

Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen

Die Welle der Literaturverspielungen ist an den anderen Fakultäten nicht unbemerkt vorbeigeschwapppt. Was ließe sich noch alles verspielen? Ein Mathematikbuch vielleicht. Nachteil: Hier gibt es keinen tragischen Helden. Ohne Held fehlt die Emotion. Und ohne Emotion öffnet wohl niemand sein Herz und erst recht nicht sein Portemonnaie. An dieser Stelle tritt rettend Miss Lupun in Erscheinung. Glaubt man der Spielregel,

wirklich tragisch, und wir können endlich losspielen.

Der Spielplan zeigt ein sechsmal vier Felder großes Raster mit Koordinaten. Alle Spieler besitzen einen Satz Zahlenplättchen von null bis neun und erhalten für jede Runde vier Aufgabenkarten, von denen sie drei auswählen. Sie lauten beispielsweise „Spaltensumme D = 22“ oder „ $A3 + B2 = C1 + D2$ “. Keine besondere mathematische Herausforderung – wären da nicht die anderen Spieler. Sie meinen, unqualifiziert ebenfalls Zahlenchips in das Raster legen zu dürfen, und die Spielregel bestätigt sie in dieser Auffassung. Abwechselnd kommen wir so lange an die Reihe, bis das Brett voll ist, und weil jeder andere Pläne verfolgt, sind oft schon nach wenigen Legeteilen die ersten Aufträge pulverisiert. Mit zunehmender Spielerfahrung macht sich die Gegnerschaft sogar einen unverschämten Sport daraus, fremde Ziele zu errahnen und absichtlich zu sabotieren!

Je mehr Leute beteiligt sind, desto geringer der Einfluss. Dennoch klappen selbst zu sechst überraschend viele Aufträge. Manche sind in größeren Runden sogar leichter zu erfüllen, zum Beispiel weil sie das Auslegen gleicher Zahlen verlangen.

Kein Spieler besitzt gleiche Zahlen, also ist er auf die unfreiwillige Vorarbeit der Konkurrenz angewiesen. Ohnehin fällt die Taktik bei MISS LUPUN UND DAS GEHEIMNIS DER ZAHLEN in den eher subtilen Bereich. Welche Felder muss ich zwingend und sofort mit einer Zahl belegen? Welche Ziffern sollte ich zurückhalten? Wie weit kann ich aktiv vorbauen, ohne dass es auffällt? Wann und wo warte ich ab?

Der Auftrag „Spalte D = 3 Zahlen gerade, 3 Zahlen ungerade“ beispielsweise lässt sich im Idealfall bis zum fünften Plättchen gepflegt aussitzen. Außer natürlich, irgendein Depp legt schon vorher die vier-te gerade oder ungerade Zahl dort ab.

Erledigte Aufgaben bringen entsprechend ihrem Schwierigkeitsgrad Punkte, und nach einer bestimmten Zahl von Runden oder bei Erreichen einer vorgegebenen Summe steht der Gewinner fest. Größtes Manko des Spiels sind einige missverständlich formulierte Aufträge. Und unbestritten nicht wirklich neu ist die Grundidee, dass mehrere Leute mit konträren Zielen an einem gemeinsamen Gebilde werkeln. Interessanter als in den meisten anderen Fällen ist das hier deshalb, weil Zahlen als Spielelement erlauben, in manchen Situationen mit Wahrscheinlichkeiten zu operieren. Spannung entsteht zudem daraus, dass nicht jeder ungünstige Zahlenchip das sofortige Aus eines Projektes bedeutet, sondern lediglich die Chancen minimiert. Soll ich eine Zeilensumme unter elf kreieren, und jemand drückt mir sofort die Acht rein, dann ist die Lage durchaus als prekär zu bezeichnen, aber verloren ist noch nichts. Ich darf noch ein Weilchen zittern, zapeln und zetern. Genau dieses Gefühl begleitet einen permanent bei MISS LUPUN UND DAS GEHEIMNIS DER ZAHLEN und macht den unerwartet hohen Reiz dieses leichten Legespiels aus. Das Lesen eines Mathebuches packt die wenigsten Leute in demselben Maße.

Udo Bartsch



war sie die erste Frau im Pythagoreischen Bund. Ob dieser Mythos einer Recherche standhält, darf allerdings bezweifelt werden, denn ein Blick hinter die Kulissen und das Anagramm ihres Namens offenbart, dass die sagenhafte Dame an mathematischen Operationen gerade mal plus und minus beherrscht. Das ist nun

MISS LUPUN UND DAS GEHEIMNIS DER ZAHLEN (Winning Moves) von Thomas

Sing u. Ralf-Peter Gebhardt; für 2–6 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 45 Minuten; Preis: ca. 20 €.

