

THE CROSS-NUMBER GAME • LE JEU DE NOMBRES CROISES
EL JUEGO DE NUMEROS CRUZADOS • DAS KREUZZAHLENSPIEL
MET SPEL MET BEKRUISTE GETALLEN • GIOCO DI NUMERI INCROCIATI

Mathable Junior[®]



RULES OF THE GAME • RÈGLES DU JEU
REGLAS DEL JUEGO • SPIELREGELN
SPELREGELS • REGOLE DEL GIOCO





GAME RULES

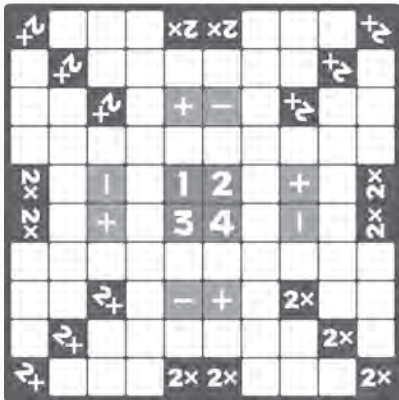
2 TO 4 PLAYERS
5 YEARS AND UP

I - CONTENT

- Game rules
- Double-sided game board
- 4 racks
- 60 numbered in the following quantities:

5 → 1	5 → 6	1 → 11	1 → 16
5 → 2	5 → 7	1 → 12	1 → 17
5 → 3	5 → 8	1 → 13	1 → 18
5 → 4	5 → 9	1 → 14	1 → 19
5 → 5	5 → 10	1 → 15	1 → 20

II - FRONT SIDE GAME RULES



SET-UP

The 2 to 4 players seat themselves around the table with the board in the center and the 60 to one side, face down. Each player takes a rack and places 5 in the rack, positioned so that only the player can see his or her own tiles. Choose which player goes first.

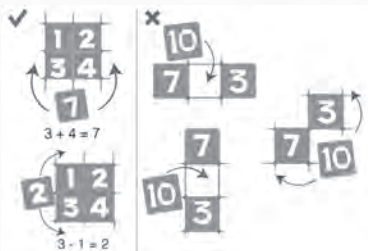
Note: The remaining tiles are the pot.

THE GAME

Try to place as many of your tiles on the board one by one while obeying the following 2 rules:

1. Each tile you place must form the result of the addition or subtraction of 2 adjacent tiles, vertically or horizontally but never diagonally. The tiles cannot be placed between two tiles.

Note: Start by placing tiles on the 4 numbered squares at the center of the board. Each tile placed can be used to form a new addition or subtraction.



2. If you want to occupy a marked with a mathematical symbol ('+' or '-'), you must use the corresponding function in the operation; the tile you place will therefore form the result of the addition or subtraction of 2 adjacent tiles, depending on the square's symbol.

Note: To reward you for completing this challenge, and to give you the chance of scoring more points, you may pick another tile out of the pot and continue your turn.

Out of tiles? Pick the required number of tiles out of the pot to make up your 5 and pass your turn.

NOTE: If you cannot place any tiles at the start of your turn or if you don't like the tiles in your hand, you may exchange one or more tiles (or all) with the equivalent number taken from the pot. This exchange counts as a turn.

COUNTING POINTS

Each tile placed counts its value as points. Example: Score 4 points for a '4' tile placed.

Bonus 1: If you place a tile on a square marked 2X, you double your score. Example: Score 12 points for a '6' tile placed on a 2X square.

Bonus 2: If, on placing your tile, you complete more than one equation, you count the score for as many equations that have been completed.

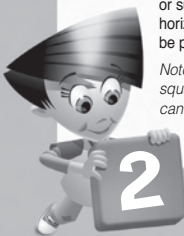
Example: If you complete 2 equations with your '7' tile ((4 + 3 = 7) + (9 - 2 = 7), you score 2 x 7 = 14 points)



Bonus 3: If you have 5 tiles on your rack at the start of your turn and you manage to place all your tiles in the same turn, you score a bonus of 25 points. Note: Don't forget to add up all your points.

THE WINNER

NO MORE TILES IN THE POT? A player has placed all his tiles or no player can place a tile or all players have decided to stop playing? The game is over and the player with the most points is declared the WINNER.



III - BACK SIDE GAME RULES

20	4	2	12	14	5	9	4	15	9
1	5	6	11	5	13	18	5	3	8
19	9	10	1	9	8	1	7	8	1
10	16	6	10	4	5	17	12	5	7
3	1	2	3	5	3	8	19	3	8
9	15	6	7	1	8	9	11	20	15
4	2	2	4	6	10	16	6	10	4
5	7	4	5	1	2	7	5	2	3
7	9	6	7	17	8	9	1	10	7
10	18	14	4	10	6	2	6	8	2

SET-UP

The 2 to 4 players seat themselves around the table with the board in the center and the 60 tiles to one side, face downwards. Each player picks 3 tiles from the pot and places them face up in front of him/her.

RULES OF THE GAME

You must place all 3 of your tiles one by one on the board on the appropriately numbered squares anywhere on the board.

However, give priority to the squares that form the result of the addition or subtraction of 2 adjacent tiles (vertically or horizontally but never diagonally) placed previously.

