



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4538



3 · 4 = Klatsch



3 Times 4 = Swat!

Multimouches

3 · 4 = Pets!

3 · 4 = ¡Zas!

3 · 4 = Acchiappa!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

3 · 4 = Klatsch!

Ein LernSpiel rund um das kleine Einmaleins.
Für 2 - 6 Spieler von 8 - 99 Jahren.

Spielidee: Antje Reiter
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: 10 - 20 Minuten



Das kleine Einmaleins ist langweilig?
Fliegenquatsch! Wenn alle gleichzeitig versuchen,
auf die Fliege mit dem richtigen Ergebnis zu klatschen, geht's ganz schön
turbulent zu! Und klatsch – schon bist du der Meister des Einmaleins!

Spielinhalt

- 6 Fliegenklatschen
- 42 Fliegenkarten
- 5 Blumenkarten
- 45 Holzfliegen
- 2 zehnsseitige Zahlenwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Ihr wählt eine Blume aus, um euch für eine bestimmte Zahlenreihe des Einmaleins zu entscheiden. Danach wird gewürfelt. Jetzt sollt ihr Würfelzahl und Blumenzahl richtig miteinander multiplizieren. Wer mit seiner Fliegenklatsche am schnellsten auf die Fliege mit dem richtigen Ergebnis klatscht, erhält zur Belohnung eine Holzfliege. Das Ziel des Spiels ist es, zuerst acht Holzfliegen zu sammeln.

Ziel: acht Holzfliegen sammeln

Die Karten:

Im Spiel gibt es zwei verschiedene Arten von Karten: Blumenkarten und Fliegenkarten.

- Die fünf Blumenkarten zeigen auf jeder Seite eine Blume mit einer farbigen Zahl zwischen 1 und 10. Diese Zahl zeigt die Zahlenreihe, mit der ihr spielt.
- Auf jeder Fliegenkarte steht auf der Vorderseite eine Zahl. Diese Zahl ist das Ergebnis möglicher Multiplikationen im kleinen Einmaleins, wie sie auf der Rückseite zu sehen sind. Die Farbe der Multiplikationen gibt an, zu welcher Blumenzahl, also zu welcher Zahlenreihe, sie gehören.



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel entscheidet ihr euch für eine beliebige Zahlenreihe von 1 bis 10 und legt die entsprechende Blume für jeden gut sichtbar in die Tischmitte. Danach sucht ihr die zehn Fliegen heraus, die auf ihrer Rückseite eine Multiplikationsaufgabe in der gleichen Farbe wie die Zahl auf der Blume haben. Verteilt diese Fliegen mit der Fliegenseite nach oben beliebig um die Blume.

Jeder Spieler erhält eine Fliegenklatsche. Haltet die Holzfliegen und den roten Würfel bereit.

Das restliche Spielmaterial wird nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.

Blume auswählen und in Tischmitte legen, die zehn passenden Fliegen heraussuchen und um Blume verteilen, Fliegenklatschen verteilen, Holzfliegen und roten Würfel bereithalten

Spielablauf

würfeln

*alle spielen gleichzeitig:
Würfelzahl mit Blumenzahl multiplizieren, Fliege mit richtigem Ergebnis suchen, mit Fliegenklatsche darauf klatschen*

Fliegen umdrehen, abgebildete Multiplikationsaufgaben mit Würfel- und Blumenzahl vergleichen, als Erster richtig geklatscht = Holzfliege, zu spät oder falsch geklatscht = keine Holzfliege, neue Runde

acht Holzfliegen = Sieg

Wer am besten wie eine Fliege summen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig: Multipliziert die Zahl auf dem Würfel mit der Zahl auf der Blume und sucht die Fliege mit dem richtigen Ergebnis. Wer sie entdeckt, klatscht schnell mit seiner Fliegenklatsche darauf. Ist ein anderer Spieler der Meinung, dass die richtige Fliege noch nicht entdeckt wurde, darf er weitersuchen.

Achtung: Jeder Spieler darf pro Würfelrunde seine Fliegenklatsche nur einmal benutzen und muss sie auf der Fliege liegen lassen, sobald er diese berührt hat.

Haben alle Spieler auf eine Fliege geklatscht oder sind der Meinung, dass die richtige Fliege bereits gefunden wurde? Dann wird kontrolliert.

