

Mathemino Multiplikation

Spielanleitung

DEUTSCH

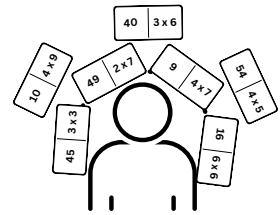
Inhalt: 37 Domino-Steine

Klassische Spielvariante: Mathe-Domino

Für 1 bis 5 Spieler


Alter 7+

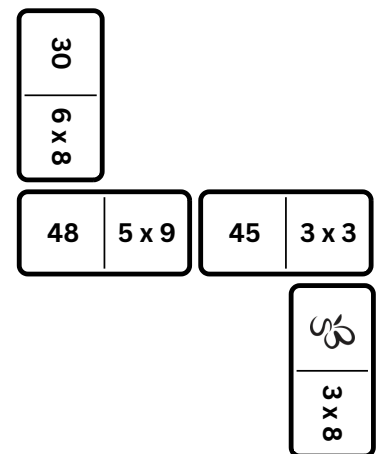
Zu Beginn jeder Runde werden alle Steine verdeckt auf einen Haufen gelegt. Der jüngste Spieler zieht einen Stein, der offen in die Mitte gelegt wird. Das ist der Startstein.



Alle Spieler ziehen dann je 7 zufällig gezogene Steine aus dem Haufen und legt diese offen (Variante für Gleichaltrige: verdeckt) vor sich hin. Der Rest wird später benötigt, um gegebenenfalls nachziehen zu können.

Der jüngste Spieler beginnt und schaut, ob sich unter seinen Steinen entweder die Lösung zur in der Mitte liegenden Aufgabe oder die Aufgabe zur in der Mitte liegenden Lösung befindet (oder ob er einen Joker hat, den er einsetzen möchte).

So sieht der Joker aus: 



Auf allen Seiten der bereits auf dem Tisch liegenden Steine kann angelegt werden.

Falls ein Stein passt, darf er angelegt werden. Falls kein Stein passt und kein Joker zur Verfügung steht, darf ein neuer Stein gezogen werden. Falls dieser Stein auch nicht angelegt werden kann, ist automatisch der nächste Spieler dran. Es darf immer nur ein Stein abgelegt werden, selbst wenn mehrere passen.

Das Spiel ist aus, wenn kein Spieler mehr Steine anlegen kann. Der Spieler mit den wenigsten Steinen vor sich gewinnt.

Für noch mehr Spielvarianten zum Mathemino, besuche
www.schmetterline.de

Mathemino Multiplication

Game instructions

ENGLISH

Contents: 37 Dominoes

Classic game variation: Maths dominoes

For 1 to 5 players

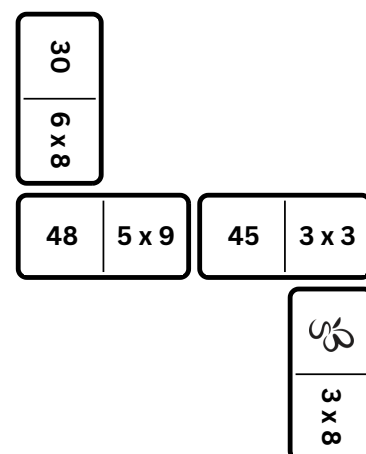
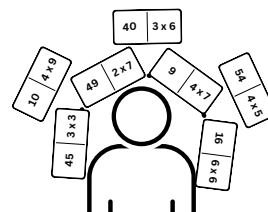
Age 7+

At the beginning of each round, all the dominoes are placed face down in a pile. The youngest player draws a stone, which is placed face up in the middle. This is the starting domino.

All players then take 7 randomly drawn stones from the pile and place them face up (variant for peers: face down) in front of them. The remaining pieces are needed later in order to draw more if necessary.

The youngest player starts and looks to see if he has either the solution to the operation or the operation to the solution that is in the middle (or if he has a joker that he wants to use).

