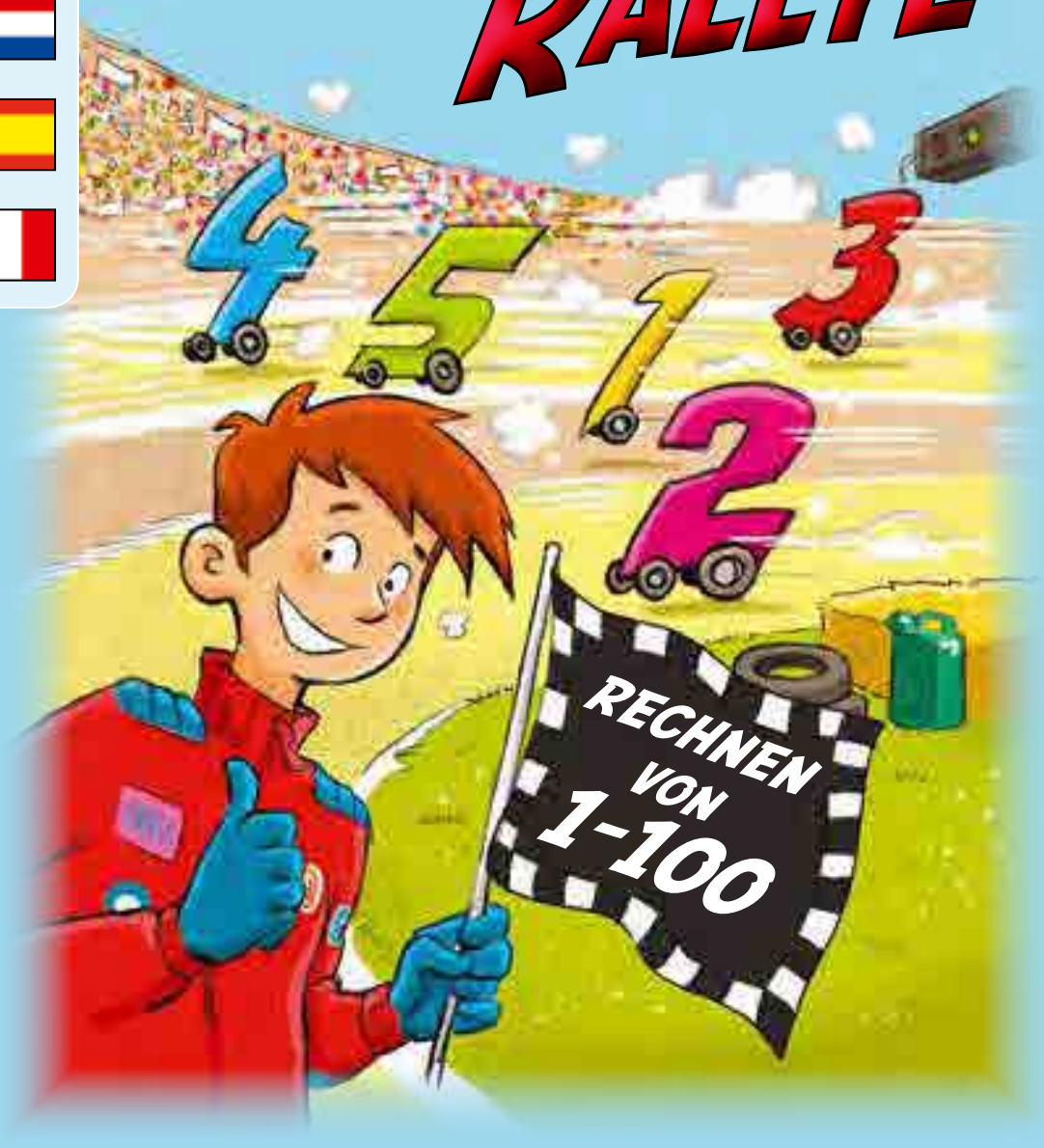
Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

RECHEN-RALLYE



Math Rally · Rallye des chiffres
Rekenrally · Rally de operaciones · Il rally dei calcoli

