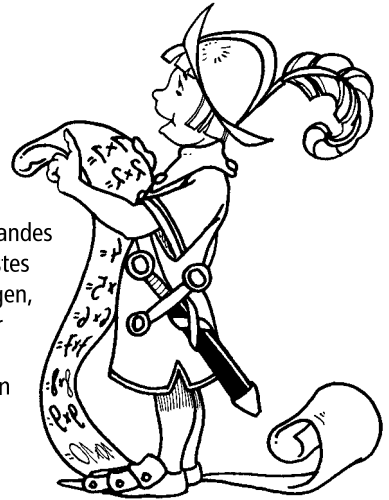


Ritter der Zahlenrunde

Ein ritterliches Lernspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.
Mit magischer Rechenkontrolle.

Spielidee: Tanja Engel
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: ca. 15 – 25 Minuten



Königin Kasimira ruft alle Ritter ihres Landes zu einem Wettstreit auf. Wem es als Erstes gelingt, bis zu ihrem Schloss vorzudringen, wird in den erlauchten Kreis der „Ritter der Zahlenrunde“ aufgenommen. Doch auf ihrem Weg müssen die Ritter an den strengen Wächtern der Königin vorbei. Sie stellen den Rittern verzwickte Rechenaufgaben und der allwissende Magier Mathiculus überwacht die Antworten. Willst auch du ein Ritter der Zahlenrunde werden? Dann stelle dich dieser Herausforderung!

Spielinhalt

- 1 zwölfteiliger Puzzlespielplan
- 1 Magier Mathiculus (mit Rotfilter)
- 4 Ritter
- 2 Zahlenwürfel
- 4 Kronen
- 16 Zahlenkarten
- 50 Aufgabenkarten (mit 200 Rechenaufgaben)
- 1 Spielanleitung

Liebe Ritter der Zahlenrunde,

seht euch vor dem ersten Spiel eine Aufgabenkarte genau an:



Im Spiel sind Aufgaben mit Plus, Minus, Mal und Geteilt enthalten. Außerdem gibt es Zahlenfolgen (a) und Größer-Kleiner-Aufgaben (b) zu lösen. Auf jeder Karte seht ihr vier Symbole, denen Aufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zugeordnet sind:

- Knappe = Zahlenraum bis zwanzig
- Drache = Zahlenraum bis einhundert
- Ritter = Zahlenraum bis eintausend
- Königin = Zahlenraum bis eine Million

Durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade haben jüngere und ältere Kinder die gleichen Chancen im Spiel. Vereinbart vor dem Spiel, wer von euch welches Symbol als Aufgabe gestellt bekommt.

Wer merkt, dass die gewählten Aufgaben noch zu schwierig sind, spielt beim nächsten Mal mit einem einfacheren Symbol – oder umgekehrt. So werdet ihr mit der Zeit bestimmt die besten Zahlenritter von Königin Kasimira.

Die Selbstkontrolle:

Mit dem Magier Mathiculus und seinem „Rotfilter“ könnt ihr die Lösungen der Aufgaben sichtbar machen. Legt den Magier über den rot markierten Bereich und schon zeigt er euch die richtige Lösung.

Viel Spaß wünschen

eure Erfinder für Kinder

Spielziel

als Erster das Schloss der Königin erreichen

Wer rechnet clever und erreicht mit logischem Denken und einer Portion Würfelglück zuerst das Schloss der Königin?

Spielvorbereitung

Spielplan auslegen

Puzzelt den zwölfteiligen Spielplan zusammen und seht ihn euch an: Auf dem Spielplan seht ihr den Weg vom Dorf (= Startfeld) zum Schloss der Königin (= Zielfeld). Während eurer Reise trefft ihr auch auf die strengen Wächter der Königin (= Felder Nr. 18, 37, 63, 82 und 100). Sie stoppen euch und stellen eine ihrer kniffligen Rechenaufgaben.

*Ritter auf Startfeld,
Kronen bereit*

Jeder nimmt sich einen Ritter und die farblich passende Krone. Stellt euren Ritter auf das Startfeld. Eure Krone legt ihr vor euch ab.

*Zahlenkarten und
Aufgabenkarten
verdeckt stapeln*

Mischt die 16 Zahlenkarten und bildet einen verdeckten Stapel. Mischt anschließend die 50 Aufgabenkarten und stapelt sie verdeckt neben den Zahlenkarten.

*Magier und Würfel
bereit*

Haltet den Magier Mathiculus und die beiden Zahlenwürfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt, wer seine Mitspieler heute am königlichsten begrüßt hat. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er ist in dieser Runde der „erste Ritter“.

*Magier nehmen,
Zahlenkarte
aufdecken*

Der „erste Ritter“ nimmt den Magier Mathiculus und legt ihn vor sich ab. Anschließend deckt er die erste Zahlenkarte auf und legt sie so hin, dass alle sie sehen können.

Achtung: Gleich würfelt jeder Spieler mit beiden Zahlenwürfeln. Bevor ihr würfelt, müsst ihr aber raten, ob euer Würfelergebnis größer oder kleiner als die Zahl auf der aufgedeckten Zahlenkarte sein wird.

*Reihum Krone vor
sich ablegen*

Reihum legt jeder seine Krone so vor sich ab, dass entweder die Seite mit dem Pluszeichen oder die Seite mit dem Minuszeichen zu sehen ist:

*Plus = Tipp höher
oder gleich*



Legst du die Krone mit der Plus-Seite vor dir ab, tippst du auf ein eigenes Würfelergebnis, das höher oder gleich der Zahl auf der Zahlenkarte ist.

*Minus = Tipp
niedriger oder gleich*



Legst du die Krone mit der Minus-Seite vor dir ab, tippst du auf ein eigenes Würfelergebnis, das niedriger oder gleich der Zahl auf der Zahlenkarte ist.

Reihum mit beiden Würfeln würfeln: Würfelergebnis mit Zahlenkarte und eigenem Tipp vergleichen

Tipp falsch = Ritter bleibt stehen

Tipp richtig = Ritter um die gewürfelte Punktezahl vorwärts ziehen

Wächterfeld = STOPP und Aufgabe lösen

Aufgabenfeld = Aufgabe lösen

Nacheinander würfelt jeder mit den beiden Zahlenwürfeln. Der „erste Ritter“ beginnt: Zähle die Zahlen der beiden Würfel zusammen. Anschließend vergleichst du dein Ergebnis mit der aufgedeckten Zahlenkarte und deinem Kronen-Tipp:

- **Falscher Tipp?**

Liegt die Krone mit der falschen Seite vor dir, muss dein Ritter leider stehen bleiben.

Beispiel: Die Zahlenkarte mit der Zahl 10 wurde aufgedeckt. Du hast die Krone mit dem Plus-Zeichen vor dir abgelegt. Du würfelst eine 3 und eine 4 und erreichst somit ein Würfelergebnis von 7. Dein Tipp ist leider falsch!

