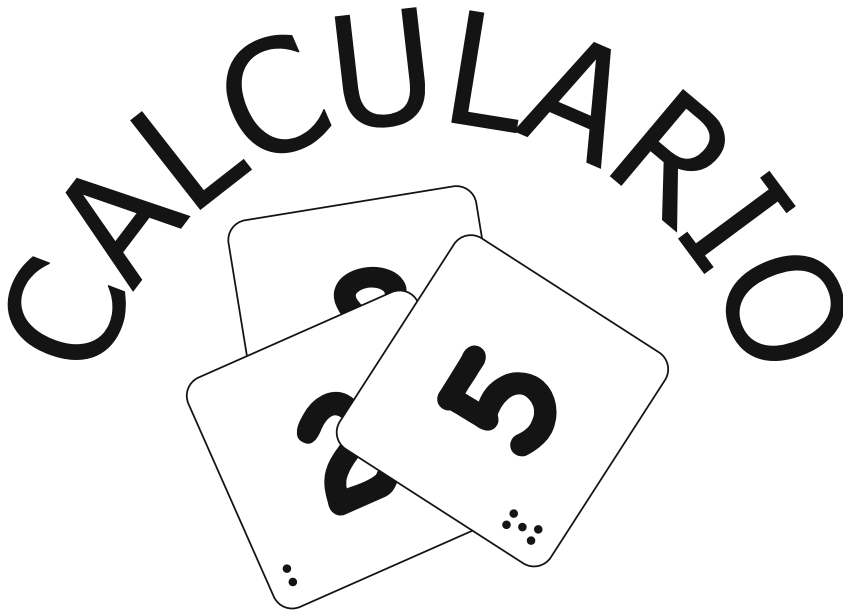




Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D EN F ES NL

Nr. 23655



belsduc





Art.-Nr. 23655

CALCULARIO

Das Spiel das den sicheren Umgang mit Zahlen und Mengen fördert und erstes Rechnen leicht vermittelt. Nicht nur Rechnen wird zum „Kinderspiel“, auch das Erinnerungsvermögen wird trainiert.

Inhalt: 2 Würfel mit Punkten je 1-6
30 Holzkärtchen mit Zahlen und Punkten
(je 3 x die Zahlen 1-9, je 1 x die Zahlen 10-12)
12 Holzchips

Alter: 5+

Mitspieler: 2-4

Autor: Britta Lampertsdörfer

Kurzanleitung: Es wird mit zwei Würfeln gespielt und die Punktezahl addiert. Danach werden Zahlenkärtchen aufgedeckt und zwar so viele, dass sie der Menge der gewürfelten Punkte entsprechen. Wer das schafft bekommt einen Chip. Der Spieler der als Erster drei Chips hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Die Würfel und die Gewinnchips werden bereit gelegt. Die 30 Zahlenkärtchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler würfelt mit beiden Würfeln und addiert die gewürfelten Punkte. Danach darf er so viele Kärtchen aufdecken wie er möchte, sollte aber gut zählen, denn nur wenn die Summe der Zahlen auf den aufgedeckten Kärtchen mit der gewürfelten Punktzahl übereinstimmt, bekommt er einen Chip.

Z. B. der Spieler würfelt einmal 5 und einmal 4 Punkte - sind zusammen 9 Punkte.

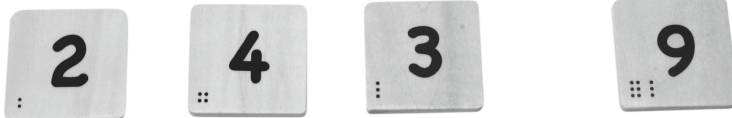
Diese Menge sollte er nun mit einer oder mehreren Kärtchen aufdecken.

Ist auf dem ersten Kärtchen, das er aufdeckt z. B. die Zahl 2 dann deckt er eine weitere auf, z. B. eine 4. Das sind 6 Punkte, also deckt er noch ein Kärtchen auf und mit ein bisschen Glück ist es eine 3 oder vielleicht auch eine 1 und danach eine 2 dann hätte er 9 Punkte erreicht und erhält dafür einen Gewinnchip.





Alle Kärtchen werden wieder verdeckt und der Nächste ist an der Reihe.



Deckt er ein Kärtchen auf mit dessen Zahl die gewürfelten Punkte überschritten werden, bekommt der Spieler nichts und der Nächste ist an der Reihe.

Z. B. Der Spieler würfelt eine 1 und eine 2. Er deckt ein Kärtchen mit der 8 auf. Damit ist die gewürfelte Punktzahl überschritten und der Spieler bekommt nichts. Alle Kärtchen werden wieder verdeckt und der Nächste ist an der Reihe.



