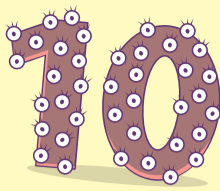


🇩🇪 MATHE-MONSTER

Ein monsterstarkes Rechen-Memo für 2 - 4 Spieler von 8 - 99 Jahren.

Autor: Martin Wallocha
Illustration: Julia Körtge
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Hilfe, Überfall der Zahlenmonster! Aber habt keine Angst, mit eurem scharfen Verstand und einem guten Gedächtnis könnt ihr sie leicht einfangen. Ziel des Spiels ist es, aus jeweils drei Zahlenmonstern eine Rechenaufgabe mit korrektem Ergebnis zu bilden. Als Belohnung gibt es dafür ein Zahlenmonster. Wer zuerst vier Zahlenmonster hat, gewinnt das Spiel.

SPIELINHALT

36 Zahlenmonsterkarten, 16 Rechenchips in 4 Farben, 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Verdeckt alle Zahlenmonsterkarten, mischt sie und verteilt sie im Raster (6 x 6) in der Tischmitte. Jeder Spieler erhält die vier Rechenchips einer Farbe und legt sie so vor sich, dass die Rechenzeichen Plus, Minus, Mal und Geteilt gut erkennbar sind.

Achtung: In manchen Ländern wird das Mal-Zeichen durch ein Kreuz und das Geteilt-Zeichen mit zwei Punkten und einem waagrechten Strich dazwischen dargestellt. Je nachdem, mit welcher Schreibweise ihr vertraut seid, könnt ihr den Rechenchip entweder auf die eine oder die andere Seite legen.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem gefährlichsten Monsterblick beginnt und deckt drei beliebige Zahlenmonsterkarten auf.



Kannst du aus diesen drei Zahlenmonsterkarten und einem deiner Rechenchips eine Aufgabe mit korrektem Ergebnis bilden?

- **Ja. Super!** Rechne deinen Mitspielern die Aufgabe vor. Hast du richtig gerechnet, darfst du die Zahlenmonsterkarte, die das Ergebnis zeigt, zu dir nehmen. Verdecke die beiden anderen Karten wieder und lege den für die Aufgabe verwendeten Rechenchip in die Schachtel.

Beispiel richtig:



- **Nein. Schade!** Verdecke die Zahlenmonsterkarten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Beispiel falsch:



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt drei Zahlenmonsterkarten auf.

Wichtig: Sobald du einen Rechenchip in die Schachtel gelegt hast, stehen dir für weitere Aufgaben weniger Rechenzeichen zur Verfügung. Du musst also für jede Aufgabe eine andere Grundrechenart benutzen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine vierte Zahlenmonsterkarte erhält und damit gewinnt.



Tip:

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad individuell anpassen, indem die Spieler ihre Rechenchips beliebig auswählen. Wichtig ist, dass jeder von euch die gleiche Anzahl Chips hat und entsprechend viele Zahlenmonsterkarten für den Sieg erforderlich sind.



🇺🇸 MATH MONSTER

A math matching game full of monsters for 2 to 4 players ages 8 to 99.

Author: Martin Wallocha
Illustration: Julia Körtge
Length of the game: approx. 10 minutes

Help! Attack of the number monsters! But never fear you can trap them with your sharp intellect and a good memory. The object of the game is to form a correct arithmetic problem using three number monsters at a time. The reward for a correct answer is a number monster. The first player to collect four monsters wins the game.

CONTENTS

36 number monster cards, 16 arithmetic chips in 4 colors, 1 game guide



GAME PREPARATION

Turn all number monster cards over so that they are facing down, shuffle them and then place the cards in a grid (6 x 6) in the middle of the table. Each player gets four arithmetic chips of one color and places the chips in front him so that the plus, minus, multiplication, and division symbols are easy to see.

Warning: In many countries, the multiplication symbol is an x, and the division symbol is two dots with a dash in between. Depending on which symbols you are familiar with, you can place your arithmetic chips on one side or the other side.

HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player with the most dangerous monster scene starts and turns over any three number monster cards.



Can you create a correct arithmetic problem using three number monster cards and your arithmetic chips?