- **Richtiger Tipp?**

Liegt die Krone mit der richtigen Seite vor dir, darfst du deinen Ritter auf dem Spielplan vorwärts ziehen. Ziehe ihn so viele Felder weiter, wie die beiden Würfel zusammen Punkte anzeigen.

Beispiel: Die Zahlenkarte mit der Zahl 10 wurde aufgedeckt. Du hast die Krone mit dem Plus-Zeichen vor dir abgelegt. Du würfelst eine 3 und eine 10 und erreichst somit ein Würfelergebnis von 13. Dein Tipp ist richtig! Du darfst mit deinem Ritter 13 Felder weiterziehen.

Die Wächterfelder

Die Wächterfelder (= Felder Nr. 18, 37, 63, 82 und 100) sind besondere Felder. Über die Wächterfelder könnt ihr nicht hinausziehen, da sich euch die strengen Wächter der Königin in den Weg stellen. Wenn ihr mit eurem Ritter über ein Wächterfeld hinausziehen würdet, müsst ihr dort stehen bleiben. Überzählige Punkte verfallen. Jetzt stellen die Wächter dem Spieler eine Aufgabe. Die Regeln der Aufgabenstellung entsprechen denen der Aufgabenfelder.

Die Aufgabenfelder

Die Aufgabenfelder (z.B. Felder Nr. 5, 9, 13 etc.) sind die mit Kieselsteinen eingerahmten Felder. Landet dein Ritter auf einem Aufgabenfeld, bekommst du sofort eine Aufgabe gestellt. Ziehe dazu die oberste Karte vom Stapel der Aufgabenkarten und lege sie vor dir ab. Suche die Aufgabe heraus, die deinem persönlichen Schwierigkeitsgrad entspricht (Symbol Knappe, Drache, Ritter oder Königin) und lies die Aufgabe laut vor.

Versuche die Aufgabe im Kopf zu lösen und sage laut deine Lösung. Der „erste Ritter“ kontrolliert die Lösung und legt den Magier mit Rotfilter über den roten Lösungsbereich der Aufgabenkarte. Die richtige Lösung ist jetzt sichtbar!

*Aufgabe nicht gelöst
= Ritter ein
Aufgabenfeld
zurück ziehen*

- **Hast du die Aufgabe nicht richtig gelöst?**
Schade! Setze deinen Ritter um ein Aufgabenfeld zurück. Dein Spielzug ist beendet.

Beispiel: Dein Ritter steht auf dem Aufgabenfeld 30 und du hast die Aufgabe nicht richtig gelöst. Zur Strafe muss dein Ritter zurück auf das Aufgabenfeld 24 ziehen.

*Aufgabe gelöst
= Ritter ein
Aufgabenfeld
vorwärts ziehen*

- **Hast du die Aufgabe richtig gelöst?**
Sehr gut! Rücke deinen Ritter auf das nächste Aufgabenfeld vor. Dein Spielzug ist beendet.

Beispiel: Dein Ritter steht auf dem Aufgabenfeld 30 und du hast die Aufgabe richtig gelöst. Zur Belohnung darf dein Ritter auf das Aufgabenfeld 34 ziehen.

Ausnahme: Ist das nächste Aufgabenfeld ein Wächterfeld, bekommst du sofort eine weitere Aufgabe gestellt.

Beispiel: Dein Ritter steht auf dem Aufgabenfeld 34 und du hast die Aufgabe richtig gelöst. Jetzt zieht dein Ritter auf das Wächterfeld 37 vor und du bekommst sofort eine weitere Aufgabe gestellt.

Die Aufgabenkarte legst du anschließend unter den Stapel der Aufgabenkarten zurück.

Neue Runde

*neue Runde,
Magier weitergeben*

Haben alle ihren Spielzug ausgeführt, endet die Runde. Der „erste Ritter“ gibt den Magier Mathiculus an den nächsten Spieler weiter. Er ist jetzt der „erste Ritter“ und beginnt eine neue Runde. Er deckt die nächste Zahlenkarte vom verdeckten Stapel auf und legt sie auf die in der letzten Runde aufgedeckte Karte.

Ist der verdeckte Stapel der Zahlenkarten aufgebraucht, mischt ihr alle Zahlenkarten des offenen Stapels und bildet damit einen neuen, verdeckten Stapel.

Ritter erreicht Schloss
und löst die letzte
Aufgabe
= Gewinner

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Ritter das Schloss der Königin (= Zielfeld) erreicht und auch hier die letzte Wächeraufgabe richtig gelöst hat. Dieser Spieler gewinnt und wird von Königin Kasimira in ihre berühmte „Zahlenrunde“ aufgenommen.

Varianten bei der Aufgabenstellung:

Mit folgenden Vorschlägen könnt ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels variieren. Einigt euch darauf, wie ihr eure Aufgaben lösen müsst:

- **Schriftliche Variante:**

Jüngere Kinder dürfen die gestellten Aufgaben schriftlich lösen. Dazu benötigt ihr zusätzlich einen Stift und ein Blatt Papier.

- **Variante auf Zeit:**

Bei dieser Variante müsst ihr schnell im Kopf rechnen. Legt die Aufgabenkarte vor den Spieler und zählt langsam von 101 bis 105. Wenn ihr bei 105 angekommen seid, dreht ihr die Aufgabenkarte um. Der Spieler muss anschließend die Lösung sagen.

- **Variante mit Vorlesen:**

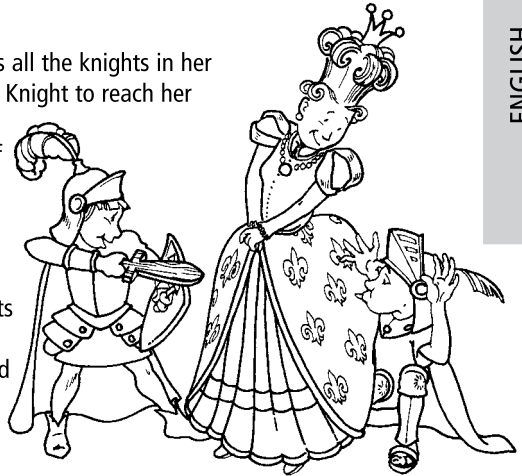
Jetzt wird es noch schwieriger! Lest dem Spieler die Aufgabe maximal dreimal vor. Er darf sich die Aufgabenkarte nicht ansehen und muss die Aufgabe im Kopf lösen.

Knights of the Round Numbers

A chivalrous educational game for 2 - 4 players ages 6 - 99.
Includes a magic sum-checker.

Author: Tanja Engel
Illustrations: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 15 – 25 minutes

Queen Kasimira challenges all the knights in her land to a contest. The First Knight to reach her castle will be accepted into the illustrious circle of the "Knights of the Round Numbers". But on their way, the knights have to get past the queen's stern guards. They set the knights complicated sums to do and the all-knowing wizard Mathiculus oversees the answers. Do you want to become a Knight of the Round Numbers? Then take up this challenge!

