



ONGEDIERTE

Een kriebelige rekenmemo voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar

Auteur: Kristin Mückel
Illustraties: Benedikt Beck
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

32 ongediertekaartjes
1 dobbelsteen met getallen van 1 - 6 (groen),
1 dobbelsteen met getallen van 0 - 3 (geel)
1 handleiding



Spelidee

Het kriebelt en krabbelt overal! Maar hoeveel kruipende diertjes zijn er juist? Onthoud goed waar kakkerlakken, kevers en dergelijke zich verstoppen en tel het ongedierte samen. Maar let op: jullie moeten het exacte aantal vinden en mogen niet te veel kaartjes omdraaien. Wie op het einde de meeste ongediertekaartjes heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Meng alle kaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel. Houd beide dobbelstenen bij de hand.

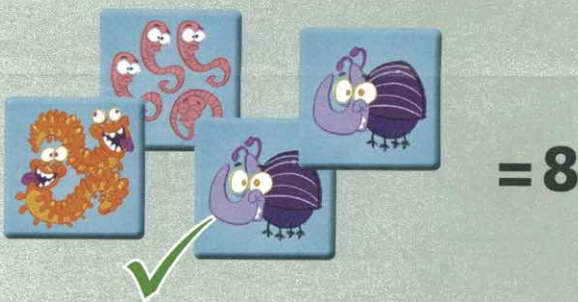
Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De beste vliegenvangster begint en gooit met beide dobbelstenen. Welke getallen zie je? Tel beide getallen op en zeg hardop het resultaat. Draai nu één voor één kaartjes om en tel het afgebeelde ongedierte op (0 tot 9). Tel hardop mee. De som van de krabbeldiertjes op de kaartjes moet exact overeenkomen met de som van de getallen op de dobbelstenen. Dat kan ook al na één omgedraaid kaartje het geval zijn.

- **Heb je het juiste aantal omgedraaid?**
Geweldig! Je mag het/de kaartje(s) nemen.

Bijvoorbeeld:

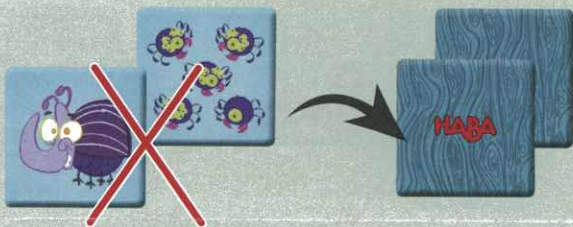
Paul heeft een 3 en een 5 gegooid. Dat is in totaal 8. Hij draait kaartjes met 2, 4, 1 en 1 beestje(s) om. Dat is in totaal ook 8. Hij mag de vier kaartjes bijhouden.



- **Heb je te veel krabbelende diertjes omgedraaid?**
Jammer, je hebt te hoog geboden. Draai het/de kaartje(s) weer om.

Bijvoorbeeld:

Tom heeft een 2 en een 0 gegooid (= 2). Hij draait eerst een kaartje met 1 beestje om. Op het tweede plaatje staan 5 diertjes. Hij heeft te veel ongedierte omgedraaid en moet beide kaartjes weer omdraaien.



Opgelet: vliegendrek!

Bij een kaartje met een 'nul' heb je geluk gehad: je mag nog een kaartje omdraaien. Als een of meerdere kaartjes met de gegooide som overeenkomen, mag je geen andere kaartjes meer omdraaien (ook geen nul!).

Bijvoorbeeld:

Lisa heeft een 4 en een 3 gegooid (= 7). Ze draait achtereenvolgens kaartjes met een 0, 1, 0 en 6 om. Ze mag de vier kaartjes houden.



Einde van het spel

Het spel eindigt als er nog vier (of minder) kaartjes in het midden van de tafel liggen. De speler met de meeste ongediertekaartjes wint.

Beginnersvariant (vanaf 5 jaar)

In dit geval gelden dezelfde regels als in het basisspel, maar met de volgende wijzigingen:

- Jullie spelen enkel met kaartjes met 0 tot 6 beestjes en met de groene dobbelsteen. Het overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.

Plus-min-mix (vanaf 7 jaar)

In dit geval gelden dezelfde regels als in het basisspel, maar met de volgende wijzigingen:

- Tel de getallen van beide dobbelstenen op.
- Jullie mogen altijd slechts twee kaartjes omdraaien en mogen zelf beslissen of je wilt optellen of aftrekken om het juiste resultaat te bereiken.
- Bij elke nul mag je nog een kaartje omdraaien.

HABA

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



MÉMO-math

PETITES BESTIOLES

Un jeu de mémoire et de calcul pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteure : Kristin Mückel
Illustration : Benedikt Beck
Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu

32 tuiles « petites bestioles »
1 dé vert à points de 1 à 6
1 dé jaune à points de 0 à 3
1 règle du jeu



Idée

Ça grouille de partout ! Mais combien y-a-t-il vraiment de petites bestioles ? Retenez où se cachent les blattes, scarabées et autres insectes et calculez la somme totale de petites bestioles. Mais attention : vous devez trouver leur nombre exact et n'avez le droit d'en retourner qu'un certain nombre. A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de tuiles « petites bestioles » remporte la victoire !

Préparatifs

Mélangez toutes les tuiles et posez-les faces cachées au milieu de la table. Préparez les deux dés à points.

Déroulement de la partie

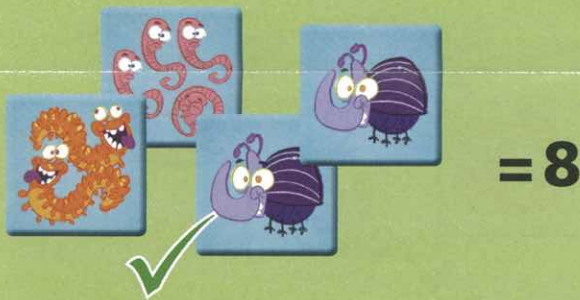
Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a attrapé le plus de mouches commence en lançant les deux dés. Quels chiffres as-tu obtenus ? Additionne les deux chiffres et énonce la somme à voix haute.

À présent, retourne les tuiles les unes après les autres en additionnant la ou les bestioles qui figure(nt) dessus (0 à 9). Compte à voix haute. La somme des petites bestioles représentées doit parfaitement correspondre à la somme des dés. Celle-ci peut aussi être atteinte avec une seule tuile retournée.

- **Tu as retourné les tuiles et trouvé le bon nombre ?**
Super ! Prends la ou les tuiles !

Exemple :

Les dés de Paul indiquent les chiffres 3 et 5. Cela fait un total de 8. Il retourne des tuiles sur lesquelles figurent 2, 4, 1 et 1 petites bestioles. Cela fait aussi 8 au total. Il peut prendre l'ensemble des quatre tuiles.

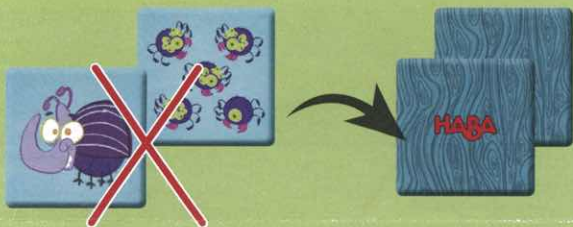


- **Tu as retourné trop de petites bestioles ?**

Domage, tu as dépassé le nombre requis. Retourne à nouveau la ou les tuiles.

Exemple :

Les dés de Tom indiquent les chiffres 2 et 0 (= 2). Il retourne d'abord une tuile représentant 1 bestiole. Sur la seconde tuile figurent 5 bestioles. Il a donc retourné un trop grand nombre de bestioles et doit replacer les deux tuiles faces cachées.



Attention moustique écrasé :

Une tuile de « zéro » est un coup de chance ! Tu peux retourner d'autres tuiles. Dès que la ou les tuiles retournées correspondent à la somme des dés, tu ne peux plus retourner aucune tuile (pas même une de zéro !).

Exemple :

Les dés de Lisa indiquent les chiffres 4 et 3 (= 7). Elle retourne des tuiles l'une après l'autre : 0, 1, 0, 6 bestioles. Elle peut prendre l'ensemble des quatre tuiles.



Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'il ne reste plus que quatre tuiles ou moins au milieu de la table. Le gagnant est le joueur qui a le plus de tuiles « petites bestioles ».

Variante pour débutants (à partir de 5 ans)

Le jeu se joue avec les règles de base et la consigne suivante :

- vous ne jouez qu'avec les tuiles « petites bestioles » 0 à 6 et le dé vert. Rangez dans la boîte le matériel de jeu qui ne sert pas.

Combinaison plus et moins (à partir de 7 ans)

Le jeu se joue avec les règles de base et les consignes suivantes :

- vous additionnez toujours les chiffres des deux dés.
- Vous ne pouvez jamais retourner plus de deux tuiles et vous choisissez vous-même si vous faites une addition ou une soustraction pour atteindre le résultat qui convient.
- A chaque zéro, vous pouvez retourner une tuile supplémentaire.

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

HABA®