- **Yes. Great!** Calculate the problem in front of your fellow players. If you calculated it correctly, you can take the number monster card that shows the answer. Turn over the two other cards again and place put the arithmetic chips you used for the problem back in the box.

Correct example:



- **No. Too bad.** Turn over the number monster cards again once all of the other players have seen them.

Not correct example:



It is then the next player's turn to turn over three number monster cards.

Important: Once you have put an arithmetic chip in the box, there are fewer arithmetic chips available for problems later in the game. So, you have to use a different type of basic calculation for each problem.

END OF THE GAME

The game is over as soon as a player collects his fourth number monster card, thus winning the game.



Tip:

You can adjust the level of difficulty individually by having players choose their arithmetic chips randomly. It is important that each of you have the same number of chips and the corresponding number of monster cards for the win.

🇫🇷 LES MONSTRES DES MATHS

Un jeu de mémoire et de calcul monstrueux pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Idée : Martin Wallocha
Illustration : Julia Körtge
Durée de la partie : env. 10 minutes



Au secours, les monstres des maths attaquent ! N'ayez pas peur ! Une bonne dose de perspicacité et une bonne mémoire vous permettront de les attraper facilement. Le but du jeu est de former une opération mathématique correcte à partir de trois monstres. Chaque joueur qui réussit obtient un monstre des maths en récompense. Le premier qui possède quatre monstres des maths gagne la partie.

CONTENU DU JEU

36 cartes de monstre des maths, 16 jetons de signe mathématique de 4 couleurs différentes, 1 règle du jeu

PRÉPARATIFS

Mélangez toutes les cartes de monstre, face cachée, et répartissez-les en carré (6 x 6) au centre de la table. Chaque joueur reçoit quatre jetons de signe mathématique d'une même couleur et les pose devant lui de sorte que les signes plus, moins, multiplié et divisé soient bien visibles.

Attention : Dans certains pays, le signe multiplié est représenté par une croix et le signe divisé par deux points séparés par une barre horizontale. Utilisez la face du jeton qui correspond à votre façon d'écrire le symbole en question.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui imite le mieux un monstre commence en retournant trois cartes au choix.



Peux-tu former une opération mathématique correcte à partir de ces trois cartes de monstre et de l'un de tes jetons de signe mathématique ?

- **Oui. Super !** Présente le calcul mathématique aux autres joueurs. S'il est correct, tu peux prendre la carte de monstre qui indique le résultat. Remplace les deux autres cartes, face cachée, et dépose le jeton utilisé dans la boîte.

L'exemple correct :



- **Non.** Dommage, une fois que tous les joueurs les ont vues, remplace les cartes de monstre, face cachée.

L'exemple incorrect :



C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer trois cartes de monstre.

Important : Dès que tu as posé un jeton de signe mathématique dans la boîte, il te reste moins de jetons pour les autres opérations mathématiques. Tu dois donc utiliser un type d'opération différent à chaque fois.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur obtient sa quatrième carte de monstre et gagne.

Astuce :

Vous pouvez adapter le niveau de difficulté en laissant les joueurs choisir leurs jetons de signe mathématique. Il est important que tous les joueurs aient le même nombre de jetons de signe mathématique et que le nombre de cartes de monstre nécessaires pour gagner soit égal au nombre de jetons.



CIJFERMONSTERS

Een monsterachtige rekenmemorie voor 2 tot 4 spelers van 8 tot 99 jaar.

Idee: Martin Wallocha
Illustratie: Julia Körtge
Speelduur: ca. 10 minuten



Help! Overval door de cijfermonsters! Wees maar niet bang. Met jullie scherpe verstand en goed geheugen kunnen jullie ze heel gemakkelijk vangen. Doel van het spel is om met steeds drie cijfermonsterkaartjes een rekensom met de goede uitkomst te vormen. Als beloning krijg je daarvoor een cijfermonster. Wie verzamelt als eerste vier cijfermonsters

SPELINHOUD

36 cijfermonsterkaartjes, 16 rekenchips in 4 kleuren, 1 handleiding met spelregels

SPELVOORBEREIDING

Draai alle cijfermonsterkaartjes om, meng ze goed door elkaar en verdeel ze in rijen van zes onder elkaar op tafel. Elke speler krijgt de vier rekenchips van dezelfde kleur en legt deze zo voor zich neer dat de rekensymbolen plus, min, maal en gedeeld door, goed te herkennen zijn.

