



FIRST
Multiplication
Game



EN The bingo cards and rescue tokens are distributed equally between the players (one rescue token for each bingo card held). Any remaining ones are put back in the box. The multiplication cards are placed on the corresponding base: ten each, with the multiplications facing downwards. The multiplication table is put together and the yellow markers placed on top of it, covering all the numbers.

How to play

Each player, in turn, draws a card of their choice from the multiplication cards base and reads the multiplication on it out loud (for example: "Three times two!"). At this point, all players check whether the result of that multiplication is present on their bingo card. The first to state that they have that result (by saying the result out loud, in this case "Six!") wins the card and places it on the corresponding space of their bingo card. If the player makes an error, they have to put the card back on one of the two columns of the multiplication cards base, in addition to placing another multiplication card they previously won in a space, unless they still have a rescue token. Rescue tokens can, indeed, be used to avoid losing a card won if the player incorrectly states that their bingo card has a result which it does not, in other words because they have made an error in the calculation. In order to check whether a stated result is correct, the multiplication table is used. The corresponding marker for the multiplication is removed. For example, if the multiplication is 3×2 , the marker located at the intersection between the red 3 and the blue 2 is removed.

Prizes

The first player to make a row of two horizontal multiplications wins the bronze token. The first player to make a column of five vertical multiplications wins the silver token. The first player to complete their whole card wins the gold token!



The pack is supplied with four extra blank multiplication cards, for use if any of the others get lost. There are also eight extra markers for the same purpose.

IT Si distribuiscono le cartelle e i gettoni salva-errore equamente tra i giocatori (un gettone salva-errore per ogni cartella posseduta). Quelle che avanzano si ripongono. Si dispongono le cartine delle moltiplicazioni sull'apposita plancia: 10 per casella, con le moltiplicazioni rivolte verso il basso. Si compone la tavola pitagorica e su di essa si dispongono i segnalini gialli, in modo da coprire tutti i numeri.

Come si gioca

Ciascun giocatore, al proprio turno, pesca una cartina a suo piacimento dalla plancia delle moltiplicazioni e legge a voce alta la moltiplicazione contenuta (ad esempio: «Tre per due!»). A questo punto, tutti i concorrenti controllano se il risultato di quella moltiplicazione è presente nella propria cartella. Il primo che dichiara di «possedere» quel risultato (ad esempio: «Sei!») conquista la cartina e la mette sulla propria cartella nello spazio corrispondente. Se il giocatore commette un errore, deve rimettere la cartina su una delle due colonne della plancia delle moltiplicazioni e, inoltre, è costretto a rimettere in una casella anche un'altra cartina già conquistata, a meno che non abbia ancora un gettone salva-errore. Il gettone salva-errore, infatti, può essere usato per evitare di perdere una cartina conquistata se un giocatore dichiara di possedere un risultato che invece non ha e quindi ha sbagliato a fare il calcolo. Per verificare se un risultato dichiarato è corretto si usa la tavola pitagorica. Qui si scopre il segnalino corrispondente alla moltiplicazione. Ad esempio, se la moltiplicazione è 3×2 , si scopre il segnalino che si trova all'incrocio tra il 3 rosso e il 2 blu.

Vincite

Il primo che conquista due moltiplicazioni in orizzontale (sulla stessa riga) vince la coccardina bronzo dell'**ambo**. Il primo che fa 5 moltiplicazioni in verticale (sulla stessa colonna) vince la coccarda argento della **cinquina**. Chi completa, per primo, la cartella vince la coccarda oro della **tombola**!

AMBO		CINQUINA		TOMBOLA	
3	4	3×1	4	3×1	2×2
5×2	4×4	5×2	16	5×2	4×4
24	25	6×4	25	6×4	5×5
32	42	8×4	42	8×4	6×7
63	70	7×9	70	7×9	7×10

La confezione è dotata di 4 cartine delle moltiplicazioni in più che sono state lasciate senza numeri: servono se qualcuna delle altre si dovesse perdere. Lo stesso per i segnalini: ce ne sono 8 in più.

FR On distribue équitablement les cartons et les jetons-correction (un jeton-correction par carton) et on met de côté ceux qui sont de trop. On range les cartes des multiplications en piles sur la planche des multiplications : 10 par case et faces cachées. On assemble ensuite la Table de Pythagore et on recouvre toutes les cases avec les marqueurs jaunes.

Comment joue-t-on ?

