



Rechen-Detektive

Spielesammlung

4517

Number Detectives · DéTECTIVES as du calcul
Rekendetective · Los detectives del cálculo
I detective dei numeri

HABA[®]



Rechen-Detektive

Eine Spielesammlung rund um Addition und Multiplikation.
Für 2 - 5 Rechen-Detektive von 6 - 99 Jahren.

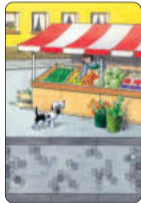
Spielidee: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Aleš Vrtal
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 1 Detektiv
- 1 Würfel (1, 2, 3, 4, 5, Detektivsymbol)
- 1 Würfel (1, 3, 5, 7, 9, Detektivsymbol)
- 1 Würfel (2, 4, 6, 8, 10, Detektivsymbol)
- 12 Wegkarten
- 24 Zahlenkarten
- 1 Spielanleitung

Karten-Übersicht

Vorderseiten:



elf Wegkarten



eine Wegkarte mit
Detektivbüro (= Ziel)

Die zwölf Wegkarten

Rückseiten:

3·8	4·5	6·6	1·2	8·9
8·3	4·5	9·9	1·2	8·6

elf Wegkarten mit fünf Feldern
und Multiplikationsaufgaben



eine Wegkarte mit
Detektivbüro (= Ziel)

Die 24 Zahlenkarten

Vorderseite: Zahlen



Rückseite: Detektive



Auf den Vorderseiten sind die Zahlen 1 bis 24 aufgedruckt und auf der Rückseite ist die entsprechende Anzahl an Detektiven zu sehen.

Vor jedem Spiel könnt ihr entscheiden, mit welcher Kartenseite ihr spielen wollt:

- Die Vorderseite mit den Zahlen ist einfacher zu spielen.
- Schwieriger wird es mit der Kartenrückseite, da bei dieser Variante auch noch die Detektive gezählt werden müssen.

Spiele zur Addition im Zahlenraum 1 - 24

Für 2 - 5 Rechen-Detektive ab 6 Jahren.

1. Die Plus-Detektive

Welcher Spieler hat mit Köpfchen und etwas Glück am Ende die meisten Zahlenkarten vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Legt die zwölf Wegkarten (Vorderseite nach oben) so aneinander, dass sie eine Laufstrecke ergeben. Das Detektivbüro kommt ans Ende der Kartenreihe. Stellt den Detektiv auf die erste Karte.

Einigt euch vor Spielbeginn auf eine beliebige Seite der Zahlenkarten (Zahlen oder Detektive). Legt die 24 Zahlenkarten jeweils mit der gewählten Seite nach oben auf dem Tisch aus. Haltet die drei Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt alle drei Würfel.

Addiere alle Zahlen, die du gewürfelt hast, und nenne anschließend das Ergebnis. Zusammen mit deinen Mitspielern kontrollierst du dein Ergebnis.

- **Richtiges Ergebnis?**

Super! Zur Belohnung darfst du die Zahlenkarte aus der Tischmitte nehmen und vor dir ablegen.

Im späteren Spielverlauf kannst du die Zahlenkarte von dem Mitspieler nehmen, vor dem sie gerade liegt.

- **Falsches Ergebnis?**

Schade! Du erhältst leider keine Belohnung.

Anschließend ziehst du den Detektiv um die Anzahl der gewürfelten Detektivsymbole auf dem Weg in Richtung Detektivbüro weiter.

Achtung: Wenn du drei Detektivsymbole würfelst, kannst du in dieser Runde leider keine Rechenaufgabe lösen. Du ziehst in diesem Fall nur den Detektiv drei Karten vorwärts.

Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Detektiv das Detektivbüro erreicht. Wer jetzt die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die Karte mit dem höchsten Wert vor sich liegen hat.

2. Die schnellen Plus-Detektive

Es gelten die Spielregeln von „Die Plus-Detektive“, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Jetzt rechnen alle Spieler gleichzeitig.
- Nach dem Würfeln versucht jeder, möglichst schnell die Zahlen zu addieren und seine Hand auf die richtige Zahlenkarte zu legen. Die Zahlenkarte kann in der Tischmitte oder bereits vor einem Spieler liegen.
- Ist es die richtige Zahlenkarte, legt er sie offen vor sich ab.
- Ist es eine falsche Zahlenkarte, darf er in dieser Runde nicht mehr mitsuchen. Die anderen Spieler suchen weiter nach der richtigen Karte.

Spiele zur Multiplikation im Zahlenraum 1 - 100

Für 2 - 5 Rechen-Detektive ab 8 Jahren.

1. Die Einmaleins-Detektive

Welcher Spieler hat mit Köpfchen und etwas Glück am Ende die meisten Zahlenkarten vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Legt die zwölf Wegkarten (Rückseite nach oben) so aneinander, dass sie eine Laufstrecke ergeben. Das Detektivbüro kommt ans Ende der Kartenreihe.

