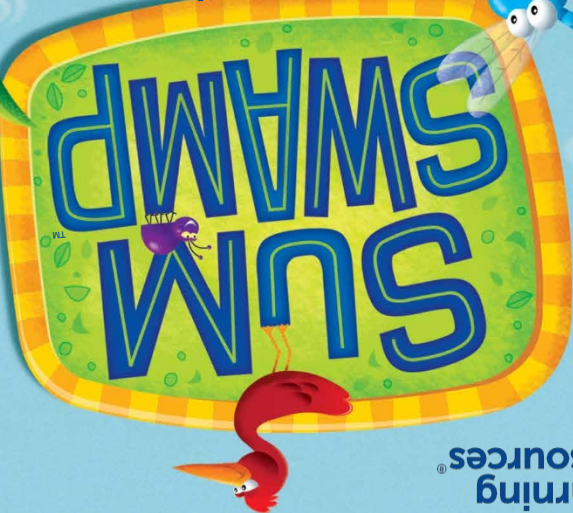




WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

Игра за събиране и изваждане
Игра със събиране и изваждане
Игра за събиране и изваждане

Възраст 5+
ЛР 5052



Learning Resources

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Learning Resources

Научете повече за нашите
продукти на
LearningResources.com

CE

UK
CA

© Learning Resources, Inc., Вернон Хилс, Илинойс,
САЩ Learning Resources Ltd., Bergen Way,
Кингс Лин, Норфолк, PE30 2JG,
Великобритания Learning Resources B. V.,
Kabelweg 57, 1014 BA, Амстердам,
Нидерландия
Моля, запазете опаковката за бъдеща справка.
Произведено в Китай. LRM5052-GUD
Запазете опаковката за
бъдещи справки.
Моля, запазете опаковката.
Произведено в Китай. Моля, съхранявайте опаковката



Съдържание:

- Игрално табло
- 4 фигурки „Little Critter“
- 2 зарове с цифри
- 1 зар за математически операции

Правила за игра:

Изберете фигурка и я поставете на „Старт“. Игралните хвърлят зарове с цифри и играчът с най-високата цифра започва първ.

Първият играч хвърля и трите зара и съставя математическо изражение, като поставя зара с най-голямото число на първо място, зара с математическата операция на второ място и зара с най-малкото число на последно място.

След това сумирате или извадете числата и се придвижете напред с сумата или разликата. Например, ако хвърлите $3 + 2$, придвижете се напред с 5 полета.

Ако хвърлите комбинация, която е равна на 0 ($5 - 5 = 0$), не се придвижвайте. Сега е ред на следващия играч.

Първият играч, който стигне до полето „Финал“, е победител!
(Забележка: играчите не е необходимо да хвърлят точното число, за да стигнат до полето „Финал“.)

Специални полета на игралното табло:

„Четни“ или „Нечетни“: Ако се качите на едно от тези полета, хвърлете един зар за число. Ако излезе „четно“ или „нечетно“ число, както е посочено на игралното табло, преместете се напред с толкова полета. Ако не излезе нито четно, нито нечетно число, както е посочено на игралното табло, изчакайте до следващия си ход и опитайте отново!

Клетка с число: Ако се качите на клетка с число, хвърлете зара за математически операции. Ако хвърлите „+“, преместете се напред с броя, посочен на полето. Ако хвърлите „-“, преместете се назад с този брой.

„Пряк път“: Ако се качите на едно от тези полета, следвайте стрелката, както е посочено на дъската.

„Безкраен кръг“: Всички играчи влизат в кръга, както показва стрелката на игралното табло. Игралните продължават да се движат по часовниковата стрелка по кръга. Ако се качите на полето, маркирано с „изход“, можете да излезете от кръга на следващия си ход.



ES

Игра със събиране и изваждане

Включва:

- Игрално табло
- 4 фигурки
- 2 зара с числа
- 1 зар със математически символи

Инструкции за игра:

Изберете фигурка и я поставете на стартовото поле „START“. Игралните трябва да хвърлят зарове с цифри. Игралният, който изхвърли най-високата цифра, започва играта.

Първият играч хвърля трите зара и съставя математическо уравнение, като поставя най-голямото число на първо място, математическия символ на второ място и най-малкото число на последно място.

След това трябва да събере или извади числата и да премести фигурката си според резултата. Например, ако операцията ти е $3 + 2$, ще преместиш фигурката с 5 полета.

Ако резултатът от операцията ви е 0 ($5 - 5 = 0$), не премествайте фигурката. Сега е ред на следващия играч.

Първият играч, който стигне до финала „FINISH“, печели играта. (Забележка: не е необходимо играчите да изминат точно определен брой полета, за да стигнат до финала)

Специални полета на игралното табло:

Четни „EVENS“ или нечетни „ODDS“ Ако попаднеш на едно от тези полета, трябва да хвърлиш отново зара с цифри. Трябва да излезе четно или нечетно число, според указанията на полето. Ако успееш, ще преместиш фигурката си толкова полета, колкото показва зарото. Ако не излезе четно или нечетно число, според указанията на полето, ще трябва да изчакаш следващия си ход и да опиташ отново.