Die aufgedeckten Kärtchen bleiben immer an ihrem Platz liegen, werden nur nach jedem Spielzug wieder verdeckt. So können sich die Spieler im Verlauf des Spieles immer besser merken, wo die Zahlen, die sie benötigen, liegen.

Sollten am Anfang die Zahlen noch zu schwierig sein, können auch die Punkte auf den Zahlenkärtchen abgezählt werden. Damit können die Kinder auch kontrollieren ob die aufgedeckten Kärtchen dem Würfelergebnis entsprechen.

Varianten:

Für Kinder unter 5 Jahren wird mit nur einem Würfel gewürfelt. Alle Zahlenkarten über 6 werden herausgenommen und nur noch folgende 18 Karten finden Verwendung.

3 x Zahl 1	3 x Zahl 2	3 x Zahl 3
3 x Zahl 4	3 x Zahl 5	3 x Zahl 6

Gespielt wird wie oben beschrieben.





Art no. 23655

CALCULARIO

This game develops familiarity and confidence with numbers and quantities and is an effortless way for children to practise early counting. Not only does counting become "child's play", the memory is trained as well.

Contents: 2 dice, each with dots 1-6
30 wooden tiles with numbers and dots
(3 x the numbers 1-9, 1 x the numbers 10-12)
12 wooden chips

Age: 5+

Number of players: 2-4

Author: Britta Lampertsdörfer

Instructions in brief:

Two dice are used for the game and the number of dots added. The number tiles are then turned face up and the aim is to get the same total in the numbers on the tiles as the total of the dots that come up on the dice. If the player succeeds in doing that, he gets a chip. The winner is the first player to have three chips.

Game preparation: The dice and the winning chips are laid out. The 30 numbers tiles are mixed and spread face down on the table.

Rules of the game:

The youngest player throws both dice and adds the number of dots that come up on the dice. He may then turn up as many tiles as he wants but he should count carefully because to get a chip, the total of the numbers on the upturned tiles must be equal to the total of the numbers of dots that appear on the dice.

For example, a 5 on one dice and a 4 on the other makes 9 dots together.

He must now turn up one or more tiles to get numbers that will total 9.

For example, if the first tile he turns up has the number 2 and the next the number 4, he now has 6 points. That is not enough and so he picks up a further tile. With a bit of luck this tile will be a 3 and he will then have 9 already or maybe he will get a 1, in which case he still has the chance to turn up a tile with a 2 and then too he will have numbers that total 9 and he can take a winning chip.



All tiles are turned face down again and it's the next player's turn.



If he turns up a tile whose number is greater than the dots on the dice, the player does not get any chip and it's the next player's turn.

For example, the player throws a 1 and a 2 and then upturns a tile with an 8. 8 is greater than the 1 and 2 on the dice added together and so the player does not get anything. All tiles are turned face down again and it's the next player's turn.



When the tiles are turned up, they must be left in their original place and only turned face down again after the go. This means that as the game progresses it becomes easier for the players to remember where to find the numbers they need.

If the numbers are still too difficult at the beginning, the child can count the dots on the number tiles and in that way check if the numbers on the upturned tiles match the numbers of dots on the dice.

Variant:

Use just one dice for children under 5 years of age. Remove all tiles with numbers higher than 6 and use only the following 18 tiles.

3 x number 1 3 x number 2 3 x number 3
3 x number 4 3 x number 5 3 x number 6

The game is then played as described in the above.





No. d'art. 23655

CALCULARIO

Ce jeu développe la connaissance des chiffres et des quantités et fournit les premières bases de calcul. Non seulement le calcul devient un „jeu d'enfant", mais la mémoire est également sollicitée.

Contenu : 2 dés à points de 1 à 6
30 cartes en bois à chiffres et à points
(3 x les chiffres de 1 à 9, 1 x les chiffres de 10 à 12)
12 jetons en bois

Age : 5+

Joueurs : 2-4

Auteur : Britta Lampertsdörfer

Brèves

instructions:

On joue avec deux dés et additionne les nombres de points. Ensuite, on retourne un nombre de cartes à chiffres correspondant au nombre de points obtenus avec les dés. Celui qui y parvient gagne un jeton. Le premier qui possède trois jetons a gagné.

Préparation du jeu:

Mettre les dés et les jetons à portée de main. Mélanger les 30 cartes à chiffres et les étaler sur la table en cachant leur face.

