

Zahlenakrobatik als Spiel

tom. · «Miss Lupun» heisst ein mathematisches Zahlenrätsel, das von einem Psychologen, einem Diplomvolkswirt und einem Bankkaufmann in Konstanz erfunden wurde und seit 2009 antritt, dem populären «Sudoku» Konkurrenz zu machen. Der Name ist ein Anagramm von «Plus Minus». Das Prinzip: Ausgehend von einer vierstelligen Zahlenreihe müssen fünf Reihen mit Additionen und Subtraktionen bis zu vorgegebenen Endwerten abgeleitet werden. Das Zahlenrätsel gewinnt ständig an Popularität, erscheint regelmässig in Zeitungen und ist als App erhältlich.

Nun ist ein Brettspiel gleichen Namens erschienen. Als Autoren zeichnen mit Thomas Sing und Ralf-Peter Gebhardt zwei der «Miss Lupun»-Erfinder. Doch das Seltsame am Brettspiel «Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen» ist: Es funktioniert gar nicht nach dem «Miss Lupun»-Prinzip! Hingegen hat das Spielbrett die optische Struktur des Zahlenrätsels und besteht aus 24 Feldern in 6 Reihen und 4 Spalten. Jeder Spieler bekommt 10 runde Zahlenchips von 0 bis 9 sowie zufällige Aufgabenkarten zugewiesen mit Bedingungen, die am Ende einer Runde auf dem Spielbrett erfüllt sein müssen.

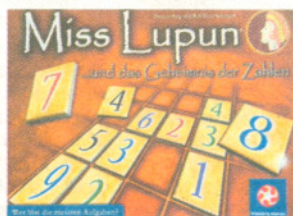
Danach setzt reihum jeder einen seiner Zahlensteine auf ein Feld des Spielbretts, bis kein Spieler mehr Steine hat oder das Brett voll ist. Sodann wird geprüft, wer Aufgaben erfüllen konnte. Je heikler die Aufgabe, umso mehr Punkte gibt es. Die Aufgaben stehen meist in der Form einer kleinen Rechenformel. Eine Zeilensumme soll einen bestimmten Wert betragen oder einen Wert nicht überschreiten; es werden geometrische Formationen von Zahlen verlangt, Ketten sollen aufsteigend oder absteigend sein und so weiter und so fort.

Daraus ergibt sich ein Dilemma. Mit jedem Zahlenstein, den ich zur Erfüllung einer meiner Aufgaben irgendwo

hinsetze, begünstige oder zerstöre ich auch Aufgaben von Mitspielern. Neben purer Mathematik und Logik ist die Einschätzung der Konkurrenz relevant. Und auch Zufall ist sehr entscheidend. Je mehr Spieler mitmachen, umso weniger Einfluss hat der Einzelne. Überhaupt verändert sich der Charakter des Spiels drastisch mit der Zahl der Mitspieler. Zu zweit ist es ein knallhartes Taktik-Duell, zu sechst ein mehr oder weniger chaotisches Glücksspiel.

«Miss Lupun» ist bei den einen beliebt, weil man relativ schnell damit klarkommt. Der mathematische Charakter tritt erstaunlicherweise beim Spielen gar nicht so stark in den Vordergrund. Der Hauptaspekt besteht vielmehr darin, emotionalisiert zu werden: Zuerst wird rundenlang gezittert, ob nicht jemand in die eigenen Aufgaben funkt. Und dann wird es amüsant, weil ständig Aufgaben kaputtgemacht werden. Stichwort Schadenfreude.

Es kommt aber auch immer wieder zu Diskussionen, ob die Punktwerte der einzelnen Aufgaben im Verhältnis angemessen sind. Während mehrerer Partien traten zudem Probleme mit der Interpretation von Karten auf. Letztlich ist «Miss Lupun» wieder eines dieser Spiele, welche die Menschen teilen. Die einen lieben es, die anderen hassen es.



«Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen»:

Zahlenrätsel von Thomas Sing und Ralf-Peter Gebhardt für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: etwa 30 Minuten. Verlag: Winning Moves. Preis: etwa 30 Franken. Internet: www.misslupun.de