Stellt den Detektiv auf das erste Feld der ersten Wegkarte. Mischt die Zahlenkarten und legt sie gestapelt neben das Detektivbüro. Haltet den Würfel mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 und dem Detektivsymbol bereit.

Die beiden übrigen Würfel werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Dose.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Der Detektiv?**

So ein Glück! Der Detektiv schenkt dir eine Zahlenkarte. Nimm die oberste Karte vom Stapel und lege sie vor dir ab.

- **Eine Zahl?**

Ziehe den Detektiv so viele Felder in Richtung Detektivbüro weiter, wie die Zahl des Würfels anzeigt. Der Detektiv steht jetzt auf einem Feld mit einer Malrechnung (und deren Umkehraufgabe).

Rechne die Aufgabe und nenne die Lösung. Zusammen mit deinen Mitspielern kontrollierst du dein Ergebnis:

- **Richtiges Ergebnis?**

Super! Zur Belohnung darfst du die oberste Zahlenkarte vom Stapel ziehen und vor dir ablegen.

- **Falsches Ergebnis?**

Schade! Du erhältst leider keine Belohnung.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.



Tipp: Auf Seite 12 findet ihr eine Tabelle mit den Lösungen des „Kleinen Einmaleins“!

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Detektiv das Detektivbüro erreicht hat oder alle Karten des Kartenstapels verteilt sind. Wer jetzt die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die Karte mit dem höchsten Wert vor sich liegen hat.

2. Die schnellen Einmaleins-Detektive

Es gelten die Spielregeln von „Die Einmaleins-Detektive“, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Jetzt rechnen alle Spieler gleichzeitig.
- Der Detektiv wird nun nicht sofort nach dem Würfeln gezogen. Die Spieler müssen ihn zuerst „in Gedanken“ ziehen und die Rechnung lösen, neben der der Detektiv stehen würde. Dann rufen sie das Ergebnis.
- Jeder Spieler darf pro Runde nur ein Ergebnis rufen.
- Wer zuerst die richtige Lösung ruft, bekommt die oberste Zahlenkarte vom Stapel. Rufen mehrere Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis, bekommt keiner eine Zahlenkarte. Der Detektiv wird aber trotzdem weiter gezogen.
- Hat ein Spieler eine falsche Lösung gerufen, muss er die niedrigste, bereits vor ihm liegende Zahlenkarte in die Dose zurücklegen. Hat ein Spieler noch keine Zahlenkarte vor sich liegen, kann er natürlich auch keine abgeben! Die Mitspieler dürfen weiter versuchen die Rechnung zu lösen.
- Ihr könnt das Spiel natürlich auch mit einem der beiden anderen Würfel spielen!

Tabellenübersicht „Das kleine Einmaleins“

•	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Number Detectives

A game collection all about addition and multiplication for 2-5 number detectives ages 6-99.

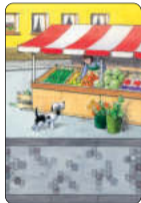
Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Aleš Vrtal
Length of the game: each game approx. 10 minutes

Contents

- 1 detective
- 1 die (1, 2, 3, 4, 5, detective symbol)
- 1 die (1, 3, 5, 7, 9, detective symbol)
- 1 die (2, 4, 6, 8, 10, detective symbol)
- 12 path cards
- 24 number cards
- Set of game instructions

The cards

Front side:



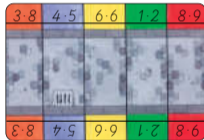
eleven path cards



*one path card showing a
detective's office (=target)*

The twelve path cards

Back:



*eleven path cards showing five
squares and multiplication problems*



*one path card showing
a detective's office
(=target)*

The 24 number cards

Face: numbers



Back: detectives



The faces of the cards show the numbers 1 to 24, and on the back the corresponding number of detectives.

Before starting to play decide on either one of the sides.

- It is easier to play with the face showing the numbers.
- Playing with the back is more difficult as you have to count the number of detectives shown.

Games about addition, numbers 1 to 24

For 2-5 number detectives ages 6+.

1. The Plus-detectives

Whoever is savvy and has lots of luck will collect the most number cards.

Preparation of the Game

Arrange the twelve path cards (front side facing up) in a row, finishing with the detective's office. Put the detective on the first card.

Before starting to play agree on any side of the number cards (numbers or detectives) and distribute the twelve number cards with the chosen side face-up on the table. Get the three dice ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts and rolls the three dice.

Add the three numbers appearing on the dice and announce the result. Check the result together with the other players.

- **Correct result?**

Perfect! As a reward take the corresponding number card and place it in front of you. Later during the game you can take the card from another player if he happens to have it in front of him.

- **Wrong result?**

Pity! There is no reward.

Then move the detective as many squares towards the detective's office as detective symbols appear on the dice.

Watch out: if you roll three detective symbols unfortunately you cannot resolve any addition problem in this round. In this case you move the detective three cards ahead.

