



# MATHE WÜRFEL

Anleitung  
Istruzioni  
Règles Du Jeu



## Inhalt:

- Ein 12-seitiger Ergebniswürfel
- Drei sechsseitige Gleichungswürfel
- Zwei sechsseitige Gleichungswürfel, mit denen nur die Zahlen 1, 2 und 3 würfelbar sind
- Spielfeld (für kurze und lange Spiele)
- 6 Spielplättchen
- Anleitung
- Mitnahmebeutel

## Contenuto:

- Un Dado Obiettivo a 12 facce
- Tre Dadi Punteggio a 6 facce
- Due Dadi Punteggio a 6 facce con valori da 1 a 3.
- Segnapunti (Partita Corta & Partita Lunga)
- 6 Gettoni
- Regolamento
- Sacchetto da Viaggio

## Contenu :

- Un dé cible à 12 faces
- Trois dés à points à 6 faces
- Deux dés à points à 6 faces avec les points 1, 2 et 3 uniquement
- Plateau de jeu (jeu court & jeu long)
- 6 jetons
- Guide d'utilisation
- Sac de voyage

## Aufgabe:

Sei der erste Spieler, der die Ziellinie auf dem Spielfeld erreicht! Du musst nur einfache Addition und/oder Subtraktion anwenden, um die jeweils gewürfelte Ergebniszahl zu erreichen.

Ab sechs Jahren, für zwei oder mehr Spieler geeignet

## Aufbau:

**Anmerkung:** Bitte drücken Sie die Spielplättchen vor dem ersten Spielen aus der vorgestanzten Kartonfläche.

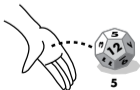
- 1) Alle Spieler sitzen in einem Kreis, sodass jeder die Würfel gut sehen kann.
- 2) Das Spielfeld wird so ausgebreitet, dass alle Spieler es gut erreichen können.
- 3) Jeder Spieler wählt ein Spielplättchen in einer beliebigen Farbe.

- 4) Alle Spielsteine werden zunächst auf das Startfeld gesetzt – für Spieler mit besseren Mathefertigkeiten kann die lange Spielstrecke verwendet werden und Spieler, die weniger ausgereiftes Geschick im Kopfrechnen haben, können die kurze Spielstrecke wählen.



### Das Spiel:

- Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn beim Würfeln ab. Der jüngste Spieler darf beginnen.
- Dieser Spieler beginnt, indem er den 12-seitigen Ergebniswürfel rollen lässt. Die gewürfelte Zahl ist die Ergebniszahl, die erzielt werden soll. Im folgenden Beispiel ist die Ergebniszahl 5.



- Derselbe Spieler lässt nun die fünf sechsseitigen Gleichungswürfel rollen, um so fünf Zahlen, die in der Gleichung verwendet werden dürfen, zu erhalten. Im folgenden Beispiel sind die Gleichungszahlen 5, 6, 1, 3 und 2.



- Die Spieler dürfen die Gleichungszahlen durch addieren und/oder subtrahieren so kombinieren, dass sie damit die vorgegebene Ergebniszahl erzielen. Sie dürfen dabei so viele und so wenige der Gleichungszahlen kombinieren, wie sie möchten. Diese dürfen in jeder beliebigen Reihenfolge verwendet werden, solange dabei keine gewürfelte Zahl zweimal benutzt wird. Eine einzelne Gleichungszahl, die dem vorgegeben Ergebnis entspricht, kann ebenfalls verwendet werden.
- Wenn ein Spieler eine Lösung sieht, so ruft er "MatheWürfel!". Dieser Spieler legt seinen Lösungsweg mit den dafür verwendeten Würfeln dar und behält diese bis zum Ende der Runde bei sich.

6) Das Spiel geht mit den übrigen Gleichungswürfeln weiter. Wenn ein Spieler noch eine Lösung findet, ruft er "MatheWürfel!" und zeigt ebenfalls seinen Lösungsweg.

**In unserem Beispiel könnten die Spieler folgende Lösungswege finden...**

(Zur Erinnerung: Die Ergebniszahl ist 5 und die Gleichungszahlen sind 5, 6, 1, 3 und 2.)

Spieler 1 ruft, "MatheWürfel!  $2 + 3 = 5$ " und nimmt die Würfel, welche die Augenzahl 2 und 3 zeigen, zu sich.



