

$3 \cdot 12$	$7 \cdot 9$	$6 \cdot 6$	$4 \cdot 6$	$16 \cdot 7$
105	36	180	63	24
$5 \cdot 15$	$4 \cdot 28$	$8 \cdot 11$	$21 \cdot 8$	$10 \cdot 24$
112	144	112	66	168
$6 \cdot 28$	$13 \cdot 3$	$20 \cdot 9$	$5 \cdot 7$	$15 \cdot 12$
144	168	35	40	88
$22 \cdot 3$	$12 \cdot 7$	$6 \cdot 11$	$6 \cdot 14$	$8 \cdot 18$
180	169	84	36	48

$8 \cdot 6$	$15 \cdot 7$	$12 \cdot 12$	$2 \cdot 20$	$8 \cdot 9$
39	48	240	66	102
$9 \cdot 11$	$3 \cdot 16$	$17 \cdot 6$	$13 \cdot 13$	$19 \cdot 2$
72	99	117	144	75
$17 \cdot 2$	$4 \cdot 15$	$13 \cdot 9$	$6 \cdot 10$	
60	34	38	84	

Domino Domino Domino Domino Domino

Domino Domino Domino Domino Domino

Domino Domino Domino Domino Domino

Domino Domino Domino Domino Domino

Domino Domino Domino Domino Domino

Domino Domino Domino Domino Domino

Domino Domino Domino Domino Domino

Domino Domino Domino Domino Domino

Spielanleitung

Domino

Jeder Spieler erhält **6 Karten**. Die restlichen Karten legt man mit dem Rücken nach oben auf einen Stapel, die oberste Karte wird aufgedeckt.

Auf der Karte sind eine Aufgabe und eine Zahl zu erkennen. Der Spieler, der dran ist, kann nun wie folgt eine seiner Karten anlegen:

- Er darf eine **passende Zahl an eine Aufgabe** anlegen.
- Er darf eine **passende Aufgabe an eine Zahl** anlegen.

Kann der Spieler **keine** seiner Karten anlegen, so muss er eine Karte vom Stapel **aufnehmen**.

Hat ein Spieler **keine** Karten mehr, so hat er **gewonnen** und das Spiel ist beendet. Falls **kein** Spieler mehr eine Karte **anlegen** kann, ist das Spiel auch beendet. Es hat dann derjenige gewonnen, der die **wenigsten** Karten hat.

Hinweise:

- Gespielt wird im **Uhrzeigersinn**.
- Die Aufgaben sind **im Kopf** zu berechnen.
- Es ist **verboten**, eine Zahl an eine Zahl bzw. eine Aufgabe an eine Aufgabe anzulegen.
- Wurde das Spiel beendet, weil keiner mehr anlegen konnte, hat derjenige mit den wenigsten Karten **nur** dann **gewonnen**, wenn er wirklich **nicht mehr anlegen konnte**. In diesem Fall gewinnt der Zweitplatzierte.

Spielanleitung

Domino

Jeder Spieler erhält **6 Karten**. Die restlichen Karten legt man mit dem Rücken nach oben auf einen Stapel, die oberste Karte wird aufgedeckt.

Auf der Karte sind eine Aufgabe und eine Zahl zu erkennen. Der Spieler, der dran ist, kann nun wie folgt eine seiner Karten anlegen:

- Er darf eine **passende Zahl an eine Aufgabe** anlegen.
- Er darf eine **passende Aufgabe an eine Zahl** anlegen.

Kann der Spieler **keine** seiner Karten anlegen, so muss er eine Karte vom Stapel **aufnehmen**.

Hat ein Spieler **keine** Karten mehr, so hat er **gewonnen** und das Spiel ist beendet. Falls **kein** Spieler mehr eine Karte **anlegen** kann, ist das Spiel auch beendet. Es hat dann derjenige gewonnen, der die **wenigsten** Karten hat.

Hinweise:

- Gespielt wird im **Uhrzeigersinn**.
- Die Aufgaben sind **im Kopf** zu berechnen.
- Es ist **verboten**, eine Zahl an eine Zahl bzw. eine Aufgabe an eine Aufgabe anzulegen.
- Wurde das Spiel beendet, weil keiner mehr anlegen konnte, hat derjenige mit den wenigsten Karten **nur** dann **gewonnen**, wenn er wirklich **nicht mehr anlegen konnte**. In diesem Fall gewinnt der Zweitplatzierte.