Then it's the turn of the next player to roll the dice.

End of the Game

The game ends as soon as a detective has reached the office card. The player with the most cards in front of him or her wins the game. In case of a draw the player with the card of the highest number wins the game.

2. Quick Plus-detectives

Play according to the rules of Plus detectives, except for the following changes:

- The players calculate all at once.
- Once the dice are cast each player tries to add up as quickly as possible the numbers and puts his hand on the right number card.
- If it is the correct card, he places the card face-up in front of him.
- If it is an incorrect card, the player drops out for this round. The other players go on searching.

Games dealing with multiplication, numbers 1-100

For 2-5 number detectives ages 8+.

1. The ten times table detectives

Whoever is savvy and has lots of luck will collect the most number cards.

Preparation of the Game

Arrange the twelve path cards (backside facing-up) in a row finishing with the detective's office. Place the detective on the first square of the first path card.

Shuffle the number cards and put them in a pile next to the detective's office. Get ready the die showing the numbers 1, 2, 3, 4, 5 and the detective symbol.

The two other dice are not needed and are kept in the tin.

How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts by rolling the die.

On the die appears:

- **The detective**

Lucky you! The detective gives you a number card. Draw the card from the top of the pile and place it in front of you.

- **A number**

Move the detective as many squares as the number on the die indicates. The square on which the detective now stands shows a multiplication problem (and its reverse).

Calculate and announce the solution. Together with the other players you check your result.

- **Right result**

Perfect! As a reward you draw the card from the top of the pile and place it in front of you.

- **Wrong result**

Pity! You do not get a reward.

Then it's the turn of the next player to roll the die.



Hint: on page 22 there is a table with the solutions of the ten times tables.

End of the Game

The game ends as soon as the detective reaches the office or all the cards have been taken from the pile. Whoever has the most cards wins the game. In case of a draw the player who has the card with the highest number wins.

2. The speedy ten times table detectives

The same rules apply as in the "Ten times table detectives", except for the following changes:

- All players calculate simultaneously.
- The detective is not moved immediately after the die is cast. Instead the players have to imagine where it would land and solve the problem of the corresponding square and then announce the result.
- Each player may announce only one result per round.
- The player who is the first to announce the right result gets the card from the top of the pile. If two or more players simultaneously announce the right result, neither gets a number card. The detective nevertheless is moved ahead.
- If a player announces a wrong result he has to return the card with the lowest number in front of him to the tin. If he has no cards yet, he of course can not hand in any. The other players go on trying to resolve the problem.
- Of course, you can also use the other two dice.

Multiplication table "Ten times Tables"

•	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Détectives as du calcul

Une collection de jeux sur le thème de l'addition et de la multiplication.

Pour 2 à 5 détectives forts en maths, de 6 à 99 ans.

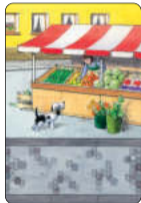
Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Aleš Vrtal
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

Contenu du jeu

- 1 détective
- 1 dé (chiffres 1, 2, 3, 4, 5 + symbole de détective)
- 1 dé (chiffres 1, 3, 5, 7, 9 + symbole de détective)
- 1 dé (chiffres 2, 4, 6, 8, 10 + symbole de détective)
- 12 cartes « circuit »
- 24 cartes « chiffre »
- 1 règle du jeu

Les cartes

Face :



onze cartes « circuit »



une carte « circuit » avec
bureau de détective (= but)

Les douce cartes « circuit »

Dos :

3·8	4·5	6·6	1·2	8·9
8·3	4·5	9·9	2·1	9·8

une carte « circuit » avec cinq cases
et des exercices de multiplication



« circuit » avec bureau
de détective (= but)

Les 24 cartes « chiffre »

La face : chiffre



Le dos : détectives



Sur la face des cartes sont imprimés les chiffres 1 à 24 et au dos, figure le nombre correspondant de détectives.

Avant de commencer la partie, vous pouvez choisir la face avec laquelle vous voulez jouer :

- Le jeu est plus facile avec la face « chiffre ».
- Il sera plus compliqué de jouer avec la face « détectives », car il va falloir les compter.

Jeux d'addition avec les chiffres de 1 à 24.

Pour 2 à 5 détectives as du calcul à partir de 6 ans.

1. Les détectives « + »

Quel joueur sera bon en calcul mental et aura suffisamment de chance pour pouvoir récupérer le plus de cartes « chiffre » ?

Préparatifs

Poser les douze cartes « circuit » les unes à côté des autres (face visible) en formant un circuit. Le bureau de détective est posé au bout de la rangée. Mettre le détective sur la première carte.

Avant de commencer la partie, convenir avec quelle face des cartes « chiffre » vous allez jouer (chiffre ou détectives). Poser les 24 cartes « chiffre » sur la table, avec la face choisie visible. Préparer les trois dés.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence en lançant les trois dés.

