

Spielanleitung mit Varianten

DE

Xmal[®]



Vorbemerkung

Liebe Xmal-Spielerinnen und Xmal-Spieler, hier ist eure Spielanleitung für dieses faszinierende Spiel. Wer nicht gerne Anleitungen liest, findet auf www.joy2all.de auch Erklärungen in Form von Videos. Damit der Text leicht lesbar bleibt, verwenden wir in der Regel die männliche Form – gemeint sind natürlich alle

Einführung

Herzlichen Glückwunsch zu eurem Xmal-Mathevergnügen!

Wir haben Xmal® entwickelt, um Mathematik für alle zu einem spannenden Spiel zu machen. Bei den 14 Spielvarianten ist für jeden Spielgeschmack etwas dabei.

Die Spielanleitung ist so aufgebaut:

- Zwei einfache Spiele zum Vertiefen und Üben des kleinen Einmaleins.
(Xmal - Größer oder kleiner? und Xmal - Kartenfischen)
- Vier Actionspiele, die Können, Geschick und Konzentration erfordern
(Xmal – Speed, Language, Division und Errate meine Karte)
- Drei spannende Strategiespiele
(Xmal Trumpf!, die Xmal – Trumpf! Profivariante und Xmal – Pokerface)
- Zwei Spielvarianten, bei denen vor allem das Spielglück zählt.
(Xmal - von null auf 200! und Xmal - Next)
- Drei Kooperationsspiele, die Absprache und Teamwork erfordern.
(Xmal - Dreamteam, Xmal - Princess und Xmal - Sportversion)

Während ihr Spaß habt und spielt,

- verinnerlicht ihr das Einmaleins,
- steigert eure Konzentrationsfähigkeit,
- übt ihr Addieren, Subtrahieren und Dividieren



- ergänzt und schätzt ihr Wahrscheinlichkeiten ein.

So werdet ihr ganz nebenbei Matheprofis.

Spielt Xmal® und erlebt, wie aus Mathe ein Spielspaß für die ganze Familie wird!

Mitspieler



Die meisten Varianten können mit 2 bis 8 Personen gespielt werden. Bei Xmal-Sportversion können bis zu 32 Personen mit einem Deck spielen.



Xmal – Größer oder kleiner?

Tipps: Diese Variante eignet sich besonders gut für den Einstieg ins kleine Einmaleins. Man muss das Einmaleins nicht beherrschen, um zu gewinnen.

Die farbigen Einmaleinsreihen ermöglichen es, noch nicht erlernte Reihen schnell auszusortieren.

Sollen nur schwierigere Aufgaben geübt werden, können vor Spielbeginn Karten mit nur einem Stern entfernt werden.

Vorbereitung

Mischt die gewünschten Karten und legt sie als Stapel in die Mitte des Tisches. Der jüngste Mitspieler entscheidet sich für „**größer**“ oder „**kleiner**“.

- Bei „**größer**“ gewinnt immer die Karte mit dem höchsten Wert.
- Bei „**kleiner**“ gewinnt immer die Karte mit dem niedrigsten Wert.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er ist erster Startspieler. Er zieht die oberste Karte vom Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach ziehen im Uhrzeigersinn die anderen Mitspieler jeweils eine Karte und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Sobald jeder Spieler eine Karte hat, gibt der Startspieler das Kommando:



„1, 2, 3!“

Nun drehen alle gleichzeitig ihre Karten um und lesen reihum ihre Aufgabe mit Ergebnis vor. Wer sein Ergebnis nicht kennt, darf Hilfe bekommen.

Jetzt werden die Ergebnisse verglichen. Wer hat das **größte Ergebnis**? Oder – wenn „**kleiner**“ gewählt wurde – **das kleinste**? Dieser Mitspieler gewinnt alle aufgedeckten Karten und legt sie auf seinen persönlichen Kartenstapel. Haben zwei oder mehr Spieler gewonnen (gleiches Ergebnis), kommt es zum Stechen nur zwischen den Siegern. Die beteiligten Spieler ziehen jeweils noch eine weitere Karte vom Stapel. Wer nun – je nach eurer Vorentscheidung – die höchste oder die niedrigste Karte gezogen hat, gewinnt sowohl die Karten aus dem Stechen als auch die von den anderen Mitspielern in dieser Runde aufgedeckten Karten.

In jeder neuen Runde beginnt der Spieler links vom bisherigen Startspieler. Er gibt das Kommando zum gemeinsamen Aufdecken der Karten und liest seine Karte als Erster vor.

Spielende

Gespielt wird, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist. Sieger ist, wer die meisten Karten gewonnen hat.

Xmal – Kartenfischen



Vorbereitung

Mischt die Karten und legt sie als Stapel bereit.

Ziel des Spiels

Fische möglichst viele Karten.

Spielverlauf

Der älteste Spieler deckt die oberste Karte auf. Nun schätzt er ein, ob die nächsten Karten auf dem Stapel höher oder niedriger sein werden als die gerade aufgedeckte.



Die Entscheidung „**höher**“ bzw. „**niedriger**“ gilt für diesen Fischzug und darf während es Zugs nicht geändert werden. Der Spieler darf nun beliebig viele weitere Karten aufdecken. Solange jede neue Karte der gewählten Richtung entspricht, kann er weiter fischen. Bei „**höher**“ muss jede neue Karte mindestens so hoch sein wie die vorherige. Bei „**niedriger**“ darf jede neue Karte höchstens so hoch sein wie die vorherige. Nach der zweiten aufgedeckten Karte kann der Spieler seinen Fischzug jederzeit beenden. Er erhält alle in diesem Zug aufgedeckten Karten. Diese legt er vor sich ab und behält sie. Wird jedoch eine Karte aufgedeckt, die nicht zur gewählten Richtung passt, ist der Fischzug vorbei. Die bisher in diesem Zug gewonnenen Karten werden zurück in die Schachtel gelegt und scheiden aus dem Spiel aus. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Beispiel

Spielerin 1 deckt die Karte $5 \times 2 = 10$ auf und entscheidet sich für „höher“.

Danach zieht sie $4 \times 5 = 20$ und anschließend $7 \times 8 = 56$.

Sie beendet ihren Fischzug freiwillig und gewinnt drei Karten.

Spieler 2 deckt $9 \times 8 = 72$ auf und entscheidet sich für „niedriger“.

Danach zieht er $8 \times 9 = 72$, dann $5 \times 8 = 40$ und schließlich $7 \times 5 = 35$.

Er beendet seinen Fischzug und gewinnt vier Karten.

Spieler 3 deckt $6 \times 7 = 42$ auf und entscheidet sich für „niedriger“.

Danach zieht er $9 \times 4 = 36$.

Die nächste Karte ist jedoch $5 \times 9 = 45$.

Weil die **45** höher ist als die **36**, die Richtung also nicht mehr stimmt, verliert er alle Karten dieses Fischzugs.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die Karten auf dem Stapel aufgebraucht sind. Gewonnen hat, wer die meisten Karten gefischt hat.



Xmal – Speed!