Die Kontrolle:

Dreht alle Fliegen um, auf denen Fliegenklatschen liegen. Seht euch die abgebildeten Multiplikationsaufgaben an und sucht die heraus, die sowohl die Blumenzahl und ihre Farbe als auch die gewürfelte Zahl zeigt. Das ist die Fliegenkarte mit dem richtigen Ergebnis.

- Der Spieler, der seine Fliegenklatsche zuerst auf die richtige Fliege geklatscht hat, bekommt eine Holzfliege als Belohnung.
- Hat kein Spieler auf die richtige Fliege geklatscht, bekommt auch kein Spieler eine Holzfliege.

Anschließend werden wieder alle Fliegen verdeckt und jeder Spieler nimmt seine Fliegenklatsche zu sich. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine achte Holzfliege erhält. Er gewinnt das Spiel und ist der Meister des Einmaleins!

Profi-Variante

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

Verteilt alle 42 Fliegen in der Tischmitte. Die Blumen werden für diese Variante nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

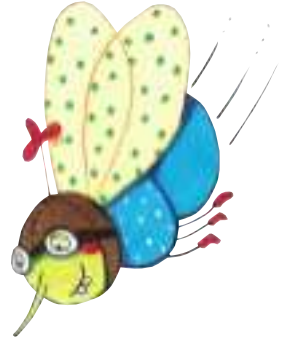
Nun wird mit beiden Würfeln gespielt: Ihr multipliziert die beiden gewürfelten Zahlen miteinander!

Wer nimmt diese Herausforderung an und wird als kleines Einmaleins-Genie in die Fliegengeschichte eingehen?

3 Times 4 = Swat!

An educational game about the one to ten times tables.
For 2-6 players ages 8-99.

Author: Antje Reiter
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: 10 - 20 minutes



You find the times tables boring? Nonsense!
As you all simultaneously try to swat the fly showing the right result,
things get quite frantic! ... And -swat -you are the master of the times
tables!

Contents

- 6 fly swatters
- 42 fly cards
- 5 flower cards
- 5 flowers
- 45 wooden flies
- 2 numerical dice with ten faces
- Set of game instructions

Game Idea

*aim: collect
8 wooden flies*

Aim of the game is to be the first to collect 8 wooden flies. Choose a flower thereby setting the sequence for the times table. Roll the die. Then multiply the number appearing on the die with the number of your flower. Whoever is able to use their fly swatter to hit the correct answer first, obtains a wooden fly as a reward.

The cards:

There are two different types of cards: Cards showing flowers or flies.

- The five flower cards show a colored number between 1 and 10 on each side. This number refers to the sequence you play with.
- On the front side of each fly there is a number. This number is the result of possible multiplications which are shown on the back side of the fly. The different colors of the multiplications correspond to the colors of the flowers, that is to say to their corresponding times table.



Preparation of the Game

*choose flower and
place in center of
table, select the ten
corresponding flies
and distribute
around flower,
distribute fly
swatters, get
wooden flies and red
die ready*

Before starting to play choose a sequence between 1 and 10 and place the corresponding flower face up in the center of the table. Then select the ten flies showing on their back a multiplication of the same color as the color of your flower. Arrange these flies face-up at random around the flower.

Each player takes a fly swatter. Get the wooden flies and the red die ready.

The remaining material is not needed and is returned to the game box.

How to Play

roll the die

Whoever can buzz the most like a fly may start. If you cannot agree, the youngest player starts by rolling the die.

*all play
simultaneously:*

You all play at once. Multiply the number appearing on the die with the number of the flower and search for the right fly. Whoever spots it, hits it

multiply number on die with number of flower, search for fly showing correct result, hit with fly swatter

turn around flies, compare multiplications shown with number of die and number of flower, first right swat = wooden fly, too late or wrong swat = no wooden fly, new round

8 wooden flies = victory

quickly with the fly swatter. If another player thinks that the right fly has not yet been found they can go on searching.

Watch out! Each player may use his or her fly swatter only once per round and has to put it down once they have touched a fly.

As soon as all players have placed their fly swatter on a fly or think that the right fly has been found, you check the results.

Checking:

Turn round all the flies on which a fly swatter has been placed. Take a look at the multiplication tables and search for the one that shows the number and color of the flower as well as the number on the die. This one is the fly with the correct result.