Déroulement du jeu:

Le benjamin lance les deux dés et additionne les points obtenus avec les dés.
Ensuite, il retourne autant de cartes qu'il souhaite, mais il doit bien compter s'il veut gagner un jeton : la somme des chiffres figurant sur les cartes retournées doit correspondre au nombre de points obtenu avec les dés.

Exemple: le joueur obtient 5 points et 4 points avec les dés - cela fait 9 points en tout.

Il retourne alors une ou plusieurs cartes jusqu'à obtention de ce nombre.

Exemple: si la première carte qu'il retourne indique un 2, il en retourne une autre, par exemple 4. Cela fait 6 points. Il doit donc encore retourner une carte; avec un peu de chance, c'est peut-être un 3 ou bien un 1 puis un 2. Dans ce cas, il a atteint 9 points et gagne un jeton.



Ensuite, on retourne toutes les cartes en cachant leur face et le tour passe au joueur suivant.



Si le joueur retourne une carte dont le chiffre dépasse le nombre de points obtenu avec les dés, il ne gagne rien et le tour passe au joueur suivant.

Exemple : Le joueur lance un 1 et un 2 avec les dés. Il retourne une carte indiquant un 8. Ce chiffre dépasse le nombre de points obtenu avec les dés et le joueur ne gagne rien. On retourne alors toutes les cartes en cachant leur face et le tour passe au joueur suivant.



Les cartes retournées restent toujours à leur place. Après chaque tour, on cache à nouveau leur face. Au cours du jeu, les joueurs se souviennent de mieux en mieux de l'emplacement des chiffres dont ils ont besoin.

Si, au début, les chiffres sont trop difficiles, les joueurs peuvent compter les points figurant sur les cartes à chiffres. De cette manière, les enfants peuvent contrôler si les cartes retournées correspondent au résultat obtenu avec les dés.

Variante:

Les enfants de moins de 5 ans n'utilisent qu'un seul dé. Retirer toutes les cartes à chiffres supérieures à 6. On n'utilise plus que 18 cartes, à savoir :

3 x chiffre 1	3 x chiffre 2	3 x chiffre 3
3 x chiffre 4	3 x chiffre 5	3 x chiffre 6

Jouer comme décrit ci-dessus.





Art. Nr. 23655

CALCULARIO

Het spel dat de zekere omgang met getallen en hoeveelheden stimuleert en het eerste rekenen op een eenvoudige manier nader brengt. Niet alleen het rekenen wordt een "kinderspel", maar ook het geheugen wordt getraind.

Inhoud: 2 dobbelstenen met ogen van 1-6
30 houten kaartjes met cijfers en punten
(elk 3x de cijfers 1 t/m 9, elk 1x de getallen 10 t/m 12)
12 houten fiches

Leeftijd: 5+

Aantal spelers: 2-4

Auteur: Britta Lampertsdörfer

Korte beschrijving:

Er wordt met twee dobbelstenen gespeeld en het aantal punten bij elkaar opgeteld. Daarna worden de kaartjes met de getallen omgedraaid en wel zo veel dat het aantal gegooide ogen wordt bereikt. Wie daarin slaagt krijgt een fiche. De speler die als eerste drie fiches heeft, wint het spel.

Vorbereitung van het spel:

De dobbelstenen en de fiches worden klaargelegd. De 30 kaarten met getallen worden geschud en blind op de tafel verdeeld.

Verloop van het spel:

De jongste speler gooit beide dobbelstenen en telt de gegooide ogen bij elkaar op. Daarna mag hij zo veel kaarten omdraaien als hij wil, maar hij moet wel goed tellen, want alleen wanneer de som van de getallen op de omgedraaide kaarten gelijk is aan het aantal gegooide ogen, krijgt hij een fiche.

Wanneer bijv. een speler een 5 en een 4 gooit, zijn dit bij elkaar opgeteld 9 ogen.

Deze som moet hij nu met één of meer kaarten omdraaien.

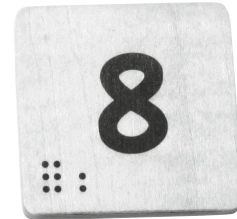
Wanneer op de eerste omgedraaide kaart bijv. een 2 staat, draait hij de volgende om, bijv. een 4. Dat zijn samen 6 punten, dus draait hij nog een kaart om en met een beetje geluk is het een 3 of misschien ook een 1 en vervolgens een 2. Dan heeft hij de 9 bereikt en krijgt daarvoor een fiche.

Alle kaarten worden vervolgens weer teruggelegd en de volgende is aan de beurt.



Wanneer hij een kaartje trekt waarmee hij boven het gegooide aantal ogen komt te liggen, krijgt de speler niets en is de volgende aan de beurt.

