

Rechenlotto



6-10



2-6

Spielanleitung · Rule of game · Règle du jeu
Spelregel · Regola del gioco · Reglas del juego

Rechenlotto

Zubehör: 6 Legetafeln, 54 Kärtchen, 1 Spielanleitung

Jeder Spieler erhält eine Legetafel. Übriggebliebene Tafeln werden zur Seite gelegt. Bei 3 Spielern kann jeder auch 2 Tafeln erhalten. Nun wird ein Spielleiter bestimmt, der auch selbst mitspielen kann. Dieser legt die Kärtchen, nachdem sie gut gemischt wurden, mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Der Spielleiter hebt dann ein Kärtchen auf und ruft deutlich die darauf befindliche Zahl aus. Nun sucht jeder Spieler auf seiner Tafel nach einer passenden Aufgabe. Wird also z. B. eine 8 aufgerufen, kann die Aufgabe $4 + 4$, 2×4 , $14 - 6$ lauten. Wer als erster eine richtige Aufgabe findet und sie laut ansagt, erhält das Kärtchen und deckt damit die Aufgabe auf seiner Tafel ab. Wer seine Tafel als erster mit Kärtchen abgedeckt hat, ist Sieger.

Arithmetic Lotto

Contents: 6 playing boards, 54 cards, rule of game.

Each player receives a lotto board. Remaining boards are put aside. When there are 3 players, each may receive two boards. Now a game leader, who may also play, is chosen. He shuffles the cards and places them face down on the table. The game leader then takes the card on top and reads aloud the number printed on the card. Each player now studies his board to see whether this number is a solution to a mathematical problem on his board. Example: if an 8 is called, the problem on the board can be $4 + 4$, 2×4 , $14 - 6$.

The player who first names a matching problem, receives the called card and places it on top of the right formula on his board. The player, who first covers all squares on his board(s), has won the game.

Loto d'Arithmétique

Contenu: 6 planches, 54 vignettes, règle du jeu.

Chaque joueur dispose d'une planche. Les autres planches sont mises de côté. S'il y a 3 joueurs on peut distribuer 2 planches chacun. On désigne un joueur pour annoncer les chiffres des vignettes. Ce joueur peut également participer au jeu. Il pose les vignettes au milieu de la table, il les mélange et les retourne. Ensuite il prend une vignette, la retourne et annonce le chiffre qu'elle porte. A ce moment tous les joueurs cherchent sur leur planche le calcul correspondant. Si le numéro 8 est annoncé par exemple il peut y avoir sur les planches ces opérations: $4 + 4$, 2×4 , $14 - 6$ etc. ... Celui qui trouve le premier l'opération dont on connaît le résultat prend la vignette et la pose sur sa planche, sur l'opération correspondante. Celui qui a rempli sa planche le premier est vainqueur.