X

+

Vorbereitung

Sortiert die Jokerkarten aus. Mischt die übrigen Spielkarten und legt sie als Stapel in die Mitte des Tisches.

Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt. Blitzschnell deckt er die oberste Karte des Stapels auf und legt sie für alle gut sichtbar auf den Tisch. Wer zuerst das richtige Ergebnis nennt, gewinnt die Karte. Anschließend darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte aufdecken.

Dieses rasante Spiel erfordert volle Konzentration. Nennen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis, bleibt die Karte auf dem Tisch liegen. Es kommt für **alle Mitspieler** zum Stechen. Wer die nächste Karte gewinnt, erhält zusätzlich die Karte(n) aus dem Stechen.

Wichtig: Damit das Spiel fair bleibt, muss jeder Spieler die Karte zügig und ohne vorheriges Anschauen aufdecken.

Spielende

Sind alle Karten vom Stapel aufgebraucht, zählt jeder Spieler seine gewonnenen Karten. Gewonnen hat, wer die meisten Karten besitzt.

Option

Wer das Einmaleins noch nicht sicher beherrscht, kann die Rolle des Schiedsrichters übernehmen. Er deckt die Karten für alle auf, prüft die Lösungen anhand der Ergebniskarte und entscheidet unparteiisch, wer die Karte gewonnen hat und wann es einen Stich gibt.



Xmal – Language



Spielt **Xmal – Speed!** wie beschrieben.

Der Unterschied: Die Ergebnisse werden nicht auf Deutsch genannt, sondern – je nach Übungsbereich – auf Englisch, Französisch, Italienisch oder Spanisch.

Xmal – Division



Es gilt dasselbe Spielprinzip wie bei **Xmal – Speed!**. Diesmal reicht es jedoch nicht, nur das Ergebnis der Multiplikation zu nennen. Gesucht wird eine passende Divisionsaufgabe für die aufgedeckte Karte.

Beispiel: Die Karte 7×8 wird aufgedeckt. Passende Lösungen sind: $56 : 8 = 7$ oder $56 : 7 = 8$

Wer als Erster eine vollständige und richtige Divisionsaufgabe nennt, gewinnt die Karte.

Xmal – Errate meine Karte!



Erprobt eure hellseherischen Fähigkeiten.

Vorbereitung

Sortiert die Jokerkarten, die Additionskarten und die Karte 0×8 aus. Die übrigen Karten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt.

Spielverlauf

Reihum deckt jeweils ein Spieler eine Karte auf, ohne sie den anderen zu zeigen. Er rechnet die Aufgabe aus und darf bei Bedarf die Ergebniskarte zur Hilfe nehmen.

Anschließend nennt er nur das Ergebnis seiner Karte, zum Beispiel:

„Das Ergebnis meiner Karte ist 20.“

Die anderen Spieler versuchen nun zu erraten, welche Aufgabenkarte gezogen wurde.

Bei der **Zahl 20** kommen beispielsweise folgende vier Karten infrage:

5×4 , 4×5 , 2×10 oder 10×2 .

Wer als Erster die genaue Aufgabe auf der Karte nennt, gewinnt sie. Die Umkehraufgabe zählt dabei nicht. Wird also **die Karte 5×4** gesucht, gilt 4×5 nicht als richtige Lösung.



Die gewonnene Karte wird auf den eigenen Kartenstapel gelegt. Nennen mehrere Spieler gleichzeitig die richtige Karte, kommt es **exklusiv** zwischen ihnen zum Stechen. Der Spieler, der zuvor die Karte aufgedeckt hat, deckt noch einmal eine Karte auf und nennt das Ergebnis. Wer der Spieler **im Stechen** zuerst die passende Malaufgabe errät, gewinnt das Stechen und erhält die neue Karte. Die strittige Karte scheidet aus.

Spielende

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, zählen alle ihre gewonnenen Karten. Sieger ist die Spielerin oder der Spieler mit den meisten Karten.

Xmal – Trumpf!

Vorbereitung

Notiert die Namen aller Mitspieler auf einem Schreibblock. Mischt die Karten und teilt jedem Mitspieler 10 Karten aus. Anschließend wird eine weitere Karte vom Stapel aufgedeckt. Sie bestimmt die Trumpfreihe für diesen Durchgang. Die gesamte Einmaleinsreihe der aufgedeckten Karte ist Trumpf. Alle Karten dieser Reihe zählen doppelt!

Beispiel:

Wird zum Beispiel die Karte 3×7 aufgedeckt, ist die gesamte 7er-Reihe (in der Farbe Rosa) Trumpf. Die Karte 5×7 hat dann nicht mehr den Wert **35**, sondern **70**. Alle Karten, die nicht aus der rosa 7er-Reihe stammen, werden nicht verdoppelt und haben einfach den Wert der Malaufgabe auf dieser Karte.

Die aufgedeckte Trumpfkarte bleibt während des gesamten Durchgangs neben dem Restkartenstapel liegen.

Ziel des Spiels

Gewinne möglichst viele Stiche.

Spielverlauf

Jeder Spieler sieht sich seine Karten an. Drei Karten dürfen aussortiert und unter den Kartenstapel geschoben werden. Sinnvollerweise sind das die Karten mit den niedrigen-



ten Werten. Der jüngste Mitspieler eröffnet die erste Stichrunde und spielt eine Karte offen aus. Im Uhrzeigersinn versuchen die anderen Spieler, diesen Wert mit einer eigenen Karte zu überbieten. Jeder Spieler muss eine Karte ausspielen, auch wenn er die bisher höchste nicht übertreffen kann. Der Stich gehört dem Spieler mit dem höchsten Kartenwert. Erreichen zwei Karten denselben höchsten Wert, gewinnt die zuerst ausgespielte Karte. Der Gewinner nimmt den Stich zu sich und eröffnet die nächste Stichrunde.

Nach sieben Stichen endet der Durchgang. Die gewonnenen Stiche werden auf der Liste unter dem jeweiligen Namen notiert. Anschließend werden die Karten neu gemischt und eine neue Trumpfreihe bestimmt. Den nächsten Durchgang eröffnet der nächste Mitspieler im Uhrzeigersinn.

Spielende

Xmal – Trumpf! endet nach fünf Durchgängen. Alle gewonnenen Stiche werden zusammengezählt. Gewonnen hat, wer insgesamt die meisten Stiche erzielt hat.

Xmal – Trumpf! Profivariante

Ausgefuchste Zocker lieben dieses Strategiespiel. In Deutschland und Österreich werden bereits Meisterschaften ausgetragen. Aktuelle Informationen findet ihr auf www.joy2all.de.