Spieler 2 ruft, "MatheWürfel!  $6 - 1 = 5$ " und nimmt die Würfel, welche die Augenzahl 6 und 1 zeigen, zu sich.



Spieler 3 ruft, "MatheWürfel! 5" und nimmt den letzten Würfel, der die 5 zeigt, zu sich.

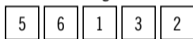


## Übungstabellen

Ergebniswürfel



Gleichungswürfel



Ergebniszahl: 5 Gleichungszahlen: 5, 6, 1, 3, 2

## Mögliche Kombinationen

Mit einem Würfel:  $5$

Mit zwei Würfeln:

$$3 + 2 = 5 \text{ oder } 6 - 1 = 5$$

Mit drei Würfeln:

$$6 + 1 - 2 = 5$$

Mit vier Würfeln:

$$6 + 1 + 3 - 5 = 5$$

Mit fünf Würfeln:

$$\boxed{3} + \boxed{2} + \boxed{5} - \boxed{6} + \boxed{1} = 5$$

- 7) Wenn alle Gleichungswürfel verwendet wurden ODER es keine Wege mehr gibt, die Ergebniszahl mit den übrigen Würfeln zu erzielen, ist die Runde vorüber.
- 8) Die Spieler bekommen für jeden Würfel, den sie durch ihren Lösungsweg in einer Runde sammeln, einen Punkt. Alle, die einen Lösungsweg gefunden haben, dürfen ihre Spielsteine auf dem Spielfeld für jeden Punkt um ein Feld nach vorne bewegen.
- 9) Der Spieler der zuletzt gewürfelt hat, gibt alle Würfel an den Spieler links neben ihm weiter. Die nächste Runde beginnt mit einem neuen Wurf und wird wie die vorige Runde gespielt.
- 10) Der erste Spieler, der die Ziellinie auf dem Spielfeld überquert, gewinnt! Ein kurzes Spiel besteht aus 7 Punkten und ein langes aus 15 Punkten.

### Wenn du dein Spielfeld verloren hast...

Keine Sorge! Das Wichtigste ist, dass jeder seinen Punktestand weiß. Du kannst auch dein eigenes Spielfeld auf ein Blatt Papier oder Karton zeichnen oder einfach ein Neues von unserer Website ausdrucken: [www.ThinkFun.com/MathDiceJr](http://www.ThinkFun.com/MathDiceJr)

### Vergiss nicht:

Das Tolle an MatheWürfeln ist, dass die Zahlen in verschiedenster Art und Weise kombiniert werden können und man so viele Zahlen benutzen kann, wie man möchte. Je mehr Zahlen du verwendest, desto weiter kommst du auf dem Spielfeld. Also warum eine 5 verwenden, wenn man durch eine 3 und eine 2 die doppelte Punktzahl erreichen kann? Mit MatheWürfeln Jr. wirst du Zahlen auf eine ganz neue Weise entdecken.

### Andere Wege MatheWürfeln Jr. zu spielen:

Die beschriebenen Regeln sind für das Spiel als Wettkampf gedacht. Das Spiel kann aber auch ganz individuell gestaltet werden, um Spaß zu bereiten. Folgende Variationen sind Beispiele, die ausprobiert werden können; es sind jedoch auch selbst erfundene Regeln möglich.

**Kooperatives Spiel:** Arbeitet zusammen, um so viele Lösungswege wie möglich zu finden. Habt Spaß daran, die Zahlen und ihre Muster und Wege, die zu einer Lösung führen können, zu entdecken!

**Multiplikation:** Für Spieler, die mit Multiplikation schon umgehen können, ist diese ein zusätzlicher Weg, um auf die Ergebniszahl zu kommen.

## Wie es begann

MatheWürfel wurde von Sam Ritchie, einem Schüler in der damals sechsten Klasse, während eines Mathearbeitsprojektes in der Schule erfunden.

### Obiettivo:

Raggiungere per primo il traguardo del segnapunti!  
Per farlo, devi usare addizioni e sottrazioni per raggiungere il Numero Obiettivo.

