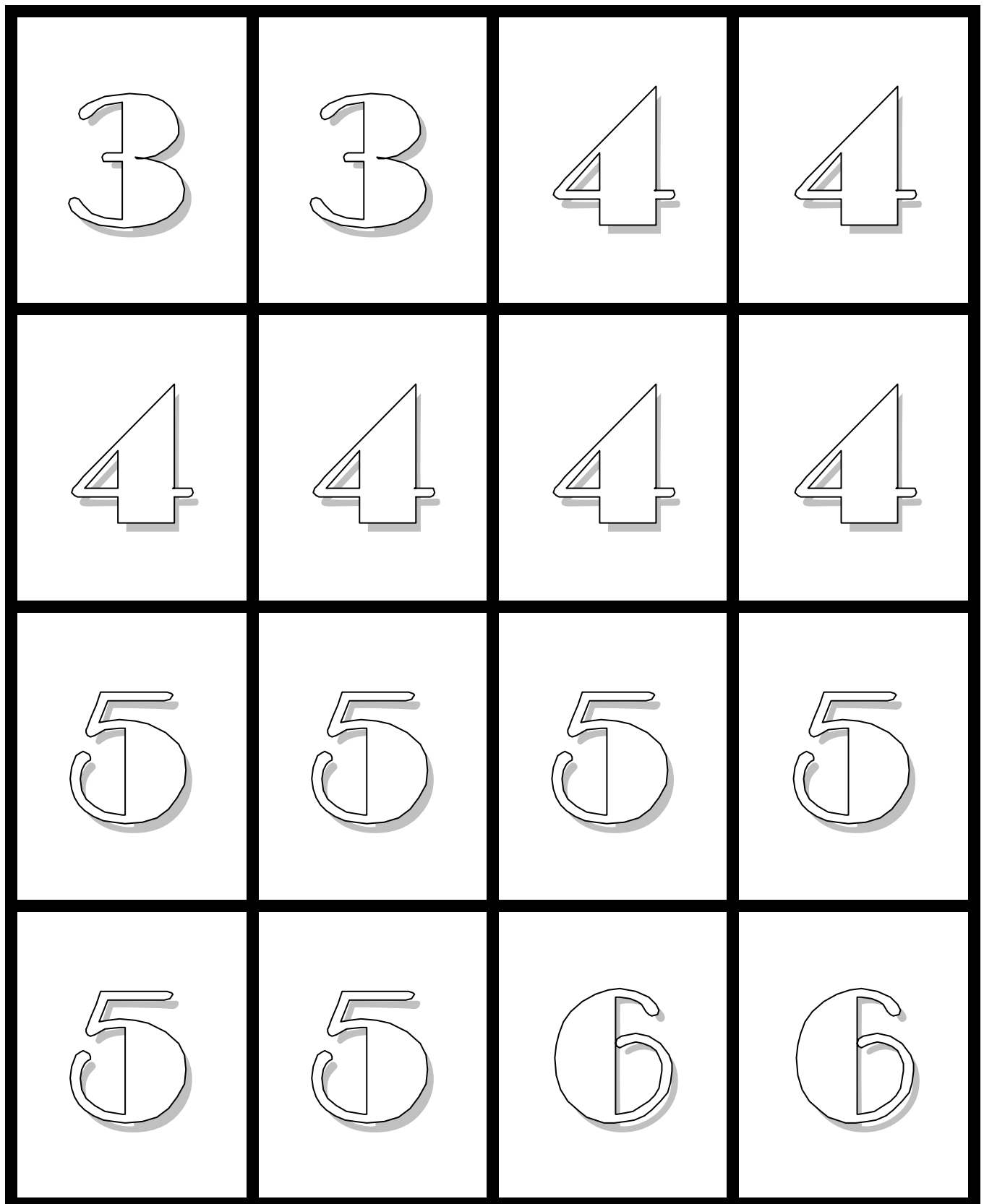
Ersatzfiguren zum Bemalen



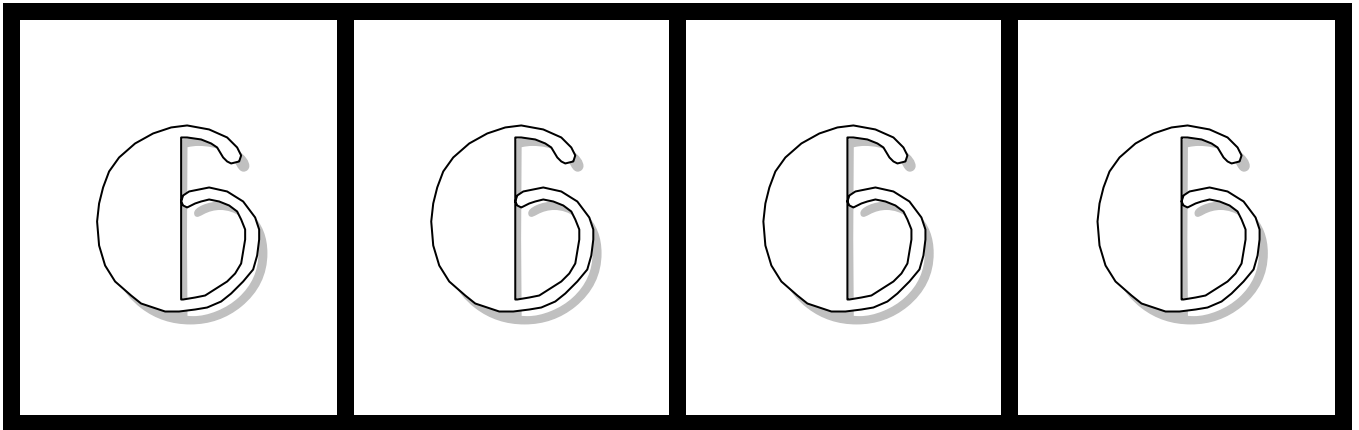
Karten