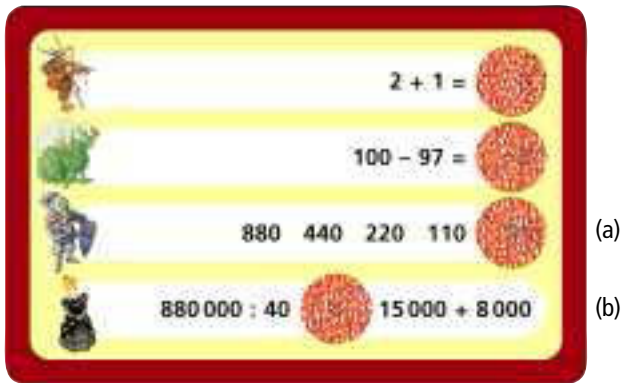


Contents:

- 1 twelve-piece puzzle game board
- 1 Wizard Mathiculus (with red filter)
- 4 Knights
- 2 Dice
- 4 Crowns
- 16 Number cards
- 50 Sum cards (with 200 sums)
- 1 set of game instructions

Dear Knights of the Round Numbers,

Before playing for the first time take a good look at a sum card:



the game has sums with plus, minus, times and divide. There are also number sequences (a) and greater than/less than sums (b). On each card there are four symbols, whose sums are categorized into different degrees of difficulty:

- Squire = **Numbers up to twenty**
- Dragon = **Numbers up to one hundred**
- Knight = **Numbers up to one thousand**
- Queen = **Numbers up to one million**

The different degrees of difficulty mean that younger and older children have the same chances in the game. Agree before the game which one of you has which symbol as a sum.

Any player who realises that his sums are too hard can play the next time with an easier symbol – or vice versa. So, in time you'll certainly become Queen Kasimira's best number knights.

Self-checking:

You can make the answers to the sums visible with wizard Mathiculus and his "red filter". Put the wizard on the place marked in red and he shows the right answer straight away.

Have a lot of fun!

Your inventor team

*be the first to reach
the queen's castle*

Aim of the game:

Who is clever at sums and can reach the queen's castle first with logical thinking and a little luck of the dice?

*lay out the
game board*

Preparation of the game:

Fit the twelve pieces of the game board together and take a look at it: On the game board you see the way from the village (= start square) to the queen's castle (= destination square). During your journey you will come across the queen's stern guards (= squares nos. 18, 37, 63, 82 and 100). The guards will stop you and ask you to solve one of their tricky sums.

*knights at the start,
crowns ready*

Each player takes a knight and the matching color crown. Place your knight on the start square. Place your crown in front of you.

*number cards and
task cards stacked
face-down*

Shuffle the 16 number cards and place them in a pile face down. Then shuffle the 50 sum cards and put them face down in a pile next to the number cards.

*magician and dice
ready*

Keep wizard Mathiculus and the two dice ready and at hand.

How to play:

Play in a clockwise direction. Whoever greeted his fellow players most regally begins. If you cannot agree, the youngest player begins. In this round he is the "First Knight".

*take the magician,
turn over a
number card*

The "First Knight" takes wizard Mathiculus and places him in front of himself. Then he turns over the top card and puts it down in such a way that everyone can see it.

Note: each player throws both dice at the same time. But before you throw the dice you have to guess whether your dice score will be higher or lower than the number on the number card placed face up.

*replace the crown in
front of you in turn*

In turn everyone places his crown in front of himself, showing either the plus sign side or the minus sign side:

*plus = guess higher
or equal*



If you place your crown down with the plus side showing, you are guessing that your dice score is higher than or the same as the number on the number card.

*minus = guess lower
or equal*



If you place your crown down with the minus side showing, you are guessing that your dice score is lower than or the same as the number on the number card.

*throw both dice
in turn:
compare the result
with your number
card and your guess*

*guess wrong =
your knight remains
standing*

*guess right =
move your knight
forward by the
number shown on
the dice*

*guard square =
STOP and solve
a task*

*task square =
solve a task*

Everyone should take a turn to throw both dice. The "First Knight" begins: add the numbers showing on the two dice. Then compare your result with the number card facing up and your crown guess:

- **Guessed wrong?**

Place the crown with the wrong side in front of you; unfortunately your knight has to stay put.

Example: the number card that was turned over shows the number 10. You put your crown down with the plus sign showing. You throw a 3 and a 4, so your dice score is 7. You guessed wrong!

- **Guessed right?**

Place the crown with the right side in front of you; you may move your knight forward on the board. Move him on as many squares as the combined total of the two dice.

Example: the number card that was turned over shows the number 10. You put your crown down with the plus sign showing. You throw a 3 and a 10, so your dice score is 13. You guessed right! You may move your knight forward 13 squares.

The guard squares

The guard squares (= squares nos. 18, 37, 63, 82 and 100) are special squares. You cannot move over the guard squares, since the strict queen's guards stand in the way. Even if you were to move with your knight over a guards square, you would have to stay put there. Surplus points are forfeited. The guards set the player a sum. The rules of setting sums are the same as those for the sum squares.

The sum squares

The sum squares (e.g. squares nos. 5, 9, 13, etc.) are the ones framed with pebbles. If your knight lands on a sum square, you are immediately set a sum. Take the top card from the sum cards pile and place it down in front of you. See which of the sums matches your personal degree of difficulty (esquire, dragon, knight or queen) and read the sum out loud. Try to work the sum out in your head and say the answer out loud.

The "First Knight" checks the answer and places the wizard with the red filter over the red answer part of the sum card. The right answer becomes visible!

*task not solved =
move your knight
back by one
task square*

- **Did you work the sum out correctly?**
That's too bad! Move your knight back one square.
Your move is over.

Example: your knight is on sum square 30 and you did not work the sum out correctly. Too bad, you must move your knight back to sum square 24.

*task solved =
move your knight
forward by one
task square*

- **Did you work the sum out correctly?**
Well done! Move your square onto the next sum square.
Your move is over.

Example: your knight is on sum square 30 and you worked the sum out correctly. As a reward you may move your knight onto sum square 34.

Exception: if the next sum square is a guards square, you are set another sum immediately.

Example: your knight is on sum square 34 and you worked the sum out correctly. Now move your knight onto guards square 37 and you are set another sum immediately.

Then put the sum card back at the bottom of the sum cards pile.

*new round, pass
the magician on*

New round

Once everyone has finished their move the round ends. The "First Knight" passes wizard Mathiculus on to the next player. He is now the "First Knight" and begins a new round. Turn over the next number card from the face down pile of cards and place it on the card turned over in the last round.

If there are no cards left in the face down pile, shuffle all the number cards in the face up pile and make a new face down pile.

*a knight reaches
the castle and solves
the last task
= the winner*

End of the game:

The game ends as soon as a knight has reached the queen's castle (= destination square) and worked the last guard's sum out correctly. This player wins and is accepted by Queen Kasimira into her famous "Round Numbers".

