

## Most wanted

Ein Spiel für 3 – 4 Personen

**Material:** Pro Person 1 Spielplan und 54 Karten, Auswertungsbogen

### Worum geht es?

Du versuchst, zu möglichst vielen Vorgaben auf deinem Spielplan Graphen und Funktionsgleichungen passend anzulegen. Dafür erhältst du Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat gewinnt.

### Was ist vor dem Spiel zu tun?

Jede Person erhält einen Spielplan und legt ihn vor sich ab.

Die Karten werden gemischt. Alle erhalten verdeckt sechs Karten. Die übrig gebliebenen Karten werden beiseitegelegt. Sie werden später verwendet.

### Wie wird gespielt?

Alle nehmen ihre sechs Karten auf die Hand und schauen sie sich an.

Nun wählst du eine Karte aus. Diese muss zu einer der Eigenschaften passen, die auf dem Spielplan genannt sind.

Lege diese Karte zunächst verdeckt vor dir ab.

Wenn alle ihre Karte ausgewählt und verdeckt vor sich abgelegt haben, drehen alle ihre Karten um und legen sie offen und passend an den Spielplan. Bei jeder Eigenschaft werden die Karten mit Gleichungen oben angelegt, die Graphen unten.



Anschließend geben alle ihre restlichen Karten an die rechte Nachbar:in weiter. Weiter geht es wie eben:

- Karte auswählen
- Karte verdeckt hinlegen
- Karte umdrehen und passend anlegen
- Restliche Karten nach rechts weitergeben.

Es darf dann bei jeder Eigenschaft mehr als ein Graph bzw. eine Gleichung liegen.

**Beispiel:**

The image shows a game board with several categories: 'Eigenschaft', 'Nullstelle', 'Form einer Normalparabel', and 'Graph'. A 'Most Wanted' card with the equation  $f(x) = (x-2)^2$  is placed on the board. Another 'Most Wanted' card with the equation  $f(x) = 2x^2 - 2$  is placed on the board. A third 'Most Wanted' card with the equation  $f(x) = -x^2 - 2$  is placed on the board. A fourth 'Most Wanted' card with the equation  $f(x) = (x-2)^2$  is placed on the board. Red arrows indicate the flow of cards from the right side to the left side of the board.

Als neue Karte wurde  $f(x) = (x-2)^2$  gewählt.

Die neue Karte kann entweder bei „Eine Nullstelle“ oder als weitere Karte bei „Form einer Normalparabel“ angelegt werden.

Beim fünften Mal hast du noch zwei Karten zur Auswahl. Nimm eine davon und lege sie auf deinem Spielplan an. Die andere Karte wird abgeworfen und **unter** den Stapel der beiseitegelegten Karten gelegt.

Jetzt beginnt die zweite Runde: Von dem beiseitegelegten Kartenstapel werden an alle wiederum sechs Karten verdeckt ausgeteilt. Jede Person nimmt sie auf die Hand und schaut sie sich an. Dann wählt sich jede eine Karte aus und gibt dann die restlichen fünf Karten weiter – **diesmal aber an die linke Nachbar:in**. Auch in der zweiten Runde werden insgesamt fünf Karten ausgewählt, die letzte Karte wird abgeworfen.

Damit endet das Spiel und es wird ausgewertet.

### Wofür bekomme ich am Spielende Punkte?

Verwendet dazu den Auswertungsbogen.

Gemeinsam oder in Zweiergruppen überprüft ihr zuerst, ob alle Karten richtig angelegt wurden.

Alle falsch angelegten Karten werden entfernt.

Für jede verbliebene Karte gibt es 1 Punkt.

Du kannst aber auch Zusatzpunkte bekommen: Wenn du zu einer Gleichung einen passenden Graphen (wie im Beispiel unten) angelegt hast, erhältst du dafür zusätzlich 2 Punkte.

Wenn du zu jeder Eigenschaft mindestens eine Karte angelegt hast (egal, ob bei den Gleichungen oder bei den Graphen), bekommst du dafür zusätzlich 5 Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

**Beispiel:**

Anzahl der richtig platzierten Karten. Jede Karte 1 Punkt.	10
Anzahl der Paare: Gleichung und Graph stellen dieselbe Funktion dar. Jedes Paar 2 Punkte	4
Bei jeder Eigenschaft liegt mindestens eine Karte. 5 Punkte	5
<b>Gesamtpunktzahl</b>	<b>19</b>