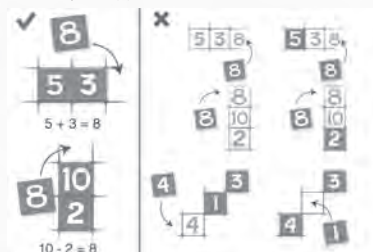
When you have placed all 3 of your tiles, pick another 3 from the pot ready for your next turn.

Note: A tile placed next to a tile previously placed on the board by you or another player can be used as part of an equation (addition or subtraction). As the game advances, the number of possible equations increases.

COUNTING POINTS

Count 1 point (✓) for each tile placed to form the result of the addition or subtraction of 2 adjacent tiles previously placed on the board.

Note: Tiles placed on any other squares do not score points (x).



RÈGLES DU JEU

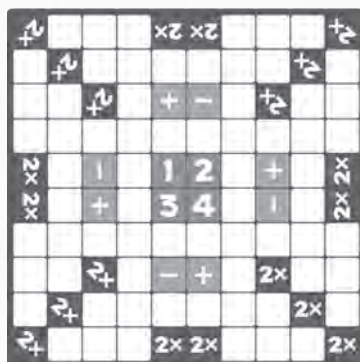
2 À 4 JOUEURS
5 ANS ET PLUS

I - CONTENU

- Les règles du jeu
- Un plateau de jeu recto-verso
- 4 chevalets
- 60 jetons numérotés répartis comme suit :

5 → 1	5 → 6	1 → 11	1 → 16
5 → 2	5 → 7	1 → 12	1 → 17
5 → 3	5 → 8	1 → 13	1 → 18
5 → 4	5 → 9	1 → 14	1 → 19
5 → 5	5 → 10	1 → 15	1 → 20

II - RÈGLES DE JEU RECTO



INSTALLATION

Placez-vous (2 à 4 joueurs) autour d'une table avec le plateau au centre. Mettez les 60 jetons de côté, face tournée vers le bas. Prenez chacun un chevalet et déposez-y 5 jetons de façon à être le seul à pouvoir les voir. Désignez celui qui commence la partie.

N.B. : Les jetons restants constituent la réserve.

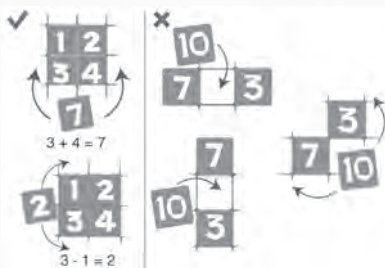
LE JEU

Essayez de placer, un à un sur le plateau, le plus de jetons possibles de votre chevalet en respectant les 2 règles suivantes :

1. Chaque jeton placé doit être le résultat d'une addition ou d'une soustraction de 2 jetons adjacents (verticalement ou horizontalement); le jeton peut être placé sur une case vide, à droite ou à gauche, en haut ou en bas (mais jamais diagonalement ni entre les jetons)

N.B. : Commencez par les 4 cases numérotées au centre du plateau. Un jeton placé peut servir à former une nouvelle addition ou soustraction.





2. Lorsque le signe '+' ou '-' figure sur une case vide, vous devez y placer votre jeton en respectant le signe correspondant ; le jeton placé ainsi formera, selon le signe, le résultat soit de l'addition soit de la soustraction des deux jetons adjacents.

N.B. : Pour vous récompenser d'avoir respecté cette contrainte, et vous donner la possibilité de marquer plus de points, vous avez l'option de piger un jeton dans la réserve et continuer à jouer.

Vous ne pouvez plus placer de jetons ? Pigez dans la réserve le nombre de jetons nécessaires pour reconstituer vos 5 et passez votre tour.

ATTENTION : Vous ne pouvez placer aucun jeton dès le début du tour ? Vous n'êtes pas satisfaits des jetons que vous avez ? Profitez donc de votre tour pour échanger un ou plusieurs (voire tous) avec d'autres pris dans la réserve. Dans ce cas, vous passez votre tour.

LE COMPTAGE

Chaque jeton que vous placez équivaut à sa valeur.

Ex. : Vous placez un 4 ? Vous comptez 4 points.

Bonus 1 : Si vous placez un jeton sur une case marquée 2X, vous doublez vos points. Ex. : Vous y placez un 6 ? Vous comptez 12 points.

Bonus 2 : Si vous placez un jeton qui est le résultat d'équations multiples, vous comptez le nombre autant de fois. Ex. : Vous placez le 7 ? Comptez 14 points. ((4 + 3 = 7) + (9 - 2 = 7))



Bonus 3 : Si vous avez 5 jetons sur votre chevalet au moment où débute votre tour et que vous videz votre chevalet, vous comptez 25 points supplémentaires.

N.B. : N'oubliez pas de compter tous vos points.

LE GAGNANT

IL N'Y A PLUS DE JETONS DANS LA RÉSERVE ?

Un joueur a vidé son chevalet ou tous les joueurs ne peuvent ou ne veulent plus jouer ?

La partie est alors terminée et celui qui a le plus de points à son score GAGNE.