Vorbereitung

Erstellt auf einem Block eine Liste aller Mitspieler. Notiert die Namen in der Reihenfolge, in der die Spieler im Uhrzeigersinn am Tisch sitzen. Unter jedem Namen legt ihr zwei Spalten an: eine für die geschätzten Stiche und eine für die erreichten Punkte. Mischt die Karten und teilt jedem Mitspieler 10 Karten aus. Anschließend deckt der Geber eine weitere Karte auf. Sie bestimmt – wie bei Xmal - Trumpf! – die Trumpfreihe für diesen Durchgang. Alle Karten dieser Trumpfreihe (gleiche Farbe) zählen doppelt. Alle anderen Karten haben den Wert der jeweiligen Multiplikation. Nun dürfen drei Karten aussortiert und unter den Kartenstapel geschoben werden. Anders als bei **Xmal – Trumpf!** ist es



hier nicht sinnvoll, einfach die Karten mit den niedrigsten Werten auszusortieren. Jeder Spieler versucht, sich ein Kartenblatt zusammenzustellen, das möglichst gut zu seiner Taktik passt.

Ziel des Spiels

Gewinne genau so viele Stiche, wie du vor dem Durchgang geschätzt hast.

Spielverlauf

Nachdem die drei Karten aussortiert sind, schätzt jeder Mitspieler, wie viele Stiche er mit seinen sieben verbleibenden Karten gewinnen wird. Die Schätzungen erfolgen in der Reihenfolge der Liste. Der **erste Spieler** auf der Liste beginnt, danach folgen die anderen Mitspieler. Der letzte Spieler hat einen Vorteil, weil er bereits alle Schätzungen seiner Mitspieler kennt. Deshalb gilt für ihn eine besondere Regel:

Er darf bei seiner Schätzung keine Zahl nennen, durch die die Summe aller Schätzungen genau sieben ergibt.

Für die folgenden Durchgänge wechselt die Reihenfolge der ersten Ansage:

- Im ersten Durchgang beginnt der erste Spieler auf der Liste.
- Im zweiten Durchgang beginnt der zweite Spieler auf der Liste.
- Im dritten Durchgang beginnt der dritte Spieler. ... usw.

Jeder Mitspieler muss so einmal als Erster schätzen. Um einen Sieger zu ermitteln, sollten mindestens so viele Durchgänge gespielt werden, wie Mitspieler teilnehmen. Der Spieler, der zuerst geschätzt hat, eröffnet die Stichrunde und legt offen eine Karte. Nun versuchen die anderen Spieler, diesen Wert im Uhrzeigersinn mit einer eigenen Karte zu überbieten – oder bewusst auch nicht. Jeder Spieler muss eine Karte ausspielen. Der Stich gehört dem Spieler mit dem höchsten Kartenwert.

Erreichen zwei Karten denselben höchsten Wert, gewinnt die zuerst ausgespielte Karte. Der Gewinner nimmt den Stich zu sich und eröffnet die nächste Stichrunde. Im Verlauf des Spiels kommt es darauf an, mit geschickter Taktik die eigene Schätzung möglichst genau zu treffen.



Wertung

Nach sieben Stichen endet ein Durchgang. Wer seine geschätzte Stichzahl genau erreicht, erhält 7 Punkte. Jeder Stich zu viel oder zu wenig bedeutet einen Punkt Abzug. Tragt die erreichten Punkte in die zweite Spalte der Liste hinter der Schätzung ein.

Beispiele

Spieler A hat **2 Stiche** geschätzt und **4 Stiche** gewonnen. Er weicht um **2 Stiche** von seiner Schätzung ab und erhält: $7 - 2 = 5$ Punkte

Spieler B hat **0 Stiche** geschätzt und **keinen Stich** gewonnen. Er weicht **nicht** von seiner Schätzung ab und erhält: $7 - 0 = 7$ Punkte

Spieler C hat **4 Stiche** geschätzt, aber nur **3 Stiche** gewonnen. Er weicht um **1 Stich** von seiner Schätzung ab und erhält: $7 - 1 = 6$ Punkte

Mischt nach der Auswertung des Durchgangs die Karten neu, teilt sie aus und bestimmt eine neue Trumpfreihe. Der Spieler, der auf der Liste nach dem bisherigen Startspieler steht, gibt jetzt die erste Schätzung ab.

Spielende

Xmal – Trumpf! Profi endet nach der vereinbarten Anzahl an Durchgängen. Eingefleischten Profis genügen drei Durchgänge bei drei Mitspielern nicht. Sie spielen lieber sechs, neun oder zwölf Durchgänge. Ein Sieger kann nur fair ermittelt werden, wenn die Anzahl der Durchgänge ein Vielfaches der Mitspielerzahl ist. Nur dann musste jeder Mitspieler gleich oft als Erster schätzen.

Beispiele:

- 4 Mitspieler -> spielt: 4, 8, 12 oder 16 Durchgänge
 - 5 Mitspieler -> spielt: 5, 10, 15 oder 20 Durchgänge
- Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat.





Vorbereitung

Bestimmt einen Schriftführer. Er notiert die Namen aller Mitspieler und führt die Strichliste. Der Spieler links vom Schriftführer mischt die Karten und teilt jedem Spieler fünf Karten aus. Die übrigen Karten werden als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Ziel des Spiels

Erhalte möglichst wenig Minuspunkte.

Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Er legt eine Karte verdeckt auf den Tisch und nennt deren angebliches Ergebnis. Nach jedem Ablegen darf eine neue Karte aus dem Kartenstapel aufgenommen werden. Bis der Kartenstapel leer ist, hat also jede Mitspielerin und jeder Mitspieler stets fünf Karten auf der Hand. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler hat nun zwei Möglichkeiten:

1. Glauben

Er glaubt seinem Vorgänger und nennt ein höheres Ergebnis. Dabei darf auch geblufft werden. Die verdeckte Karte bleibt in diesem Fall liegen und wird von der neuen Karte überdeckt.

2. Aufdecken

Er glaubt seinem Vorgänger nicht und deckt dessen Karte auf.

Wertung

Immer wenn eine Karte aufgedeckt wird, erfolgt eine Wertung. Hat der Spieler die Wahrheit gesagt, erhält der aufdeckende Spieler einen Minuspunkt. Hat der Spieler jedoch geblufft und ein zu hohes oder falsches Ergebnis genannt, erhält er einen Minuspunkt. Nach jeder Wertung beginnt eine neue Runde. Der Spieler, der den Minuspunkt erhalten hat, eröffnet die nächste Runde und legt eine beliebige Karte.



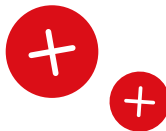
Besonderheit bei der 100

Die **Karte 10 × 10** ist die höchste Karte im Spiel. Wer bei einer angesagten **100** zu Unrecht misstraut oder mit der **100** blufft, erhält nicht einen, sondern **zwei Minuspunkte**. Bist du dir sicher, dass dein Vorgänger tatsächlich die **100** besitzt, kannst du ihm auch glauben und nicht aufdecken. Dann erhältst du lediglich einen Minuspunkt und eröffnest die nächste Runde.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist und ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Sieger ist die Mitspielerin oder der Mitspieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Xmal – Von null auf 200!



Vorbereitung

Mischt die Spielkarten und legt sie als Stapel bereit. Jeder Mitspieler benötigt ein Blatt Papier und einen Bleistift. Außerdem bestimmt ihr einen Spielleiter. Sie oder er notiert die Namen aller Mitspieler und hält nach jedem Durchgang fest, wie viele Karten jeder Spieler bis zum **Erreichen von 200** benötigt hat.

