

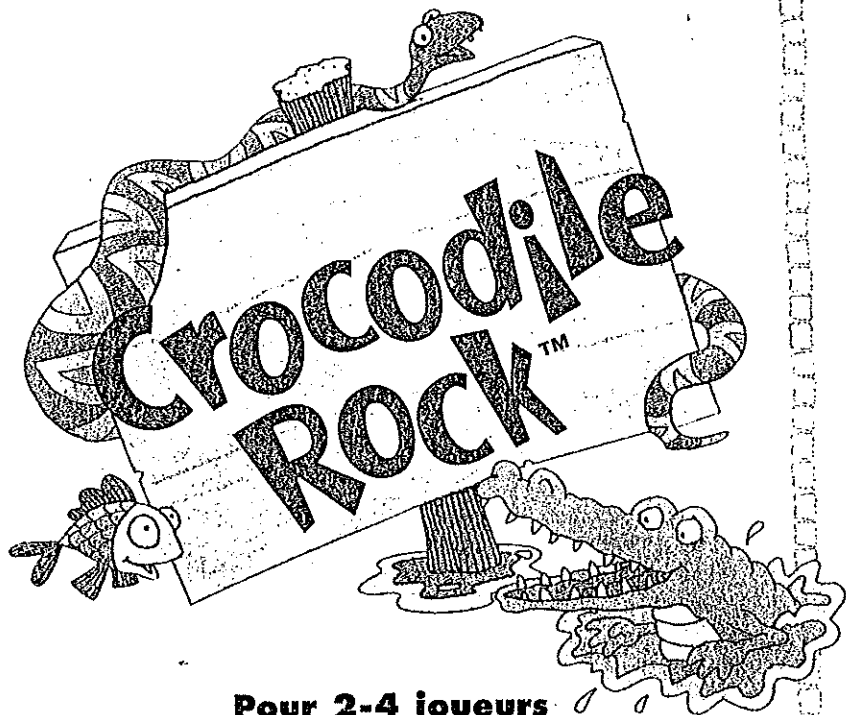
411.25 (1507)



LR LEARNING
RESOURCES®

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 cases que le nombre indiqué sur la case. S'il obtient le signe "-", il fait la même chose mais en reculant.

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 ⊗.

D

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