Chacun leur tour, les joueurs pêchent une carte au choix parmi les piles déposées sur la planche des multiplications et lisent la multiplication à haute voix (par exemple, « Trois fois deux ! »). Tous les joueurs contrôlent en même temps si le résultat de la multiplication en question est présent sur leur(s) carton(s). Le premier joueur à déclarer qu'il possède le bon résultat (par exemple, « Six ! »), remporte la carte et la dépose sur son carton, sur le résultat correspondant. Lorsque les joueurs commettent une erreur, ils doivent replacer la carte en question plus une des cartes conquises auparavant sur l'une des colonnes de la planche des multiplications, à moins qu'ils possèdent encore un jeton-correction. Ce dernier en effet permet d'éviter de perdre une carte en plus lorsqu'ils commettent une erreur. Afin de vérifier que le résultat annoncé est correct, les joueurs peuvent consulter la Table de Pythagore en soulevant le marqueur qui cache le résultat. Par exemple, si la multiplication est 3×2 , ils retirent le marqueur qui se trouve à l'intersection entre le 3 rouge et le 2 bleu.

Lots

Le premier à recouvrir deux multiplications sur une même rangée (horizontalement) remporte la cocarde bronze de la **quine**. Le premier à recouvrir 5 multiplications sur la même colonne (verticalement) remporte la cocarde argent de la **double quine**. Le premier à compléter un carton remporte la cocarde or du **carton plein**.

QUINE		DOUBLE QUINE		CARTON PLEIN	
3	4	3x1	4	3x1	2x2
5x2	4x4	5x2	16	5x2	4x4
24	25	6x4	25	6x4	5x5
32	42	8x4	42	8x4	6x7
63	70	7x9	70	7x9	7x10

La boîte contient en outre 4 cartes vierges qui peuvent être utilisées pour remplacer une carte égarée, il suffit d'y inscrire la multiplication manquante. Elle contient également 8 marqueurs de plus.

ES Se reparten los cartones y las fichas salva-error de manera equitativa entre los jugadores (una ficha salva-error por cada cartón entregado). Los que sobren se guardan. Se colocan las cartas de las multiplicaciones sobre el tablero dedicado: 10 por cada casilla, con las multiplicaciones hacia abajo. Se compone la tabla pitagórica y sobre ella se colocan los cuadraditos amarillos, para tapar todos los números.

Cómo se juega

Cada jugador, durante su turno, roba una carta de su elección del tablero de las multiplicaciones y lee en voz alta la multiplicación contenida (por ejemplo: «¡Tres por dos!»). Entonces, todos los jugadores comprueban si el resultado de esa multiplicación estuviera presente en su cartón. El primero que declare “poseer” ese resultado (Por ejemplo: «¡Seis!») se queda la carta y la coloca en su cartón sobre el espacio correspondiente. Si el jugador comete un error, tiene que volver a colocar la carta sobre una de las dos columnas del tablero de las multiplicaciones y, además, está obligado a volver a colocar en una casilla también otra carta anteriormente conseguida, a no ser que todavía tenga una ficha salva-error. Esto porque la ficha salva-error puede usarse para evitar perder una carta conseguida, cuando un jugador declare poseer un resultado que en realidad no tenga, equivocándose al hacer las cuentas. Para comprobar si un resultado declarado es correcto se usa la tabla pitagórica, de la que hay que retirar el cuadradito correspondiente a esa multiplicación. Por ejemplo, si la multiplicación es 3×2 , se destapa la casilla que se encuentra en la intersección entre el 3 rojo y el 2 azul.

Victorias

El primero en conseguir dos multiplicaciones en horizontal (en la misma línea) se lleva la escarapela bronce de la **pareja**. El primero en conseguir 5 multiplicaciones en vertical (en la misma columna) se lleva la escarapela plata de la **línea**. ¡El primero en completar todo el cartón gana la escarapela oro del **bingo**!

PAREJA

3	4
5x2	4x4
24	25
32	42
63	70



LÍNEA

3x1	4
5x2	16
6x4	25
8x4	42
7x9	70



BINGO

3x1	2x2
5x2	4x4
6x4	5x5
8x4	6x7
7x9	7x10



La caja está dotada de 4 cartas de las multiplicaciones de sobra, que no tienen números: harán falta si alguna de las otras se perdiera. Lo mismo ocurre con los cuadraditos amarillos: hay 8 de sobra.

DE Die Legekarten und Fehlerrettungsmarken werden gleichmäßig unter den Spielern verteilt (eine Fehlerrettungsmarke pro Legekarte), die übrig gebliebenen werden beiseitegelegt. Die Multiplikationskarten werden auf das entsprechende Brett gelegt: 10 pro Feld, wobei die Multiplikationen nach unten zeigen. Das Pythagorasbrett wird zusammengesetzt und alle Zahlen darauf werden mit den gelben Plättchen abgedeckt.