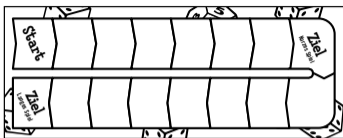
Da 6 anni in su. Per 2 o più giocatori

### Preparazione:

**N.B.:** Giocando la prima volta bisogna rimuovere i sei gettoni dalla fustella.

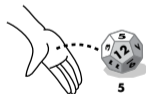
- 1) Tutti i giocatori si siedono in cerchio in modo da vedere chiaramente i dadi mentre vengono tirati.
- 2) Metti il segnapunti in modo che tutti i giocatori lo possano raggiungere comodamente.
- 3) Ogni giocatore sceglie un gettone.
- 4) Mettete i segnalini di tutti i giocatori sul segnapunti – per i giocatori più esperti usate la partita lunga. Per le prime partite usate la partita corta.

Start = Inizio • Ziel = Traguardo  
Kurzes Spiel = Partita Corta • Langes Spiel = Partita Lunga



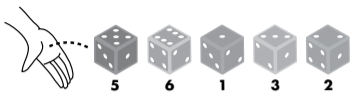
### Come Giocare:

- 1) I giocatori a turno tirano il Dado Obiettivo e i Dadi Punteggio. Iniziate dal giocatore più giovane, che riceve tutti i dadi.
- 2) Il giocatore inizia tirando il Dado Obiettivo a 12 facce. Il numero ottenuto è il Numero Obiettivo. Nell'esempio in basso, il Numero Obiettivo è 5.



- 3) Lo stesso giocatore tira i 5 Dadi Punteggio a 6 facce e ottiene cinque Numeri Punteggio.

Nell'esempio in basso, i Numeri Punteggio sono 5, 6, 1, 3 e 2.

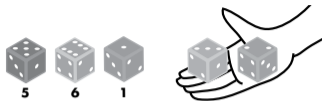


- 4) I giocatori combinano i Numeri Punteggio sommandoli e/o sottraendoli a piacere per ottenere il Numero Obiettivo. I giocatori possono usare quanti Numeri Punteggio vogliono, in qualsiasi ordine, ma ogni numero può essere usato una volta sola. I giocatori possono anche usare un singolo Numero Punteggio da solo, se è uguale al Numero Obiettivo.
- 5) Quando un giocatore vede un modo per raggiungere il Numero Obiettivo dichiara "Math Dice!" e spiega come ha usato i numeri per raggiungere l'Obiettivo, e tiene i dadi che ha usato fino alla fine del turno.
- 6) Il gioco continua e i giocatori cercano di usare i dadi rimanenti, dichiarando "Math Dice!" se trovano un altro modo di raggiungere il Numero Obiettivo.

**Nel nostro esempio, i tre giocatori potrebbero dichiarare ...**

(Ricordate, il Numero Obiettivo è 5 e i Numeri Punteggio sono 5,6,1,3 e 2.)

Il giocatore 1 dichiara "Math Dice!  $2+3=5$ " e toglie i dadi con il 2 e il 3.



Il giocatore 2 dichiara "Math Dice!  $6-1=5$ " e toglie i dadi con il 6 e l'1.



Il giocatore 3 dichiara "Math Dice! 5" e toglie l'ultimo dado, il 5.



## Tabella di Prova

Dado Obiettivo



Dado Punteggio



Numero Obiettivo: 5 Numeri Punteggio: 5, 6, 1, 3, 2

## Combinazioni

Usando 1 Dado:  $\boxed{5}$

Usando 2 Dadi:

$$\boxed{3} + \boxed{2} = 5 \quad \text{o} \quad \boxed{6} - \boxed{1} = 5$$

Usando 3 Dadi:

$$\boxed{6} + \boxed{1} - \boxed{2} = 5$$

Usando 4 Dadi:

$$\boxed{6} + \boxed{1} + \boxed{3} - \boxed{5} = 5$$

Usando 5 Dadi:

$$\boxed{3} + \boxed{2} + \boxed{5} - \boxed{6} + \boxed{1} = 5$$

7) Quando tutti i Dadi Punteggio sono stati tolti, O non ci sono altri modi di raggiungere il Numero Obiettivo, il turno finisce.

8) I giocatori ottengono un punto per ogni dado preso durante il turno. I giocatori fanno avanzare i propri segnalini sul segnapunti di una casella per ogni punto ottenuto.

9) Il giocatore che ha tirato i dadi li passa tutti al giocatore alla sua sinistra. Il turno successivo ha inizio con un nuovo giocatore che tira i dadi, e il gioco continua dal punto 2.

10) Il primo giocatore che raggiunge il traguardo sul segnapunti VINCE! Una partita corta si gioca fino a 7 punti, e una lunga fino a 15.