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2017

RECHEN-RALLYE

Vier abwechslungsreiche Spielideen rund ums Rechnen von 1 bis 100 für 2 - 5 Kinder von 6 - 99 Jahren.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Tobias Dahmen
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Rennfahrer Rick hat es super eilig, schließlich will er die Rallye gewinnen. Doch damit er das Ziel erreicht, müssen erst die Aufgaben richtig gerechnet werden, sonst darf er nicht weiterfahren. Wer kennt sich schon etwas mit Addition und Multiplikation aus und hilft Rick ins Ziel zu kommen?
Mit dem vorliegenden Spielmaterial können Kinder durch unterschiedliche Aufgaben den Zahlenraum von 1 bis 100 kennenlernen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, ihr Wissen anhand verschiedener Spielideen zu festigen.

Verwendung des Titels „Rechen-Rallye“ mit freundlicher Genehmigung des PaePsy Verlags, Bamberg

SPIELINHALT

1 Rennfahrer Rick, 24 Zahlenkarten, 12 Wegkarten, 1 Würfel (1, 2, 3, 4, 5, Rick-Symbol), 1 Würfel (1, 3, 5, 7, 9, Rick-Symbol), 1 Würfel (2, 4, 6, 8, 10, Rick-Symbol), 1 Spielanleitung

Wegkarten:



Rückseite



Vorderseite

Zahlenkarten:



Rückseite



Vorderseite

SPIELE ZUR ADDITION IM ZAHLENRAUM 1 - 24

1. PLUS-RALLYE

Für 2 - 5 Kinder **Schwierigkeitsstufe:**

SPIELVORBEREITUNG

Legt die zwölf Wegkarten (Vorderseite Hochformat) so aneinander, dass sie eine Rennstrecke ergeben. Das Ziel kommt an das Ende der Kartenreihe. Stellt Rennfahrer Rick auf die erste Karte. Einigt euch vor Spielbeginn auf eine beliebige Seite der Zahlenkarten (Striche oder Zahlen). Legt die 24 Zahlenkarten mit der gewählten Seite nach oben auf dem Tisch aus. Haltet die drei Würfel bereit.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt mit dem Rad gefahren ist, beginnt und würfelt mit den drei Würfeln. Addiere alle Zahlen, die du gewürfelt hast, und nenne anschließend das Ergebnis. Kontrolliert gemeinsam, ob das Ergebnis richtig ist.

- **Richtig gerechnet?**

  Super! Zur Belohnung nimmst du die entsprechende Zahlenkarte aus der Tischmitte und legst sie offen vor dir ab. Im späteren Spielverlauf kannst du die Zahlenkarte von dem Mitspieler nehmen, vor dem sie gerade liegt.

- **Falsch gerechnet?**

  Schade! Du erhältst leider keine Belohnung.

Prüfe dann die Anzahl der Rick-Symbole auf den Würfeln und ziehe Rennfahrer Rick entsprechend viele Karten auf dem Weg in Richtung Ziel weiter.

ACHTUNG: Wenn du drei Rick-Symbole würfelst, kannst du in dieser Runde leider keine Aufgabe lösen. Du ziehst Rennfahrer Rick in diesem Fall nur drei Karten vorwärts.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald Rennfahrer Rick das Ziel überquert. Wer jetzt die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert besitzt.

2. SUPERSCHNELLE PLUS-RALLYE

Schwierigkeitsstufe: 

Es gelten die Spielregeln von „Plus-Rallye“, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Jetzt rechnen alle Spieler gleichzeitig.
- Nach dem Würfeln versucht jeder, die Zahlen möglichst schnell zu addieren und seine Hand auf die richtige Zahlenkarte zu legen.
  Die Zahlenkarte kann in der Tischmitte oder bereits vor einem Spieler liegen.
- Ist es die richtige Zahlenkarte, legt er sie offen vor sich ab.
- Ist es die falsche Zahlenkarte, darf er in dieser Runde nicht mehr mitsuchen.
  Die anderen Spieler suchen weiter nach der richtigen Karte.