Additionne les trois chiffres indiqués par les dés et annonce le résultat. Avec les autres joueurs, vérifies alors le résultat.

- **Bon résultat ?**

Super ! En récompense, tu prends la carte « chiffre » correspondante posée au milieu de la table et la poses devant toi. Plus tard dans le jeu, tu pourras prendre la carte « chiffre » au joueur qui l'aura devant lui.

- **Mauvais résultat ?**

Domage ! Tu ne prends pas de carte.

Ensuite, tu avances le détective sur le circuit vers le bureau de détective, du nombre de symboles « détective » indiqué par les dés.

Attention : si les dés tombent sur les trois symboles de détective, tu ne peux donc pas faire d'addition pendant ce tour. Dans ce cas, tu avances le détective juste de trois cartes.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le détective est arrivé au bureau. Celui qui a alors le plus de cartes devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a la carte au chiffre le plus élevé.

2. Détectives « + » super rapides

Jouer suivant les règles du jeu précédent mais en tenant compte cependant des changements suivants :

- Maintenant, tous les joueurs calculent en même temps.
- Une fois les dés lancés, chacun additionne les chiffres le plus vite possible et pose sa main sur la carte de chiffre correspondante. La carte « chiffre » peut se trouver au milieu de la table ou devant un joueur.
- Si c'est la bonne carte « chiffre », il la pose devant lui avec le chiffre visible.
- Si c'est la mauvaise carte, il n'a plus le droit de jouer pendant ce tour. Les autres continuent de chercher la bonne carte.

Jeux de multiplication, chiffres de 1 à 100

Pour 2 à 5 détectives as du calcul à partir de 8 ans.

1. Les détectives « multiplicateurs »

Quel joueur sera bon en calcul mental et aura suffisamment de chance pour pouvoir récupérer le plus de cartes « chiffre » ?

Préparatifs

Poser les douze cartes « circuit » les unes à côté des autres (face visible) en formant un circuit. Le bureau de détective est posé au bout de la rangée. Mettre le détective sur la première carte.

Mélanger les cartes « chiffre » et les empiler à côté du bureau de détective. Préparer le dé aux chiffres 1, 2, 3, 4, 5 + symbole de détective.

Remettre les deux dés restants dans la boîte, car on ne s'en servira pas pour ce jeu.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le détective ?**

Quelle chance ! Le détective te donne une carte « chiffre ». Prends la carte posée au-dessus de la pile et pose-la devant toi.

- **Un chiffre ?**

Avance le détective vers le bureau de détective du nombre de cases correspondant au chiffre du dé. Le détective se trouve maintenant sur une case indiquant un exercice de multiplication (les chiffres à multiplier figurent deux fois en étant intervertis).

Fais la multiplication et annonce le résultat. Avec les autres joueurs, vérifie ton résultat :

- **Bon résultat ?**

Super ! En récompense, tu prends la carte posée au-dessus de la pile et la poses devant toi.

- **Mauvais résultat ?**

Domage ! Tu ne prends pas de carte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Conseil : A la page 32, vous trouverez un tableau indiquant les résultats de la table de multiplication avec les chiffres de 1 à 10 !

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le détective arrive au bureau ou que toutes les cartes de la pile sont épuisées. Celui qui a alors récupéré le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a la carte au chiffre le plus élevé.

2. Les détectives « multiplicateurs » super rapides

Jouer suivant les règles du jeu précédent en tenant compte des changements suivants :

- Maintenant, tous les joueurs calculent en même temps.
 - Le détective n'est plus avancé tout de suite après le lancer du dé. Les joueurs doivent d'abord l'avancer de manière fictive « en pensée », faire la multiplication indiquée par la case où il va arriver et annoncer le résultat.
 - Chaque joueur ne doit annoncer qu'un seul résultat par tour.
- Celui qui annonce le bon résultat en premier prend la carte « chiffre » posée au-dessus de la pile. Si plusieurs joueurs annoncent le bon résultat en même temps, personne ne prend de carte mais le détective est quand même avancé.
 - Si un joueur a annoncé un mauvais résultat, il doit, parmi les cartes « chiffre » qu'il a déjà récupérées, remettre dans la boîte celle au chiffre le plus petit. Si un joueur n'a pas encore de carte, il ne peut donc pas en redonner ! Les autres joueurs ont le droit de continuer de chercher le résultat demandé.
 - Vous pouvez aussi jouer avec un autre dé à chiffres !

Table de multiplication de 1 à 10

·	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Rekendetective

Een verzameling spelletjes waarbij optellen en vermenigvuldigen centraal staan.