Variations in setting sums:

You can vary the degree of difficulty of the game with the following variations. Agree amongst you how you have to work out your sums:

- **Written variation:**
younger children may work the sum out on paper. For this you will need a pen and paper.
- **Time variation:**
In this variation you have to do quick mental arithmetic. Place the sum card in front of the player and count slowly from 101 to 105. When you reach 105 turn the sum card over. The player now has to say the answer.
- **Reading out variation:**
This is even more difficult! Read the sum out to the player no more than three times. He must not see the sum card and must do the sum in his head.

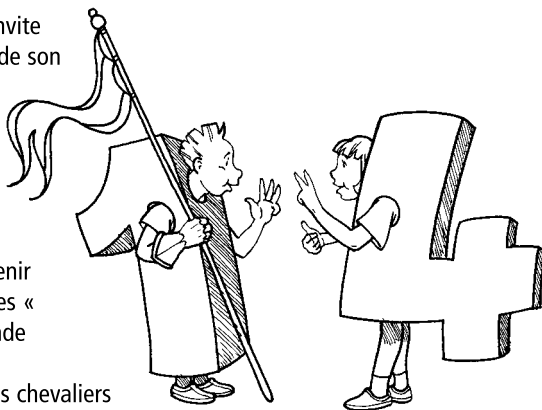
Les chevaliers des chiffres

Jeu éducatif chevaleresque pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.
Avec un contrôle de calcul magique.

Idée : Tanja Engel
Illustration : Guido Hoffmann
Durée de la partie : env. 15 à 25 minutes

La reine Kasimira invite tous les chevaliers de son royaume à participer à un concours. Celui qui atteindra son château en premier aura l'honneur d'appartenir au célèbre cercle des « chevaliers de la ronde des chiffres ».

Mais, en chemin, les chevaliers devront passer à côté des gardiens sévères de la reine. Ceux-ci posent des problèmes compliqués aux chevaliers et le magicien omniscient Mathiculus surveille les réponses. Veux-tu aussi devenir un chevalier de la ronde des chiffres ? Alors, relève le défi !

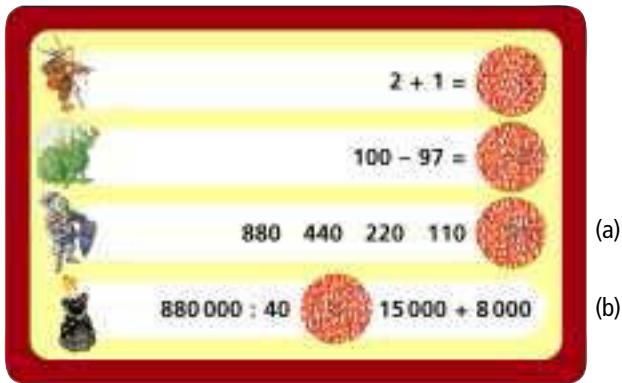


Contenu

- 1 plan de jeu composé d'un puzzle de douze pièces
- 1 magicien Mathiculus (avec filtre rouge)
- 4 chevaliers
- 2 dés numériques
- 4 couronnes
- 16 cartes de chiffres
- 50 cartes d'exercice (avec 200 problèmes de calcul)
- 1 règle du jeu

Chers chevaliers de la ronde des chiffres,

avant de jouer pour la première fois, observez bien une carte d'exercice :



le jeu comprend des problèmes d'addition, de soustraction, de multiplication et de division. Il porte aussi sur des séquences de chiffres (a) et des exercices > et < (b). Chaque carte comporte quatre symboles qui correspondent à des problèmes de niveaux de difficultés différents :

- Ecuyer = chiffres jusqu'à vingt
- Dragon = chiffres jusqu'à cent
- Chevalier = chiffres jusqu'à mille
- Reine = chiffres jusqu'à un million

Les différents niveaux de difficultés permettent d'attribuer à tous les joueurs des chances équivalentes à leur âge. Vous devez cependant convenir de l'attribution des différents symboles pour chaque joueur avant de commencer à jouer.

Celui qui remarque que les problèmes choisis sont encore trop difficiles pour lui pourra choisir un symbole plus simple lors du prochain jeu - ou vice-versa. Et c'est ainsi que vous deviendrez certainement les meilleurs chevaliers des chiffres de la reine Kasimira.

L'autocontrôle :

vous pouvez rendre les solutions visibles à l'aide du magicien Mathiculus et de son « filtre rouge ». Placez le magicien sur la zone marquée de rouge et il vous montre la solution correcte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir.

Vos créateurs pour enfants joueurs

*atteindre le château
de la reine en
premier*

étaler le plan du jeu

*le chevalier est sur
la zone départ, la
couronne est prête*

*empiler les cartes à
chiffres et les cartes
à tâches la face cachée*

*magicien et dés
sont prêts*

*prendre le magicien,
retourner la carte
à chiffres*

*déposer la couronne
devant soi chacun à
son tour*

*plus = pari plus
élevé ou identique*

But du jeu

Avec de la chance au dé et en faisant preuve de logique, quel chevalier calculera habilement pour atteindre le premier le château de la reine ?

Préparatifs

Assemblez d'abord le puzzle de douze pièces et regardez le plan de jeu attentivement : il montre le chemin du village (= case de départ) jusqu'au château de la reine (= case d'arrivée). Durant votre voyage, vous rencontrerez les sévères gardiens de la reine (= cases n° 18, 37, 63, 82 et 100). Ils stoppent votre progression et exigent que vous répondiez à des exercices de calcul compliqués.

Chaque joueur choisit un chevalier et la couronne de la couleur assortie. Posez votre chevalier sur la case de départ. Chacun pose sa couronne devant soi.

Mélangez les 16 cartes de chiffres et empilez-les sur la table faces cachées. Mélangez ensuite les 50 cartes d'exercice et empilez-les faces cachées à côtés des cartes de chiffres.

Placez le magicien Mathiculus et les deux dés sur la table.

Déroulement de la partie

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a salué les autres joueurs de la façon la plus chevaleresque commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune joueur qui commence. Il est le « premier chevalier » de cette partie.

Le premier chevalier saisit le magicien Mathiculus et le pose devant lui. Ensuite, il retourne la première carte de chiffres et la pose de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir.

Attention : chaque joueur devra ensuite lancer les deux dés. Et chacun devra d'abord deviner si le chiffre obtenu avec les dés sera plus grand ou plus petit que le chiffre indiqué par la carte de chiffres découverte.

Chacun pose sa couronne devant lui de façon à ce qu'on voit la face avec le signe + ou celle avec le signe -.



Si tu poses la couronne avec la face « + » devant toi, tu estimes que le résultat obtenu par les dés donnera un chiffre supérieur ou égal au chiffre de la carte de chiffres.

moins = pari plus
bas ou identique



Si tu poses la couronne avec la face « - » devant toi, tu estimes que le résultat obtenu par les dés donnera un chiffre inférieur ou égal au chiffre de la carte de chiffres.

Les joueurs lancent chacun l'un après l'autre les deux dés. Le premier chevalier commence : additionne les chiffres des deux dés. Ensuite, tu compares le total avec la carte de chiffres retournée et le pronostic indiqué sur ta couronne :

pari faux = chevalier
reste en place

- **Pronostic erroné ?**

Si la couronne posée devant toi montre la mauvaise face, ton chevalier ne peut pas avancer.