- The player who placed the fly swatter first on the right fly gets a wooden fly as a reward.
- If no player has hit the right fly, no-one gets a wooden fly.

Afterwards all the flies are turned round again and the players take back their fly swatter. It's the turn of the next player in a clockwise direction to roll the die. A new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected his eighth wooden fly. He or she wins the game and is master of multiplication!

Variation for professionals

Play according to the basic game, except for the following variations: Lay out the 42 flies in the center of the table. The flowers are not needed in this variation and are kept in the box.

Play with both dice: Multiply the two numbers appearing on the dice! Who accepts this challenge and will go down as a genius of the times tables in the annals of the history of mathematic flies?

Multimouches

Un jeu éducatif sur les tables de multiplication de 1 à 10.
Pour 2 à 6 joueurs de 8 à 99 ans.

Idée : Antje Reiter
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : 10 - 20 minutes



Comment ?

Vous trouvez que les tables de multiplication de 1 à 10 c'est ennuyeux ?

Alors, essayez tous en même temps de taper sur la mouche qui indique le bon résultat de la multiplication et vous verrez que c'est plutôt amusant ! Et platsch, on peut même devenir un champion du calcul !

Contenu du jeu

- 6 tapettes à mouches
- 42 cartes-mouches
- 5 cartes-fleurs
- 45 mouches en bois
- 2 dés à 10 côtés
- règle du jeu

Idée

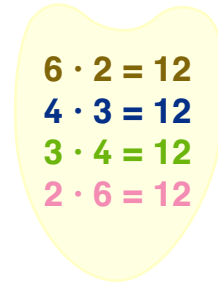
but : récupérer huit mouches en bois

Vous choisissez une fleur dont le chiffre est celui qui devra être multiplié avec un des chiffres de 1 à 10. Ensuite, on lance le dé. Vous essayez alors de multiplier le chiffre du dé par le chiffre indiqué sur la fleur. Celui qui tapera le plus vite avec sa tapette sur la mouche qui indique le bon résultat prend une mouche en bois en récompense. Le but du jeu est de récupérer en premier huit mouches en bois.

Les cartes :

Dans le jeu, il y a deux sortes de cartes : les cartes-fleurs et les cartes-mouches.

- Les cinq cartes-fleurs ont, sur chaque face, une fleur avec un chiffre en couleur de 1 à 10. Ce chiffre est celui qu'il faudra prendre pendant le tour pour effectuer les multiplications.
- Sur la face des cartes-mouches, il y a un chiffre. Il indique le résultat d'une opération quelconque de multiplication selon la table de multiplication de 1 à 10 (les opérations correspondantes figurant au dos). La couleur des nombres de cette multiplication indique le chiffre de la fleur correspondante.



Préparatifs

choisir une fleur et la poser au milieu de la table, prendre les dix mouches correspondantes et les poser autour de la fleur, prendre les tapettes, préparer les mouches en bois et le dé rouge

Avant de commencer la partie, choisissez n'importe quel chiffre entre 1 et 10 et posez la fleur correspondante au milieu de la table pour que tous puissent bien la voir. Ensuite, prenez les dix mouches qui, au dos, ont une opération de multiplication de la même couleur que le chiffre de la fleur. Répartissez ces mouches autour de la fleur, en tournant la face mouche vers le haut.

Chaque joueur prend une tapette. Préparer les mouches en bois et le dé rouge.

Les autres accessoires ne sont pas nécessaires et sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

lancer le dé

jouez tous en même temps : multiplier le chiffre du dé par le nombre de la fleur, chercher la mouche qui indique le bon résultat, taper dessus avec la tapette

retourner la mouche, comparer l'opération de multiplication indiquée au nombre du dé et à celui de la fleur, premier joueur qui a tapé sur la bonne mouche = mouche en bois, tapé trop tard ou sur la mauvaise mouche = pas de mouche en bois, nouveau tour

huit mouches en bois = partie gagnée

Celui qui pourra le mieux imiter le bourdonnement d'une mouche a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Maintenant, vous jouez tous en même temps : multipliez le chiffre du dé par le chiffre de votre fleur et cherchez la mouche qui indique le bon résultat. Celui qui l'a trouvée, tape vite dessus avec sa tapette. Si un autre joueur pense que la bonne mouche n'a pas encore été trouvée, il continue de chercher.

