
Getallen-Pret

door E. Eisemann

Inhoud: 1 spelbord, 182 stenen, 4 legplankjes, 2 bakjes.

Aantal deelnemers: 2–4 spelers.

Doel van het spel: het gaat erom, zo snel mogelijk alle stenen weg te leggen en een hoog aantal punten te bereiken.

Zo gaat het:

1. Alle naturelkleurige stenen met getallen worden in de witte bakje gelegd, de rode stenen komen in de rode bakje.
 2. Iedere speler neemt een steen met een getal; wie het hoogste getal heeft, mag beginnen. De andere spelers komen om de beurt.
 3. De eerste speler neemt nog 6 stenen met getallen en 4 stenen met tekens en legt deze op zijn legplankje.
 4. Nu probeert hij, met deze stenen een som te leggen (dus b. v. $4 + 4 = 8$ of $5 \times 7 = 35$, enz.); deze legt hij op de vakjes in het midden van het spelbord.
 5. Voor het leggen op het bord gelden de volgende regels:
 - a) Op de gele, blanco vakjes komen de stenen met getallen;
 - b) Op de gele vakjes met rekenkundige tekens komen de rode stenen met tekens;
 - c) De groene vakjes met een $=$ teken verbinden de som met het antwoord op een vergelijking;
 - d) De uitkomst moet uit één getal bestaan (dus niet b. v. $7 \times 8 = 4 \times 14$, maar $7 \times 8 = 56$);
 - e) De sommen kunnen horizontaal of vertikaal uitgelegd worden. De uitkomst moet rechts of onderaan staan.
 - f) Alle getallen moeten steeds uit dezelfde hoek te lezen zijn. Het bord wordt zo gelegd, dat de smalle rijen vakjes rechts en onderaan komen. (Copyright by Pelikan.)
6. Als een speler een som uitgelegd heeft, worden zijn punten als volgt berekend:
- Het hoogste getal van de som wordt vermenigvuldigd met
- a) **factor 1** bij een optelsom
(b. v. $20 + 30 = 50$
geeft 1×50 ofwel 50 punten)
 - b) **factor 2** bij een aftreksom
(b. v. $16 - 12 = 4$
geeft $16 \times 2 = 32$ punten)
 - c) **factor 3** bij een vermenigvuldiging
(b. v. $6 \times 8 = 48$
geeft 48×3 ofwel 144 punten)
 - d) **factor 4** bij een deling
(b. v. $56 : 8 = 7$
geeft $56 \times 4 = 224$ punten)
- De zo berekende punten worden ten gunste van de speler geboekt. Elke speler noteert zijn punten, want deze moeten aan het einde van het spel bij elkaar geteld worden om het eindresultaat vast te stellen.
7. De speler vervangt nu de weggelegde stenen uit de op tafel liggende voorraad, zodat hij steeds 7 stenen met getallen en 4 stenen met tekens in voorraad heeft.
 8. Nu komt de volgende speler aan de beurt. Hij speelt op dezelfde manier, maar moet zijn rekensom zó leggen, dat hij ten minste één al op het spelbord liggende steen met een getal gebruikt. Dit geldt ook voor alle volgende spelers (b. v. $4 + 4 = 8 + 2 = 10$).
-

-
9. Als een speler geen som uit kan leggen, geeft hij **ofwel** zijn 7 stenen met getallen, **ofwel** zijn 4 stenen met tekens terug (met de rug naar boven tussen de voorraad mengen) en neemt een overeenkomstige hoeveelheid andere stenen. Dan gaat het spel, zonder dat hij stenen weggelegd heeft, over naar de volgende speler.
10. Als een speler een som kan completeren door slechts één steen met een teken op het bord te leggen, mag hij de punten van deze vergelijking op zijn rekening boeken. Daarenboven mag hij nog een som uitleggen of stenen omwisselen volgens punt 9.
11. Het spel is ten einde, zodra de met de rug naar boven liggende stenen met getallen **of** tekens op zijn **en**
- a) een van de spelers al zijn stenen met getallen heeft kunnen wegleggen, of
- b) geen van de spelers met de stenen, die zij nog hebben, meer een som kan leggen.
- In het onder a) genoemde geval krijgt deze speler de waarde van de getallen, die zijn medespelers nog niet hebben kunnen wegleggen, op zijn rekening geboekt.
- In het onder b) genoemde geval worden bij elke speler de getallen, die hij nog niet heeft kunnen wegleggen, als minus-punten geboekt.
12. Winnaar is degene, die uiteindelijk de meeste punten verzameld heeft.

I numeri allegri

di E. Eisemann

Contenuto: 1 piano di gioco, 182 pedine, 4 guide di composizione, 2 sacchetti.

Giocano: 2-4 giocatori.

Il gioco: consiste nel sistemare al più presto le tessere e nel guadagnare più punti possibili.

Si gioca così:

1. Tutte le pedine coi numeri, in colore naturale, vengono messe nel sacchetto bianco, le pedine rosse coi segni vanno nel sacchetto rosso.
2. Ciascun giocatore si prende una pedina col numero: chi tira su il numero più alto comincia a giocare. Gli altri seguono in ordine.
3. Il primo giocatore prende per sé altre 6 pedine numerate e quattro coi segni, che mette sulla sua guida di composizione.
4. Egli tenta ora di fare una eguaglianza (p. es. $4 + 4 = 8$ oppure $5 \times 7 = 35$) mettendo le pedine sui campi nel centro del gioco.
5. Per l'utilizzazione del piano di gioco vale quanto segue:
 - a) i campi gialli senza segni di riconoscimento vanno occupati colle pedine coi numeri,
 - b) i campi gialli coi segni di conteggio vanno occupati con le pedine dei segni,
 - c) i campi verdi con il segno di uguale uniscono l'operazione con il risultato,
 - d) il risultato deve consistere in una cifra, non in un'altra operazione (per es. $7 \times 8 = 56$ e **non** $7 \times 8 = 4 \times 14$),
 - e) le operazioni possono esser messe in orizzontale o verticale. Il risultato deve trovarsi sotto o a destra,