SPIELE ZUR MULTIPLIKATION IM ZAHLENRAUM 1 - 100

1. EINMALEINS-CUP

Für 2 - 5 Kinder **Schwierigkeitsstufe:** 

SPIELVORBEREITUNG

Legt die zwölf Wegkarten (Rückseite Querformat) so aneinander, dass sie eine Rennstrecke ergeben. Das Ziel kommt an das Ende der Kartenreihe. Stellt Rennfahrer Rick auf das erste Feld der ersten Wegkarte. Mischt die Zahlenkarten und legt sie als Stapel neben den Start. Haltet den Würfel mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 und dem Rick-Symbol bereit.
Die beiden anderen Würfel werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt superschnell mit dem Auto unterwegs war, beginnt und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Rick-Symbol**

  So ein Glück! Rennfahrer Rick schenkt dir eine Zahlenkarte. Nimm die oberste Karte vom Stapel und lege sie vor dir ab.

- **Zahl**

  Ziehe den Rennfahrer Rick um die entsprechende Anzahl an Feldern in Richtung Ziel weiter. Der Rennfahrer steht jetzt auf einem Feld mit einer Multiplikationsaufgabe (und deren Umkehraufgabe).
  Rechne die Aufgabe und nenne die Lösung. Kontrolliert gemeinsam, ob das Ergebnis richtig ist (siehe Tabelle auf Seite 44).

- **Richtig gerechnet?**

  Super! Zur Belohnung darfst du die oberste Zahlenkarte vom Stapel ziehen und vor dir ablegen.

- **Falsch gerechnet?**

  Schade! Du erhältst leider keine Belohnung.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald Rennfahrer Rick das Ziel überschritten hat oder alle Karten des Kartenstapels verteilt sind. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer den höchsten Wert hat, wenn er seine Zahlenkarten addiert.

2. EINMALEINS-SPRINT

Für 2 - 5 Kinder **Schwierigkeitsstufe:** 

Es gelten die Spielregeln von „Einmaleins-Cup“, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Jetzt spielen alle Spieler gleichzeitig.
- Rennfahrer Rick wird nun nicht sofort nach dem Würfeln gezogen. Die Spieler müssen zuerst den Rennfahrer „in Gedanken“ vorwärts ziehen und die Aufgabe lösen, die auf dem Feld steht, auf dem der Rennfahrer landen würde. Dann rufen alle ihr Ergebnis.
- Jeder Spieler darf pro Runde nur ein Ergebnis rufen.
- Wer zuerst die richtige Lösung ruft, bekommt die oberste Zahlenkarte vom Stapel. Nennen mehrere Spieler gleichzeitig das richtige Ergebnis, bekommt keiner eine Zahlenkarte. Rennfahrer Rick wird aber trotzdem weitergezogen.
- Hat ein Spieler eine falsche Lösung gerufen, muss er die niedrigste, bereits vor ihm liegende Zahlenkarte in die Dose zurücklegen. Hat ein Spieler keine Zahlenkarte, kann er natürlich auch keine abgeben! Die Mitspieler dürfen weiter versuchen die Aufgabe zu lösen.
- Ihr könnt das Spiel auch mit einem der beiden anderen Würfel spielen!

MATH RALLY

Four different mathematical game ideas using the numbers 1 to 100, for 2 to 5 children ages 6 years and up.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrator: Tobias Dahmen
Length of the game: each game approx. 10 minutes

Rick the racecar driver is in a big hurry to win the rally. But before he can reach the finish he has to get the calculations right, otherwise he can't keep driving. Who can help Rick get to the end by adding and multiplying correctly?
The game material familiarizes children with the numbers 1 to 100 by completing various tasks. As well as this, they also have the opportunity to consolidate their knowledge with various game ideas.

Usage of the title "Rechen-Rallye" with kind permission of the PaePsy publishing house, Bamberg.