This is what the joker looks like: 



New dominoes can be placed on all sides of the dominoes that are already on the table.

If either an operation or a result matches, it may be placed. If no piece matches and no joker is available, a new domino may be drawn. If this piece cannot be placed either, it is automatically the next player's turn. Only one domino may be placed at a time, even if more than one matches.

The game is over when no player can place any more stones. The player with the fewest remaining stones wins.

For more ideas on how to play with the Mathemino, please visit www.schmetterline.com

Mathemino Multiplicación

Instrucciones de juego

ESPAÑOL

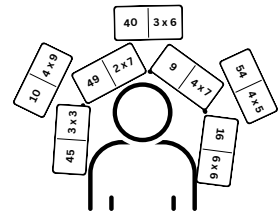
Contenido: 37 fichas de dominó

Variante del juego clásico: Dominó matemático

Para 1 a 5 jugadores


Edad 7+

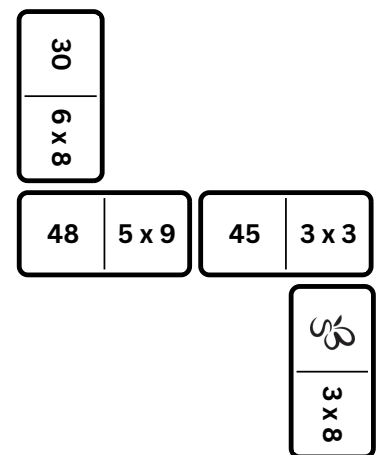
Al principio de cada ronda, todas las fichas de dominó se colocan boca abajo. El jugador más joven saca una ficha, que se coloca boca arriba en el centro. Ésta es la ficha inicial.



A continuación, todos los jugadores sacan 7 piedras al azar y las colocan boca arriba (variante para los más avanzados: boca abajo) delante de ellos. Las fichas restantes se necesitarán más tarde.

El jugador más joven empieza y mira a ver si tiene la solución a la operación o la operación a la solución que está en el medio (o si tiene un comodín que quiera usar).

Este es el aspecto del comodín: 



Se pueden colocar nuevas fichas en todos los lados de las fichas que ya están sobre la mesa.

Si una operación o un resultado coinciden, puede colocarse la ficha. Si ninguna ficha coincide y no hay ningún comodín disponible, se saca una nueva ficha. Si esta ficha tampoco puede ser colocada, automáticamente es el turno del siguiente jugador. Se puede colocar una sola ficha de dominó a la vez, aunque un jugador tenga más de una que coincidan.

El juego termina cuando ningún jugador puede colocar más fichas. Gana el jugador al que le queden menos fichas.

Para más ideas sobre cómo jugar con el Mathemino, visite www.schmetterline.com.

Mathemino Multiplication

Instructions de jeu

FRANÇAIS

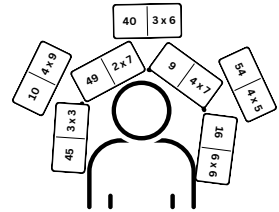
Contenu : 37 dominos

Variante classique du jeu: Dominos mathématiques

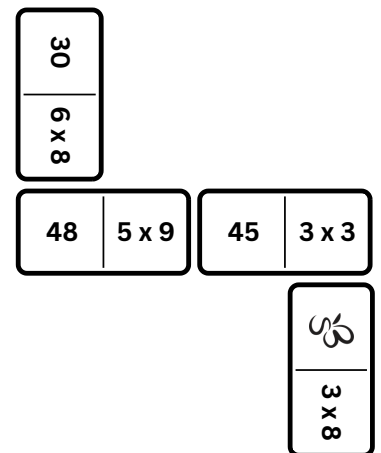
Pour 1 à 5 joueurs

Age 7+

Au début de chaque tour, tous les dominos sont placés face cachée dans une pile. Le plus jeune joueur tire une pierre, qu'il place au milieu, face visible. C'est le domino de départ.