Attention : chaque joueur n'a le droit de taper qu'une seule fois par tour et doit laisser sa tapette sur la mouche dès qu'il l'a touchée.

Quand tous les joueurs ont tapé sur une mouche ou s'ils pensent que la bonne mouche a déjà été trouvée, on vérifie.

La vérification :

Retournez toutes les mouches sur lesquelles il y a une tapette. Regardez les opérations de multiplication qui y figurent et cherchez celle qui correspond au chiffre et à la couleur de la fleur ainsi qu'au chiffre du dé : c'est la carte qui indique le bon résultat.

- Le joueur qui a tapé en premier sur la bonne mouche prend une mouche en bois en récompense.
- Si aucun joueur n'a tapé sur la bonne mouche, personne ne récupère de mouche en bois.

Ensuite, les mouches sont de nouveau retournées et chaque joueur prend sa tapette. Ils choisissent un nouveau chiffre et pose une nouvelle fleur. C'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa huitième mouche en bois. Il gagne la partie et est le champion du calcul.

Variante « pro »

On joue comme dans le jeu précédent, en tenant compte cependant des changements ci-dessous :

Répartissez les 42 mouches au milieu de la table. Remettez les fleurs dans la boîte, elles ne servent pas pour cette variante.

On joue maintenant avec les deux dés en multipliant les chiffres de chacun des dés.

Qui relèvera ce défi et deviendra le super champion des tables de multiplication de 1 à 10 ?

3 · 4 = Pets!

Een op de tafels van 1-10 gericht leerspel.
Voor 2 - 6 spelers van 8 - 99 jaar.

Spelidee: Antje Reiter
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: 10 - 20 minuten



De tafels van 1-10 zijn saai? Vliegenkul!
Wanneer iedereen tegelijk probeert om op de vlieg met de juiste uitkomst te meppen, gaat het er wild aan toe! En met een beetje geluk word je in één klap tot meester in de tafels van 1-10 benoemd!

Spelinhoud

- 6 vliegenmeppers
- 42 vliegenkaarten
- 5 bloemenkaarten
- 45 houten vliegen
- 2 getallendobbelstenen met tien zijden spelregels

Spelidee

doel: acht houten vliegen verzamelen

Jullie zoeken een bloem uit waarmee jullie een bepaalde tafel uit de tafels van 1-10 uitkiezen. Daarna wordt gedobbeld. Nu moeten jullie het gegooid getal met het getal op de bloem vermenigvuldigen. Wie het snelst met zijn vliegenmepper op de vlieg met de juiste uitkomst slaat, krijgt als beloning een houten vlieg. De bedoeling van het spel is om als eerste acht houten vliegen te verzamelen.

De kaarten:

Het spel bevat twee soorten kaarten: bloemenkaarten en vliegenkaarten.

- Op de vijf bloemenkaarten is op iedere zijde een bloem met een gekleurd getal tussen 1 en 10 te zien. Dit getal geeft de tafel aan waarmee jullie gaan spelen.
- Op de voorkant van de vliegenkaarten staat een getal. Dit getal is de uitkomst van een mogelijke vermenigvuldiging uit de tafels van 1-10, zoals die op de achterzijde staan afgebeeld. De kleur van de vermenigvuldigingen geeft aan bij welk bloemengetal en dus ook bij welke tafel ze horen.



$$6 \cdot 2 = 12$$

$$4 \cdot 3 = 12$$

$$3 \cdot 4 = 12$$

$$2 \cdot 6 = 12$$

Vorbereiding van het spel

bloem uitkiezen en in het midden van de tafel leggen, de tien bijbehorende vliegen uitzoeken en om de bloem leggen, vliegenmeppers verdelen, houten vliegen en de rode dobbelsteen klaarleggen

Alvorens met het spel te beginnen, kiezen jullie een willekeurige tafel van 1-10 uit en leggen jullie de bijbehorende bloem voor iedereen goed zichtbaar in het midden van de tafel. Daarna zoeken jullie de tien vliegen uit die op de achterkant een vermenigvuldiging met dezelfde kleur als het getal van de bloem hebben staan. Leg deze vliegen in willekeurige volgorde met de vliegenzijde omhoog rondom de bloem.