Ziel des Spiels

Versucht, in jedem Durchgang mit möglichst wenigen Karten eine Gesamtsumme von **mindestens 200** zu erreichen. Gewonnen hat, wer nach fünf Durchgängen insgesamt die wenigsten Karten benötigt hat.

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er zieht eine Karte, legt sie offen vor sich, liest die Aufgabe vor, nennt das Ergebnis und notiert es. Im Uhrzeigersinn ziehen auch alle anderen Mitspieler eine Karte, nennen das Ergebnis und notieren es auf ihrem Blatt. In der zweiten Runde zieht der Spieler links vom Startspieler zuerst eine Karte, liest sie vor und legt die neue Karte so auf die vorherige, dass die Aufgabe darunter weiterhin sichtbar bleibt.



Im Uhrzeigersinn wird weitergezogen. Das Ergebnis der neuen Karte wird nun zum bisherigen Ergebnis addiert. Im Uhrzeigersinn wird Runde für Runde weitergespielt. Das Ergebnis jeder neu gezogenen Karte wird zum bisherigen Gesamtwert hinzugerechnet.

Beispiel

In der ersten Runde zieht eine Spielerin die Karte $6 \times 8 = 48$ und notiert **48**.

In der zweiten Runde zieht sie $7 \times 5 = 35$ und notiert **83**.

In der dritten Runde zieht sie $10 \times 7 = 70$ und notiert **153**.

In der vierten Runde zieht sie $10 \times 5 = 50$ und erreicht **203**.

Sie hat also die **200** mit **vier Karten** erreicht. Ihr Ergebnis für diesen Durchgang beträgt **4 Karten**.

Wer die Summe von **200** erreicht oder überschritten hat, ist für diesen Durchgang fertig. Die übrigen Spieler spielen weiter, bis auch sie die **200** erreicht haben.

Danach wird der Durchgang ausgewertet. Der Spielleiter notiert die Anzahl der benötigten Karten. Anschließend werden die Karten neu gemischt und der nächste Durchgang beginnt.

Variante: Die Vollbremsung

Spielt **von 200 auf 0**. Die Kartenwerte werden dabei nicht addiert, sondern jeweils von **200** abgezogen, bis die **0** erreicht oder unterschritten wird. **Hinweis:** Beim Unterschreiten der **0** bietet es sich an, über negative Zahlen zu sprechen.

Spielende

Nach fünf Durchgängen erfolgt die Endabrechnung. Sieger ist, **wer insgesamt die wenigsten Karten benötigt hat** und damit am schnellsten von **0 auf 200** kommen konnte.



Xmal – Next

Vorbereitung

Notiert die Namen aller Mitspieler auf einem Blatt. Mischt die Karten und teilt jedem Spieler 10 Karten aus. Drei dieser Karten müssen nun aussortiert und unter den Stapel zurück geschoben werden. Der Geber deckt anschließend eine Spielkarte vom Stapel auf und legt sie offen in die Mitte des Tisches.



Spielverlauf

Jeder Mitspieler wählt nun aus seinen sieben Handkarten die Karte aus, deren Ergebnis dem der aufgedeckten Karte am nächsten ist. Alle legen ihre gewählte Karte verdeckt neben die Karte in der Mitte.

Haben sich alle entschieden, gibt der Geber das Kommando „1, 2, 3!“.

Nun werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt. Gemeinsam wird überprüft, welche Karte dem Ergebnis der Karte in der Mitte am nächsten kommt.

Für intensives Kopfrechentraining bewährt sich, reihum den Satz zu sagen:

„**Mein Ergebnis ist ...** (gelegte Karte).“

„**Mein Abstand zur ...** (Karte in der Mitte) **beträgt ...**.“

Der Gewinner erhält alle Karten dieser Bierrunde und legt sie als Stich vor sich ab.

Haben zwei oder mehr Spieler denselben Abstand zur Karte in der Mitte, kommt es zum „**Xmal – Next Stechen**“. Die beteiligten Spieler ziehen jeweils eine Karte aus dem Stapel. Wer mit dieser Karte dem Ergebnis in der Mitte am nächsten kommt, gewinnt die



Bierrunde. Die Rolle des Kommandogebers wandert nach jeder Runde im Uhrzeigersinn weiter. Sobald alle sieben Handkarten ausgespielt sind, werden die gewonnenen Stiche jedes Mitspielers gezählt und notiert. Danach beginnt der nächste Durchgang.

Spielende

Xmal – Next endet nach fünf Durchgängen. Gewonnen hat, wer insgesamt die meisten Stiche erzielt hat.

Xmal – Dreamteam



Anmerkung: Diese Variante funktioniert besonders gut mit zwei Personen.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 10 Karten. Am besten werden die Karten bereits auf der Hand von klein nach groß sortiert. Die eigenen Karten dürfen dem/den Mitspielern nicht gezeigt werden.

Ziel des Spiels

Legt gemeinsam alle Karten von der kleinsten bis zur größten in der richtigen Reihenfolge ab! Dabei dürft ihr weder miteinander sprechen noch eure Karten zeigen.

Spielverlauf

Kommuniziert ausschließlich durch Blicke und Gesten. Mit Geduld, Einfühlungsvermögen und guter Abstimmung versucht ihr, die Karten in der richtigen Reihenfolge abzulegen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine Karte zu früh abgelegt wird und ein anderer Spieler noch eine kleinere Karte auf der Hand hat. Gewonnen habt ihr, wenn alle Karten in der richtigen Reihenfolge abgelegt wurden. Lasst euch nicht entmutigen – meistens braucht es mehrere Versuche, bis das Dreamteam perfekt zusammenspielt.



Xmal – Princess

Die Geschichte



Der **Drache Karan** hat die schöne **Prinzessin Thabita** entführt. So geht das ja nicht! Mutig macht ihr euch auf den Weg zur Drachenhöhle, um die Prinzessin zu befreien. Doch schon bevor ihr ankommt, entdeckt euch **Karan** und schleudert einen gewaltigen Feuerstrahl in eure Richtung. Das sieht nicht gut aus, denn ihr habt nichts dabei, um ihn zu bekämpfen. Zum Glück kommt euch eine Idee. Vielleicht hat **Karan** ja ein Drachenrätzel? Ihr ruft ihm zu:

„**Karan, hast du ein Drachenrätzel?**“

Enttäuscht hört der Drache mit dem Feuerspeien auf und antwortet:

„**Ja, ich habe ein Drachenrätzel. Wenn ihr es schafft, in sieben Runden gemeinsam sieben Karten auszuwählen, die zusammen eine Summe zwischen 250 und 260 ergeben, muss ich die Prinzessin und euch freilassen.**“

Vorbereitung

Mischt die Spielkarten und legt sie als Stapel bereit. Ihr benötigt einen Stift und Papier, um Zwischenergebnisse zu notieren. Die **Princess Card** legt ihr mit der **Drachenseite** nach oben in die Mitte des Tisches. Solange die Prinzessin nicht befreit ist, hat **Karan** die Oberhand. Erst nach erfolgreicher Befreiung dürft ihr die Karte umdrehen.