Tous les joueurs prennent ensuite 7 dominos tirés au hasard dans la pile et les placent face visible (variante pour les joueurs plus expérimentés: face cachée) devant eux. Les pièces restantes seront utilisées plus tard pour en tirer d'autres. Le plus jeune joueur commence et regarde s'il a la solution de l'opération ou l'opération de la solution qui se trouve au milieu (ou s'il a un joker qu'il veut utiliser). Voici à quoi ressemble le joker :



Les nouveaux dominos peuvent être placés de tous les côtés des dominos déjà présents sur la table.

Si une opération ou un résultat correspond, il peut être placé. Si aucune pièce ne correspond et qu'aucun joker n'est disponible, un nouveau domino peut être tiré. Si cette pièce ne peut pas non plus être placée, c'est automatiquement au tour du joueur suivant. Un seul domino peut être placé à la fois, même si plusieurs correspondent.

Le jeu est terminé lorsque plus aucun joueur ne peut placer de pierres. Le joueur qui a le moins de pierres restantes gagne.

Pour plus d'idées sur la façon de jouer avec le Mathemino, veuillez consulter le site www.schmetterline.com.

Matemino Moltiplicazione

ITALIANO

Istruzioni di gioco

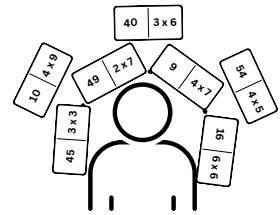
Contenuto: 37 domino

Gioco classico: Domino matematico

Per 1-5 giocatori

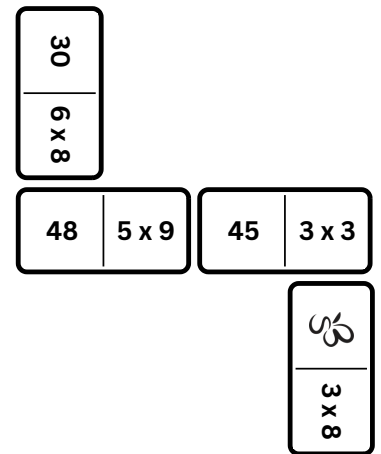
Età 7+

All'inizio di ogni turno, tutti i domino sono disposti a faccia in giù in una pila. Il giocatore più giovane prende un pezzo, che viene posto a faccia in su al centro del gioco.




Questo è il domino di partenza.

Tutti i giocatori scelgono quindi 7 pezzi a caso e li posizionano a faccia in su (i bambini più grandi possono lasciare i pezzi a faccia in giù) di fronte a loro.



Il giocatore più giovane inizia e guarda se ha la soluzione dell'operazione o l'operazione della soluzione al centro (o se ha un jolly da usare).

Questo è il jolly: 

I nuovi domino possono essere posizionati su tutti i lati di quelli già presenti sul tavolo.

Se un'operazione o un risultato corrisponde, può essere inserito nel gioco. Se nessun pezzo corrisponde e non è disponibile un jolly, si può prendere un nuovo domino dalla pila. Se nemmeno questo pezzo può essere piazzato, il giocatore deve passare il turno al successivo. È possibile posizionare un solo domino alla volta.

La partita termina quando nessun giocatore riesce a mettere altri pezzi di domino sul tavolo. Vince il giocatore con il minor numero di pezzi rimasti.

Per altre idee di gioco, visitate il sito
www.schmetterline.com

Mathemino Multiplicatie

Spelregels

NEDERLANDS

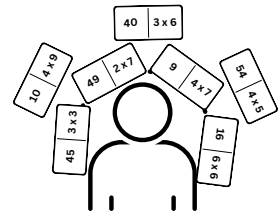
Inhoud: 37 Domino's

Klassieke spelvariant: Rekendomino's

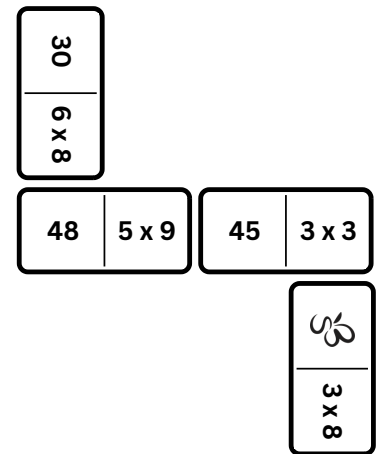
Voor 1 tot 5 spelers

Leeftijd 7+

Aan het begin van elke ronde worden alle dominostenen met de beeldzijde naar beneden op een stapel gelegd. De jongste speler trekt een steen, die open in het midden wordt gelegd. Dit is de startdomino.