Iedere speler krijgt een vliegenmepper. Leg de houten vliegen en de rode dobbelsteen klaar.

Het overige spelmateriaal wordt niet gebruikt en gaat terug in de doos.

Spelverloop

gooien

*iedereen speelt
tegelijk:
dobbel- met
bloemengetal
vermenigvuldigen,
vlieg met de juiste
uitkomst zoeken,
er met de vliegen-
mepper op slaan*

*vliegen omdraaien,
afgebeelde ver-
menigvuldigsommen
met dobbel- en
bloemgetal
vergelijken,
als eerste goed
gemept = houten
vlieg, te laat of
verkeerd gemept =
geen houten vlieg,
nieuwe ronde*

*acht houten vliegen
= gewonnen*

Wie het best als een vlieg kan zoemen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Nu speelt iedereen tegelijk: vermenigvuldig het getal op de dobbelsteen met het getal op de bloem en zoek de vlieg met de juiste uitkomst. Wie hem ontdekt, slaat er snel met zijn/haar vliegenmepper op. Als een andere speler van mening is dat de juiste vlieg nog niet ontdekt is, mag hij/zij verder blijven zoeken.

Opgelet: Iedere speler mag per dobbelronde zijn/haar vliegenmepper maar één keer gebruiken en moet hem op de vlieg laten liggen zodra hij/zij hem heeft aangeraakt.

Als alle spelers een vlieg hebben gemept of van mening zijn dat de juiste vlieg al is gevonden, wordt de uitkomst gecontroleerd.

De controle:

Draai alle vliegen om waarop een vliegenmepper ligt. Bekijk de afgebeelde vermenigvuldigingen en zoek degene waarbij in de bijpassende kleur zowel het bloemengetal als het gegooide getal voorkomen. Dit is de vliegenkaart met de juiste uitkomst.

- De speler die als eerste op de juiste vlieg heeft gemept, krijgt als beloning een houten vlieg.
- Als geen enkele speler op de juiste vlieg heeft gemept, krijgt ook geen enkele speler een houten vlieg.

Daarna worden de vliegen weer omgekeerd en iedere speler pakt zijn/haar vliegenmepper. De kloksgewijs volgende speler is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen. Er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is voorbij zodra één van de spelers zijn/haar achtste houten vlieg krijgt. Hij/zij wint het spel en wordt tot meester in de tafels van 1-10 benoemd!

Profvariant

Afgezien van de volgende aanvullingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

Verdeel alle 42 vliegen over het midden van de tafel. De bloemen worden bij deze variant niet gebruikt en blijven in de doos.

Nu wordt met beide dobbelstenen gespeeld: jullie vermenigvuldigen de twee gegooide getallen met elkaar!

Wie neemt deze uitdaging aan en gaat als klein vermenigvuldigingsgenie de vliegengeschiedenis in?

3 · 4 = ¡Zas!

Para aprender jugando las tablas de multiplicar del 1 al 10.
Para 2 - 6 jugadores de 8 a 99 años.

Autora: Antje Reiter
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración de una partida: 10 - 20 minutos



¿Que las tablas de multiplicar son aburridas? ¡Agarra el matamoscas y verás!
Cuando todos intentan golpear la mosca con el resultado correcto, la cosa se puede animar de lo lindo.
Y ¡zas!, ya eres el campeón de las tablas de multiplicar.

Contenido del juego

- 6 matamoscas
- 42 cartas de las moscas
- 5 cartas de las flores
- 45 moscas de madera
- 2 dados de diez caras
- instrucciones del juego

Finalidad del juego

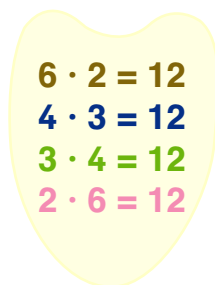
Elegís una flor y su correspondiente tabla de multiplicar. A continuación se tira el dado. Ahora tenéis que multiplicar el número del dado por el de la flor. El más rápido en golpear con el matamoscas la mosca con el resultado correcto, recibe de premio una mosca de madera. La meta del juego es ser el primero en reunir ocho moscas de madera.

finalidad: reunir ocho moscas de madera

Las cartas:

Se juega con dos tipos de cartas: las cartas de las flores y las cartas de las moscas.

