

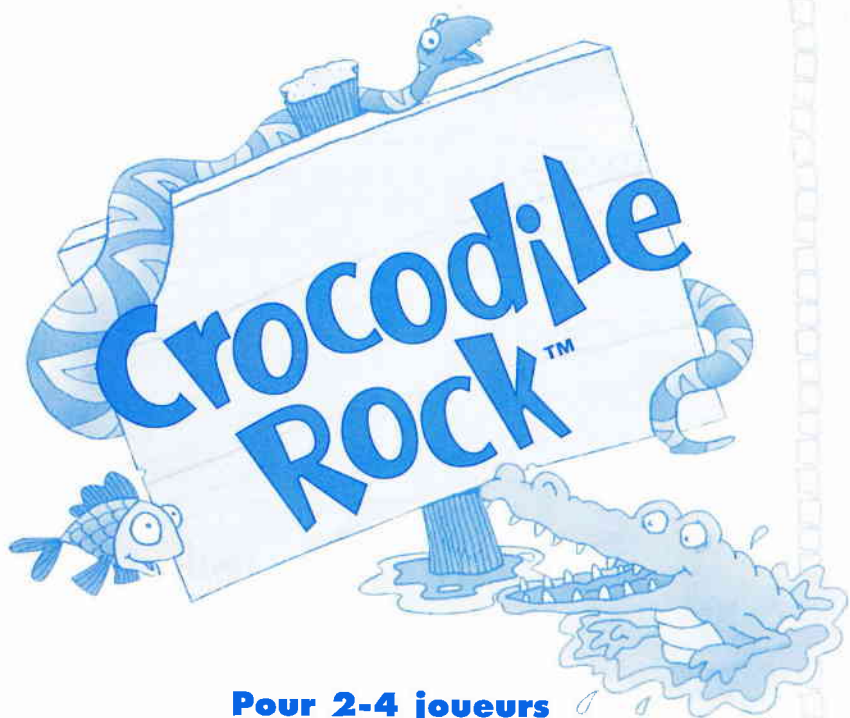


1610



LSP 5052-UK

Jeu d'addition et de soustraction
Additions- und Subtraktionspiel
Juego de sumas y restas
Gioco di addizione e sottrazione
Jogo de Adição e Subtração



Pour 2-4 joueurs
Für 2-4 Spieler
Para 2-4 jugadores
Per 2-4 giocatori
Para 2-4 jogadores





F



Ce jeu comprend:

- un tapis de jeu
- 4 petits animaux
- 2 dés numériques
- 1 dé de calcul

Mode d'emploi du jeu

Choisissez un animal et placez-le sur la flèche de départ. Les joueurs lancent un dé numérique et celui qui obtient le plus grand nombre commence.

Le premier joueur lance les 3 dés à la fois et fait une équation en plaçant le dé avec le plus grand chiffre en premier puis le dé de calcul et enfin l'autre dé numérique.

Puis, le joueur additionne ou soustrait selon ce qu'il a obtenu et avance d'autant de cases que le nombre obtenu comme réponse à l'équation. Par exemple, si un joueur obtient $3+2$, il avancera de 5 cases. S'il obtient un 0 ($5-5=0$), il n'avancera pas. Dans ce dernier cas, c'est au joueur suivant de jouer.

C'est le premier joueur qui arrive à la case du drapeau à carreaux qui a gagné. (Vous n'êtes pas obligé d'obtenir le chiffre exact pour arriver au drapeau à carreaux.)

Cases spéciales du tapis de jeu

Les cases paires ("2, 4, 6") et les cases impaires ("1, 3, 5"):

Un joueur qui arrive sur une de ces cases ne doit lancer qu'un dé numérique. Il doit obtenir un nombre pair s'il est sur une case paire ou un nombre impair s'il est sur une case impaire pour repartir. S'il obtient un chiffre pair alors qu'il est sur une case impaire (ou le cas inverse), il devra attendre son prochain tour pour essayer de nouveau.