III - RÈGLES DU JEU VERSO

20	4	2	12	14	5	9	4	13	9
1	5	6	11	5	13	18	5	3	8
19	9	10	1	9	8	1	7	8	1
10	16	6	10	4	5	17	12	3	7
3	1	2	5	5	3	8	19	3	8
9	15	6	7	1	8	9	11	20	19
4	2	2	4	6	10	16	6	10	4
3	7	4	5	1	2	7	5	2	3
7	9	6	7	17	8	9	1	10	7
10	18	14	4	10	6	2	6	8	2

INSTALLATION

Placez-vous (2 à 4 joueurs) autour d'une table avec le plateau au centre. Mettez les 60 jetons de côté, face tournée vers le bas. Pigez dans la réserve 3 jetons chacun et placez-les devant vous face ouverte.

LE JEU

Placez obligatoirement vos 3 jetons sur le plateau, un à un, sur les cases où figurent les numéros correspondants (n'importe où sur le plateau).

Privilégiez cependant les cases dont le nombre est le résultat d'une addition ou d'une soustraction formée par 2 jetons adjacents déjà placés, à droite ou à gauche, en haut ou en bas (mais jamais diagonalement ni entre les jetons).

Quand vos 3 jetons sont placés, pigez-en 3 autres qui serviront pour le tour suivant.

N.B. : Un jeton que vous placez adossé à un jeton déjà placé par vous ou par un autre joueur précédemment, peut servir à former une équation (addition ou soustraction). Plus la partie avance, plus les possibilités d'équations augmentent.

LE COMPTAGE

Calculez 1 point (✓) pour chaque jeton placé sur une case où le nombre est le résultat de l'addition ou de la soustraction de 2 jetons déjà placés.

N.B. : Les jetons placés sur toutes les autres cases ne marquent pas de points (x).





REGLAS DEL JUEGO

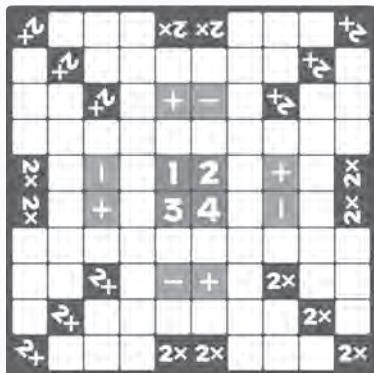
2 A 4 JUGADORES
A PARTIR DE LOS 5 AÑOS DE EDAD

I - CONTENIDO

- Reglas del juego
- Tablero de doble cara con 100 cuadrados en cada cara
- 4 soportes
- 60 fichas numeradas en las siguientes cantidades:

5 → 1	5 → 6	1 → 11	1 → 16
5 → 2	5 → 7	1 → 12	1 → 17
5 → 3	5 → 8	1 → 13	1 → 18
5 → 4	5 → 9	1 → 14	1 → 19
5 → 5	5 → 10	1 → 15	1 → 20

II - CARA FRONTAL REGLAS DEL JUEGO



PREPARACIÓN

Los jugadores, de 2 a 4, se sentarán alrededor de la mesa con el tablero en el centro y las 60 fichas en un lado, boca abajo. Cada jugador tomará un soporte y colocará 5 fichas en el soporte, de modo que solo él mismo pueda ver sus propias fichas. Se deberá decidir qué jugador será el primero en jugar.

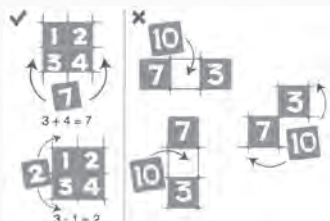
Nota: Las fichas que sobran constituyen el bote.

REGLAS DEL JUEGO

Intentar colocar tantas fichas tuyas sobre el tablero, una a una, cumpliendo siempre las 2 reglas siguientes:

1. La ficha colocada debe ser el resultado de la suma o resta de las 2 fichas adyacentes, vertical u horizontalmente pero nunca diagonalmente. No se puede colocar ninguna ficha entre dos fichas ya colocadas.

Nota: Comienza colocando fichas en las 4 casillas numeradas del centro del tablero. Cada ficha colocada se puede utilizar para formar una nueva suma o resta.



2. Si deseas ocupar una casilla marcada con un símbolo matemático ('+' o '-'), deberás utilizar ese símbolo para realizar la operación matemática; y la ficha colocada sobre esta casilla será el resultado de la suma o la resta de las 2 fichas adyacentes, según el símbolo que aparezca en la casilla.

Nota: Como recompensa por haber completado este reto, y para que puedas conseguir más puntos, puedes coger otra ficha del bote y seguir jugando cuando sea tu turno.

¿No tienes más fichas? Cuando sea tu turno coge del bote el número de fichas que necesites hasta tener 5 y deja que tire el siguiente jugador.

NOTA: Si no puedes colocar ninguna ficha cuando sea tu turno de juego o si no te gustan las fichas que tienes, puedes cambiar una o más fichas (o todas) por el mismo número de fichas del bote. Este cambio de fichas se contabilizará como tu turno de juego.

CONTABILIZACIÓN DE PUNTOS

Cada ficha colocada otorgará al jugador los mismos puntos que el valor de la ficha. Ejemplo: Se consiguen 4 puntos colocando una ficha numerada con un '4'.

Premio 1: Si colocas una ficha en una casilla marcada como 2X, obtendrás el doble de puntos. Ejemplo: Consigue 12 puntos al colocar una ficha de '6' sobre una casilla 2X.

Premio 2: Si, al colocar tu ficha, completas más de una operación matemática, conseguirás puntos por cada una de las operaciones completadas.