Ziel des Spiels

Wählt gemeinsam sieben Karten aus. Deren Summe muss **mindestens 250** betragen, darf jedoch **260 nicht überschreiten**.

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler zieht eine Karte vom Stapel und legt sie verdeckt vor sich. Im Uhrzeigersinn ziehen auch alle anderen Mitspieler eine Karte und legen sie verdeckt vor sich. Auf das Kommando „**1, 2, 3!**“ des jüngsten Spielers werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt. Der Kommandogeber beginnt und reihum liest jeder seine Aufgabe mit dem Ergebnis vor.



Nun besprecht ihr gemeinsam, welche der aufgedeckten Karten ihr behalten möchtet. Pro Runde dürft ihr genau eine Karte auswählen. Diese Karte bleibt auf dem Tisch liegen. Alle übrigen Karten werden unter den Kartenstapel geschoben. Danach beginnt die nächste Runde. Der Spieler links vom bisherigen Startspieler beginnt nun die Runde und gibt das Kommando „**1, 2, 3!**“. Notiert eure Zwischenergebnisse auf dem Papier. Für einen Befreiungsversuch spielt ihr insgesamt sieben Runden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr sieben Karten ausgewählt habt. Addiert die Werte dieser Karten. Liegt die Summe **zwischen 250 und 260**, habt ihr Thabita befreit und gewonnen. Falls nicht, passiert etwas Besonderes: **Karan** hat euer Spiel argwöhnisch beobachtet. Doch euer freundliches Zusammenspielen hat sogar sein Drachenherz nicht kalt gelassen. Er gibt euch eine zweite Chance und ändert das Drachenrätsel: Jetzt werden die Werte der sieben Karten **von 260 abgezogen**. Euer Ergebnis muss **zwischen 0 und 10** liegen.

Xmal – Sportversion



Geeignet für große Gruppen, zum Beispiel bei Kindergeburtstagen oder im Sportunterricht.

Vorbereitung

Sortiert Sonderkarten, Additionskarten und Joker aus. Bildet zwei bis vier möglichst gleich große Gruppen. Die Multiplikationskarten werden auf mehrere Stapel mit gleicher Anzahl an Karten verteilt – ein Stapel pro Gruppe. Der Spielleiter steht bei den Kartenstapeln und kontrolliert die Lösungen. Bei drei oder vier Gruppen empfiehlt es sich, zusätzliche Schiedsrichter einzusetzen.

Spielverlauf

Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe auf. Auf das Startkommando des Spielleiters beginnt der Staffellauf. Der erste Spieler der Gruppe läuft zum Kartenstapel seines Teams. Er deckt die oberste Karte auf, liest die Aufgabe laut vor und nennt die Lösung. Die rich-



tig gelöste Karte wird **offen neben dem Kartenstapel abgelegt**. Weiß ein Spieler das Ergebnis nicht, darf er seine Gruppe mit einem Zuruf um Hilfe bitten. Sobald die Aufgabe gelöst ist, läuft der Spieler zur Gruppe zurück, klatscht den nächsten Spieler ab und stellt sich wieder hinten an. Nun läuft der nächste Spieler zum Kartenstapel und löst die folgende Aufgabe. So geht es weiter, bis alle Karten eines Stapels aufgedeckt sind.

Spielende

Gewonnen hat die Gruppe, die als Erste alle Karten aufgedeckt hat. Der Spieler, der die letzte Karte umdrehen konnte rennt zur Gruppe zurück und klatscht ab. Jetzt dürfen sich alle Spieler als Zeichen des Sieges hinsetzen.

Weitere Durchgänge

Für weitere Durchgänge können die Kartenstapel einfach zwischen den Gruppen ausgetauscht werden.

Spezielle Fragen und Settings

Einsatz der Jokerkarten



Die Joker sind in fast allen Varianten von Xmal sehr willkommen. Bei **Xmal – Speed!** können sie unter der Sonderregel, wonach jedes passende Ergebnis zählt, verwendet werden. Nicht einsetzen könnt ihr sie bei **Xmal – Errate meine Karte!** und Xmal – Sportversion. Wer einen Joker ausspielt, nennt verbindlich eine Aufgabe seiner Wahl aus den auf der Karte abgebildeten Einmaleinsreihen. Der Joker zählt anschließend wie die gewählte Karte.

Achtung: Für das Fragezeichen dürfen nur die Zahlen von 1 bis 10 verwendet werden!

Tipp: Bei den **Xmal – Trumpf!** Varianten kann es klug sein, eine Aufgabe aus der aktuellen Trumpfreihe zu wählen.

Xmal macht Schule

Schülerinnen und Schüler spielen die verschiedenen Xmal-Varianten mit großer Begeisterung. Hier einige Tipps aus der Praxis:



Lassen Sie Ihre Klasse täglich 15 bis 20 Minuten lang spielen. Bereits nach wenigen Wochen beherrschen viele Kinder das Einmaleins deutlich sicherer. Je nach Schwerpunkt können Sie das Einmaleins, die Konzentrationsfähigkeit oder andere Grundrechenarten trainieren. Xmal ermöglicht einen gehirngerechten Unterricht mit viel Spielfreude und geringem Vorbereitungsaufwand. Auch in der Einzel- oder Gruppenförderung lässt sich Xmal hervorragend einsetzen. **Ein weiterer Vorteil:** Viele Spielvarianten lassen sich jederzeit beenden und auswerten. Diese Flexibilität erleichtert den Einsatz im Schulalltag.

Differenzierung

Xmal eignet sich sehr gut für den Einsatz in Inklusionsklassen.

Bei **Xmal – Speed!** und dessen Varianten können Gruppen nach Leistungsstand gebildet werden. So entsteht eine einfache und wirkungsvolle innere Differenzierung, bei der alle Kinder auf ihrem jeweiligen Niveau üben können.

Besondere Spielregel

Führen Sie bei **Xmal – Speed!** die Regel ein, dass ein Spieler eine Karte nicht gewinnt, wenn er das Ergebnis zu laut ruft. So vermeiden Sie, dass Kinder im Spieleifer die Ergebnisse quer durchs Klassenzimmer schreien.

Therapeutischer Einsatz

Xmal wird erfolgreich in der Logopädie und in der Ergotherapie eingesetzt.

Für die Logopädie eignet sich Xmal, weil die Zahlen ab 12 ein „S“, ein scharfes „S“ oder anspruchsvolle Konsonantenverbindungen enthalten. Da es sich um ein Zahlenspiel handelt, ist die Ablenkung von der Artikulation besonders groß.

In der Ergotherapie wird besonders **Xmal – Speed!** zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit eingesetzt.



Xmal Game Instructions

EN



Xmal[®]

Dear Xmal players,

Congratulations on your Xmal maths adventure! Here you will find the rules for this exciting game.

We developed Xmal® to turn mathematics into an exciting game for everyone. With 14 different game variants, there is something for every type of player.

