

D Anleitung

Numero

Spiel 1: Paare finden!

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare zu sammeln. Ein Paar besteht dabei aus einer Bildkarte und einer Zahlenkarte. Welche Karten zusammengehören ist an den kleinen Dreiecken erkennbar. Gehören zwei Karten zusammen, so treffen die beiden Dreiecke der Karten aufeinander und weisen zudem dieselbe Farbe auf. Vor Beginn des Spiels werden die 24 Zahlen- und Bildkarten gemischt und mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch gelegt. Nun wird reihum gewürfelt. Wer dabei die höchste Zahl würfelt, darf sich ein Zahlenpaar nehmen. Passen die Zahlenkarte und die Bildkarte zusammen, so darf der Spieler das Kartenpaar behalten. Hat der Spieler falsch gezählt, so muß er die Karten wieder zurücklegen. Es wird solange gewürfelt, bis alle Karten gezogen sind. Sieger ist, wer am Schluß die meisten Paare besitzt.

Spiel 2: Dreier-Reihe

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Dreier-Reihen zu sammeln. Eine Dreier-Reihe besteht dabei aus einer Zahlen-, Bild-, und Pluskarte (Beispiel: 3+0=?).

Vor Beginn des Spiels werden die 36 Karten gemischt und mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch gelegt. Nun nimmt sich jeder Mitspieler reihum eine Zahlenkarte nach der anderen bis alle Zahlenkarten verteilt sind. Wichtig ist, daß jeder Mitspieler über die gleiche Anzahl an Zahlenkarten verfügt. Übriggebliebene Zahlenkarten werden beiseite gelegt.

Jetzt wird reihum gewürfelt. Wer dabei eine 1, 3, oder 5 würfelt, darf eine Karte nehmen, die er für seine Dreier-Reihen benötigt. Paßt die genommene Karte nicht an die Zahlenkarte, so muß die Karte zurückgelegt werden. Sieger ist, wer als erster seine Dreier-Reihen komplett hat.

Dieses Spiel kann auch anstatt mit den Pluskarten mit den Minuskarten gespielt werden.

Spiel 3: Rechen-König

Die 12 Zahlenkarten werden mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch gelegt, die Plus- und Minuskarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch verteilt.

Wer die höchste Zahl in der Runde würfelt beginnt das Spiel, indem er eine verdeckt Karte aufnimmt. Der Mitspieler wählt eine darauf enthaltene Rechenaufgabe aus und liest diese den anderen Spielern vor.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler muß die Aufgabe lösen. Er zeigt auf die passende Zahlenkarte. Hat er richtig gerechnet, bekommt er die Plus- oder Minuskarte des fragenden Spielers. Hat er nicht richtig gerechnet, so darf der im Uhrzeigersinn nächste die Aufgabe lösen. In dieser Weise werden reihum die Plus- und Minuskarten gezogen und die darin enthaltenen Aufgaben gelöst.

Wer als erster sechs Karten gewonnen hat ist der Rechen-König.

GB Instructions

Numero

Game 1: Finding pairs!

The aim of the game is to collect as many pairs as possible. A pair consists of a picture card and a number card. Which cards belong together can be seen on the small triangles. If two cards match, the two triangles of the cards point at each other, and have the same colour in addition.

Before starting the game, the 24 picture and number cards are shuffled, and placed on the table with the face upwards. Then throw dices in turns. The player, who has the highest number of pips, may take a number card. If the number card and the picture card match, the player may keep the pair of cards. If the player has counted wrongly, he has to put the cards back again. Continue to throw the dices until all cards have been drawn. The winner is the player, who has most pairs at the end.

Game 2: Finding triples!

The aim of the game is to collect as many triples as possible. A triple consists of a picture card, a number card, and a plus card (example: 3+0=?).

Before starting the game, the 36 cards are shuffled, and placed on the table with the face upwards. Subsequently each player takes a number card when it is his turn, until all number cards are distributed. It is important that each player has the same number of number cards. Number cards left over are put aside. Now throw dices in turns. The player who throws a 1, 3 or 5 may take a card which he needs for his triples. If the card does not match the number card, the card has to be returned. The winner is the player, who has completed his triples first. The minus cards can be used instead of the plus cards for this game.

Game 3: King of calculation

The twelve number cards are placed on the table with the face upwards. The plus and minus cards are shuffled and placed on the table with the reverse upwards. The player, who throws the highest number of pips, starts the game by taking one covered card. Then the player chooses an arithmetical problem and reads it out to the other players. The player seated clockwise has to solve the problem. He points at the suitable number card. If he has calculated properly, the player seated clockwise next may solve the next problem. In this way, the plus and minus cards are drawn and the problems shown are solved. The first player, who has won six cards, is the King of calculation.

F Instructions

Numéro

Jeu 1: trouver des paires!

Le but du jeu est de réunir le plus de paires possible. Une paire est composée d'une carte représentant un motif et d'une carte représentant un chiffre. Les petits triangles montrent quelles cartes vont ensemble. Lorsque deux cartes vont ensemble, les deux triangles des cartes coincident et sont également de la même couleur.

Avant le début du jeu, les 24 cartes représentant des chiffres et des motifs sont mélangées et déposées à l'endroit sur la table. On jette ensuite les dés à tour de rôle. Celui qui fait le plus gros chiffre aux dés peut prendre une paire de chiffres. Si la carte représentant un chiffre et la carte représentant un motif vont ensemble, le joueur peut garder la paire de cartes. Si le joueur a mal compté, il doit remettre les cartes sur la table. On jette les dés jusqu'à ce que toutes les cartes aient été tirées. Le gagnant est celui qui possède le plus de paires à la fin.

Jeu 2: série de trois

Le but du jeu est de réunir le plus grand nombre possible de séries de trois. Une série de trois est composée d'une carte représentant un chiffre, d'une carte représentant un motif et d'une carte plus (exemple: 3+0=?).

Avant le début du jeu, les 36 cartes sont mélangées et déposées à l'endroit sur la table. Chaque joueur prend à tour de rôle une carte représentant un chiffre, jusqu'à ce que toutes les cartes représentant des chiffres soient distribuées. Il est important que chaque joueur ait le même nombre de cartes représentant des chiffres. Les cartes restantes sont mises de côté.

On jette maintenant les dés à tour de rôle. Ceux qui obtiennent un 1, un 3 ou un 5 peuvent prendre une carte dont ils ont besoin pour leurs séries de trois. Si la carte prise ne va pas avec la carte représentant un chiffre, elle doit être remise sur la table. Le gagnant est celui qui a complété le premier ses séries de trois. Ce jeu peut également être joué avec les cartes moins au lieu des cartes plus.

Jeu 3: le roi du calcul

Les 12 cartes représentant des chiffres sont déposées à l'endroit sur la table, les cartes plus et moins sont mélangées et réparties à l'envers sur la table.

Celui qui obtient le plus grand nombre aux dés commence à jouer en ramassant une carte à l'envers. Le joueur choisit ensuite un des problèmes de calcul présentés et le lit aux autres joueurs. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre doit résoudre le problème. Il montre la carte correspondante représentant un chiffre. S'il l'a bien calculé, il obtient la carte plus ou moins du joueur qui l'a questionné. S'il s'est trompé, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre peut résoudre le problème. Les cartes plus et moins sont ainsi tirées à tour de rôle et les problèmes qui y sont imprimés sont résolus. Le premier à avoir gagné six cartes est le roi du calcul.



NUMERO
(REMUS)