Ejemplo: Si completas 2 operaciones matemáticas con tu ficha de '7' ((4 + 3 = 7) + (9 - 2 = 7)), conseguirás la puntuación 2 x 7 = 14 puntos)



Premio 3: Si tienes 5 fichas en tu soporte cuando llega tu turno y consigues colocar todas tus fichas en un solo turno, ganarás 25 puntos adicionales. *Nota: No olvides sumar todos tus puntos.*



EL GANADOR

¿YA NO QUEDAN FICHAS EN EL BOTE? ¿Un jugador ha colocado todas sus fichas o ningún jugador puede colocar una ficha o todos los jugadores han decidido dejar de jugar? El juego ha finalizado y el jugador que haya conseguido más puntos será el GANADOR.

III - CARA POSTERIOR REGLAS DEL JUEGO

20	4	2	12	14	5	9	4	13	9
1	5	6	11	5	13	18	5	3	8
19	9	10	1	9	8	1	7	8	1
10	16	6	10	4	5	17	12	5	7
3	1	2	3	5	3	8	19	3	8
9	15	6	7	1	8	9	11	20	15
4	2	2	4	6	10	16	6	10	4
3	7	4	3	1	2	7	5	2	3
7	9	6	7	17	8	9	1	10	7
10	18	14	4	10	6	2	6	8	2

PREPARACIÓN

Los jugadores, de 2 a 4, se sentarán alrededor de la mesa con el tablero en el centro y las 60 fichas en un lado, boca abajo. Cada jugador debe tomar 3 fichas del bote y colocarlas boca arriba delante de él/ella.

REGLAS DEL JUEGO

Debes colocar las 3 fichas una a una sobre el tablero en las casillas con los números correspondientes en cualquier posición del tablero.

No obstante, debes dar prioridad a las casillas que constituyan el resultado de la suma o resta de las 2 fichas adyacentes (vertical u horizontalmente pero nunca diagonalmente) previamente colocadas.

Cuando hayas colocado las 3 fichas, selecciona otras 3 del bote para poder colocarlas en tu próximo turno.

Nota: Una ficha colocada junto a otra ficha previamente colocada en el tablero por ti u otro jugador se puede utilizar como parte de una operación matemática (suma o resta).

En la medida que el juego avanza, el número de operaciones posibles incrementa.

CONTABILIZACIÓN DE PUNTOS

Contabiliza 1 punto (✓) por cada ficha colocada de modo que sea el resultado de la suma o resta de las 2 fichas adyacentes previamente colocadas en el tablero.

Nota: Las fichas colocadas en cualquier otra casilla no contabilizarán ningún punto (x).



DIE SPIELREGELN

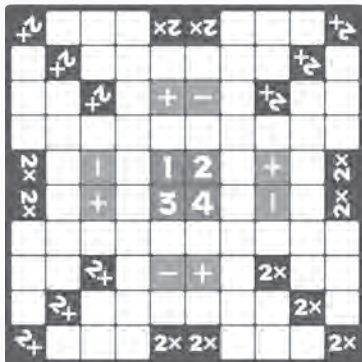
2 BIS 4 SPIELER
AB 5 JAHREN

I - INHALT

- Spielregeln
- Doppelseitige Spielfläche mit 100 Quadraten pro Seite
- 4 Rahmen für die Spielsteine
- 60 nummerierte Spielsteine in den folgenden Mengen:

5 → 1	5 → 6	1 → 11	1 → 16
5 → 2	5 → 7	1 → 12	1 → 17
5 → 3	5 → 8	1 → 13	1 → 18
5 → 4	5 → 9	1 → 14	1 → 19
5 → 5	5 → 10	1 → 15	1 → 20

II - VORDERSEITE SPIELREGELN



AUFBAU

2 bis 4 Spieler sitzen um einen Tisch; die Spielfläche befindet sich in der Mitte, daneben liegen die 60 Spielsteine mit der bedruckten Seite nach unten, also verdeckt. Jeder der Spieler nimmt sich einen Spielrahmen und füllt diesen mit 5 Spielsteinen, und zwar so, dass jeder Spieler nur die bedruckten Seiten seiner Steine sehen kann. Nun wird willkürlich festgelegt, welcher Spieler beginnt.

Hinweis: Die verbleibenden Spielsteine sind im so genannten 'Topf'.

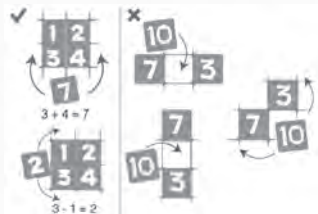


DIE SPIELREGELN

Jeder Spieler muss versuchen, unter Beachtung der folgenden beiden Spielregeln so viele Steine wie möglich auf der Spielfläche anzulegen:

1. Jeder Stein muss das Ergebnis einer Addition oder Subtraktion (Zusammenzählen oder Abziehen) aus den Zahlen zweier benachbarter Steine sein, entweder waagrecht oder senkrecht, jedoch niemals diagonal. Spielsteine können grundsätzlich nicht zwischen zwei anderen Steinen abgelegt werden.

Hinweis: Das Spiel beginnt, indem 4 Spielsteine auf die 4 nummerierten Felder in der Mitte der Spielfläche gelegt werden. Jeder platzierte Spielstein kann für eine neue Addition oder Subtraktion verwendet werden.