The game guide is organized as follows:

- Two simple games for practicing and consolidating the times tables (Xmal – Bigger or Smaller? and Xmal – Card Fishing)
- Four action games that require skill, concentration, and quick thinking (Xmal – Speed!, Language, Division, and Guess My Card!)
- Three exciting strategy games (Xmal – Trump It!, Xmal – Trump It! Pro, and Xmal – Pokerface)
- Two game variants in which luck plays the leading role (Xmal – Race to 200! and Xmal – Next!)
- Three co-operative games that require communication and teamwork (Xmal – Dream Team, Xmal – Princess, and Xmal – Relay Challenge)

While you are playing and having fun, you will:

- internalize the times tables,
- improve your concentration,
- practice addition, subtraction, and division,
- practice number bonds and develop an intuitive feel for probabilities.

And almost without noticing it, you will become a maths expert.

Play Xmal® and discover how maths can become fun for the whole family!





Number of Players

Most variants can be played by 2 to 8 players. In Xmal – Relay Challenge, up to 32 players can play with one deck.



Xmal – Bigger or Smaller?

Tip: This variant is particularly suitable for introducing the times tables. You do not need to have mastered the times tables to win. The coloured times-table families make it easy to remove any sets that have not yet been learned. If you want to practice only the more difficult tasks, you can remove the cards with just one star before the game begins.

Preparation

Shuffle the chosen cards and place them in a pile in the middle of the table.

The youngest player decides whether to play “**bigger**” or “**smaller**”.

- In “**bigger**”, the card with the **highest value** wins.
- In “**smaller**”, the card with the **lowest value** wins.

How to Play

The youngest player is the first starting player. They draw the top card from the pile and place it face down in front of them. Then, moving clockwise, each of the other players also draws one card and places it face down in front of them. Once every player has a card, the starting player gives the command: “**1, 2, 3!**”

Everyone now turns over their card at the same time and, in turn, reads out the multiplication and the result. Anyone who does not know their result may receive help.

The answers are then compared. Who has the **highest answer**? Or, if “**smaller**” was chosen, **the lowest**? That player wins all the revealed cards and places them in their personal pile.



If two or more players tie, only those players take part in a tie-break.

Each of them draws one further card from the pile. Depending on your original choice, the player with the highest or lowest card now wins both the tie-break cards and all the cards revealed by the other players in that round.

In each new round, the player to the left of the previous starting player begins. They give the command for everyone to reveal their cards and read out their card first.

End of the Game

Play continues until the draw pile is exhausted.

The winner is the player with the most cards.

Xmal – Card Fishing



Preparation

Shuffle the cards and place them in a pile.

Aim of the Game

Collect as many cards as possible.

How to Play

The oldest player turns over the top card. They then decide whether the following cards in the pile will be higher or lower than the card just revealed. The decision “higher” or “lower” applies to the entire fishing turn and may not be changed during that turn.

The player may now reveal as many further cards as they wish.

As long as each new card matches the chosen direction, they may continue fishing.

- If “**higher**” was chosen, each new card must be **at least as high** as the previous one.
- If “**lower**” was chosen, each new card must be **no higher than** the previous one.



After the second revealed card, the player may end their fishing turn at any time. They receive all the cards revealed during that turn and keep them in front of them.

However, if a card is revealed that does not match the chosen direction, the fishing turn ends immediately. All cards collected during that turn are returned to the box and are out of the game. The next player clockwise then takes their turn.

Example

Player 1 reveals the card $5 \times 2 = 10$ and chooses “**higher**”.

They then draw $4 \times 5 = 20$ and $7 \times 8 = 56$.

They choose to end their turn of fishing and win three cards.

Player 2 reveals $9 \times 8 = 72$ and chooses “**lower**”.

They then draw $8 \times 9 = 72$, $5 \times 8 = 40$ and $7 \times 5 = 35$.

They end their fishing turn and win four cards.

Player 3 reveals $6 \times 7 = 42$ and chooses “lower”.

They then draw $9 \times 4 = 36$. However, the next card is $5 \times 9 = 45$. Because **45** is **higher** than **36**, the chosen direction no longer fits, so they lose all the cards from that fishing turn.

End of the Game

The game ends once there are no cards left in the pile.

The winner is the player who has caught the most cards.



Xmal – Speed!

X

+

Preparation

Remove the joker cards. Shuffle the remaining cards and place them in a pile in the middle of the table.

How to Play

The oldest player starts. They quickly reveal the top card of the pile and place it on the table where everyone can see it. Whoever first calls out the correct answer wins the card. The next player clockwise then reveals the next card. This fast-paced game requires full concentration. If two or more players call out the correct answer at the same time, the card remains on the table. A tie-break now follows for all players. Whoever wins the next card also receives the tied card.

Important: To keep the game fair, each player must reveal the card quickly and without looking at it beforehand.

End of the Game

Once all cards from the pile have been used, each player counts the cards they have won. The winner is the player with the most cards.

Option

Players who do not yet know the times tables confidently can take on the role of referee. They reveal the cards to everyone, check the answers using the answer card, and decide impartially who has won the card and when there is a tie-break.



Xmal – Language



Play Xmal – Speed! exactly as described above.

The difference is that the answers are not given in German but, depending on the language being practiced, in English, French, Italian, or Spanish.

Xmal – Division



This game follows the same principle as **Xmal – Speed!**

This time, however, it is not enough to call out the multiplication answer. Instead,

Example

The card 7×8 is revealed. Suitable answers are $56 \div 8 = 7$ or $6 \div 7 = 8$.

The first player to say a complete and correct division calculation wins the card.

Xmal – Guess My Card!



Test your psychic powers.

Preparation

Remove the joker cards, the addition cards, and the 0×8 card. Shuffle the remaining cards and place them in a pile.

How to Play

Players take turns revealing a card without showing it to the others. They work out the answer and may use the answer card if necessary.

They then announce only the result of their card, for example:

“The result of my card is 20.”

The other players now try to guess which multiplication card was drawn.

For the number **20**, for example, the following four cards are possible:

5×4 , 4×5 , 2×10 , or 10×2 .

The first player to name the exact multiplication on the card wins it. The reversed cal-



culatation does not count. So if the correct card is 5×4 , then 4×5 is not accepted as a correct answer.

The won card is placed in the player's own pile.

If several players name the correct card at the same time, they alone take part in a tie-break. The player who revealed the card draws another card and announces only the result. The one who first guesses the correct multiplication in the tie-break wins. The disputed card is removed from the game.

End of the Game

Once the pile has been used up, everyone counts their own cards.

The winner is the player with the most cards.

Xmal – Power Row

Preparation

Write down the names of all players on a sheet of paper.

Shuffle the cards and deal 10 cards to each player. Then turn over one further card from the pile. This card determines the Power Row for that round. All cards from that row (same color) count double!

Example:

If the **card 3×7** is revealed, the entire 7-times-table family (pink) **doubles**.

The **card 5×7** is then worth **70 instead of 35**.

All cards that are not part of the pink 7 times-table family are not doubled and keep their original multiplication value. The revealed Power Row card remains next to the draw pile for the whole round.

Aim of the Game

Win as many tricks as possible.



How to Play

Each player looks at their cards. Three cards may be discarded and placed under the draw pile. Usually, these will be the cards with the lowest values.

The youngest player opens the first trick by playing one card face up.

Moving clockwise, the other players try to beat this value with one of their own cards.

Every player must play a card, even if they cannot beat the current highest card.

The trick belongs to the player with the highest card value. If two cards have the same highest value, the card played first wins.

The winner takes the trick and opens the next one.

After seven tricks, the round ends. The tricks won are recorded next to each player's name. The cards are then reshuffled, and a new Power Row is determined.

The next round is opened by the next player clockwise.

End of the Game

Xmal – Power Row ends after five rounds. All won tricks are added together.

The winner is the player who has won the most tricks in total.

Xmal – Power Row Pro

Experienced card players love this strategy game. Championships are already held in Germany and Austria. Current information is available at www.joy2all.de.

Preparation

Create a list of all players on a sheet of paper. Write down the names in the order in which the players are sitting clockwise around the table.

Under each name, draw two columns: one for the estimated tricks and one for the points scored. Shuffle the cards and deal 10 cards to each player.

The dealer then reveals one further card. As in **Xmal – Power Row**, this card determines the Power Row for the round.



All cards in that Power Row (same color) count double. All other cards are worth the value of their multiplication.

Players may now discard three cards and place them under the draw pile.

Unlike in **Xmal – Power Row**, it is not always best to discard the lowest cards. Each player tries to build a hand that best suits their own strategy.

Aim of the Game

Win exactly as many tricks as you estimated before the round began.

How to Play

After the three cards have been discarded, each player estimates how many tricks they will win with their remaining seven cards. The estimates are made in the order shown on the list. The first player on the list starts, followed by the others. The last player has an advantage because they already know the estimates of all the others. For that reason, a special rule applies:

They may not name a number that would make the total of all estimates exactly seven.

For the following rounds, the order of the first estimate changes:

- In the first round, the first player on the list begins.
- In the second round, the second player begins.
- In the third round, the third player begins, and so on.

In this way, each player gets a turn at estimating first. To determine a fair winner, you should play at least as many rounds as there are players.

The player who estimated first opens the trick by playing one card face up.

The other players then try, in clockwise order, to beat this value with one of their own cards – or deliberately not to. Every player must play a card.

The trick belongs to the player with the highest card value. If two cards have the same



highest value, the card played first wins.

The winner takes the trick and opens the next one.

During the game, the challenge is to use good tactics to hit your own estimate as precisely as possible.

Scoring

After **seven tricks**, the round ends.

If you hit your estimated number of tricks exactly, you score 7 points.

For each trick above or below your estimate, you lose 1 point.

Write the points scored in the second column next to the estimate.

Examples

Player A estimated **2 tricks** and **won 4**.

They are **2 tricks away** from their estimate and score $7 - 2 = 5$ points.

Player B estimated **0 tricks** and **won none**.

They are **exactly on target** and score $7 - 0 = 7$ points.

Player C estimated **4 tricks** but **won only 3**.

They are **1 trick away** from their estimate and score $7 - 1 = 6$ points.

After scoring the round, shuffle the cards again, deal them out, and determine a new Power Row. In the next round, the player who comes after the previous starting player on the list makes the first estimate.

End of the Game

Xmal – Power Row Pro ends after the agreed number of rounds.

Hard-core professionals may not be satisfied with only three rounds when there are three players. They may prefer to play six, nine, or twelve rounds.



A winner can only be determined fairly if the number of rounds is a multiple of the number of players. Only then will each player have had the same number of turns to be the first to guess.

Examples:

- 4 players -> play: 4, 8, 12, or 16 rounds
- 5 players: -> play: 5, 10, 15, or 20 rounds

The winner is the player with the most points at the end.

Xmal – Pokerface



Preparation

Choose a scorekeeper. They write down the names of all players and keep the tally. The player to the left of the scorekeeper shuffles the cards and deals five cards to each player. The remaining cards are placed in a pile in the middle of the table.

Aim of the Game

Collect as few penalty points as possible.

How to Play

The player to the left of the dealer goes first.

They place one card face down on the table and announce its supposed value.

After each card is played, the player may draw a new card from the pile. As long as the draw pile still contains cards, every player always has five cards in their hand.

The next player clockwise now has two options:

1. Believe

They believe the previous player and name a higher value. Bluffing is allowed. In this case, the face-down card remains where it is and is covered by the new card.

2. Reveal

They do not believe the previous player and reveal that player's card.



Scoring

Whenever a card is revealed, the round is scored.

- If the player told the truth, the player who revealed the card receives one penalty point.
- If the player was bluffing and named a value that was too high or incorrect, they receive one penalty point.

After each scoring, a new round begins. The player who received the penalty point starts the next round and may play any card.

Special Rule for 100

The **card 10×10** is the highest in the game.

If a player wrongly doubts an announced **100** or bluffs with **100**, they receive **two penalty points** instead of one.

If you are sure that the previous player really does have the **100**, you may also choose to believe them and not reveal the card. In that case, you receive only **one penalty point** and start the next round.

End of the Game

The game ends when the draw pile has been used up, and one player has no cards left in hand. The winner is the player with the fewest penalty points.

Xmal – Race to 200!

Preparation

Shuffle the cards and place them in a pile.

Each player needs a sheet of paper and a pencil.

You also choose a game leader. They write down the names of all players and record after each round how many cards each player needed to reach 200.



Aim of the Game

In each round, try to reach a total of **at least 200** using as few cards as possible.

The winner is the player who, after five rounds, has needed the fewest cards in total.

How to Play

The youngest player begins. They draw a card, place it face up in front of them, read out the multiplication, say the answer, and write it down. Moving clockwise, all the other players also draw a card, say the answer, and write it down.

In the second round, the player to the left of the starting player draws first, reads the card aloud, and places the new card on top of the previous one so that the multiplication underneath remains visible. Play then continues clockwise.

The answer on the new card is added to the previous total.

Round by round, play continues clockwise. The answer on each newly drawn card is added to the running total.

Example

In the first round, a player draws $6 \times 8 = 48$ and writes down **48**.

In the second round, they draw $7 \times 5 = 35$ and write down **83**.

In the third round, they draw $10 \times 7 = 70$ and write down **153**.

In the fourth round, they draw $10 \times 5 = 50$, bringing the total to **203**.

They have therefore reached **200** with **four cards**. Their result for that round is **4 cards**.

Any player who has reached or exceeded **200** is finished for that round.

The remaining players continue until they too have reached **200**.

The round is then scored. The game leader records the number of cards needed. The cards are then reshuffled, and the next round begins.

Variant: Full Brake

Play **from 200 down to 0**. Instead of adding the card values, subtract each one **from**



200 until **0** is reached or passed. Note: If the total drops below **0**, it is a good opportunity to discuss negative numbers.

End of the Game

After five rounds, the final scoring takes place.

The winner is the player who needed the fewest cards in total and therefore **reached 200** the fastest.

Xmal – Next

Preparation

Write down the names of all players on a sheet of paper.

Shuffle the cards and deal 10 cards to each player. Three of these cards must be discarded and placed back under the pile.