Exemple : la carte de chiffres avec le chiffre 10 a été retournée. Tu as posé la couronne avec le signe « + » devant toi. Tu obtiens un 3 et un 4 avec les deux dés, ce qui donne un total de 7. Ton pronostic n'était malheureusement pas correct !

- **Pronostic correct ?**

Si la couronne posée devant toi montre la bonne face, ton chevalier peut avancer sur le plan de jeu. Maintenant, ton chevalier avance d'autant de cases que la somme totale de points des dés.

Exemple : la carte de chiffres avec le chiffre 10 a été retournée. Tu as posé la couronne avec le signe « + » devant toi. Tu lances un 3 et un 10 avec les deux dés, ce qui donne un total de 13. Ton pronostic était correct ! Ton chevalier peut avancer de 13 cases.

pari juste =
faire avancer le
chevalier du nombre
de points joué
aux dés

Les cases des gardiens

zone surveillée =
STOP et résoudre
la tâche

Les cases des gardiens (= cases n°18, 37, 63, 82 et 100) sont des cases particulières. Vous ne pouvez pas passer tout simplement par dessus ces cases, étant donné que les sévères gardiens de la reine vous barrent le chemin. Si tu dois passer par dessus une case de gardien avec ton chevalier, tu dois t'arrêter sur cette case. Les points excédentaires sont annulés.

C'est au tour du gardien de poser un problème au joueur. Les règles des problèmes coïncident avec les cases d'exercice.

zone de tâche =
résoudre la tâche

zone de tâche =
résoudre la tâche

tâche non résolue =
le chevalier doit
se retirer sur
une zone de tâche

tâche résolue =
le chevalier avance
d'une zone de tâche

Les cases d'exercice

Les cases d'exercice (p. ex. les cases 5, 9, 13 etc.) sont les cases entourées de cailloux. Tu dois résoudre un problème immédiatement dès que ton chevalier tombe sur une case d'exercice. Pour ce faire, tu saisis la carte supérieure de la pile de cartes d'exercice et tu la poses devant toi. Choisis le problème correspondant le mieux à ton niveau de difficulté personnel (symbole de l'écuyer, du dragon, du chevalier ou de la reine) et lit le problème à haute voix. Tente de résoudre le problème par du calcul mental et dis la solution à haute voix.

Le premier chevalier contrôle la solution et pose le magicien avec le filtre rouge sur la zone rouge de la carte d'exercice. La solution correcte est alors visible !

- **Tu n'as pas résolu le problème correctement ?**

Dommage ! Tu dois reculer ton chevalier d'une case d'exercice. Ton tour de jeu est terminé.

Exemple : ton chevalier est placé sur la case d'exercice 30 et tu n'as pas résolu le problème correctement. Ton chevalier sera pénalisé et devra retourner en arrière sur la case d'exercice 24.

- **Tu as résolu le problème correctement ?**

Très bien ! Tu peux placer ton chevalier sur la prochaine case d'exercice. Ton tour de jeu est terminé.

Exemple : ton chevalier est placé sur la case d'exercice 30 et tu as résolu le problème correctement. Ton chevalier est récompensé et peut avancer jusqu'à la case d'exercice 34.

Exception : si la prochaine case d'exercice est une case de gardien, tu devras immédiatement résoudre un nouveau problème.

Exemple : ton chevalier est placé sur la case d'exercice 34 et tu as résolu le problème correctement. Ton chevalier avance jusqu'à la case du gardien 37 et le gardien te pose immédiatement un nouveau problème.

Ensuite, tu reposes la carte d'exercice sous la pile des cartes d'exercice.

*nouvelle partie,
donner le magicien
à un aut*

Nouveau tour

Le tour prend fin dès que tous les joueurs ont achevé leur tour. Le premier chevalier remet le magicien Mathiculus au joueur suivant. Ce dernier assume alors le rôle du « premier chevalier » et commence le prochain tour. Il retourne la carte des chiffres suivante de la pile et la pose sur la carte découverte à l'occasion du tour précédent.

Si toutes les cartes de chiffres de la pile ont été retournées, vous mélangez toutes les cartes de chiffres de la pile découverte pour former une nouvelle pile de cartes retournées.

Fin de la partie

*le chevalier atteint le
château et résout la
dernière tâche =
gagnant*

Le jeu s'achève dès qu'un chevalier atteint le château de la reine (= case d'arrivée) et qu'il a aussi donné la réponse correcte au dernier problème du gardien. Ce joueur gagne le jeu et sera admis à la célèbre « ronde des chiffres » par la reine Kasimira.

Variantes d'exercices :

Les variantes ci-après permettent de varier le niveau de difficultés du jeu. Tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur la façon de résoudre les problèmes :

- **Variante écrite :**
les jeunes enfants sont autorisés à résoudre les problèmes par écrit. Prévoir alors un crayon et une feuille de papier.
- **Variante « Contre la montre » :**
cette variante exige un calcul mental rapide. Posez la carte d'exercice devant le joueur et comptez lentement de 101 à 105. Arrivés au chiffre 105, retournez la carte d'exercice. Le joueur doit donner aussitôt la réponse.
- **Variante avec lecture :**
les choses se compliquent encore plus ! Lisez au joueur le problème à résoudre à haute voix au maximum trois fois. Il ne sera pas autorisé à consulter la carte d'exercice et devra résoudre le problème mentalement.

Ridders van de getallenronde

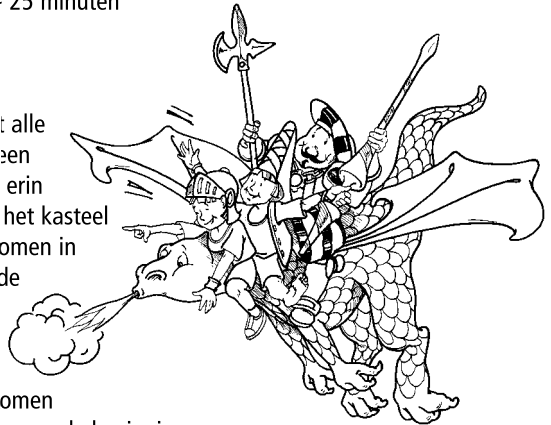
Een educatief ridderspel voor 2 tot 4 spelers van 6 – 99 jaar.
Met magische uitkomstcontrole.

Spelidee: Tanja Engel
Illustraties: Guido Hoffmann
Speelduur: ca. 15 - 25 minuten

Koningin Kasimira roept alle ridders van het land bijeen voor een wedstrijd. Wie erin slaagt om als eerste bij het kasteel te komen, wordt opgenomen in de beroemde orde van de "Ridders van de getallenronde".

Onderweg moeten de ridders voorbij zien te komen aan de strenge bewakers van de koningin.

De bewakers geven de ridders verdraaid lastige rekensommen en de alwetende tovenaar Mathiculus controleert de antwoorden. Wil jij ook "Ridder van de getallenronde" worden? Neem dan deze uitdaging aan!