2. Wenn du ein Feld belegen möchtest, das ein Rechensymbol ('+' oder '-') enthält, musst du die entsprechende Rechenoperation auch durchführen; der von dir platzierte Stein formt dann also das Ergebnis der Addition oder Subtraktion aus zwei benachbarten Steinen, jeweils anhängig davon, welches Rechensymbol im Feld zu sehen ist.

Hinweis: Als Belohnung für eine gelungene Rechenoperation, (und auch als Anreiz, noch mehr Punkte zu sammeln), darfst du einen weiteren Stein aus dem Topf nehmen und bist sofort noch einmal an der Reihe.

Du hast keine Spielsteine mehr? Nimm dir so viele Steine aus dem Topf, bis du wieder 5 Steine in deinen Spielrahmen hast; dafür musst du aber in dieser Runde aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

HINWEIS: Solltest du am Anfang des Spiels nicht in der Lage ein, einen Spielstein anzulegen, oder falls dir die 5 Steine in deinem Spielrahmen nicht gefallen, darfst du einen, mehrere oder auch alle 5 Steine aus dem Topf austauschen; auch dafür musst du eine Runde aussetzen.

PUNKTEVERGABE

Für jeden platzierten Stein zählt der darauf enthaltene Wert. Beispiel: Legst du einen Stein mit dem Wert '4', so erhältst du 4 Punkte.

Bonus 1: Falls dein Stein ein mit dem Symbol 2X gekennzeichnetes Feld belegt, verdoppeln sich die entsprechenden Punkte. Beispiel: Für einen Stein mit dem Wert '6' erhältst du auf dem Feld 2X insgesamt 12.

Bonus 2: Falls beim Setzen des Spielsteins mehr als seine Rechenoperation vervollständigt wird, werden all diese Rechenoperationen beim Ergebnis gezählt. Beispiel: Du vervollständigst 2 Rechenoperationen mit einem Spielstein mit dem Wert '7' ($(4 + 3 = 7) + (9 - 2 = 7)$); in diesem Fall bekommst du 14 Punkte)

Bonus 3: Wenn du an der Reihe bist, 5 Steine in deinem



Spielrahmen hast und es dann schaffst, alle Spielsteine auf der Spielfläche zu platzieren, bekommst du 25 Bonuspunkte. Hinweis: Vergiss' nicht, alle Punkte zu addieren.

DER GEWINNER

KEINE SPIELSTEINE MEHR IM TOPF? Ein Spieler hat keine Steine mehr, oder keiner der Spieler kann einen Stein platzieren, oder alle Spieler beschließen gemeinsam aufzuhören? Dann ist das Spiel zuende und der Spieler mit der höchsten Punktzahl wird zum SIEGER ernannt.

III - RÜCKSEITE SPIELREGELN

20	4	2	12	14	5	9	4	13	9
1	5	6	11	5	13	18	5	3	8
19	9	10	1	9	8	1	7	8	1
10	16	6	10	4	5	17	12	5	7
3	1	2	3	3	3	8	19	3	8
9	15	6	7	1	8	9	11	20	15
4	2	2	4	6	10	16	6	10	4
3	7	4	3	1	2	7	5	2	3
7	9	6	7	17	8	9	1	10	7
10	18	14	4	10	6	2	6	8	2

AUFBAU

2 bis 4 Spieler sitzen um einen Tisch; die Spielfläche befindet sich in der Mitte, daneben liegen die 60 Spielsteine mit der beschrifteten Seite nach unten. Jeder der Spieler nimmt sich 3 Spielsteine aus dem Topf und legt sie mit der bedruckten Seite nach oben vor sich auf den Tisch.

DIE SPIELREGELN

Der Spieler muss nacheinander alle 3 seiner Spielsteine auf die entsprechend gekennzeichneten Felder auf der Spielfläche legen.



Man sollte dabei jedoch solchen Feldern den Vorzug geben, die das Ergebnis einer Addition oder Subtraktion aus den Zahlen zweier benachbarter Spielsteine bilden, die bereits vorher gelegt wurden (die Rechenoperationen erfolgen stets waagrecht oder senkrecht, aber niemals diagonal).

Wenn du alle 3 Steine verbraucht hast, darfst du dir für die nächste Runde 3 weitere Steine aus dem Pot nehmen.

Hinweis: Wird ein Spielstein an einen anderen Stein angelegt, der in einer vorherigen Runde von dir oder von einem anderen Spieler auf der Spielfläche platziert wurde, so kann dieser Stein als Teil einer Rechenoperation (Addition oder Subtraktion) verwendet werden). In der Regel steigt die Zahl der möglichen Rechenoperationen mit zunehmender Spieldauer bzw. Anzahl der bereits angelegten Steine.

PUNKTEVERGABE

Zähle 1 Punkt (✓) für jeden platzierten Spielstein, der das Ergebnis einer Addition oder Subtraktion aus zwei benachbarten Steinen bildet, die bereits vorher auf die Spielfläche gelegt wurden.

Hinweis: Auf anderen Feldern abgelegte Spielsteine ergeben keine Punkte (x).