CONTENTS

1 figure of Rick the racecar driver, 24 number cards, 12 road cards, 1 die (1, 2, 3, 4, 5, Rick symbol), 1 die (1, 3, 5, 7, 9, Rick symbol), 1 die (2, 4, 6, 8, 10, Rick symbol), 1 set of instructions

Road cards:

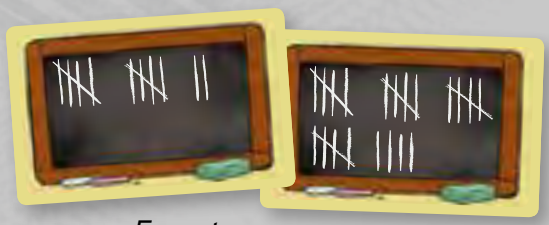


Front



Back

Number cards:



Front



Back

ADDITION GAMES FOR THE NUMBERS 1 - 24

1. ADDITION RALLY

For 2 to 5 children **Level of difficulty:**

PREPARATION

Place the twelve road cards (front = vertical) together so that they form a racetrack. The finish is placed at the end of the row of cards. Place Rick the racecar driver on the first card. Before the game starts agree on which side of the number cards to use (strokes or numbers). Place the 24 number cards, with the chosen side facing up, on the table. Get the three dice ready.

HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player who last rode on a bicycle begins, and rolls the three dice. Add up the numbers rolled and state the result. Everyone checks together if it is correct.

- **Did you calculate correctly?**

  Great! As a reward you can take the corresponding number card from the middle of the table and place it in front of you. Later on in the game you can take the number card from another player if they have it in front of them.

- **Did you calculate incorrectly?**

  Too bad! You don't get a reward.

Check the number of Rick symbols shown on the dice, then move Rick the racecar driver the corresponding number of fields toward the finish.

CAUTION: If you roll three Rick symbols then there is no task to be completed this turn. In this case simply move Rick the racecar driver forward three fields.

The next player takes their turn.

END OF THE GAME

The game ends when Rick the racecar driver crosses the finish. The person with the most cards in front of them when this happens wins the game. If there is a tie then the player with the card of the highest value wins.

2. SUPER-FAST ADDITION RALLY

Level of difficulty:

The rules of the "Addition rally" apply, but with the following changes:

- All players calculate at the same time.
- After the dice are rolled everyone tries to add up the numbers as fast as possible, and place their hand on the correct number card. The number card might be in the middle of the table or already in front of a player.
- If it's the right number card then they may place it face-up in front of them.
- If it's the wrong number card then that player may not participate in this round any more. The other players continue looking for the right card.



MULTIPLICATION GAMES WITH THE NUMBERS 1 TO 100

1. MULTIPLICATION TABLE CUP

For 2 to 5 children **Level of difficulty:** 

PREPARATION

Place the twelve road cards (back/landscape) next to each other so that they create a racetrack. The finish is placed at the end of the row of cards. Place Rick the racecar driver on the first field of the first road card. Mix the number cards and place them as a stack next to the start. Keep the die with the numbers 1, 2, 3, 4, 5 and the Rick symbol handy.
The other two dice are not required, and can be placed back in the tin.

HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player who last drove in fast car rolls the die first.

What does the die show?

- **Rick symbol**

  What luck! Rick the racecar driver gives you a number card. Take the top card off the stack and place it in front of you.

- **Number**

  Move Rick the racecar driver the corresponding number of fields toward the finish. The racecar driver is now on a field with a multiplication task (and its reverse task).
  Do the calculation and state the answer, then check together whether the result is correct (see table on page 44).

- **Did you calculate correctly?**

  Great! As a reward you can take the top number card from the stack and place it in front of you.

- **Did you calculate incorrectly?**

  Too bad! You don't receive a reward.

The next player takes their turn.

END OF THE GAME

The game ends when racecar driver Rick crosses the finish or all cards in the card stack have been distributed. The person who has collected the most cards wins the game. If there is a tie the player whose number cards add up to the highest value wins.

2. MULTIPLICATION TABLE SPRINT

For 2 to 5 children **Level of difficulty:** 

The rules of the "Multiplication table cup" apply, but with the following changes:

- All players play at the same time.
- Rick the racecar driver is not moved immediately after rolling the die. The players first move the racecar driver forward "in their minds" and solve the task in the field where he would land. Then everyone calls out the answer.
- Each player may only call out one answer per round.
- The first person to call out the right answer receives the top number card from the stack. If more than one player calls out the right answer at the same time then nobody receives a number card. Racecar driver Rick is still moved forward.
- If a player calls out the wrong answer then they must place the lowest number card in front of them back in the tin. If a player doesn't have any number cards then they naturally don't have to give any back! The other players can continue trying to solve the problem.
- The game can also be played with one of the other dice!