Клетки с числа: Ако попаднете на клетка с число, трябва да хвърлите зара с математически символи. Ако зарата покаже символ „+“, трябва да преместите фигурката си напред толкова клетки, колкото показва числото в клетката. Ако зарата покаже символ „-“, трябва да преместите фигурката си назад.

Пътяка „SHORTCUT“ Ако попаднете на едно от тези полета, трябва да следвате стрелката, посочена на дъската.

Вечен кръг „ENDLESS LOOP“ Всички играчи трябва да влязат в кръга, както показва стрелката на игралното поле. Трябва да продължат да движат фигурите си по кръга по посока на часовниковата стрелка. Ако фигурата ви се озове на клетката „EXIT“, ще можете да излезете от вечния кръг на следващия си ход.

FR

Игра за събиране и изваждане

Съдържа:

- 1 игрално табло
- 4 жетона
- 2 зарове с цифри
- 1 зар с математически операции

Правила на играта

Всеки играч избира по един жетон и го поставя на стартовата позиция. Хвърлят един номерно зарове. Игралният, който получи най-високото число, започва играта.

Първият играч хвърля трите зара и съставя математическо уравнение, като поставя зара с най-голямото число на първо място, следван от зара с операциите, а накрая – зара с най-малкото число.

След това той сумира или изважда числата и се придвижва напред с сумата или разликата. Например, ако получи $3 + 2$, той се придвижва напред с 5 полета.

Ако получи комбинация, равна на 0 ($5 - 5 = 0$), остава на същото поле. След това е ред на следващия играч.

Първият играч, който стигне до последната клетка, печели играта! (Забележка: играчите не е необходимо да попаднат точно на числото, за да преминат финалната линия.)

Специални полета на игралното табло

Четно или нечетно: Ако играчът попадне на едно от тези полета, той хвърля един от номерираните зарове. Ако хвърли

Ако хвърли зара и получи четно или нечетно число, както е указано на игралното табло, той напредва с съответния брой полета. Ако не получи четно или нечетно число, както е указано на игралното табло, той чака следващия ход, за да опита отново!

Номерирано поле: Ако играчът попадне на номерирано поле, той хвърля зара за операция. Ако излезе „+“, той напредва с броя, посочен на полето. Ако излезе „-“, той се връща назад с този брой.

Пряк път: Ако играчът попадне на едно от тези полета, той следва стрелката, посочена на игралното табло.

Безкраен кръг: Всички играчи влизат в безкрайния кръг, посочен от стрелката на игралното табло. Те продължават да се движат по часовниковата стрелка. Ако играчът попадне на полето „Изход“, той може да излезе от кръга на следващия ход.

DE

Игра за събиране и изваждане

Съдържа:

- Игрално табло
- 4 фигурки
- 2 зара с цифри
- 1 зар с математически знаци

Инструкции за игра:

Всеки играч избира фигурка и я поставя на стартовото поле. Хвърля се един зар с числа: играчът с най-високата стойност започва.

Първият играч хвърля и трите зара и ги подрежда в уравнение, както следва: отляво – заровете с по-високата стойност; в средата – заровете с математическите знаци; отдясно – заровете с по-ниската стойност.

Сега играчът сумира или изважда числата едно от друго и се придвижва напред с сумата или разликата. Пример: ако се хвърли $3 + 2$, играчът се придвижва с 5 полета напред.

Ако се хвърли уравнение, чиито резултат е 0 ($5 - 5 = 0$), в този рунд играчът остава на своето поле. След това е ред на следващия играч.

Първият играч, който достигне целевото поле, печели! (Забележка: За да се стигне до финала, не е необходимо да се хвърли точното число.)

Специални полета на игралното табло

„Четните“ и „нечетните“ („Even“ и „Odd“): Който се озове на едно от тези полета, хвърля числовия зар. В зависимост от това дали сте на „Even“ (четно) или „Odd“ (нечетно), трябва да хвърли произволно четно или нечетно число. Едва тогава играчът може да се придвижи с толкова очи, колкото е числото. Ако играчът не хвърли четно или нечетно число (в зависимост от полето), той остава на място и трябва да изчака до следващия си ход!

Полетата с числа: Който се приземи на поле с число, хвърля зара с математическите знаци. Ако играчът хвърли знак „плюс“, той напредва с числото, посочено на полето. Ако хвърли знак „минус“, той се връща назад с това число.

Преки пътища („Short Cut“): Който се приземи на едно от тези полета, може да следва начертаните стрелки и да съкрати пътя си.

Безкрайната верига („Endless Loop“): Влизането в безкрайната верига става чрез начертаните стрелки. Тук играчите се придвижват по часовниковата стрелка. Който се приземи на полето „Exit“ (Изход), може най-накрая да напусне веригата при следващия си ход.