## Se perdi il segnapunti...

Non preoccuparti! La cosa più importante è tenere conto dei punti ottenuti ogni turno. Puoi disegnare il tuo segnapunti o stamparne uno nuovo dal nostro sito web: [www.ThinkFun.com/MathDiceJr](http://www.ThinkFun.com/MathDiceJr)

## Ricorda:

Il divertimento e la flessibilità di questo gioco sta nel combinare i Numeri Punteggio nel modo più creativo possibile per raggiungere il Numero Obiettivo. Più numeri usi di più spazi avvanzerai, quindi perché usare un "5" quando puoi ottenere il doppio dei punti



usando il 3 e il 2?! Incoraggia gli altri giocatori ad allargare le proprie vedute e a divertirsi vedendo i numeri in un modo completamente diverso!

### Altri modi di giocare:

Le regole precedenti descrivono il modo competitivo di giocare a MathDice Jr. Per rendere il gioco più godibile per tutti, potete modificare le regole per adeguarle a tutti i giocatori. Ecco due suggerimenti: provate a usarli o a creare le vostre regole!

**Giocate Cooperativamente:** Lavorate insieme per trovare il maggior numero di combinazioni possibili. Divertitevi a esplorare i numeri e le loro caratteristiche insieme!

**Moltiplicazione:** I giocatori in grado di moltiplicare possono farlo, aggiungendo questa operazione a addizione e sottrazione.

### Come è nato questo gioco

MathDice® è stato inventato da Sam Ritchie, in un progetto scolastico di matematica di prima media "Crea un Gioco".

---

### But :

Sois le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée sur le plateau de jeu ! Pour cela, utilise des additions et/ou des soustractions simples pour obtenir le nombre cible.

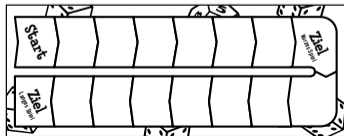
À partir de 6 ans, pour 2 joueurs ou plus.

### Mise en place :

**Note:** Avant le premier jeu nous vous demandez de faire sortir les jetons.

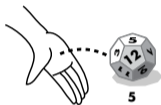
- 1) Tous les joueurs s'assoient en cercle afin de pouvoir voir les dés lorsqu'ils sont lancés.
- 2) Dispose le plateau de jeu de façon à ce qu'il soit à la portée de tous les joueurs.
- 3) Chaque joueur sélectionne un jeton de son couleur préférée.
- 4) Place le jeton de chaque joueur sur la ligne de départ, sur le plateau de jeu – pour les joueurs dont les compétences en maths sont plus avancées, utilise la piste longue. Pour les débutants, utilise la piste courte.

Start = Début • Ziel = Fin  
Kurzes Spiel = Jeu court • Langes Spiel = Jeu long



## Règle du jeu :

- 1) Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé cible et le dé à points. C'est le joueur le plus jeune qui commence à lancer tous les dés.
- 2) Ce joueur commence par lancer le dé cible à 12 faces. Le nombre obtenu est le nombre cible. Dans l'exemple ci-dessous, le nombre cible est 5.



- 3) Le même joueur lance ensuite les cinq dés à points à 6 faces pour établir cinq nombres de points. Dans l'exemple ci-dessous, les nombres de points sont 5, 6, 1, 3 et 2.



- 4) Les joueurs combinent les nombres de points en faisant une addition et/ou une soustraction pour obtenir exactement le nombre cible. Les joueurs peuvent combiner autant ou aussi peu de nombres de points qu'ils le souhaitent. Les nombres de

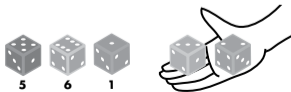
points peuvent être utilisés dans n'importe quel ordre, et chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois. Les joueurs peuvent également utiliser un seul et unique nombre de points s'il correspond exactement au nombre cible.

- 5) Quand un joueur connaît un moyen d'atteindre le nombre cible, il dit à haute voix, « Math Dice! » Ce joueur explique comment il a utilisé les nombres pour atteindre la cible et il conserve les dés utilisés jusqu'à la fin de la partie.
- 6) Le jeu continue, les joueurs examinent les dés à points restants, et disent à haute voix, « Math Dice! » s'ils découvrent une autre façon d'obtenir le nombre cible.