RALLYE DES CHIFFRES

Quatre idées de jeux variées autour du calcul de 1 à 100, pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans.

Auteurs : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Tobias Dahmen
Durée du jeu : env. 10 minutes par partie

Le pilote de course Rick est super pressé car il veut gagner le rallye. Mais pour pouvoir repartir rapidement et ainsi franchir la ligne d'arrivée, les exercices de calcul doivent d'abord être résolus ! Qui est suffisamment doué en additions et multiplications pour aider Rick à atteindre son objectif ?
Avec ce matériel de jeu, les enfants peuvent découvrir les nombres de 1 à 100 grâce à divers exercices. Les diverses idées de jeux leur permettent de consolider leurs connaissances.

L'utilisation du titre « Rechen-Rallye » avec l'aimable autorisation de l'éditeur PaePsy, Bamberg

CONTENU DU JEU

1 pilote de course Rick, 24 cartes de nombres, 12 cartes de piste, 1 dé (1, 2, 3, 4, 5, symbole Rick), 1 dé (1, 3, 5, 7, 9, symbole Rick), 1 dé (2, 4, 6, 8, 10, symbole Rick), 1 règle du jeu

Cartes de piste :



verso



recto

Cartes de nombres :



recto



verso

JEUX D'ADDITIONS AVEC LES NOMBRES DE 1 À 24

1. RALLYE PLUS

Pour 2 à 5 enfants **Niveau de difficulté :**

PRÉPARATION DU JEU

Posez les douze cartes de piste (recto = format portrait à la verticale) les unes à côté des autres de manière à former une piste de course. L'arrivée est placée à la fin de la rangée de cartes. Placez le pilote de course Rick sur la première carte. Avant le début du jeu, mettez-vous d'accord pour déterminer le côté des cartes de nombres à utiliser (avec les traits ou les nombres). Déposez les 24 cartes sur la table avec le côté choisi visible. Préparez les trois dés.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a fait du vélo en dernier commence et lance les trois dés. Additionne tous les nombres que tu as obtenus et annonce le résultat. Vérifiez ensemble que le résultat est correct.

- **Le calcul est correct ?**

  Super ! En récompense, tu peux prendre la carte de nombres correspondante au milieu de la table et poser cette carte devant toi. Plus tard pendant le jeu, tu pourras même prendre une carte qui se trouve en face d'un autre joueur.

- **Le calcul est incorrect ?**

  Quel dommage ! Tu ne reçois malheureusement aucune récompense.

Vérifie ensuite la quantité de symboles Rick obtenue sur les dés et avance le pilote de course Rick sur la piste du même nombre de cartes vers la ligne d'arrivée.

ATTENTION : si tu obtiens trois symboles Rick, tu ne peux malheureusement pas résoudre d'exercice. Dans ce cas-là, tu avances uniquement Rick de trois cartes.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dès que Rick franchit la ligne d'arrivée. Le joueur qui possède le plus de cartes devant lui gagne le jeu. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède la carte de la plus grande valeur qui gagne.

2. RALLYE PLUS SUPER RAPIDE

Niveau de difficulté :

Les règles du jeu « Rallye Plus » s'appliquent, mais avec les modifications suivantes :

- Maintenant, tous les joueurs calculent en même temps.
- Une fois les dés lancés, chacun essaie d'additionner les nombres le plus rapidement possible, puis pose sa main sur le bon résultat.
  Cela peut être une carte disposée au milieu de la table ou devant un joueur.
- Si c'est la bonne carte, il la place face visible devant lui.
- Si c'est une mauvaise carte, le joueur ne peut plus jouer lors de ce tour.
  Les autres joueurs continuent à chercher la bonne carte.