So wird gespielt

Die Spieler ziehen jedes Mal, wenn sie am Zug sind, eine Karte nach Wahl vom Brett der Multiplikationen und lesen die jeweilige Multiplikation laut vor (z.B. »Drei mal zwei!«). Nun kontrollieren alle Mitspieler, ob das Ergebnis der Multiplikation auf ihrer Legekarte vorhanden ist. Der Spieler, der als Erster ruft, dass er das Ergebnis „hat“ (z.B. »Sechs!«), erhält die Karte und legt sie auf die entsprechende Stelle seiner Legekarte. Wenn der Spieler einen Fehler macht, muss er die betreffende Karte und zusätzlich eine der bereits von ihm eroberten Karten auf eines der Felder auf dem Brett der Multiplikationen zurücklegen, außer er hat noch eine Fehlerrettungsmarke. Mit der Fehlerrettungsmarke kann der Spieler den Verlust einer eroberten Karte vermeiden, falls er sich verrechnet und daher das Ergebnis doch nicht hat. Das Pythagorasbrett dient zur Kontrolle der Ergebnisse: Das gelbe Plättchen der entsprechenden Multiplikation wird aufgedeckt. Bei der Multiplikation 3×2 wird z.B. das Plättchen am Schnittpunkt zwischen der roten 3 und der blauen 2 aufgedeckt.

Gewinne

Wer als Erster zwei Multiplikationen in waagerechter Reihe (in derselben Zeile) ergattert, gewinnt das bronzenfarbene Siegerplättchen für „**Zwei in einer Reihe**“. Wer als Erster fünf Multiplikationen in vertikaler Reihe (in derselben Spalte) ergattert, gewinnt das silberfarbene Siegerplättchen für „**Fünf in einer Reihe**“. Wer als Erster die Legekarte vervollständigt, gewinnt das goldfarbene „**Bingo**“-Siegerplättchen!

ZWEI IN EINER REIHE

3	4
5x2	4x4
24	25
32	42
63	70



FÜNF IN EINER REIHE

3x1	4
5x2	16
6x4	25
8x4	42
7x9	70



BINGO

3x1	2x2
5x2	4x4
6x4	5x5
8x4	6x7
7x9	7x10



Das Spiel enthält 4 zusätzliche Multiplikationskarten ohne Zahlen als Reserve für den Fall, dass eine Karte verloren geht. Es sind auch 8 zusätzliche gelbe Plättchen enthalten.

PT Distribuem-se as placas e fichas salva-erros entre os jogadores (uma ficha salva-erro por cada placa). Aquelas que avançam são repostas. Dispõem-se os cartões de multiplicação no respetivo tabuleiro: 10 por coluna, com as multiplicações voltadas para baixo. Monta-se a tabuada e colocam-se nela os marcadores cobrindo todos os números.

Como jogar

Cada jogador, à vez, pesca um cartão à sua escolha do tabuleiro das multiplicações e lê em voz alta a multiplicação existente (por exemplo: «Três vezes dois!»). Nesse momento, todos os jogadores verificam se o resultado daquela multiplicação está na sua placa. O primeiro que declarar ter esse resultado (ex., «Seis!») conquista o cartão e coloca-o na sua placa no espaço correspondente. Se o jogador se enganar, deve colocar novamente o cartão numa das duas colunas do tabuleiro das multiplicações e, além disso, é também obrigado a colocar numa casa um outro cartão já conquistado, a menos que ainda tenha uma ficha salva-erro. A ficha salva-erro pode ser usada para evitar a perda de um cartão conquistado se um jogador declarar que tem um resultado que, na verdade, não tem e, por isso, se enganou a fazer o cálculo. Para verificar se um resultado declarado está correto, usa-se tabuada. Aqui retira-se o marcador correspondente à multiplicação. Por exemplo, se a multiplicação for 3×2 , retira-se o marcador que está na interseção do 3 vermelho e do 2 azul.

Vencedor

O primeiro que conquistar duas multiplicações na horizontal (na mesma fila) ganha a medalha bronze do **par**. O primeiro que fizer 5 multiplicações na vertical (na mesma coluna) ganha a medalha prata da **quina**. Quem completar primeiro a placa ganha a medalha ouro do **bingo**!

PAR	
3	4
5x2	4x4
24	25
32	42
63	70



QUINA	
3x1	4
5x2	16
6x4	25
8x4	42
7x9	70



BINGO	
3x1	2x2
5x2	4x4
6x4	5x5
8x4	6x7
7x9	7x10



A embalagem vem com 4 cartões das multiplicações extras que foram deixados sem números: são necessários se algum dos outros se perder. O mesmo se passa com os marcadores: há mais 8.



Professional Teaching Games

MU54242 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy