




Nuss^x



	Term 	Ergebnis	erreichte Nüsse
1. Wurf	$(10 - x^2)^y$		
2. Wurf	$(x - y^2)^y$		
3. Wurf	$(2x - 10)^y$		
4. Wurf	$\frac{3y^2}{x^3}$		
5. Wurf	$\frac{(3 - y^2)^x}{x^y}$		
6. Wurf	$\frac{2^y}{x^x}$		
		Summe:	

Spielregeln

- Zwei Schüler/innen würfeln mit jeweils zwei Würfeln gegeneinander. Nach jedem Wurf wählt der Spieler aus, welcher Würfel für x und welcher für y stehen soll. Damit berechnet er das Ergebnis des nächsten freien Terms.
- Als Punkte erhält der Spieler das auf ganze Zahlen gerundete Ergebnis der Rechnung. Benötigt ein Spieler für eine Rechnung den Taschenrechner, werden seine Punkte für diesen Wurf halbiert (verdoppelt), wenn das Ergebnis positiv (negativ) war.
- Wer am Ende die höchste Summe hat, gewinnt.

Weichei-Hörnchen-Variante: Wer die niedrigste Summe hat, gewinnt.

Kniffel-Variante: Die Spieler dürfen jeweils wählen, in welchen Term sie einsetzen.

Poker-Variante: Der Spieler sagt vor dem Wurf an, welcher Würfel für x und welcher für y steht.

Nussregen-Variante: Die Spieler verwenden größere Werte für x und y (durch mehrfaches Würfeln pro Wert oder Würfel mit mehr als 6 Seiten).