PUNTENTELLING
2 TOT 4 SPELERS
5 JAAR EN OUDER

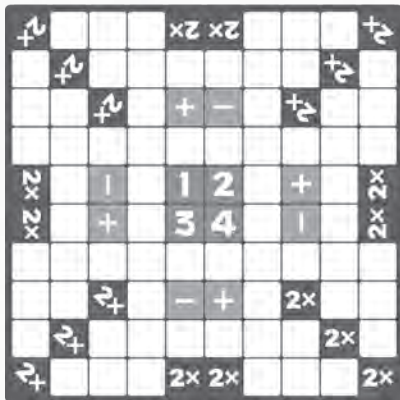
I - INHOUD

- Spelregels
- Dubbelzijdig spelbord met 100 vierkanten per zijde
- 4 rekjes
- 60 genummerde stenen in de volgende aantallen:

5 → 1	5 → 6	1 → 11	1 → 16
5 → 2	5 → 7	1 → 12	1 → 17
5 → 3	5 → 8	1 → 13	1 → 18
5 → 4	5 → 9	1 → 14	1 → 19
5 → 5	5 → 10	1 → 15	1 → 20



II - VOORKANT SPELREGELS



SPEL OPZETTEN

De 2 tot 4 spelers gaan om de tafel zitten met het bord in het midden en de 60 stenen aan één kant gelegd, met de cijfers naar beneden. Elke speler neemt een rekje en plaatst 5 stenen in het rekje, zo geplaatst dat alleen de speller zijn of haar eigen stenen kan zien. Kies welke speller het eerst gaat beginnen.

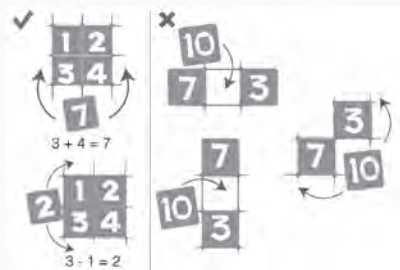
Opmerking: De overgebleven stenen zijn de pot.

SPELREGELS

Probeer zoveel mogelijk stenen één voor één op het bord te plaatsen terwijl je de volgende 2 regels opvolgt:

1. Elke steen die je plaatst, moet het resultaat zijn van de optelling of aftrekking van 2 aanliggende stenen, verticaal of horizontaal maar nooit diagonaal. De stenen mogen niet tussen twee stenen geplaatst worden.

Opmerking: Begin met het plaatsen van stenen op de 4 genummerde vierkanten in het midden van het bord. Elke geplaatste steen kan gebruikt worden om een nieuwe optelling of aftrekking te maken.



2. Als je een vierkant wilt bezetten die gemarkeerd is met een wiskundig symbool ('+' of '-'), moet je de overeenkomstige functie gebruiken in de bewerking; de steen die je plaatst zal daarom het resultaat vormen van de optelling of aftrekking van 2 aanliggende stenen, afhankelijk van het symbool in het vierkant.

Opmerking: Om je te belonen voor het voltooien van deze uitdaging, en je de kans te geven meer punten te behalen, mag je een andere steen uit de pot pakken en verdergaan met je beurt.

Geen stenen meer? Pak het benodigde aantal stenen uit van de pot om je aantal van 5 te maken en laat je beurt voorbij gaan.

OPMERKING: Als je bij jouw beurt geen stenen kunt plaatsen of als de stenen in je hand niet wilt hebben, mag je één of meerdere (of alle) stenen omruilen met het gelijkwaardige aantal van uit de pot is genomen. Deze omruil telt als een beurt.

PUNTENTELLING:

Bij elke steen die geplaatst is telt zijn waarde als het aantal punten. Voorbeeld: Behaal 4 punten voor een steen met een '4' die geplaatst is.

Bonus 1: Als je een steen plaatst op een vierkant gemarkeerd met 2X, dan wordt je resultaat verdubbeld. Voorbeeld: Behaal 12 punten voor een steen met een '6' die geplaatst is op een 2X vierkant.

Bonus 2: Als bij het plaatsen van een steen, je meer dan één vergelijking kan maken, telt het behaalde aantal punten zoveel maal de voltooide vergelijkingen. Voorbeeld: Als jij met je '7' 2 vergelijkingen met je steen maakt ($(4 + 3 = 7) + (9 - 2 = 7)$, behaal je $2 \times 7 = 14$ punten)



Bonus 3: Als je aan het begin van je beurt 5 stenen op je rekje hebt en het lukt je om alle stenen in diezelfde beurt te plaatsen, behaal je een bonus van 25 punten. **Opmerking:** Vergeet niet al je punten op te tellen.

DE WINNAAR

GEEN STENEN MEER IN DE POT? Een speler heeft al zijn stenen geplaatst of geen speler kan nog een steen plaatsen of alle hebben besloten te stoppen met spelen?

Het spel is over en de speler met de meeste punten wordt tot WINNAAR verklaard.

III - ACHTERKANT SPELREGELS

20	4	2	12	14	5	9	4	13	8
1	5	6	11	5	13	18	5	3	8
19	9	10	1	9	8	1	7	8	1
10	16	6	10	4	5	17	12	5	7
3	1	2	3	5	5	8	19	3	8
9	15	8	7	1	8	9	11	20	15
4	2	2	4	6	10	15	6	10	4
3	7	4	5	1	2	7	5	2	3
7	9	6	7	17	6	9	1	10	7
10	18	14	4	10	6	2	6	8	2

SPEL OPZETTEN

De 2 tot 4 spelers gaan om de tafel zitten met het bord in het midden en de 60 stenen aan één kant gelegde, met de cijfers naar beneden. Elke speler pakt 3 stenen uit de pot en legt ze voor hem/haar neer met de cijfers naar boven.