- Por los dos lados de cada una de las cinco cartas de las flores hay un número en color entre el 1 y el 10. Se trata del número de la tabla de multiplicar: la tabla del uno, la tabla del dos, etc., con la que vais a jugar.
- En la cara delantera de las cartas de las moscas hay un número. Este número puede pertenecer a varias tablas de multiplicar tal como puede verse en el dorso de las cartas. El color con el que aparecen las multiplicaciones indica a qué flor, es decir, a qué tabla de multiplicar pertenecen.



Preparativos

Antes de comenzar a jugar, tenéis que elegir un número entre el 1 y el 10 y poner la flor correspondiente en el centro de la mesa de manera que quede colocada a la vista de todos. A continuación seleccionáis las diez cartas de moscas que contengan en su dorso una operación de multiplicar con el mismo color que el número de la flor. Distribuid estas cartas libremente -cara arriba- en torno a la flor.

Todos los jugadores reciben un matamoscas. Tened preparadas las moscas de madera y el dado rojo.

Depositad el material restante del juego en la caja porque no se necesita ahora.

elegir flor y colocarla en el centro de la mesa, buscar las diez moscas correspondientes y distribuir las en torno a la flor, repartir los matamoscas, tener preparadas las moscas y el dado rojo

Cómo se juega

tirar el dado

juegan todos a la vez: multiplicar el número del dado y el número de la flor, localizar la mosca con el resultado correcto, golpearla con el matamoscas

dar la vuelta a la mosca, comparar los resultados de las multiplicaciones con el número del dado y de la flor, primero en golpear la mosca = mosca de madera retraso en golpear o golpe equivocado = ninguna mosca de madera, nueva ronda

ocho moscas de madera = ganador

Comienza quien mejor sepa hacer el zumbido de la mosca. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el niño más pequeño tirando el dado.

Ahora jugáis todos a la vez: multiplicad el número del dado por el número de la flor y buscad la mosca con el resultado correcto. Quien la localice tiene que golpear rápidamente encima con su matamoscas. Si otro jugador piensa que la mosca correcta no ha sido localizada todavía, podrá continuar buscando.

Atención: Cada jugador puede golpear una sola vez con su matamoscas y debe dejarlo reposar encima de la mosca sobre la que ha golpeado.

Cuando todos los jugadores han golpeado sobre una mosca o piensan que ya ha sido localizada la mosca correcta, se pasa entonces al control.

El control:

Dad la vuelta a todas las moscas sobre las que se ha golpeado con el matamoscas. Buscad entre las operaciones la que muestre tanto el número de la flor y su color como el número que ha salido en el dado. Ésa es la carta con el resultado correcto.

- El jugador que haya sido el primero en golpear la mosca correcta recibe como premio una mosca de madera.
- En caso de que ningún jugador haya acertado con la mosca correcta, no habrá premio para nadie.

A continuación se vuelve a dar la vuelta a las cartas de las moscas destapadas y cada jugador recoge su matamoscas. Es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, quien tirará el dado. Comienza una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador recibe su octava mosca de madera. Gana la partida y se convierte en el campeón de las tablas de multiplicar.

Variante para expertos mosqueteros

Valen las reglas expuestas hasta el momento con excepción de las siguientes variaciones:

Distribuid las 42 moscas en el centro de la mesa. Para esta variante no son necesarias las flores, de manera que permanecerán dentro de la caja. Ahora se juega con los dos dados: multiplicáis los números de ambos dados.

¿Quién acepta este desafío para poder ostentar el título de pequeño genio de las tablas de multiplicar en la historia de las moscas?

3 · 4 = Acchiappa!

Per giocare con le tabelline dall'1 al 10.
Per 2-6 giocatori da 8 ai 99 anni.

Ideazione: Antje Reiter
Illustrazioni: Martina Leykamm
Durata del gioco: 10-20 minuti



Le tabelline sono una noia? Mano all'acchiappamosche! Quando tutti cercano di colpire la mosca con il risultato corretto, vedrete che bella animazione! Acchiappa! E sei già il campione delle tabelline!