Voor 2 - 5 rekendetectives van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Aleš Vrtal

Spelduur: ieder spel ca. 10 minuten

Spelinhoud

- 1 detective
- 1 dobbelsteen (1, 2, 3, 4, 5, detectivesymbool)
- 1 dobbelsteen (1, 3, 5, 7, 9, detectivesymbool)
- 1 dobbelsteen (2, 4, 6, 8, 10, detectivesymbool)
- 12 routekaarten
- 24 getallenkaarten
- spelregels

Kaartenoverzicht

voorzijde:



11 roudekaarten



1 roudekaart met detective-bureau (= einddoel))

De twaalf roudekaarten

achterzijde:

3-8	4-5	6-6	1-2	8-9
8-3	4-5	9-9	1-2	9-8

11 roudekaarten met vijf velden en vermenigvuldigingen



1 roudekaart met detective-bureau (= einddoel)

De 24 getallenkaarten

voorzijde: getallen



achterzijde: detectives



Op de voorzijde staan de getallen van 1 tot 24 afgebeeld en op de achterzijde is hetzelfde aantal detectives te zien.

Vóór ieder spel kunnen jullie kiezen met welke kaartenzijde jullie willen spelen:

- Het spel is eenvoudiger als met de voorzijde waarop de getallen staan afgebeeld, wordt gespeeld.
- Het wordt moeilijker met de achterzijde van de kaarten want bij deze variant moet ook het aantal detectives worden geteld.

Optespelletjes binnen de getallenreeks 1 - 24

Voor 2 - 5 rekendetectives vanaf 6 jaar.

1. De plusdetective

Welke speler houdt zijn hoofd erbij en heeft met een beetje geluk aan het eind de meeste getallenkaarten voor zich liggen?

Spelvoorbereiding

Leg de 12 routekaarten (voorzijde omhoog) achter elkaar zodat ze een parcours vormen. Het detectivebureau komt aan het eind van de rij kaarten te liggen. Zet de detective op de eerste kaart.

Spreek vóór het spel af met welke zijde van de kaarten (getallen of detectives) gespeeld wordt. Leg de 24 getallenkaarten elk met de uitgekozen zijde omhoog op de tafel. Houd de drie dobbelstenen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en gooit met de drie dobbelstenen.

Tel alle getallen die je hebt gegooid bij elkaar op en zeg daarna de uitkomst. Samen met je medespelers controleer je de uitkomst.

- **Juiste uitkomst?**

Geweldig! Als beloning mag je de getallenkaart uit het midden van de tafel pakken en voor je neerleggen. In het verdere spelverloop mag je ook de kaart van een medespeler pakken als hij/zij deze al voor zich heeft liggen.

- **Verkeerde uitkomst?**

Helaas! Je krijgt jammer genoeg geen beloning.

Vervolgens zet je de detective overeenkomstig het aantal gegooide detectivesymbolen langs het parcours, in de richting van het detectivebureau vooruit.

Opgelet: als je drie detectivesymbolen gooit, kan je in deze ronde helaas geen rekensom oplossen. In dit geval zet je alleen de detective drie kaarten vooruit.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de detective het detectivebureau bereikt. Wie nu de meeste kaarten voor zich heeft liggen, wint het spel. Bij gelijkspel wint van deze spelers degene die de kaart met de hoogste waarde voor zich heeft liggen.

2. De snelle plusdetective

De spelregels van „de plusdetective” blijven geldig, maar met de volgende aanvullingen:

- Alle spelers rekenen nu tegelijk.
- Nadat is gedobbeld, probeert iedereen zo snel mogelijk de getallen op te tellen en zijn/haar hand op de juiste getallenkaart te leggen. De getallenkaart kan zowel in het midden op de tafel, als bij één van de spelers liggen.
- Is het de juiste getallenkaart dan legt hij/zij deze open voor zich neer.
- Is het een verkeerde getallenkaart dan doet hij/zij in deze ronde niet meer mee. De andere spelers zoeken verder naar de juiste kaart.

Vermenigvuldigingspelletjes, getallenreeks 1 - 100

Voor 2 - 5 rekendetectives vanaf 8 jaar.

1. Vermenigvuldigingsdetective

Welke speler houdt zijn hoofd erbij en heeft met een beetje geluk aan het eind de meeste kaarten voor zich liggen?

Spelvoorbereiding

Leg de twaalf routekaarten (achterzijde omhoog) achter elkaar zodat ze een parcours vormen. Het detectivebureau komt aan het eind van de rij kaarten te liggen.

Zet de detective op het eerste veld van de eerste routekaart. Schud de getallenkaarten en leg ze op een stapel naast het detectivebureau.

Houd de dobbelsteen met de getallen 1, 2, 3, 4, 5 en het detectivesymbool klaar.

De twee overige dobbelstenen worden bij dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **De detective?**

Wat een bof! De detective geeft je een getallenkaart cadeau. Pak de bovenste kaart van de stapel en leg hem voor je neer.

- **Een getal?**

Zet de detective net zoveel velden in de richting van het detectivebureau vooruit, als het met de dobbelsteen gegooidde getal. De detective staat nu op een veld met een vermenigvuldiging (en haar omgekeerde).

Bereken de opgave en noem het antwoord. Samen met je medespelers controleer je het product:

- **Juist product?**

Geweldig! Als beloning mag je de bovenste getallenkaart van de stapel nemen en voor je neerleggen.