SPELREGELS

Je moet alle 3 stenen één voor één plaatsen op het bord op de toepasselijk genummerde vierkanten, waar dan ook op het bord.

Echter, geef prioriteit aan de vierkanten die het resultaat vormen van de optelling of aftrekking van 2 naastgelegen stenen (verticaal of horizontaal maar nooit diagonaal) die eerder neergelegd zijn.

Wanneer je alle 3 stenen neergelegd hebt, pak dan 3 andere uit de pot om klaar te zijn voor je volgende beurt.

Opmerking: Een steen die geplaatst wordt naast een steen die daarvoor door jou of een andere speler op het bord is geplaatst mag gebruikt worden als een deel van een vergelijking (optelling of aftrekking). Terwijl het spel voortgaat, neemt het aantal mogelijke vergelijkingen toe.

PUNTENTELLING

Tel 1 punt (✓) erbij voor elke steen die neergelegd is om het resultaat te vormen van de optelling of aftrekking van 2 naastgelegen stenen die daarvoor op het bord geplaatst zijn.

Opmerking: Stenen die op elk ander vierkant gelegd worden tellen niet mee (x).





REGOLE DEL GIOCO

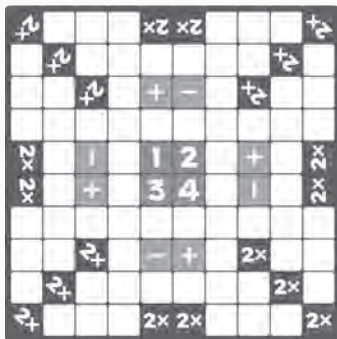
DA 2 A 4 GIOCATORI
DA 5 ANNI

I - DESCRIZIONE

- Regole di gioco
- Tabellone di gioco a doppia faccia con 100 caselle per lato
- 4 legggi portatessere
- 60 tessere numerate nelle quantità seguenti:

5 → 1	5 → 6	1 → 11	1 → 16
5 → 2	5 → 7	1 → 12	1 → 17
5 → 3	5 → 8	1 → 13	1 → 18
5 → 4	5 → 9	1 → 14	1 → 19
5 → 5	5 → 10	1 → 15	1 → 20

II - LATO FRONTALE REGOLE DI GIOCO



INSTALLAZIONE

I giocatori (da 2 a 4) si siedono intorno al tavolo tenendo al centro il tabellone e le 60 tessere su un lato, capovolte. Ogni giocatore prende un leggio e ci sistema sopra 5 tessere, posizionandole in modo che gli altri giocatori non possano vederle. Scegliete chi comincia il gioco.

Nota: Le tessere rimanenti dopo la distribuzione iniziale formano il pozzo.

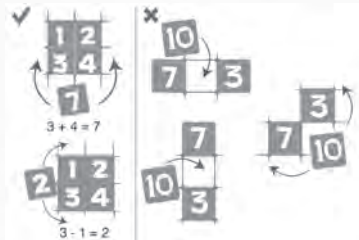
REGOLE DEL GIOCO

Provate a sistemare il maggior numero possibile di tessere sul tabellone, una alla volta, rispettando queste 2 regole:

- Ogni tessera collocata deve rappresentare il risultato di un'addizione o di una sottrazione di 2 tessere adiacenti, in verticale, in orizzontale ma mai in diagonale. Non è possibile piazzare le tessere in mezzo a due altre tessere.

Nota: Si comincia sistemando le tessere sulle 4 caselle numerate al centro del tabellone. Ogni tessera sistemata, può essere utilizzata per formare una nuova addizione o sottrazione.

- Se volete occupare una casella contrassegnata da un segno matematico ("+" o "-"), dovete utilizzare la funzione corrispondente per l'operazione; la tessera che inserite, quindi, sarà il risultato dell'addizione o della sottrazione delle 2 tessere adiacenti, rispettando il segno matematico della casella.



Nota: In ricompensa dell'operazione risolta e per aumentare il vostro punteggio, avete la possibilità di pescare un'altra tessera e di continuare il vostro turno.

A corto di altre tessere da inserire sul tabellone? Pescate dal pozzo il numero di tessere necessario per ripristinare la cinquina e passate la mano.

NOTA: Se quando è il vostro turno non potete mettere nessuna tessera o se non vi piacciono le tessere che avete in mano, potete cambiarne una o anche più di una (o tutte), pescando dal pozzo tante tessere quante ne scartate. Ma cambiare le tessere vi fa saltare il turno.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Ogni tessera piazzata sul tabellone vale tanti punti quanto è il valore riportato su di essa. Esempio: Calcolate 4 punti a vostro favore per una tessera con il numero 4 collocata sul tabellone.

Bonus 1: Se collocate una tessera su una casella contrassegnata con 2X, raddoppiate il vostro punteggio. Esempio: Calcolate 12 punti per la tessera con il numero "6" messa sulla casella che riporta 2X.