Spelinhoud

- 1 delig spelbord dat in elkaar gepuzzeld kan worden
- 1 tovenaar Mathiculus (met rode filter)
- 4 ridders
- 2 dobbelstenen met getallen
- 4 kronen
- 16 getallenkaarten
- 50 opdrachtkaarten (met 200 rekenopgaven)
- 1 boekje met spelregels

Beste ridders van de getallenronde,

Bekijk voor je het spel voor het eerst speelt, goed hoe een opdrachtkaart eruitziet.



In het spel zitten opdrachten met plus, min, keer en gedeeld. Er zijn ook opdrachten waarbij je de getallen in de juiste volgorde moet zetten (a) of van groot naar klein of omgekeerd (b). Op elke kaart staan 4 symbolen die de moeilijkheidsgraad van de opgave aangeven:

- Schildknaap = **getallen tot twintig**
- Draak = **getallen tot honderd**
- Ridder = **getallen tot duizend**
- Koningin = **getallen tot een miljoen**

Door de verschillende moeilijkheidsgraden hebben jongere en oudere kinderen evenveel kans om te winnen. Beslis voor je met het spel begint, wie van jullie welk symbool als opdracht krijgt.

Als je merkt dat de gekozen opdrachten nog te moeilijk zijn voor jou, mag je de volgende keer een gemakkelijker symbool kiezen – of omgekeerd. Zo worden jullie na verloop van tijd zeker de beste getallenridders van koningin Kasimira.

Magische uitkomstcontrole:

Met tovenaars Mathiculus en zijn "rode filter" kunnen jullie de oplossing van de opdracht tevoorschijn toveren. Leg de tovenaars over het rode gebied van de opdrachtkaart en de oplossing wordt zichtbaar.

Veel plezier met het spel!

De uitvinders voor kinderen

*als eerste het kasteel
van de koningin
bereiken*

speelbord uitleggen

*ridders op startvak,
kronen klaar*

*getallenkaarten en
opdrachtkaarten
verdekt (omgekeerd)
stapelen
magiër en dobbel-
stenen klaar*

*magiër nemen,
getallenkaart
omkeren*

*om beurten kroon
voor zich afleggen*

*plus = tip hoger
of gelijk*

Doel van het spel:

Wie rekt er slim en bereikt met logisch denken en een flinke portie dobbelsteengeluk als eerste het kasteel van de koningin?

Spelvoorbereiding

Maak van de twaalf puzzelstukken een speelbord en bekijk het goed. Op het speelbord zien jullie dat er een weg loopt van het dorp (= start) naar het kasteel van de koningin (= einde). Tijdens jullie reis komen jullie de strenge bewakers van de koningin tegen (= vakje 18, 37, 63, 82 en 100). De bewakers houden jullie tegen en geven jullie een moeilijke reken-opgave.

Elke speler neemt een ridder en een kroon in dezelfde kleur. Zet jullie ridders op het startvakje. De kroon leggen jullie voor je neer.

Schud de 16 getallenkaarten en leg ze verdekt op een stapel. Schud daarna de 50 opdrachtkaarten en leg ze verdekt op een stapel naast de getallenkaarten.

Leg tovenaar Mathiculus en de twee dobbelstenen klaar.

Spelverloop:

Je speelt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok. De speler die zijn medespelers het vorstelijkst begroet heeft, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, mag de jongste speler beginnen. Hij is in deze ronde de "eerste ridder".

De "eerste ridder" pakt tovenaar Mathiculus en legt hem voor zich neer. Vervolgens draait hij de eerste getallenkaart om en legt hem zo neer dat iedereen de kaart kan zien.

Let op: Elke speler gooit nu met de dobbelstenen. Voor jullie met de dobbelstenen gooien, moeten jullie raden of de uitkomst van de dobbelstenen groter of kleiner is dan het getal dat op de omgedraaide getallenkaart staat.

Om de beurt legt ieder zijn kroon zo voor zich neer dat of de kant met het plusteken of de kant met het minteken te zien is.



Als je de kroon met het plusteken naar boven voor je legt, dan gok je dat de uitkomst van de dobbelstenen groter is dan, of gelijk is aan het getal op de getallenkaart.

*min = tip lager
of gelijk*



Als je de kroon met het minteken naar boven voor je legt, dan gok je dat de uitkomst van de dobbelstenen kleiner is dan, of gelijk is aan het getal op de getallenkaart.

*om beurten met
beide dobbelstenen
dobbelen: dobbel-
resultaat met
getallenkaart en
eigen tip vergelijken*

Om de beurt gooit iedereen met de twee dobbelstenen. De "eerste ridder" begint. Tel de getallen van de twee dobbelstenen bij elkaar op. Daarna vergelijk je de uitkomst met de omgedraaide getallenkaart en je kroon.

*tip verkeerd =
ridder blijft staan*

- **Fout gegokt?**

Ligt de kroon met de verkeerde kant boven, dan moet je ridder blijven staan.

Voorbeeld: De getallenkaart met het getal 10 ligt open op tafel. Jij hebt je kroon met het plusteken naar boven voor je gelegd. Je gooit een 3 en een 4 en dat is samen 7. Je hebt jammer genoeg fout gegokt!

*tip correct =
ridder met het
gedobbelde aantal
punten voorwaarts
zetten*

- **Goed gegokt?**

Ligt de kroon met de goede kant boven, dan mag je je ridder verzetten. Tel de punten van de twee dobbelstenen bij elkaar op en plaats je ridder zoveel stappen vooruit.

Voorbeeld: De getallenkaart met het getal 10 ligt open op tafel. Jij hebt je kroon met het plusteken naar boven voor je gelegd. Je gooit een 3 en een 10 en dat is samen 13. Je hebt goed gegokt! Je mag je ridder 13 stappen vooruitzetten.

*wachtervak = STOP
en taak oplossen*

Bewakersvelden

De vakjes met bewakers (= nummer 18, 37, 63, 82 en 100) zijn speciale velden. Over deze velden kunnen jullie niet gewoon verder trekken omdat de strenge bewakers van de koningin jullie tegenhouden. Als je met je ridder voorbij een bewakersveld komt, moet je blijven staan. De punten die je nog over had, raak je kwijt. Nu krijgt de speler een rekenopgave van de bewaker. De regels voor deze opgaven zijn hetzelfde als bij de opdrachtvelden.

*taakvak = taak
oplossen*

Opdrachtvelden

De opdrachtvelden (bijvoorbeeld vakje 5, 9, 13 enz.) zijn de vakjes met een randje van kiezels. Als je ridder op een opdrachtveld terechtkomt, krijg je meteen een rekenopgave. Neem de bovenste opdrachtkaart van de stapel en leg hem voor je neer. Kies de opgave die overeenkomt met

de moeilijkheidsgraad die jij gekozen hebt (schildknaap, draak, ridder of koningin) en lees de opgave hardop voor. Probeer het antwoord uit je hoofd uit te rekenen en zeg hardop wat je denkt dat de oplossing is.

De "eerste ridder" controleert de oplossing en legt de tovenaar met de rode filter over het rode gedeelte van de opdrachtkaart.

De oplossing wordt nu zichtbaar!

- **Heb je de opgave niet correct opgelost?**

Jammer! Zet je ridder op het vorige opdrachtveld.

Je beurt is voorbij.

Voorbeeld: Je ridder staat op opdrachtveld 30 en je hebt de opgave niet correct opgelost. Als straf moet je ridder terug naar opdrachtveld 24.

- **Heb je de opgave correct opgelost?**

Heel knap! Je ridder mag verder trekken naar het volgende opdrachtveld. Je beurt is voorbij.

Voorbeeld: Je ridder staat op opdrachtveld 30 en je hebt de opgave correct opgelost. Als beloning mag je ridder verder trekken naar opdrachtveld 34.

Uitzondering: Is het volgende opdrachtveld een bewakers veld, dan krijg je meteen een nieuwe opgave.

Voorbeeld: Je ridder staat op opdrachtveld 34 en je hebt de opgave correct opgelost. Je ridder mag nu verder trekken naar bewakersveld 37 en je krijgt meteen een nieuwe opgave.

Als je klaar bent, leg je de opdrachtkaart terug onderop de stapel opdrachtkaarten.

Nieuwe ronde

Als iedereen aan de beurt geweest is, is de ronde voorbij. De "eerste ridder" geeft tovenaar Mathiculus aan de volgende speler. Hij is nu de "eerste ridder" en begint een nieuwe ronde. Hij neemt de volgende getallenkaart van de stapel en legt hem op de getallenkaart van de eerste ronde.

Als de stapel getallenkaarten op is, schud je de getallenkaarten en maak je een nieuwe, verdeckte stapel.

*taak niet opgelost =
ridder één taakvak
terugzetten*

*taak opgelost =
ridder één taakvak
voorwaarts zetten*

*nieuwe ronde,
magiër doorgeven*

*ridder bereikt kasteel
en lost de laatste
taak op = winnaar*

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer een ridder het kasteel van de koningin bereikt en ook hier de laatste bewakersopgave goed oplost. Deze speler wint het spel en wordt door koningin Kasimira in de beroemde "getallenronde" opgenomen.

Spelvarianten:

Op de volgende manieren kun je variatie aanbrengen in de moeilijkheidsgraad van het spel. Bepaal vooraf hoe je de opgaven moet oplossen.

- **Schriftelijke variant :**
Jonge kinderen mogen de rekenopgaven schriftelijk oplossen.
Hiervoor heb je pen en papier nodig.
- **Variant met tijd:**
Bij deze variant moet je snel kunnen hoofdrekenen. Leg de opdrachtkaart voor de speler en tel langzaam van 101 tot 105. Als je bij 105 aangekomen bent, draai je de opdrachtkaart om. De speler moet nu de oplossing zeggen.
- **Variant met voorlezen:**
Nu wordt het nog moeilijker! Lees de opdracht hoogstens drie keer voor aan de speler. Hij mag de opgave niet zien en moet de opdracht uit het hoofd uitrekenen.

I cavalieri della tavola dei numeri

Un cavalleresco gioco educativo per 2-4 giocatori dai 6 ai 99 anni.
Con controllo magico di calcolo.

Ideazione: Tanja Engel
Illustrazioni: Guido Hoffmann
Durata del gioco: ca. 15-25 minuti



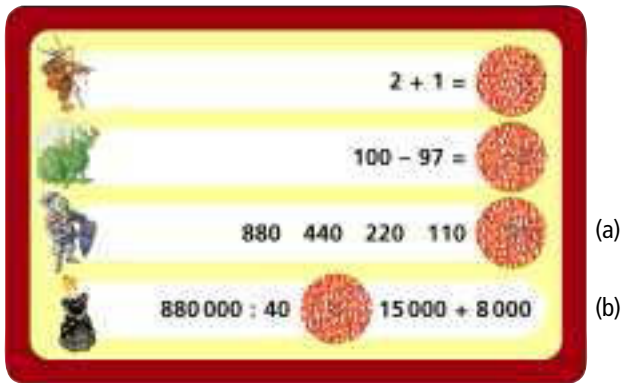
La regina Casimira ha indetto una gara a cui parteciperanno tutti i cavalieri del regno. Chi per primo raggiungerà il suo castello sarà accolto nell'illustre cerchia dei "Cavalieri della tavola dei numeri". Però durante il cammino i cavalieri dovranno affrontare le severe guardie della regina e risolvere le complesse operazioni matematiche formulate dalle guardie; l'onnisciente mago Numerobis controllerà poi le risposte. Accetta la sfida e diventa anche tu un cavaliere della tavola dei numeri!

Contenuto del gioco

- 1 tabellone-puzzle in 12 pezzi
- 1 mago Numerobis (con filtro rosso)
- 4 cavalieri
- 2 dadi
- 4 corone
- 16 carte dei numeri
- 50 carte delle operazioni
(con 200 operazioni matematiche)
- 1 istruzioni per giocare

Cari cavalieri della tavola dei numeri,

prima di iniziare a giocare osservate con attenzione una carta delle operazioni matematiche:



nel gioco ci sono operazioni di addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. Inoltre ci sono da risolvere sequenze di numeri (a) e operazioni con numeri maggiori e minori (b). Su ogni carta ci sono 4 simboli corrispondenti ad operazioni di diverso grado di difficoltà:

- Scudiero = **ambito numerico fino a venti**
- Drago = **ambito numerico fino a cento**
- Cavaliere = **ambito numerico fino a mille**
- Regina = **ambito numerico fino a un milione**

Grazie ai diversi gradi di difficoltà il gioco offre pari possibilità di vittoria a bambini piccoli e grandi. Prima di iniziare a giocare stabilite quale è il simbolo numerico adeguato per ognuno di voi.

Nel caso durante il gioco le operazioni scelte risultino ancora troppo difficili, al giro seguente sceglierete un simbolo più semplice od anche, se è il caso, più complesso. Così, partita dopo partita, diventerete sicuramente i migliori cavalieri dei numeri della regina Casimira.

Autocontrollo:

Con il mago Numerobis e il suo "filtro rosso" potete visualizzare le soluzioni delle operazioni. Mettete il mago sullo spazio in rosso ed ecco apparire la soluzione corretta.

I vostri inventori per bambini vi augurano buon divertimento!

*giungere per primi al
castello della regina*

Finalità del gioco

Chi calcola con abilità e logica e con un pizzico di fortuna ai dadi raggiunge per primo il castello della regina?

montare il tabellone

Preparativi del gioco

Montate le 12 parti del puzzle e guardatelo: vedrete il percorso che dal villaggio (= casella d'inizio) conduce al castello della regina (= casella d'arrivo). Durante il vostro cammino incontrerete anche le severe guardie della regina (= caselle nr.18, 37, 63, 82 e 100), che vi fermano e vi propongono le loro complicate operazioni matematiche.