Opgelet! In sommige landen wordt het maal-teken als „x” en het deelteken als twee punten met een horizontale streep ertussen geschreven. Al naargelang de schrijfwijze die bij jullie wordt gebruikt, kun je de kaartjes naar de ene of andere zijde draaien.

SPELVERLOOP

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De speler met de gevaarlijkste monsterblik begint en draait drie willekeurige cijfermonsterkaartjes om.



Kun je van deze drie cijfermonsterkaartjes en één van jouw rekenchips een som met een goede uitkomst maken?

- **Ja? Geweldig!** Reken jouw medespelers de som voor. Als je goed hebt gerekend, mag je het cijfermonsterkaartje met de goede uitkomst pakken. Draai de andere twee kaartjes weer om en leg de rekenchip die je voor deze som hebt gebruikt terug in de doos.

Voorbeeld goed:



- **Nee? Jammer!** Draai de cijfermonsterkaartjes weer terug nadat alle andere spelers ze ook hebben kunnen bekijken.

Voorbeeld fout:



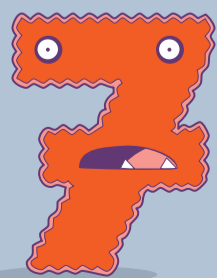
De volgende speler is nu aan de beurt en draait drie cijfermonsterkaartjes om.

Belangrijk! Zodra je een rekenchip in de doos hebt gelegd, heb je voor de volgende sommen één rekensymbool minder over. Je moet dus voor elke som een andere rekenwijze gebruiken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is uit als een speler zijn vierde cijfermonsterkaart heeft gekregen. Hij/zij is dan de winnaar.

Tip: Jullie kunnen de moeilijkheidsgraad individueel aanpassen door de rekenchips willekeurig uit te kiezen. Het belangrijkste is dat jullie allemaal even veel chips hebben en dus dienovereenkomstig veel cijfermonsterkaartjes nodig hebben om het spel te winnen.



MONSTRUOS DE LAS MATE

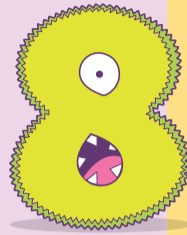
Un “monstruoso” juego de cálculo para 2 a 4 jugadores de 8 a 99 años.

Autor: Martin Wallocha
Ilustraciones: Julia Körtge
Duración de una partida: unos 10 minutos

¡Auxilio, ataque de los monstruos numéricos! Pero no temáis, con vuestra aguda inteligencia y buena memoria podréis capturarlos con facilidad. La finalidad del juego es formar una tarea de cálculo con resultado correcto a partir respectivamente de tres monstruos numéricos. Como recompensa por el esfuerzo se entrega un monstruo numérico. Quien sea el primero en conseguir cuatro monstruos numéricos gana el juego.

CONTENIDO DEL JUEGO

36 cartas de monstruos numéricos, 16 fichas de cálculo en 4 colores, 1 manual de instrucciones



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Poned boca abajo todas las cartas de monstruos numéricos, mezcladlas y distribuidlas en la cuadrícula (6 x 6) en el centro de la mesa. Cada jugador recibe las cuatro fichas de cálculo de un color y las coloca delante de sí de tal forma, que los símbolos del cálculo “más”, “menos”, “multiplicado por” y “dividido por” sean fácilmente reconocibles.

Atención: En algunos países, los símbolos de multiplicación y división se representan respectivamente mediante una cruz y dos puntos y una raya horizontal entre ellos. Según el tipo de notación con la que estéis familiarizados, podéis colocar la ficha de cálculo en uno u otro lado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. El jugador con la mirada más monstruosa tiene el honor de empezar y descubre al azar tres cartas de monstruos numéricos.



¿Eres capaz de plantear una tarea de cálculo con resultado correcto partiendo de estas tres cartas y una de tus tres fichas de cálculo?

- **Sí. ¡Fantástico!** Hazles a tus compañeros de juego el cálculo de la tarea. Si tu cálculo es correcto, puedes quedarte con la carta de monstruo numérico que muestra el resultado. Pon boca abajo de nuevo las otras dos cartas y coloca la ficha de cálculo empleada para la tarea en la bolsa.