Bonus 2: Se, sistemando una tessera, completate più di un'operazione, calcolate a vostro favore il punteggio di tutte le operazioni completate. Esempio: Se con la vostra tessera "7" completate due operazioni ((4 + 3 = 7) + (9 - 2 = 7)), il vostro punteggio sarà 2 x 7 = 14 punti)



Bonus 3: Se all'inizio del vostro turno avete 5 tessere sul leggio e riuscite a sistamarle tutte nella stessa mano di gioco, calcolate un bonus di 25 punti.

Nota: Non dimenticate però di aggiungere anche tutti i punti totalizzati con le operazioni!

CHI VINCE

SONO FINITE LE TESSERE NEL POZZO? Un giocatore ha collocato tutte le sue tessere o nessun giocatore può collocare tessere sul tabellone o tutti i giocatori hanno deciso di smettere di giocare? La partita è dichiarata chiusa e vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

III - RETRO REGOLE DI GIOCO

20	4	2	12	14	5	9	4	13	9
1	5	6	11	5	13	10	5	5	8
19	9	10	1	9	8	1	7	8	1
10	16	6	10	4	5	17	12	5	7
3	1	2	3	5	3	8	19	3	8
9	15	6	7	1	8	9	11	20	15
4	2	2	4	6	10	16	6	10	4
3	7	4	3	1	2	7	5	2	3
7	9	6	7	17	8	9	1	10	7
10	18	14	4	10	6	2	6	8	2

INSTALLAZIONE

I giocatori (da 2 a 4) si siedono intorno al tavolo tenendo al centro il tabellone e le 60 tessere su un lato, capovolte. Ogni giocatore pesca 3 tessere dal pozzo e le sistema scoperte davanti a sé.

REGOLE DEL GIOCO

Dovete collocare sul tabellone tutte e 3 le vostre tessere, una alla volta, in qualunque casella del tabellone che riporta lo stesso numero delle tessere.

Ma date comunque la preferenza alle caselle che sono il risultato di un'addizione o di una sottrazione con le due

tessere adiacenti collocate precedentemente (in verticale o in orizzontale e mai in diagonale).

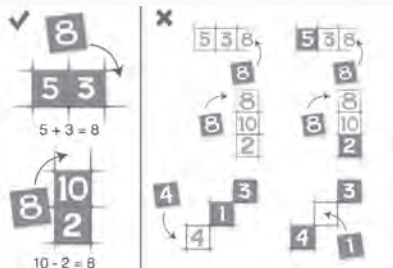
Dopo aver collocato tutte e 3 le tessere, pescatene dal pozzo altre 3 che vi serviranno per il turno successivo.

Nota: Una tessera collocata vicino a un'altra inserita precedentemente da voi o da un altro giocatore, può essere usata come parte di un'operazione (addizione o sottrazione). Man mano che il gioco procede, aumenta il numero delle operazioni possibili.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Calcolate 1 punto (✓) per ogni tessera piazzata che rappresenti il risultato di un'addizione o di una sottrazione tra due tessere adiacenti già presenti sul tabellone di gioco.

Nota: Le tessere sistemate su altre caselle non danno diritto a nessun punteggio (x).



- EN** ⚠ **WARNING:**
CHOKING HAZARD. - Small parts.
Not for children under 3 years.
- FR** ⚠ **AVERTISSEMENT:**
RISQUE DE SUFFOCATION. - Présence de petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- ES** ⚠ **ADVERTENCIA:**
PELIGRO DE ASFIXIA. - Contiene piezas pequeñas.
No recomendado para niños menores de 3 años.
- DE** ⚠ **WARNUNG:**
ERSTICKUNGSGEFAHR. - Enthält kleine Teile.
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
- NL** ⚠ **WAARSCHUWING:**
VERSTIKKINGSGEVAAR. - Bevat kleine onderdelen.
Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.
- IT** ⚠ **ATTENZIONE:**
PERICOLO DI SOFFOCAMENTO. - Contiene piccole parti.
Non indicato per bambini sotto i 3 anni.

- DA** ⚠ **ADVARSEL:**
KVÆLNINGSFARE. - Indeholder smådele.
Ikke til børn under 3 år.
- FI** ⚠ **VAROITUS:**
TUKEHTUMISVAARA. - Sisältää pieniä osia.
Ei alle 3-vuotiaalle lapsille.
- NO** ⚠ **ADVARSEL:**
KVELNINGSFARE. - Inneholder små deler.
Kun for barn over 3 år.
- SV** ⚠ **ARNING:**
KVÄVNINGSRISK. - Innehåller små delar.
Inte för barn under 3 år.
- AR** ⚠ **تحذير:**
خطر الاختناق - قطع صغير.
غير صالحة للأطفال أقل من 3 سنوات.



ALSO AVAILABLE • AUSSI DISPONIBLE
TAMBIÉN DISPONIBLE • DISPONIBILE ANCHE
AUCH VERFÜGBAR • OOK VERKRIJGBAAR



5006 MATHABLE®
QUATTRO



5002 MATHABLE®
DOMINO



5004 MATHABLE®
CLASSIC



IPAD • MATHABLE®



Distributed by:
FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.
P.O. BOX 97, SNOWDON, MONTREAL, QC, CANADA H3X 3T3
www.familygamesamerica.com

© 2016 Family Games America Inc. © 1987 - 1994 François Robillard. All rights reserved.
Used under license. Mathable® is a trademark of François Robillard. Printed in China.