

L'aventure 1 x 1

Une aventure passionnante dans le monde de la multiplication pour 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Auteur : Wolfgang Borkner

Illustration : Tobias Dahmen

Durée de la partie : 20 min. env.

Principe du jeu

Tout au fond de l'impénétrable forêt tropicale se trouve une ville légendaire faite d'or. De nombreux aventuriers ont déjà essayé d'accéder aux immenses richesses cachées dans ces imposantes tours, mais ils ont tous dû abandonner à regret.

Votre expédition a presque réussi ! Il ne vous reste plus qu'un seul obstacle à surmonter : l'entrée de la ville est bloquée par une énorme porte qui ne s'ouvrira que si les énigmes sont résolues. Si vous parvenez à résoudre les énigmes basées sur les tables de multiplication et à replacer le plus de pierres possible à leur emplacement d'origine, la porte s'ouvrira pour vous sur de précieux trésors.

Contenu du jeu

- 1 mur aux énigmes (grand plateau de jeu)
- 1 circuit (petit plateau de jeu)
- 100 plaquettes-mosaïques
- 23 cartes à jouer
- 1 sablier
- 4 aventuriers
- 1 règle du jeu

Avant de commencer à jouer

Détachez avec précaution les 100 plaquettes-mosaïques des plaques fournies. Vous pouvez ensuite jeter le reste des plaques.



Préparatifs du jeu pour toutes les variantes

Placez le grand plateau de jeu (mur aux énigmes) ouvert au milieu de la table.
Mélangez les 100 plaquettes-mosaïques et placez-les avec le côté clair visible, dans n'importe quel ordre sur le mur aux énigmes. Les chiffres doivent être tous placés pour pouvoir les lire facilement.



Prenez une plaquette-mosaïque du mur aux énigmes et posez-la avec le côté clair visible sur la toile d'araignée (coin en bas à droite du mur), pour laisser un emplacement vide.
Selon la variante, vous pourrez avoir besoin du circuit, des figurines, des cartes à jouer et du sablier.

Conseils pour toutes les variantes

- Lorsque c'est au tour d'un joueur, il peut tourner le plateau de jeu pour pouvoir bien lire les nombres.
- Il y a aussi plusieurs plaquettes-mosaïques avec le même nombre. Dans ce cas, le joueur peut choisir n'importe laquelle.
- Il est possible que la plaquette-mosaïque qui se trouve sur la toile d'araignée doive être utilisée plus tard. Le joueur dont c'est le tour la prend et la pose dans le mur aux énigmes. Il choisit ensuite sur le plateau une nouvelle plaquette-mosaïque côté clair visible, la sort et la pose sur la toile d'araignée. Il y a un nouvel emplacement vide.

Jeu de base - Course sur l'échelle au trésor pour 2 à 4 joueurs

Accessoires nécessaires :

- 1 mur aux énigmes (grand plateau de jeu)
- 1 circuit (petit plateau de jeu)
- 100 plaquettes-mosaïques
- 23 cartes à jouer
- 4 figurines aventuriers

Préparatifs

Voir « Préparatifs du jeu pour toutes les variantes »

Posez le circuit à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un aventurier et le pose sur la case départ (= la plus basse de l'échelle). Les aventuriers en trop retournent dans la boîte et ne sont pas utilisés.

Mélangez les 23 cartes et empilez-les faces cachées comme pioche à côté du plateau de jeu. Chaque joueur pioche trois cartes et les prend en main faces cachées. Le reste est placé comme pile de pioche à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence :

Regarde l'emplacement libre dans le mur aux énigmes et calcule le nombre qui va à cet endroit. Pour cela, il faut multiplier deux chiffres ensemble : le chiffre qui se trouve au-dessus de la colonne et celui à gauche au début de la ligne.

As-tu trouvé le résultat ? Recherche une plaquette-mosaïque avec le nombre que tu as calculé dans le mur aux énigmes. Prends la plaquette-mosaïque correspondante et tourne-la afin de comparer la couleur au dos avec celle de l'emplacement vide.

La plaquette-mosaïque est de la même couleur que l'emplacement vide du mur ?

Super, ta multiplication est correcte ! Tu peux monter d'un échelon avec ton aventurier. Pose la plaquette-mosaïque avec le côté coloré visible dans l'emplacement vide. Ton tour est terminé.