Alle spelers nemen vervolgens 7 willekeurig getrokken stenen van de stapel en leggen deze met de beeldzijde naar boven (variant voor medespelers: met de beeldzijde naar beneden) voor zich neer. De overgebleven stenen zijn later nodig om er eventueel meer te trekken.



De jongste speler begint en kijkt of hij de oplossing van de operatie of de operatie voor de oplossing die in het midden ligt heeft (of als hij een joker heeft die hij wil gebruiken).

Zo ziet de joker eruit: 

Nieuwe dominostenen kunnen worden geplaatst aan alle kanten van de dominostenen die al op tafel liggen.

Als een bewerking of een resultaat overeenkomt, mag deze geplaatst worden. Als geen enkel stuk past en geen joker beschikbaar is, mag een nieuwe dominosteentje worden getrokken. Als ook deze niet geplaatst kan worden, is de volgende speler automatisch aan de beurt. Er mag maar één dominosteentje tegelijk worden geplaatst, ook al passen er meerdere.

Het spel is afgelopen als geen enkele speler meer stenen kan plaatsen. De speler met de minste overgebleven stenen wint.

Voor meer ideeën over hoe u met de Mathemino kunt spelen, kunt u terecht op www.schmetterline.com

Matemino Multiplicação

Instruções de jogo

PORTUGUES

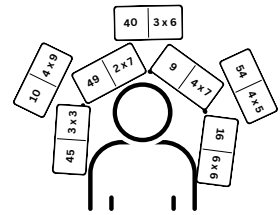
Conteúdo: 37 Dominós

Jogo clássico: Dominó matemático

Para 1 a 5 jogadores


Idade 7+

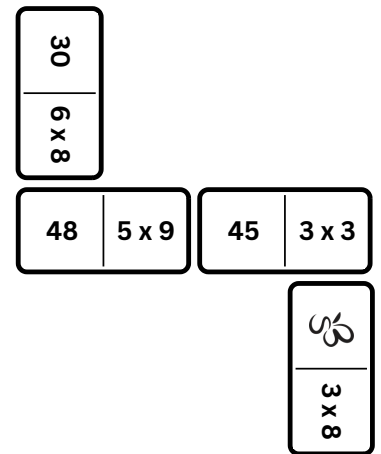
No início de cada rodada, todos os dominós são colocados com a face para baixo numa pilha. O jogador mais jovem tira uma peça, que é colocada de face para cima no centro do jogo. Este é o dominó inicial.



Todos os jogadores escolhem então 7 peças aleatoriamente e colocam-nas viradas para cima (crianças mais velhas podem deixar as peças viradas para baixo) à sua frente.

O jogador mais jovem começa e procura ver se tem a solução para a operação ou a operação para a solução que está no meio (ou se tem um coringa que quer utilizar).

Este é o coringa: 



Novos dominós podem ser colocados em todos os lados daqueles que já se encontram sobre a mesa.

Se uma operação ou um resultado corresponder, pode ser posicionado no jogo. Se nenhuma peça corresponder e não estiver disponível nenhum coringa, pode ser tirado um novo dominó do monte. Se esta peça também não puder ser colocada, o jogador deve passar a vez para o próximo. Apenas um dominó pode ser colocado de cada vez.

O jogo termina quando nenhum jogador consegue colocar mais peças na mesa. O jogador com o menor número de peças restantes ganha.

Para mais ideias de jogo, visite
www.schmetterline.com