- **Verkeerd product?**

Helaas! Je krijgt jammer genoeg geen beloning.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om te gooien.



Tip: op blz. 42 staat een tabel met de producten van de tafels van 1-10!

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de detective het detectivebureau bereikt of als alle kaarten van de stapel zijn verdeeld. Wie nu de meeste kaarten voor zich heeft liggen, wint het spel. Bij gelijkspel wint van deze spelers degene die de kaart met de hoogste waarde voor zich heeft liggen.

2. De snelle vermenigvuldigingsdetective

De spelregels van „de vermenigvuldigingsdetective” blijven geldig, maar met de volgende aanvullingen:

- Alle spelers rekenen nu tegelijk.
- De detective wordt niet meteen verzet nadat er gegooid is. De spelers moeten hem eerst „in gedachten” verzetten en de vermenigvuldiging oplossen waarop de detective terecht zou komen en het product roepen.
- Iedere speler mag per ronde slechts één oplossing roepen.
- Wie het eerst de juiste oplossing roept, krijgt de bovenste kaart van de stapel. Als meerdere spelers tegelijk de juiste oplossing roepen, krijgt niemand een getallenkaart. De detective wordt echter wel vooruit gezet.
- Als een speler een onjuist product heeft geroepen, moet hij/zij van de getallenkaarten die hij/zij voor zich heeft liggen, de kaart met het laagste getal in de doos terugleggen. Als de speler nog geen getallenkaart heeft, kan hij/zij natuurlijk ook geen kaart terugleggen! De medespelers mogen verder spelen en proberen de vermenigvuldiging op te lossen.
- Jullie kunnen het spel natuurlijk ook met één van de andere dobbelstenen spelen!

Overzichtstabel „De tafels van 1-10”

•	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



Los detectives del cálculo

Una colección de juegos sobre las sumas y las multiplicaciones.

Para 2 - 5 detectives del cálculo de 6 - 99 años.

Idea del juego:

Wolfgang Dirscherl

Ilustraciones:

Aleš Vrtal

Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Contenido

- 1 detective
- 1 dado (1, 2, 3, 4, 5, símbolo de detective)
- 1 dado (1, 3, 5, 7, 9, símbolo de detective)
- 1 dado (2, 4, 6, 8, 10, símbolo de detective)
- 12 cartas camino
- 24 cartas de números
- Instrucciones

Las cartas

Caras de anverso:



once cartas camino



una carta camino con la oficina del detective (= meta)

Las doce cartas camino

Caras de reverso:

3·8	4·5	6·6	1·2	8·9
8·3	5·4	9·9	2·1	9·8

once cartas camino con cinco casillas y operaciones de multiplicar



una carta camino con la oficina del detective (= meta)

Las 24 cartas de números

Cara de anverso: Números



Cara de reverso: Detectives



Las caras de anverso muestran los números del 1 al 24 y en cada cara de reverso aparece el número de detectives correspondiente.

Antes de cada partida decidid con qué cara queréis jugar:

- Jugar con la de los números es más fácil.
- Con la de los detectives el juego es más complicado porque hay que contarlos.

Juegos de sumas con números de 1 - 24

Para 2 - 5 detectives del cálculo a partir de 6 años

1. Los detectives del signo Más

¿Qué jugador, pensando un poco y con suerte, acaba teniendo delante suyo el mayor número de cartas de números?

Preparativos

Colocad las doce cartas camino (con la cara de anverso boca arriba) formando un recorrido y poned al final la oficina del detective. Colocad al detective sobre la primera carta.

Antes de comenzar, poneos de acuerdo con qué cara de las cartas de números vais a jugar (la de los detectives o la de los números). Extended por la mesa las 24 cartas con la cara elegida boca arriba. Preparad los tres dados.

Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza tirando los tres dados.

Haz la suma de los números que salen en los dados y di el resultado. Entre todos comprobad si es correcto.

- **¿Resultado correcto?**
¡Genial! Como recompensa coge la carta de números de la mesa y ponla delante tuyo. A lo largo del juego puedes coger la carta cuando la tenga delante otro jugador.
- **¿Resultado incorrecto?**
¡Qué pena! No hay recompensa.

Mueve al detective por el recorrido hacia la oficina el número de símbolos de detective que haya salido en los dados.

Atención: si salen tres símbolos ya no puedes hacer ninguna operación de cálculo en este turno. Sólo puedes hacer avanzar al detective tres cartas.

A continuación tira el siguiente jugador.

Final del juego

El juego finaliza cuando el detective llegue a la oficina. Quien tenga delante el mayor número de cartas es el ganador. En caso de empate gana el que tenga la carta con el valor más alto.