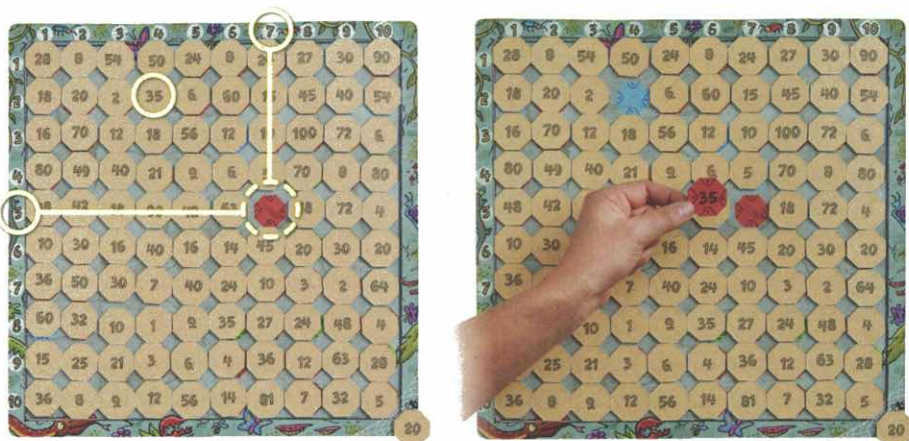
La plaquette-mosaïque n'est pas de la même couleur que l'emplacement vide dans le mur ?

Dommage ! Repose la plaquette-mosaïque côté clair visible à l'emplacement où tu l'as pris. Ton tour est terminé.

Vérifiez vos cartes après chaque tour. Si l'un des nombres figurant dans votre jeu de cartes est correctement placé dans le mur, le joueur pose la carte face visible devant lui, et grimpe d'un échelon, même si un autre joueur a placé le nombre correctement. A chaque carte posée, prenez une nouvelle carte dans la pioche tant qu'il y en a. Si un joueur a pris une carte dans la pioche dont le chiffre est déjà à la bonne place sur le plateau de jeu, il met directement la carte devant lui et gravit un échelon. Il reprend une carte dans la pioche.

Exemple :

C'est le tour d'Antoine. L'emplacement vide sur le plateau de jeu correspond au croisement du 7 dans la colonne supérieure et du 5 sur la ligne à gauche. Antoine multiplie les deux chiffres et obtient 35. Il recherche alors une plaquette-mosaïque avec le nombre 35, la prend sur le plateau de jeu, la tourne et vérifie sa couleur et celle de l'emplacement vide. Puis il place la plaquette-mosaïque avec le bon nombre côté coloré visible dans l'emplacement vide et avance d'un échelon avec son aventurier.



Emile vérifie ses cartes. Il pose la carte avec le nombre 35 devant lui et son aventurier monte d'un échelon. Ensuite, il prend une nouvelle carte dans la pioche. La carte indique le nombre 10. Ce nombre n'a pas encore été mis à la bonne place sur le plateau de jeu, il ne peut donc pas encore poser cette carte.

Il y a un nouvel emplacement vide sur le plateau de jeu, qui correspond au croisement du 4 dans la colonne supérieure et du 2 sur la ligne à gauche. Maintenant, c'est au tour de Paula. Elle tourne le plateau de jeu vers elle et commence à compter.

Fin de la partie

Si un joueur et son aventurier atteignent le dernier échelon, on finit le tour déjà commencé. Si un joueur a atteint le dernier échelon tout seul, il gagne la partie et peut se réjouir des précieux trésors présents dans les immenses tours, qu'il peut admirer depuis la plate-forme. Si à la fin du tour, deux joueurs ou plus sont arrivés en haut de l'échelle, le gagnant est celui qui a le moins de cartes de jeu devant lui. Ses bonnes capacités de calcul lui ont permis d'arriver au but plus rapidement. Les joueurs qui sont à égalité sont tous gagnants.

Variante - Le sprint de la multiplication pour 2 à 4 aventuriers expérimentés

Accessoires nécessaires :

- 1 mur aux énigmes (grand plateau de jeu)
- 1 circuit (petit plateau de jeu)
- 100 plaquettes-mosaïques
- 23 cartes à jouer
- 1 sablier
- 4 aventuriers

Préparatifs

Voir « Préparatifs pour toutes les variantes », mais ne prenez pas encore de plaquette-mosaïque du mur aux énigmes. Posez le circuit à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un aventurier et le met sur la case départ (= la plus basse de l'échelle). Les aventuriers en trop retournent dans la boîte et ne sont pas utilisés. Préparez le sablier et les cartes de jeu.

Déroulement de la partie

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence.

Le joueur situé à ta gauche prend une plaquette-mosaïque au hasard, côté clair visible, dans le mur aux énigmes, la pose sur la toile d'araignée et retourne immédiatement le sablier. Il s'agit maintenant de multiplier assez rapidement. Regarde l'emplacement libre dans le mur aux énigmes et calcule le nombre qui va à cet endroit. Pour cela, tu dois multiplier les deux chiffres situés sur les bords (voir le jeu précédent). As-tu calculé le nombre ? Recherche une plaquette-mosaïque avec le nombre calculé dans le mur aux énigmes. Prends la plaquette-mosaïque correspondante dans le mur et tourne-la pour comparer sa couleur avec celle de l'emplacement vide.

La plaquette-mosaïque est de la même couleur que l'emplacement vide du mur ?

Super, ta multiplication est correcte ! Ton compagnon de jeu fait grimper ton aventurier d'un échelon. Pose la plaquette-mosaïque côté coloré visible dans l'emplacement vide. Si le sablier ne s'est pas encore arrêté, tu peux tout de suite chercher la plaquette-mosaïque suivante.

La plaquette-mosaïque n'est pas de la même couleur que l'emplacement vide du mur ?

Domage ! Repose la plaquette-mosaïque côté clair visible à l'emplacement où tu l'as pris. Si le sablier ne s'est pas encore arrêté, tu peux tout de suite réessayer.

Tu peux chercher aussi longtemps que le sablier te le permet. Lorsque tout le sable est écoulé, ton compagnon de jeu crie « Stop! ». Ce n'est pas grave si tu te trompes plusieurs fois. Aucun point ne te sera enlevé. Une fois le sablier arrêté, tu reposes la plaquette-mosaïque qui se trouve sur la toile d'araignée, côté clair visible, dans l'emplacement vide sur le plateau de jeu.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Important : Si un joueur et sa figurine arrivent en haut de l'échelle, il recommence au début et reçoit une carte en récompense. Rassemblez ces cartes-récompenses faces cachées devant vous.

Fin de la partie

Si un joueur et son aventurier atteignent le haut de l'échelle pour la deuxième fois, et obtiennent donc une deuxième carte de récompense, il continue à jouer jusqu'à ce que le sable soit écoulé dans le sablier. Ensuite, les autres joueurs terminent le tour commencé.

Un joueur a gagné deux cartes à lui tout seul ? Il gagne la partie et peut se réjouir des précieux trésors qui se trouvent dans les immenses tours.

Si à la fin du dernier tour, deux joueurs ou plus ont deux cartes de récompense, le gagnant est celui qui est arrivé le plus haut après avoir dépassé le dernier échelon.

S'il y a égalité entre les joueurs, ils sont tous gagnants.

Variante coopérative pour toute une équipe d'expédition et variante solo pour les aventuriers solitaires

Vous n'aurez besoin que du mur aux énigmes et des plaquettes-mosaïque. Le circuit et les cartes ne sont pas nécessaires.

L'objectif est de placer correctement (ensemble) toutes les plaquettes-mosaïque dans le mur.

Si vous voulez, vous pouvez aussi noter le temps total que vous mettez pour réaliser toutes les multiplications. A la prochaine partie, vous essayerez d'améliorer votre propre résultat !

Avonturier 1x1

Een uitdagend rekenavontuur voor 1 tot 4 spelers vanaf 7 jaar.

