

17		●	16	●	14
1		○	10	●	7
●	●	○	○	○	○
8		●	○	4	○
○		●	○	18	○
●	16	7	○	14	15

GRÜN setzt ⑮ und beendet damit das Spiel, da PINK weder waagrecht noch senkrecht legen kann.

GRÜN gewinnt mit 80 Punkten. PINK erzielt nur 67 Punkte.

Bei Spielende werden die offen liegenden Zahlensteine der beiden Farben zusammengezählt, und **es gewinnt summa summarum** der Spieler mit der höheren Endsumme.

Summa Summarum!

Mehrheit ist Trumpf bei diesem taktischen Zahlenduell für 2 Spieler ab 8 Jahren von Gerhard Kodys.

Spielzubehör: 1 Spielplan, 18 pinkfarbene Steine und 18 grüne Steine – jeweils mit den Ziffern 1 bis 18.

Spielziel: Die Spieler versuchen durch planvolles Setzen ihrer Zahlensteine in den waagrechten und senkrechten Reihen dort die jeweils summenmäßige Mehrheit zu erreichen. Die ständig wechselnden Summen erfordern kluge Planung und Erinnerungsvermögen. Sieger wird, wer nach dem letzten möglichen Zug die Summenmehrheit auf dem Spielplan erreicht hat.

Spielablauf: Jeder Spieler nimmt sich alle 18 Zahlensteine einer Farbe und legt diese offen vor sich hin.

Mat. No. 7044

© 1989 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany



No. 70409.7

Spielende: Das Spiel endet, wenn ein Spieler nicht mehr setzen kann bzw. beide Spieler ihre 18 Steine alle gesetzt haben.

Im Gegenzug setzt GRÜN ① nicht umdrehen und damit auch den eigenen Stein nicht aufdecken. Auch senkrecht darf der eigene Stein nicht aufgedeckt werden, da kein gegnerischer Stein umgedreht wurde.

			7		
		●	18		
		●	2	3	●
		○	17		1
	●				

PINK setzt ⑰ und kann waagrecht ⑩ umdrehen. Senkrecht wird ⑱ umgedreht und der eigene Stein unten wieder aufgedeckt.

		○			
		●	18		
		○	2	3	○
		○	17	10	
	●				

1. Er dreht in der jeweiligen Reihe alle gegnerischen Steine um. Deren Zahlen sind jetzt verdeckt.
2. Befinden sich eigene verdeckte Steine in der Reihe, in der er gegnerische umdrehen konnte, darf er diese wieder aufdecken. Deren Zahlen liegen jetzt wieder offen.

Setzt ein Spieler einen Zahlenstein und erzielt damit in einer waagrechten und/oder senkrechten Reihe die summenmäßige Überlegenheit seiner Steine, führt er folgende Aktionen aus:

PINK setzt die ② GRÜN kann im nächsten Zug nur auf eines der grauen Felder setzen.

			2		

PINK hat den ersten Zug und setzt einen seiner Zahlensteine auf ein beliebiges Feld. Abwechselnd setzen nun die Spieler einen ihrer Steine auf ein freies Feld der waagrechten oder senkrechten Reihe, die durch das Feld läuft auf das im vorausgegangenem Zug der letzte Stein gesetzt wurde.