The dealer then reveals one card from the pile and places it face up in the middle of the table.



How to Play

Each player now chooses from their seven hand cards the card whose answer is closest to the answer on the revealed card. Everyone places their chosen card face down next to the card in the middle.

Once everyone has made their choice, the dealer gives the command **“1, 2, 3!”**

Then all the cards are turned over at the same time.

Together, the players check which card comes closest to the answer on the card in the



middle. For intensive mental arithmetic practice, it works well to say in turn:

“My result is ... (played card).

My distance from ... (card in the middle) is ...”

The winner takes all the cards from that bidding round and places them in front of them as a trick. Suppose two or more players are equally close to the middle card, an **Xmal – Next!** tie-break takes place. The players involved each draw one more card from the pile. The lucky player whose card is now closest to the result in the middle wins the trick. The role of command-giver moves clockwise after each round.

Once all seven hand cards have been played, the tricks won by each player are counted and written down. The next round then begins.

End of the Game

Xmal – Next! ends after five rounds.

The winner is the player with the most tricks in total.

Xmal – Dream Team



Note: This variant works particularly well with two players.

Preparation

Each player receives 10 cards. It is best to sort the cards in your hand from low to high. Players may not show their cards to one another.

Aim of the Game

Work together to place all the cards in the correct order, from the smallest to the largest. You may neither speak to one another nor show your cards.

How to Play

Communicate only through looks and gestures.

With patience, empathy, and good teamwork, try to place the cards in the correct order.



End of the Game

The game ends immediately if a card is played too early and another player still has a smaller card in hand. You win if all cards are played in the correct order.

Do not be discouraged – it usually takes several attempts before the Dream Team works together perfectly.

Xmal – Princess



The Story

The **dragon Karan** has kidnapped the beautiful **Princess Thabita**. That will not do! Bravely, you set off for the dragon's cave to rescue the princess. But before you even arrive, **Karan** spots you and hurls a mighty stream of fire in your direction. This does not look good, because you have nothing with you to fight him.

Luckily, you get an idea. Perhaps **Karan** has a dragon riddle? You call out:

“Karan, do you have a dragon riddle?”

The dragon, disappointed, stops breathing fire and replies:

“Yes, I have a dragon riddle. If in seven rounds you manage to choose seven cards together whose total lies between 250 and 260, I must let both the princess and you go free.”

Preparation

Shuffle the cards and place them in a pile. You will need paper and a pen to note down intermediate totals. Place the **Princess Card** in the middle of the table with the **dragon side** facing up. As long as the princess has not been rescued, **Karan** has the upper hand. Only once you have succeeded

Aim of the Game

Together, you choose seven cards. Their total must be **at least 250** but **no more than 260**.



How to Play

The youngest player draws a card from the pile and places it face down in front of them. Moving clockwise, all the other players also draw a card and place it face down in front of them.

At the command “**1, 2, 3!**” from the youngest player, all cards are turned over at the same time. Starting with the command-giver, each player, in turn, reads their multiplication and the result. Now discuss together which of the revealed cards you would like to keep. In each round, you may choose exactly one card. This card remains on the table. All the others are placed under the draw pile.

The next round then begins. The player to the left of the previous starting player now begins the round and gives the command “**1, 2, 3!**” Write down your running totals on paper. You play seven rounds in total for each rescue attempt.

End of the Game

The game ends as soon as you have selected seven cards. Add up the values of these cards. If the total lies **between 250 and 260**, you have rescued **Thabita** and won.

If not, something special happens:

Karan has been watching your game suspiciously. But your friendly teamwork has even warmed his dragon heart. He gives you a second chance and changes the dragon riddle: Now subtract the values of the seven cards **from 260**. Your result must be **between 0 and 10**.

Xmal – Relay Challenge



Suitable for large groups, for example at children’s birthday parties or in PE lessons.

Preparation

Remove the special cards, addition cards, and jokers. Form two to four groups of roughly



equal size. Divide the multiplication cards into several piles with the same number of cards – one pile per group. The game leader stands by the card piles and checks the answers. If there are three or four groups, it is advisable to use additional referees.

How to Play

Each group stands in a line. At the game leader's signal, the relay race begins. The first player in each group runs to their team's card pile. They reveal the top card, read the multiplication aloud, and say the answer.

If the answer is correct, the card is placed face up next to the pile.

If a player does not know the answer, they may call out to their team for help.

As soon as the task has been solved, the player runs back to the group, high-fives the next player, and goes to the back of the line. The next player then runs to the pile and solves the next card. Play continues until all the cards in one pile have been completed.

End of the Game

The winning group is the one that first reveals and correctly solves all its cards.

As a sign of victory, all players in that group sit down.

Further Rounds

For additional rounds, the card piles can be swapped between the groups.



Special Questions and Settings

Using Joker Cards



The jokers are welcome in almost all Xmal variants. In **Xmal – Speed!** they may be used under the special rule that any suitable answer counts.

They cannot be used in **Xmal – Guess My Card!** or **Xmal – Relay Challenge**.

Whoever plays a joker must state, as binding, one multiplication of their choice from the times-table families shown on the card.

The joker then counts as that chosen card.

Important: For the question mark, only the numbers 1 to 10 may be used.

Tip: In the **Xmal – Power Row** variants, it can be a clever move to choose a multiplication from the current Power Row.

Xmal in the Classroom and in Therapy

Xmal variants are played with great enthusiasm in schools, intervention settings, and therapeutic practice. Here are some ideas for using the game effectively.

Supporting Fluency and Learning Success

A short daily Xmal session of 15 to 20 minutes can make a noticeable difference. After only a few weeks, many children become much more confident with the times tables and more secure in mental arithmetic.

Depending on the chosen variant, Xmal can be used to practice the times tables, strengthen concentration, develop fluency in the four basic operations, or encourage strategic thinking. It supports brain-friendly learning, requires very little preparation, and works equally well in whole-class teaching, small-group intervention, and one-to-one support. Another practical advantage is that many variants can be stopped and reviewed at almost any point. This flexibility makes Xmal easy to integrate into everyday classroom routines.



Differentiation and Inclusive Practice

Xmal is particularly well suited to inclusive classrooms and mixed-ability groups.

In **Xmal – Speed!** and its related variants, groups can easily be organized by ability level so that all pupils can practice successfully at an appropriate level of challenge. This creates a simple and effective form of in-class differentiation.

A Helpful Classroom Rule

When using in class, it can be helpful to introduce the rule that a player does not win a card if the answer is shouted too loudly. This prevents pupils from calling out across the classroom in the heat of the game.

Therapeutic Use

Xmal is also used successfully in **speech and language therapy** and **occupational therapy**.

In English, many number words from twelve onward are useful for speech therapy because they combine challenging sound patterns with important rhythm and stress contrasts. Examples include consonant clusters in twelve, fifteen, and sixteen, as well as the “th” sound and the distinction between thirteen and thirty. Since the activity is structured as a number game, the child’s attention is naturally directed towards play and calculation rather than articulation.

In occupational therapy, **Xmal – Speed!** in particular can be used to support **concentration, focus, and response speed**.