2. Los detectives veloces del signo Más

Las reglas son las mismas que en "los detectives del signo Más", con las modificaciones siguientes:

- Ahora calculan todos los jugadores a la vez.
- Al tirar los dados, todos intentan sumar los números lo más rápido posible y poner la mano sobre la carta correcta. Puede que la carta esté en el centro de la mesa o delante de un jugador.
- Si es correcta la pone boca arriba delante suyo.
- Si no lo es ya no puede seguir jugando en esta partida. Los demás jugadores siguen buscando la carta correcta.

Juegos de multiplicaciones, números de 1 - 100

Para 2 - 5 detectives del cálculo a partir de 8 años.

1. Los detectives de la tabla de multiplicar

¿Qué jugador, pensando un poco y con suerte, acaba teniendo delante suyo el mayor número de cartas de números?

Preparativos

Colocad las doce cartas camino (con la cara de reverso boca arriba) formando un recorrido y poned al final la oficina del detective. Colocad al detective sobre la primera casilla de la primera carta.

Barajad las cartas de números y poned el montón junto a la oficina. Preparad el dado con los números 1, 2, 3, 4, 5 y el símbolo de detective.

Para este juego los otros dos dados no hacen falta. Dejadlos en la lata.

Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza tirando.

¿Qué sale en el dado?

- **¿El detective?**
¡Vaya suerte! El detective te regala una carta de números. Coge la primera del montón y ponla delante tuyo.
- **¿Un número?**
Mueve al detective hacia la oficina el número de casillas que hayan salido en el dado. El detective está en una casilla con una multiplicación (y la operación a la inversa).

Resuélvela y di el resultado. Comprueba si es correcto con los demás jugadores.

- **¿Resultado correcto?**
¡Fenomenal! Como recompensa coges la primera carta del montón y la pones delante tuyo.
- **¿Resultado incorrecto?**
¡Qué pena! No tienes recompensa.

Ahora le toca tirar al siguiente jugador.



Sugerencia: ¡La página 52 contiene un cuadro con las soluciones de "la tabla de multiplicar del 1 al 10"!

Final del juego

El juego finaliza cuando el detective llegue a la oficina o ya no queden cartas en el montón. Quien tenga delante el mayor número de cartas es el ganador. En caso de empate gana el que tenga la carta con el valor más alto.

2. Los detectives veloces de la tabla de multiplicar

Las reglas son las mismas que en "los detectives de la tabla de multiplicar", con las modificaciones siguientes:

- Ahora calculan todos los jugadores a la vez.
 - No se mueve al detective enseguida después de tirar los dados. Primero los jugadores tienen que moverlo "mentalmente", resolver la operación sobre la que estaría y decir el resultado.
 - Cada jugador sólo puede decir un resultado por ronda.
- Quien diga primero el resultado correcto coge la primera carta del montón. Si lo dicen varios a la vez no se lleva la carta ninguno, pero se hace avanzar al detective.
 - Si un jugador dice un resultado incorrecto, devuelve a la lata la carta de menor valor de las que tenga delante. ¡Claro, excepto si no tiene ninguna! Los demás continúan intentando resolver la operación de cálculo.
 - ¡También podéis jugar con cualquiera de los otros dos dados!

Cuadro "La tabla de multiplicar del 1 al 10"

•	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



I detective dei numeri

Una raccolta di giochi per sommare e moltiplicare
Per 2-5 detective dei numeri da 6 a 99 anni.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Aleš Vrtal
Durata del gioco: ogni gioco circa 10 minuti

Contenuto del gioco

Detective

Dado (1, 2, 3, 4, 5, simbolo del detective)

Dado (1, 3, 5, 7, 9, simbolo del detective)

Dado (2, 4, 6, 8, 10, simbolo del detective)

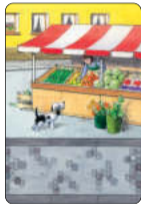
12 carte della strada

24 carte con numeri

Istruzioni per giocare

Come si presentano le carte

Fronte:



undici carte della strada



una carta della strada con ufficio del detective (=meta)

Le dodici carte della strada

Retro:

3·8	4·5	6·6	1·2	8·9
8·3	4·5	9·9	2·1	9·8

undici carte della strada con cinque caselle e problemi di moltiplicazione



una carta della strada con ufficio del detective (=meta)

Le 24 carte con numeri

Fronte: numeri



Retro: detective



Sul fronte delle carte sono stampati i numeri da 1 a 24 e sul retro c'è il corrispondente numero di detective.

Prima di ogni gioco decidete con quale lato delle carte intendete giocare:

- E' più facile giocare usando il fronte con i numeri.
- Si presenta più difficile giocare usando il retro delle carte, perché in questa variante si devono anche contare i detective.

Giochi per sommare, ambito numerico da 1 a 24

Per 2-5 detective dei numeri a partire da 6 anni.

1. I detective dell'addizione

Quale giocatore con ingegno e un po' di fortuna si ritroverà alla fine con il maggior numero di carte dei numeri?