Auteur: Wolfgang Borkner

Illustraties: Tobias Dahmen

Speelduur: ca. 20 minuten

Spelidee

Diep in het ondoordringbare regenwoud ligt een mythische stad van goud. Vele avonturiers hebben al geprobeerd om de oneindige rijkdommen van de stad, die in de metershoge torens verstopt zitten, te bereiken. Helaas moesten ze allemaal gedesillusioneerend opgeven. Jullie expeditie heeft het bijna gered! Er hoeft nog maar één hindernis te worden overwonnen: de ingang tot de stad wordt versperd door een reusachtige poort met raadselachtige opgaven. Alleen als jullie het voor elkaar krijgen om de raadsels met behulp van de tafels van vermenigvuldiging op te lossen en liefst zoveel mogelijk stenen van de wand weer op hun oorspronkelijke plek te brengen, gaat de poort naar de waardevolle schatten, voor jullie open.

Spelinhoud

- 1 raadselwand (groot spelbord)
- 1 loopparcours (klein spelbord)
- 100 mozaïekplaatjes
- 23 speelkaarten
- 1 zandloper
- 4 avonturiers
- 1 spelregelboekje

Voor het eerste spel

Druk de 100 mozaïekplaatjes voorzichtig uit het karton. Het overvullige karton heb je niet meer nodig en mag je weggooiden.



Spelvoorbereiding voor alle spelvarianten

Leg het grote spelbord (raadselwand) opengeklapt midden op de tafel.

Meng de 100 mozaïekplaatjes en leg ze met de lichtgekleurde zijde naar boven, in willekeurige volgorde in de raadselwand. Hierbij zouden alle getallen in dezelfde leesrichting gesorteerd moeten zijn.



Neem een willekeurig mozaïekplaatje uit de raadselwand en leg het met de lichtgekleurde zijde naar boven op het spinnenweb in de hoek, rechtsonder van de raadselwand, zodat er een opening ontstaat.

Afhankelijk van de spelvariant zijn ook het loopparcours, de spelfiguren, de speelkaarten en de zandloper nodig.

Opmerking voor alle spelvarianten

- Als een bepaalde speler aan de beurt is, mag hij het spelbord altijd zo draaien, dat hij de getallen goed kan lezen.
- Er zijn ook meerdere mozaïekplaatjes met hetzelfde getal. In dat geval mag de speler er een willekeurig van uitzoeken.
- Het is mogelijk dat het mozaïekplaatje dat op het spinnenweb ligt, later weer nodig is. De speler die aan de beurt is, pakt dit en legt het in de raadselwand. Hij kiest vervolgens een ander mozaïekplaatje dat nog met de lichtgekleurde zijde naar boven op het spelbord ligt, pakt dit en legt het op het spinnenweb. Zo ontstaat er een nieuwe opening.

Basisspel – wedstrijd op de schatladder voor 2 - 4 spelers

Benodigd spelmateriaal:

- 1 raadselwand (groot spelbord)
- 1 loopparcours (klein spelbord)
- 100 mozaïekplaatjes
- 23 speelkaarten
- 4 avonturier-spelfiguren

Vorbereiding van het spel

Zie „Spelvoorbereiding voor alle spelvarianten“.

Leg ook het loopparcours naast het spelbord. Elke speler kiest een avonturier en zet hem op het onderste startveld van de ladder. Overtollige avonturiers keren terug naar de doos en zijn niet nodig.

Schud de 23 speelkaarten en leg deze omgekeerd als stapel naast het spelbord. Elke speler trekt vervolgens drie speelkaarten en neemt ze onzichtbaar voor de anderen in de hand. De rest blijft als stapel om bij te trekken, naast het spelbord liggen.

Verloop van het spel

Jullie spelen met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint:

Bekijk het open veld in de raadselwand en bereken welk getal op deze positie past. Hiervoor moeten twee getallen met elkaar vermenigvuldigd worden: het getal dat bovenaan de kolom staat en het getal dat links aan het begin van de regel staat.

Heb je het uitgerekend? Zoek dan in de raadselwand naar een mozaïekplaatje met het berekende getal. Haal het betreffende mozaïekplaatje uit de raadselwand en draai het om, zodat het kleursymbool op de achterzijde met dat van het open veld vergeleken kan worden.

Heeft het mozaïekplaatje dezelfde kleur als het open veld in de wand?

Super, goed uitgerekend! Je mag met jouw avonturier op de ladder een trede naar boven klimmen. Leg het mozaïekplaatje met de kleur naar boven in de opening. Daarmee is jouw beurt voorbij.