Les cases chiffrées:

Un joueur qui tombe sur une case avec un numéro lance le dé de calcul. S'il obtient un "+", il avance d'autant de case que le nombre indiqué sur la case. S'il obtient le signe "-", il fait la même chose mais en reculant.



D



Le raccourci:

Si un joueur tombe sur une de ces cases, il doit suivre la flèche qui indique un chemin plus court.

Le circuit sans fin:

Les joueurs suivent le parcours indiqué par la flèche. Les joueurs doivent continuer à avancer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du circuit. Le joueur n'a le droit de sortir de ce circuit que s'il tombe sur la case avec la ⊗.

Inhalt:

- Spielbrett
- 4 kleine Tier-Spielsteine
- 2 Zahlenwürfel
- 1 Rechenwürfel

Spielanweisung

Jeder Spieler wählt sich einen Spielstein aus und stellt ihn auf den Pfeil. Die Spieler würfeln mit dem Zahlenwürfel und derjenige mit der höchsten Zahl beginnt.

Der erste Spieler wirft alle drei Würfel gleichzeitig und macht eine Gleichung daraus, indem er den Würfel mit der höchsten Zahl an erster Stelle, den mit der Rechenart an zweiter und den niedrigsten Zahlenwürfel an letzter Stelle anordnet.

Der Spieler soll dann die Zahlen addieren oder subtrahieren und darf seinen Spielstein um die Summe oder Differenz bewegen. So, zum Beispiel wenn ein Spieler $2 + 3$ würfelt, dürfen 5 Felder vorgerückt werden. Würfelt ein Spieler eine Kombination die 0 ergibt ($5 - 5 = 0$), wird der Spielstein nicht bewegt. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Der erste Spieler, der das Feld mit der karierten Flagge erreicht ist der Gewinner! (Bemerkung: Spieler müssen nicht die exakte Augenzahl würfeln um das Feld mit der karierten Flagge zu erreichen.)

Sonderfelder

Gerade ("2, 4, 6") oder ungerade ("1, 3, 5"):

Wenn ein Spieler auf einem dieser Felder landet, wird nur mit einem Würfel gespielt. Würfelt der Spieler dann eine gerade oder



ungerade Zahl wie auf dem Spielbrett durch den Punktwürfel angegeben, darf die gewürfelte Zahl vorgerückt werden. Wird nicht die verlangte gerade oder ungerade Zahl geworfen, muß der Spieler bis zur nächsten Runde warten und es noch einmal versuchen!

Zahlenfeld:

Landet ein Spieler auf dem Zahlenfeld, wird der Rechenwürfel benützt. Würfelt ein Spieler ein + (ein Plus), darf um die geworfene Zahl vorgerückt werden. Wird aber ein - (ein Minus) geworfen, so muß die gewürfelte Zahl zurückgegangen werden.

Abkürzung:

Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, so darf dem Pfeil auf dem Spielbrett gefolgt werden.

Endloser Kreis:

Alle Spieler betreten den Kreis wie der Pfeil auf dem Spielbrett es anweist. Die Spieler bewegen sich gegen den Uhrzeigersinn im Kreis herum. Landet ein Spieler auf dem Feld, welches mit dem ⊗ bezeichnet ist, darf er in der nächsten Runde aussteigen.



Contenido:

- Tablero de juego
- 4 piezas de animales
- 2 dados con números
- 1 dado con símbolos

Instrucciones del juego

Cada jugador elige una pieza y la coloca sobre la flecha de comienzo. Los jugadores tiran un dado con números y aquél que saque el número más alto es el primero en jugar.

El primer jugador tira los tres dados y crea una operación colocando, primero el dado con el número más alto, segundo el dado con símbolos y tercero y último el dado con el número más pequeño.

Después, el jugador suma o resta los números y avanza de acuerdo a la suma o a la diferencia. Por ejemplo, si un jugador saca $3+2$, avanza 5 casillas. Si un jugador tiene una combinación que es igual