Ejemplo correcto:



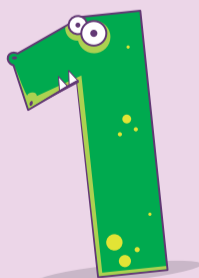
- **No. Lástima,** pon de nuevo boca abajo las cartas, después de que todos los demás también las hayan visto.

Ejemplo incorrecto:



A continuación, le corresponde jugar al siguiente jugador, que descubre tres cartas de monstruos numéricos.

Importante: En cuanto hayas puesto una ficha de cálculo en la bolsa, tendrás para las demás tareas menos símbolos de cálculo disponibles. Por lo tanto, debes emplear para cada tarea un tipo distinto de modalidad básica de cálculo.



FINAL DEL JUEGO

El juego termina en cuanto un jugador consigue su cuarta carta de monstruo numérico, con lo que se proclama vencedor.

Pista: Podéis adaptar el nivel de dificultad individualmente seleccionando al azar vuestras fichas de cálculo. Lo importante es que cada uno de vosotros tenga el mismo número de fichas de cálculo y sean necesarias para ganar el juego el correspondiente número de cartas de monstruos numéricos.

MATE – MOSTRI

Un gioco di calcolo sui mostri, per 2 - 4 giocatori da 8 a 99 anni.

Autore: Martin Wallocha
Illustrazioni: Julia Körtge
Durata del gioco: ca. 10 minuti



Aiuto, i mostri dei numeri sono all’attacco! Ma non abbiate paura, con la vostra arguzia e buona memoria riuscirete a catturarli con facilità. Lo scopo del gioco è utilizzare tre mostri dei numeri alla volta per eseguire un calcolo dal risultato corretto. Come premio c’è un mostro dei numeri. Vince il gioco chi riceve per primo quattro mostri dei numeri.

DOTAZIONE DEL GIOCO

36 carte mostri dei numeri, 16 gettoni di calcolo in 4 colori, 1 istruzioni di gioco

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Coprite tutte le carte mostri dei numeri, mescolatele e distribuitele al centro del tavolo in una griglia di 6 carte x 6. Ogni giocatore riceve i quattro gettoni di calcolo di un colore e li colloca davanti a sé, in maniera che i simboli matematici (più, meno, per e diviso) siano ben riconoscibili.

Attenzione: in alcuni paesi, il simbolo “per” viene rappresentato con una croce e il simbolo “diviso” con due punti intervallati da un trattino obliquo. A seconda di come siete abituati a scriverli, potete decidere di mettere i gettoni di calcolo dall’uno o dall’altro lato.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate in senso orario. Il giocatore che ha lo sguardo da mostro più minaccioso inizia a giocare e scopre tre carte mostri dei numeri a scelta.



Riesci a eseguire un’operazione matematica dal risultato corretto usando le tre carte mostri dei numeri e uno dei tuoi gettoni di calcolo?

- **Sì. Fantastico!** Esegui il calcolo ad alta voce, così che lo sentano gli altri giocatori. Se hai eseguito bene il calcolo, puoi tenere la carta mostri dei numeri che indica il risultato. Quindi ricopri le altre due carte e rimetti nella scatola il gettone di calcolo che hai appena usato.

Esempio corretto:



- **No. Peccato.** Ricopri di nuovo le carte mostri dei numeri dopo che tutti gli altri giocatori le hanno viste.

Esempio sbagliato:



Quindi il turno passa al giocatore successivo, che scoprirà a sua volta tre carte mostri dei numeri.

Importante: una volta riposto nella scatola un gettone di calcolo, avrai a disposizione meno simboli matematici per i prossimi calcoli. Per ciascun calcolo, dovrai usare infatti un altro simbolo matematico.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena un giocatore riceve la quarta carta mostri dei numeri e vince così il gioco.

Suggerimento:

Potete variare il livello di difficoltà a seconda delle esigenze individuali: i giocatori possono scegliere liberamente i gettoni di calcolo. La cosa importante è che tutti abbiano lo stesso numero di gettoni e che sia disponibile un numero di carte mostri dei numeri sufficiente a far vincere un giocatore.