Preparativi del gioco

Sistemate le dodici carte della strada (fronte verso l'alto) una accanto all'altra in modo da formare un percorso. L'ufficio del detective sarà alla fine della fila di carte. Mettete il detective sulla prima carta.

Prima di iniziare a giocare accordatevi su uno dei lati delle carte dei numeri (numeri o detective). Disponete le 24 carte dei numeri sul tavolo con il lato scelto rivolto verso l'alto. Preparate i tre dadi.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il bambino più piccolo e tira i tre dadi.

Somma i numeri usciti ai dadi e danne il risultato, che controllerai insieme ai tuoi compagni di gioco.

- **Risultato giusto?**

Magnifico! In premio riceverai la carta dei numeri che metterai davanti a te. In seguito, durante il gioco puoi prenderti la carta dei numeri dal compagno di gioco che la possiede.

- **Risultato sbagliato?**

Peccato! Non riceverai il premio.

Infine avanzi il detective sul cammino verso l'ufficio di un numero corrispondente ai simboli del detective usciti al dado.

Attenzione: se ai dadi escono tre simboli del detective, durante questo turno non potrai fare operazioni aritmetiche. In questo caso avanzi soltanto il detective di tre carte.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tira i dadi.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena il detective ha raggiunto l'ufficio. Vince chi in questo momento possiede il maggior numero di carte. In caso di parità, tra i due giocatori vince quello che possiede la carta con il valore più alto.

2. I detective rapidi dell'addizione

Valgono le regole dei „Detective dell'addizione“ alle quali si affiancano le seguenti modifiche:

- Tutti i giocatori adesso calcolano contemporaneamente.
- Tirato il dado, ognuno cerca di sommare il più rapidamente possibile i numeri e di mettere la propria mano sulla carta dei numeri corretta. La carta dei numeri può trovarsi al centro del tavolo o proprio davanti a un giocatore.
- Se la carta è corretta, il giocatore la metterà scoperta davanti a sé.
- Se è sbagliata, sarà escluso dal gioco durante questo giro. Gli altri giocatori continuano a cercare la carta corretta.

Giochi per moltiplicare, ambito numerico da 1 a 100

Per 2-5 detective dei numeri a partire da 8 anni.

1. I detective delle tabelline

Quale giocatore con ingegno e un po' di fortuna si ritroverà alla fine con il maggior numero di carte dei numeri?

Preparativi del gioco

Sistematicamente le dodici carte della strada (dorso verso l'alto) una accanto all'altra in modo da formare un percorso. L'ufficio del detective sarà alla fine della fila di carte.

Mettete il detective sulla prima carta.

Mescolate le carte dei numeri e formate un mazzo che metterete accanto all'ufficio del detective. Preparate il dado con i numeri 1, 2, 3, 4, 5 e con il simbolo del detective.

Gli altri due dadi non servono per questo gioco e torneranno nel barattolo.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il bambino più piccolo e tira i il dado.

Cosa indica il dado?

- **Il detective?**

Che colpo di fortuna! Il detective ti regala una carta dei numeri. Prendi la prima carta del mazzo e mettila davanti a te.

- **Un numero?**

Avanza il detective in direzione dell'ufficio di un numero di caselle corrispondente a quello del dado. Il detective è ora su una casella con una moltiplicazione (e il suo inverso).

Calcola e danne il risultato, che controllerai insieme ai tuoi compagni di gioco.

- **Risultato corretto?**

Magnifico! In premio potrai prendere la prima carta de mazzo e metterla davanti a te.

- **Risultato sbagliato?**

Peccato! Purtroppo non riceverai il premio.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tira i dadi.



Suggerimento: A pag.62 trovate una tavola con le soluzioni delle tabelline!

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando il detective ha raggiunto l'ufficio oppure quando sono state distribuite tutte le carte del mazzo. Vince chi ha più carte. In caso di parità, tra i due giocatori vince quello che possiede la carta con il valore più alto.

2. I detective più veloci nelle tabelline

Valgono le regole dei „I Detective delle tabelline” alle quali si affiancano le seguenti modifiche:

- Tutti i giocatori adesso calcolano contemporaneamente.
 - Non si avanza il detective subito dopo aver tirato i dadi. I giocatori devono innanzitutto avanzarlo “mentalmente” : risolvere l'operazione accanto a cui dovrebbe essere il detective e comunicare il risultato.
 - Durante un giro ogni giocatore può comunicare solo un risultato.
- Il primo a dare il risultato corretto riceve la prima carta del mazzo. Se il risultato è dato contemporaneamente da più giocatori, nessuno riceve la carta. Si avanza però il detective.
 - Se un giocatore ha dato il risultato sbagliato, dovrà mettere nel barattolo la carta con il numero più basso fra quelle che ha davanti a sé. Non potrà certamente farlo se non ha ancora delle carte! Gli altri giocatori continueranno a cercare il risultato corretto.
 - Si può giocare naturalmente anche con uno degli altri due dadi.

Tavola delle tabelline

•	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

2/08

TL 72119