**Dans notre exemple, trois joueurs peuvent énoncer à haute voix les résultats suivants...**

(N'oublie pas, le nombre cible est le 5 et les nombres à points sont 5, 6, 1, 3 et 2.)

Le joueur 1 dit, « Math Dice !  $2 + 3 = 5$  » et il retire les dés indiquant 2 et 3.



Le joueur 2 dit, « Math Dice !  $6 - 1 = 5$  » et il retire les dés indiquant 6 et 1.



Le joueur 3 dit, « Math Dice ! 5 » et il retire le dé final restant indiquant 5.

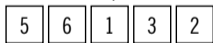


### Tables d'entraînement

Dé cible



Dés à points



Nombre cible : 5    Nombres de points : 5, 6, 1, 3, 2

### Combinaisons

En utilisant 1 dé :

5

En utilisant 2 dés :

$$\boxed{3} + \boxed{2} = 5 \text{ Ou } \boxed{6} - \boxed{1} = 5$$

En utilisant 3 dés :

$$\boxed{6} + \boxed{1} - \boxed{2} = 5$$

En utilisant 4 dés :

$$\boxed{6} + \boxed{1} + \boxed{3} - \boxed{5} = 5$$

En utilisant 5 dés :

$$\boxed{3} + \boxed{2} + \boxed{5} - \boxed{6} + \boxed{1} = 5$$

- 7) Lorsque tous les dés à points ont été dits à haute voix OU s'il n'y a pas d'autres méthodes d'obtenir le nombre cible, la partie est terminée.
- 8) Les joueurs marquent un point pour chaque dé recueilli pendant la partie. Les joueurs avancent leurs jetons sur le plateau de jeu, en se déplaçant d'une case pour chaque point remporté.
- 9) Le joueur qui a lancé les dés en premier passe tous les dés au joueur situé sur sa gauche. La seconde partie commence avec un nouveau lancement de dés et le jeu continue à partir de l'étape 2.

10) Le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée sur le plateau de jeu GAGNE ! Un jeu court se joue jusqu'à 7 points, un jeu long jusqu'à 15 points.

### **Si tu perds ton plateau de jeu...**

Pas d'inquiétude ! Le plus important est de conserver la trace des points gagnés à chaque partie. Tu peux tout simplement dessiner ton propre plateau sur un morceau de papier ou en imprimer un nouveau sur notre site web : [www.ThinkFun.com/MathDiceJr](http://www.ThinkFun.com/MathDiceJr)

### **N'oublie pas :**

Le côté amusant et la flexibilité de ce jeu résident dans le fait de combiner les nombres de points grâce aux méthodes les plus créatives, afin d'obtenir le nombre cible.

Plus tu utilises de nombres, plus tu avances de cases, alors pourquoi utiliser un « 5 » alors que tu peux doubler tes points en combinant un 3 et un 2 ?!  
Encourage les joueurs à faire fonctionner leurs petites cellules grises à plein régime et amuse-toi en considérant les nombres sous un jour complètement nouveau !

### **Autres versions d'utilisation de ce jeu :**

Les règles ci-dessus expliquent comment jouer à MathDice Jr. de façon compétitive. Pour rendre

le jeu aussi agréable et adapté que possible, nous t'encourageons à en modifier les règles afin qu'il corresponde au mieux aux besoins particuliers des joueurs. Voici deux suggestions, tu peux les essayer ou inventer tes propres règles !

**Jeu coopératif :** Travaille en collaboration avec les autres joueurs pour trouver un maximum de combinaisons. Avec eux, amuse-toi à explorer les nombres et leurs comportements !

**Multiplication :** Autorise les joueurs qui sont à l'aise avec les multiplications, à multiplier, additionner et soustraire les nombres de points pour obtenir le nombre cible.

### **Origines du jeu**

MathDice® a été inventé par Sam Ritchie, dans le cadre d'un projet d'atelier de maths « Conçois un jeu » pour sa classe de sixième.

# Mach's mit Köpfchen!

ThinkFun® ist der weltweite Marktführer im Bereich der Denk- und Logikspiele.

Von ersten Logikspielen für die Kleinen bis hin zum Spaß für die ganze Familie - ThinkFun bietet all das als klassische Spiele oder auch als App.

Besuche ThinkFun auf  Folge ThinkFun auf 

[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



© 2010 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.  
MADE IN CHINA, 106. #1515-GER, IN02.