

# Römische Zahlen



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.  
Beispiel: XCVI = 94 oder 1940 = MCMXL oder MD - IX = MCDXCI
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	MDIX+D=	DCCXLI	444	DCXCIV	1096	JOKER
5	MMXCII	M-CCIX=	JOKER	654	DLVII	1049
4	579	MM - I =	CMXLIX	JOKER	CCCXX+CXX=	MDCLXVI
3	JOKER	CMXC+X=	1459	CDLXXXI	759	MM-DLV=
2	209	M - DXLI =	MCMIX	MMDCC	JOKER	MCD-DCX=
1	DCCXCV	JOKER	949	2094	M-DI=	CM+MC=
	1	2	3	4	5	6



## Römische Zahlen

# LÖSUNG

6	MMIX	741	CDXLIV	694	MXCVI	JOKER
5	2092	DCCXCI	JOKER	DCLIV	557	MXLIX
4	DLXXIX	MCMXCIX	949	JOKER	CDXL	1666
3	JOKER	M	MCDLIX	481	DCCLIX	MCDXLV
2	CCIX	CDLIX	1909	2700	JOKER	DCCXC
1	795	JOKER	CMXLIX	MMXCIV	CDXCIX	MM
		2	3	4	5	6