



# Gleichungen

1. Würfle zweimal: der erste Wurf gibt den Rechtswert an, der zweite den Hochwert.
2. Löse die Aufgabe des betreffenden Feldes (Schmierblatt?) und trage das Ergebnis in deiner Farbe ein!  
(Bei einem Joker hast du Glück gehabt, Feld markieren und nochmals würfeln.)
3. Wer als Erster vier zusammenhängende Felder in einer Zeile, Spalte oder Diagonale hat ruft: „Bingo“!
4. Am Ende kontrolliert jeder mit dem Lösungsblatt die Ergebnisse des Mitspielers.

6	$X : 8 - 4 = 2$	$X^2 - 5 = 11$	$(x - 7) \cdot 7 = 77$	$30 - 20 : x = 25$	$(x - 3)^2 = 289$	<b>JOKER</b>
5	$4 + 5 \cdot x = 44$	$X : 12 - 2 = 10$	<b>JOKER</b>	$X \cdot 7 - 8 = 90$	$(x + 5) : 7 = 5$	$X + 5 \cdot 6 = 78$
4	$84 : (x - 3) = 7$	$100 - x^2 = 64$	$X : 5 + 3 = 7$	<b>JOKER</b>	$100 - 8 \cdot x = 36$	$196 : x - 10 = 4$
3	<b>JOKER</b>	$20 + x : 5 = 50$	$12 + x \cdot 3 = 36$	$(15 - x) : 2 = 4$	$10 + x : 2 = 16$	$48 : x + 8 = 12$
2	$4 \cdot x + 6 = 30$	$13 \cdot x - 100 = 69$	$100 : (x + 7) = 5$	$(16 - x)^2 = 25$	<b>JOKER</b>	$(x + 5) \cdot 6 = 72$
1	$72 : x - 12 = 24$	<b>JOKER</b>	$(12 - x) \cdot 5 = 35$	$12 + 30 : x = 18$	$(x - 7) : 7 = 7$	$80 - x \cdot 4 = 44$
	1	2	3	4	5	6



# Gleichungen - Lösungen

6	48	4	18	4	20	JOKER
5	8	144	JOKER	14	30	48
4	15	6	20	JOKER	8	14
3	JOKER	150	8	7	12	12
2	6	13	13	11	JOKER	7
1	2	JOKER	5	5	56	9
		2	3	4	5	6