Heeft het mozaïekplaatje niet dezelfde kleur als het open veld in de wand?

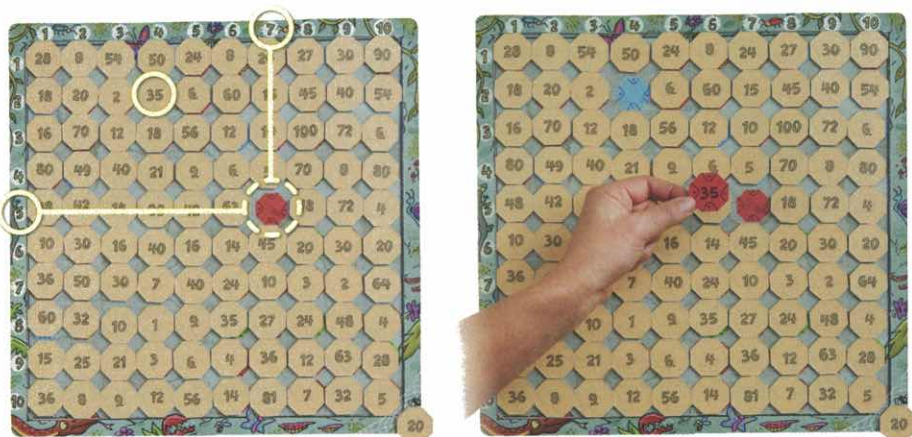
Helaas. Leg het mozaïekplaatje dan met de lichtgekleurde zijde naar boven terug op de plek waar je het hebt weggehaald. Daarmee is jouw beurt voorbij.

Controleer na elke beurt jullie speelkaarten. Als een van de getallen die op jullie speelkaarten te vinden is, correct in de wand is geplaatst, mag de speler de betreffende kaart voor zich leggen en op de ladder een trede naar boven klimmen – ook als een medespeler het getal juist geplaatst heeft. Voor elke neergelegde speelkaart moet een kaart van de stapel worden bijgetrokken – zolang de voorraad strekt.

Als een speler een kaart van de stapel heeft getrokken, waarvan het cijfer al op de juiste plek op het spelbord ligt, mag hij die ook voor zich neerleggen en op de ladder een trede naar boven klimmen. Aansluitend dient hij weer een kaart van de stapel te trekken.

Voorbeeld:

Anton is aan de beurt. De opening op het spelbord is in de kolom met het cijfer 7 op de bovenrand en in de regel met het cijfer 5 op de linkerrand. Anton vermenigvuldigt de twee cijfers met elkaar en krijgt als resultaat 35. Hij zoekt vervolgens naar een mozaïekplaatje met het getal 35, haalt dit van het spelbord, draait het om en controleert het kleursymbool met dat van de opening. Aansluitend mag hij het correct berekende mozaïekplaatje met de gekleurde symboolzijde naar boven in de opening leggen en met zijn avonturier op de ladder één trede naar boven klimmen.



Emiel controleert zijn speelkaarten en mag de kaart met het getal 35 voor zich neerleggen. Ook hij mag met zijn avonturier op de ladder één trede naar boven klimmen. Aansluitend dient hij een nieuwe kaart van de stapel te trekken. Op de kaart staat het getal 10. Deze is op het spelbord nog niet op de juiste plek neergelegd en daarom mag hij deze speelkaart nog niet wegleggen.

Op het spelbord is een nieuwe opening in de kolom met het cijfer 4 op de bovenrand en in de regel met het cijfer 2 op de linkerrand ontstaan. Nu is Paula aan de beurt. Zij draait het spelbord en begint te rekenen.

Einde van het spel

Als een speler met zijn avonturier de laatste sport op de ladder heeft bereikt, wordt de begonnen ronde nog uitgespeeld. Als een speler alleen de laatste trede van de ladder heeft bereikt, wint hij het spel en krijgt hij de kostbare schatten in de metershoge torens, die hij vanaf het platform al kan zien.

Als aan het eind van een ronde twee of meer spelers bovenaan de ladder zijn aangekomen, dan wint degene die het minste aantal speelkaarten voor zich heeft liggen. Het is hem gelukt om het doel te bereiken met uitstekende rekervaardigheid.