Contenuto del gioco

- 6 acchiappamosche
- 42 carte delle mosche
- 5 carte dei fiori
- 45 mosche di legno
- 2 dadi con numeri con 10 lati
- Istruzioni per giocare

Ideazione

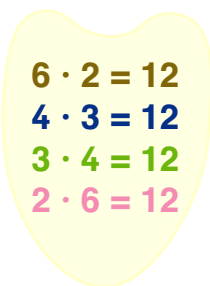
finalità: avere 8 mosche di legno

Scegliete un fiore e così facendo anche una determinata tabellina. Tirate il dado e moltiplicate il risultato con il numero del fiore. Il primo che colpirà con il proprio acchiappamosche la mosca con il risultato corretto, riceverà in premio una mosca di legno. Finalità del gioco è avere per primi 8 mosche di legno.

Le carte:

Si gioca con due diversi tipi di carte: le carte dei fiori e le carte delle mosche.

- Su ogni lato delle 5 carte dei fiori c'è un fiore con un numero colorato dall'1 al 10. Questo numero indica la sequenza numerica con cui si gioca.
- Sul lato superiore della carta delle mosche c'è un numero, che è il risultato delle possibili moltiplicazioni delle tabelline visibili sul lato inferiore. Il colore delle moltiplicazioni indica a quale fiore (vale a dire a quale tabellina) appartengono.



Preparativi del gioco

scegliere fiore e metterlo al centro del tavolo, cercare le 10 mosche corrispondenti e distribuirle intorno al fiore, distribuire acchiappamosche, preparare mosche di legno e dado rosso

Prima di iniziare stabilite quale tabellina scegliere tra l'1 e il 10 e mettete al centro del tavolo il fiore corrispondente in modo visibile per tutti. Cercate poi le 10 mosche che sul lato inferiore hanno una operazione matematica del medesimo colore del numero sul fiore. Distribuite intorno al fiore queste mosche con le operazioni di moltiplicazione coperte.

Ogni giocatore riceve un acchiappamosche. Preparate le mosche di legno e il dado rosso.

Il restante materiale di gioco non serve e si ripone nella scatola.

Svolgimento del gioco

tirare il dado

tutti giocano al contempo: moltiplicare numero del dado e numero del fiore, cercare mosca con risultato corretto e schiacciarla con acchiappamosche

girare la mosca, confrontare i risultati delle moltiplicazioni con il numero del dado e del fiore, primo a schiacciare= mosca di legno, schiacciato troppo tardi o sbagliato= nessuna mosca di legno, nuovo giro

8 mosche di legno=vittoria

Inizia chi ronza meglio come una mosca. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Giocate ora tutti al contempo: moltiplicate il numero del dado con il numero del fiore e cercate la mosca con il risultato corretto. Chi la scopre la schiaccia velocemente con il suo acchiappamosche. Se un altro giocatore ritiene che la mosca corretta non è ancora stata scoperta, potrà continuare la ricerca.

Attenzione: Ad ogni giro i giocatori possono usare solo una volta l'acchiappamosche, che resterà poi appoggiato sulla mosca schiacciata.

Si procede a controllare i risultati non appena tutti i giocatori hanno schiacciato una mosca o ritengono che la mosca giusta sia già stata trovata.

Il controllo:

Scoprite tutte le carte mosca su cui ci sono acchiappamosche. Tra le operazioni di moltiplicazione cercate quella che riporta tanto il numero del fiore e il suo colore, quanto il numero tirato al dado. Questa è la carta delle mosche con il risultato corretto.

- Riceve in premio una mosca di legno il giocatore che per primo ha schiacciato la mosca giusta.
- In caso nessuno schiacci la mosca giusta, non ci sarà neppure premio.

Le mosche vengono poi coperte e ognuno riprende il proprio acchiappamosche. Il turno passa al giocatore che segue in senso orario e che tira il dado. Inizia un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena uno dei giocatori ha 8 mosche di legno. E' vincitore e campione di tabelline.

Variante per esperti

Valgono le regole finora esposte ad eccezione delle seguenti variazioni: Distribuite le 42 mosche al centro del tavolo. In questa variante non si utilizzano i fiori che resteranno nella scatola.

Tirate ora i due dadi e moltiplicate i due numeri tirati ai dadi!

Chi accetta questa sfida per potersi poi fregiare del titolo di genio delle tabelline?