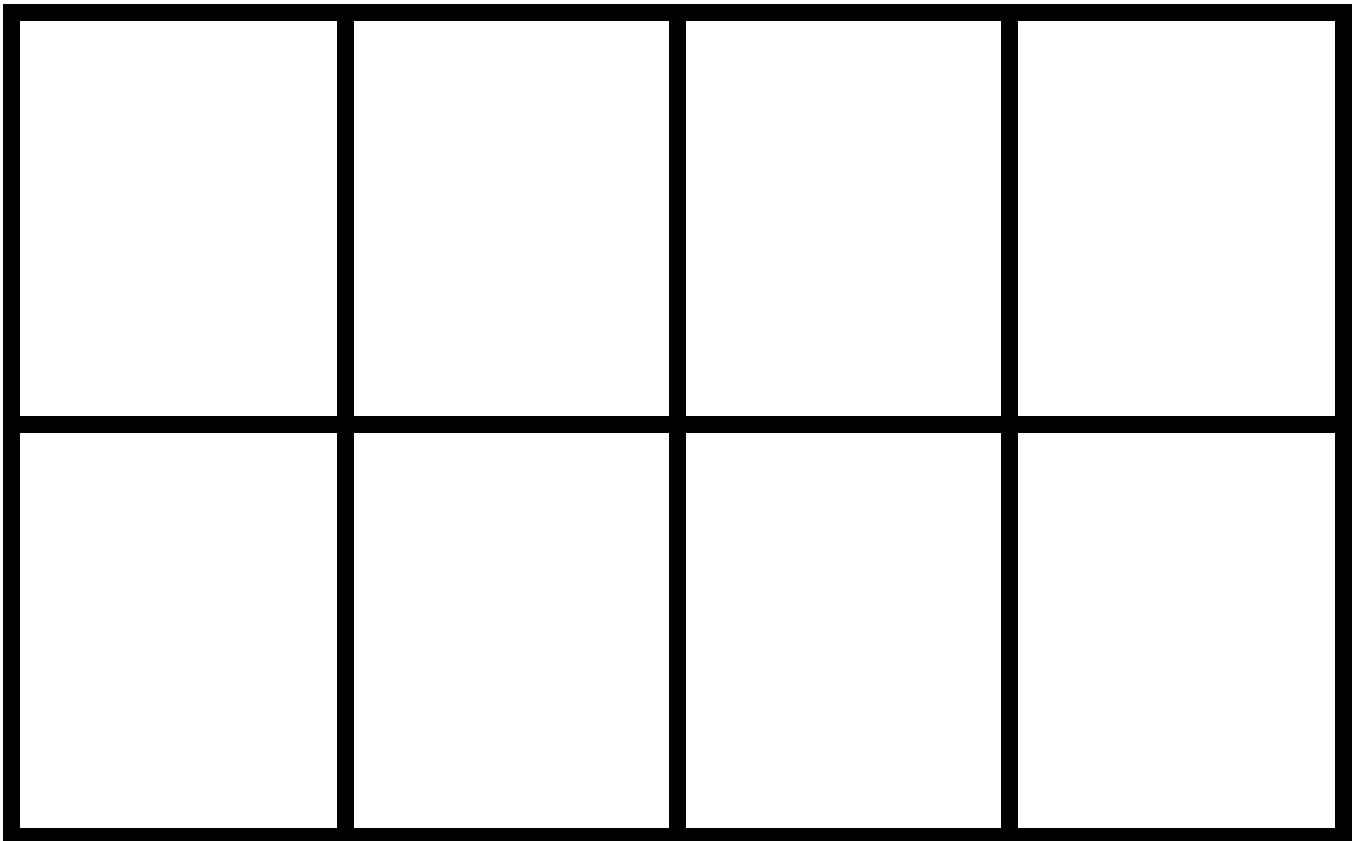
Karten



Karten



Ersatzkarten zum selbst Beschriften



FERTIG! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!