Als meerdere spelers hetzelfde aantal kaarten voor zich heeft, winnen de betreffende spelers gezamenlijk.

Spelvariant: tafels-vermenigvuldiging-sprint voor 2 - 4 ervaren avonturiers

Benodigd speelmateriaal:

- 1 raadselwand (groot spelbord)
- 1 loopparcours (klein spelbord)
- 100 mozaïekplaatjes
- 23 speelkaarten
- 1 zandloper
- 4 avonturiers

Voorbereiding van het spel

zie „Spelvoorbereiding voor alle spelvarianten“, maar pak nog geen mozaïekplaatjes uit de raadselwand.

Leg ook het loopparcours naast het spelbord. Elke speler kiest een avonturier en zet hem op het onderste startveld van de ladder. Overtollige avonturiers keren terug naar de doos en zijn niet nodig. Houd de zandloper en de speelkaarten gereed.

Verloop van het spel

Jullie spelen met de wijzers van de klok mee. De oudste speler begint.

Jouw linker medespeler pakt een willekeurig mozaïekplaatje, dat met de lichtgekleurde zijde naar boven in de raadselwand ligt, legt het op het spinnenweb en draait direct de zandloper om. Nu is het zaak om zo snel mogelijk te vermenigvuldigen. Bekijk de vrije plek in de raadselwand en bereken welk getal op deze positie past. Hiervoor moet je de twee getallen op de randen van het spelbord met elkaar vermenigvuldigen (zie basisspel). Heb je het getal uitgerekend? Zoek vervolgens in de raadselwand naar het mozaïekplaatje met het berekende getal. Haal het betreffende mozaïekplaatje uit de raadselwand en draai het om, zodat het kleursymbool op de achterzijde met dat van het open veld vergeleken kan worden.

Heeft het mozaïekplaatje dezelfde kleur als het open veld in de wand?

Super, goed uitgerekend! Je medespeler mag jouw avonturier op de ladder een trede naar boven laten klimmen. Leg het mozaïekplaatje met de kleur naar boven in de opening. Als de zandloper nog niet is doorgelopen, mag je direct het volgende mozaïekplaatje zoeken.

Heeft het mozaïekplaatje niet dezelfde kleur als het open veld in de wand?

Helaas. Leg het mozaïekplaatje dan met de lichtgekleurde zijde naar boven terug op de plek waar je het hebt weggehaald. Als de zandloper nog niet is doorgelopen, mag je het direct nog eens proberen.

Je kunt net zo lang doorzoeken, tot de zandloper is doorgelopen en jouw medespeler „Stop!” roept. Hoe vaak je je vergist, speelt geen rol. Hiervoor worden geen punten afgetrokken. Nadat de zandloper is doorgelopen, mag je het mozaïekplaatje dat op het spinnenweb ligt, weer met de lichtgekleurde zijde naar boven op de open plek op het spelbord leggen.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijk: Als een speler met een spelfiguur bovenaan de ladder eindigt, begint hij weer van voren af aan bij start en krijgt hij een speelkaart als beloning. Leg de beloningskaarten verdekt voor je neer.

Einde van het spel

Als een speler met zijn avonturier voor de tweede keer de bovenkant van de ladder bereikt en daarmee zijn tweede beloningskaart ontvangt, speelt hij nog door tot de zandloper is doorgelopen. Daarna mogen de andere spelers de begonnen ronde nog ten einde spelen. Heeft een enkele speler twee beloningskaarten? Dan wint hij het spel en wint hij de schatten in de metershoge torens.

Als er aan het eind van de laatste ronde twee of meer spelers twee beloningskaarten in bezit hebben, dan wint degene die na de laatste beklimming van de ladder weer het hoogst is geëindigd.

Als het dan nog steeds gelijk staat, winnen de betreffende spelers gezamenlijk.

Een coöperatieve variant voor een expeditieteam en een solovariant voor eenzame avonturiers

Jullie hebben alleen de raadselwand en de mozaïekplaatjes nodig. Het loopparcours en de speelkaarten worden niet gebruikt.

Doel is om (gezamenlijk) alle mozaïekplaatjes correct in de wand te plaatsen. Als jullie willen, kunnen jullie hierbij ook de totale tijd opnemen en telkens weer proberen om jullie eigen resultaat te verbeteren.