*cavalieri sulla casella
d'inizio, preparare
corone;*

Ogni giocatore prende un cavaliere e la corona di corrispondente colore. Mettete il cavaliere sulla casella d'inizio. La corona lo porrete davanti a voi.

*formare mazzi con
carte dei numeri e
carte delle operazioni*

Mescolate le 16 carte dei numeri e formate un mazzo coperto. Mescolate poi le 50 carte delle operazioni e formate un mazzo coperto da porre accanto alle carte dei numeri.

*preparare mago
e dadi*

Preparate il mago Numerobis e i due dadi.

Svolgimento del gioco

prendere mago

Giocherete in senso orario. Inizia chi quest'oggi ha salutati i suoi compagni nel modo più regale. Nel caso non riusciate ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo che durante questo giro sarà "il primo cavaliere" e metterà il mago Numerobis davanti a sé.

*scoprire carta dei
numeri*

Scoprirà poi la prima carta dei numeri e la metterà sul tavolo in modo che tutti possano vederla.

*per ordine mettere
davanti a sé la
corona
più = pronostico
maggiore o uguale*

Attenzione: ogni giocatore adesso tirerà a turno i due dadi dei numeri: prima di farlo dovrà cercare di indovinare se il risultato ottenuto sarà maggiore o minore del numero della carta dei numeri che è stata scoperta.

*meno = pronostico
minore o uguale*

Uno per uno i giocatori metteranno davanti a sé la propria corona con il lato indicante il segno più o il segno meno:



Se la tua corona mostra il segno più, scommetti che il tuo risultato sarà maggiore o uguale rispetto al numero della carta.



Se la tua corona mostra il segno meno, scommetti che il tuo risultato sarà minore o uguale rispetto al numero della carta.

tirare a turno i due dadi: confrontare risultato con carta dei numeri e proprio pronostico

pronostico sbagliato = cavaliere non avanza

pronostico corretto = avanzare cavaliere secondo punteggio ottenuto

casella-guardia = alt! risolvere operazione

casella delle operazioni = risolvere operazione matematica

Adesso ogni giocatore per ordine tira i due dadi. Inizia "il primo cavaliere", somma i numeri dei due dadi e confronta il risultato con la carta dei numeri scoperta e il pronostico della sua corona:

- **Ti sei sbagliato?**

Se la tua corona mostra il segno sbagliato, il tuo cavaliere non potrà avanzare.

Esempio: è stata scoperta la carta con il numero 10. La tua corona mostra il segno più. Hai tirato un 3 e un 4 = 7. Il tuo pronostico è sbagliato!

- **Hai indovinato?**

Se la corona mostra il segno giusto, puoi avanzare sul tabellone il tuo cavaliere di tante caselle quanti sono i numeri risultanti dalla somma dei due dadi.

Esempio: è stata scoperta la carta con il numero 10. La tua corona mostra il segno più. Hai tirato un 3 e un 10 = 13. Il tuo pronostico è corretto! Puoi avanzare il tuo cavaliere di 13 caselle.

Le caselle-guardia

Le caselle-guardia (=caselle nr. 18, 37, 63, 82 e 100) sono caselle speciali sulle quali non potete passare perché le severe guardie della regina vi sbarrano il cammino. Se sul suo cammino il vostro cavaliere incontra una casella-guardia, dovrà fermarsi; i restanti punti non saranno più validi. Il giocatore deve ora risolvere l'operazione matematica formulata dalla guardia. Le regole al riguardo corrispondono a quelle delle caselle delle operazioni matematiche.

Le caselle delle operazioni matematiche

Le caselle delle operazioni matematiche (ad es. caselle nr. 5, 9, 13 ecc.) sono quelle incorniciate con i ciottoli. Se il tuo cavaliere arriva su una di queste caselle, dovrai risolvere un'operazione matematica: scopri la prima carta del mazzo delle operazioni matematiche e mettila davanti a te. Scegli l'operazione corrispondente al tuo livello di preparazione (simbolo scudiero, drago, cavaliere o regina) e leggila ad alta voce. Cerca di risolvere il problema mentalmente e dai la soluzione.

*soluzione sbagliata =
retrocedere cavaliere
di una casella delle
operazioni*

*soluzione corretta =
avanzare cavaliere di
una casella delle
operazioni*

“Il primo cavaliere” controlla la soluzione mettendo il mago con il filtro rosso sullo spazio in rosso della carta delle operazioni. Adesso appare la soluzione corretta!

- **La tua soluzione non è corretta?**

Peccato! Retrocedi il tuo cavaliere di una casella delle operazioni matematiche. Hai concluso il tuo turno di gioco.

Esempio: Il tuo cavaliere è sulla casella 30 e la tua soluzione è sbagliata: dovrai retrocederlo alla casella 24.

- **La tua soluzione è corretta?**

Magnifico! Avanza il tuo cavaliere alla successiva casella delle operazioni matematiche. Hai concluso il tuo turno di gioco.

Esempio: Il tuo cavaliere è sulla casella 30 e la tua soluzione è corretta: lo avvanzerai fino alla casella 34.

Eccezione: Se la successiva casella delle operazioni è una casella-guardia, dovrai risolvere un'altra operazione matematica.

Esempio: Il tuo cavaliere è sulla casella 34 e la tua soluzione è corretta. Adesso il tuo cavaliere avanza fino alla casella-guardia 37 e devi risolvere un'altra operazione matematica.

Infilerai poi sotto il mazzo la carta delle operazioni.

Nuovo giro

Il giro finisce quando tutti hanno completato il proprio turno. “Il primo cavaliere” passa il mago Numerobis al giocatore successivo, che sarà ora “il primo cavaliere” e inizierà un nuovo giro scoprendo la prima carta del mazzo dei numeri che metterà sopra la carta scoperta durante il giro precedente.

Nel caso siano esaurite le carte coperte dei numeri, mescolerete le carte del mazzo scoperto, formando così un nuovo mazzo.

*nuovo giro,
passare il mago*

*cavaliere giunge
al castello e risolve
l'ultima operazione =
vincitore*

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un cavaliere raggiunge il castello della regina (=casella d'arrivo) ed ha risolto correttamente anche l'ultima operazione formulata qui dalla guardia. Sarà il vincitore e sarà accolto dalla regina Casimira nella sua famosa "Tavola dei numeri".

Varianti nella presentazione delle operazioni matematiche:

Il grado di difficoltà del gioco potrà essere variato seguendo le seguenti proposte. Accordatevi su come dovrete risolvere le operazioni matematiche:

- **Variante scritta:**

I bambini più piccoli possono fare per iscritto le operazioni matematiche. Avrete bisogno di carta e penna.

- **Variante a tempo:**

Dovrete calcolare mentalmente con rapidità.

Mettete la carta delle operazioni matematiche davanti ai giocatori e contate lentamente da 101 a 105, voltate allora la carta e il giocatore dovrà dare la soluzione.

- **Variante lettura:**

Ancor più difficile! Leggete al giocatore l'operazione matematica non più di tre volte. Dovrà risolvere l'operazione mentalmente senza guardare la carta.