Bijv. wanneer de speler een 1 en een 2 gooit en een kaartje met een 8 omdraait. Dan is hij boven het gegooide aantal ogen uitgekomen en de speler krijgt niets. Alle kaarten worden vervolgens weer teruggelegd en de volgende is aan de beurt.



De omgedraaide kaarten blijven altijd op dezelfde plek liggen en worden na iedere beurt weer blind neergelegd. Op die manier kunnen de spelers gedurende het spel steeds beter onthouden waar de getallen die ze nodig hebben liggen.

Wanneer in het begin de getallen nog te moeilijk zijn, kunnen de punten op de getallenkaartjes ook afgeteld worden. Op die manier kunnen de kinderen ook controleren of de omgedraaide kaarten met het aantal gegooide ogen overeenstemmen.

Variant:

Voor kinderen van beneden de 5 jaar wordt met maar één dobbelsteen gespeeld.

Alle getallenkaartjes boven de 6 worden uitgesorteerd en er wordt met de overige 18 kaarten gespeeld.

3 x getal 1

3 x getal 2

3 x getal 3

3 x getal 4

3 x getal 5

3 x getal 6

Gespeeld wordt als hierboven beschreven.





Ref. art. 23655

CALCULARIO

Este juego estimula el manejo seguro de los números y las cantidades y facilita de forma sencilla las primeras nociones de cálculo. Las matemáticas se convierten en un "juego de niños" y, además, se ejercita la memoria.

Contenido:	2 dados con puntos de 1 a 6 cada uno 30 cartas de madera con números y puntos (3 x los números de 1 a 9, y 1 x los números de 10 a 12) 12 fichas redondas de madera
Edad:	5+
Jugadores:	2-4
Autora:	Britta Lampertsdörfer

Instrucciones breves:

Se juega con dos dados sumando los puntos que éstos indican. Después, se destapan las cartas de números procurando que la cantidad destapada corresponda a la suma de los puntos que indican los dados. El que lo consigue, se lleva una ficha. Gana el jugador que primero reúna tres fichas.

Preparación del juego:

Se preparan los dados y las fichas premio. Se mezclan las 30 cartas de números y se reparten boca abajo sobre la mesa.

Cómo se juega:

El jugador más joven tira los dos dados a la vez y suma los puntos que indican ambos.

Después puede destapar tantas cartas como desee, pero debe contar muy bien, porque sólo recibe una ficha si la suma de los números de las cartas destapadas coincide con el número de puntos que indican los dados.

Ejemplo: El jugador saca un 5 y un 4, o sea, 9 puntos en total. Ahora debe tratar de destapar esta cantidad con una o varias cartas. Si en la primera carta destapada aparece, por ejemplo, el número 2, debe destapar otra, digamos que fuese un 4, lo que sumaría 6 puntos. Por consiguiente, debe destapar otra carta más y, con un poco de suerte, ésta podría ser un 3, o quizás un 1 y después un 2. De esta manera, alcanzaría los 9 puntos y obtendría una ficha premio.

A continuación, las cartas vuelven a dejarse boca abajo y el turno pasa al siguiente jugador.





Si el jugador destapa una carta cuyo número sobrepasa los puntos obtenidos con los dados, no recibe ninguna ficha y el turno pasa al siguiente jugador.

Ejemplo: El jugador saca un 1 y un 2, y destapa una carta con un 8. Este número sobrepasa la suma de los puntos que indican los dados, así que el jugador no recibe ninguna ficha. Todas las cartas vuelven a dejarse boca abajo y el turno pasa al siguiente jugador.



Al destaparse, las cartas se quedan siempre en el mismo sitio, sólo vuelven a colocarse boca abajo después de cada tirada. Así, durante el desarrollo de la partida, les resultará más fácil a los jugadores memorizar dónde se encuentran los números que necesitan.

Si al principio a los niños les resulta todavía muy difícil reconocer los números correctamente, también tienen la posibilidad de contar los puntos que hay en las cartas. De esta manera, también pueden controlar si las cartas destapadas se corresponden con el resultado de los dados.

Variante:

Para niños inferiores a 5 años, se utiliza un solo dado. Se quitan todas las cartas con números superiores a 6 quedando, por lo tanto, sólo las siguientes 18 cartas:

3 x el nº 1	3 x el nº 2	3 x el nº 3
3 x el nº 4	3 x el nº 5	3 x el nº 6

El juego se desarrolla igual que se ha descrito arriba.





beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2008

CE Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which
can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces
pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie
goed bewaren.