JEUX DE MULTIPLICATION POUR LES NOMBRES DE 1 À 100

1. LA COUPE 1 X 1

Pour 2 à 5 enfants **Niveau de difficulté :** 

PRÉPARATION DU JEU

Posez les douze cartes de la piste (verso/format paysage à la verticale) les unes à côté des autres de manière à former un circuit. L'arrivée est placée à la fin de la rangée de cartes. Placez le pilote de course Rick sur la première case de la première carte du circuit. Mélangez les cartes des nombres et faites-en une pile que vous disposez près du départ. Préparez le dé avec les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et le symbole Rick.
Les deux autres dés ne sont pas nécessaires ici et sont donc remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été le dernier à voyager en voiture commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le symbole Rick**

  Quelle chance ! Le pilote de course Rick t'offre une carte de nombres. Prends la première carte de la pile et pose-la devant toi.

- **Nombre**

  Avance le pilote de course Rick du nombre de cases correspondant vers la ligne d'arrivée. Le pilote de course est désormais sur une case avec une multiplication .
  Fais le calcul et donne le résultat. Vous vérifiez ensemble si le calcul est correct (voir tableau à la page 44).

- **Le calcul est correct ?**

  Super ! En récompense, tu peux prendre la première carte de nombres de la pile et la poser devant toi.

- **Le calcul est incorrect ?**

  Quel dommage ! Tu ne reçois malheureusement aucune récompense.

C’est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que le pilote de course Rick franchit la ligne d'arrivée ou dès que toutes les cartes de la pile ont été distribuées. Celui qui a en accumulé le plus a gagné. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le nombre le plus élevé lorsqu'il additionne ses cartes.

2. SPRINT DE MULTIPLICATION

Pour 2 à 5 enfants Niveau de difficulté : 

Les règles du jeu de la « Coupe de multiplication » s'appliquent, mais avec les modifications suivantes :

- Maintenant, tous les joueurs jouent en même temps.
- Désormais, le pilote de course Rick n'est pas déplacé directement après le lancer de dé. Les joueurs doivent tout d'abord faire avancer le pilote « dans leur imagination » et résoudre l'exercice de la case sur laquelle il s'arrêterait. Ils annoncent ensuite tous leur résultat.
- Chaque joueur ne peut annoncer qu'un résultat par manche.
- C'est celui qui donne en premier le bon résultat qui obtient la première carte de la pile des nombres. Si plusieurs joueurs donnent le bon résultat en même temps, chacun obtient une carte de nombres. Le pilote de course Rick est tout de même avancé.
- Si un joueur donne la mauvaise réponse, alors il doit déposer dans la boîte le nombre le plus faible parmi les cartes placées devant lui. S'il n'a pas de carte, il ne peut bien entendu pas en déposer ! Les autres joueurs peuvent continuer à essayer de trouver le résultat de l'exercice.
- Vous pouvez également jouer au jeu avec l'un des deux autres dés !

REKENRALLY

Vier afwisselende spelideeën in verband met rekenen van 1 tot 100, voor 2 - 5 kinderen vanaf 6 jaar.

Auteur: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Tobias Dahmen
Duur van het spel: per spel ca. 10 minuten

Coureur Rick is ongelooflijk gehaast. Hij wil natuurlijk de rally winnen. Om de finish te bereiken, moeten echter eerst de opgaven juist worden berekend, anders mag hij niet verder rijden. Wie kan al vermenigvuldigen en optellen en helpt Rick om de eindstreep te bereiken? Met dit spelmateriaal kunnen kinderen bij diverse opgaven de cijfers tussen 1 en 100 ontdekken. Bovendien kunnen ze aan de hand van verschillende spelideeën hun kennis verstevigen.

Gebruik van de titel 'Rechen-Rallye' met vriendelijke toestemming van PaePsy Verlag, Bamberg

INHOUD VAN HET SPEL

1 coureur Rick, 24 getallenkaarten, 12 wegkaarten, 1 dobbelsteen (1, 2, 3, 4, 5, Rick-symbool), 1 dobbelsteen (1, 3, 5, 7, 9, Rick-symbool), 1 dobbelsteen (2, 4, 6, 8, 10, Rick-symbool), 1 handleiding

Wegkaarten:



Voorkant



Achterkant

Getallenkaarten:



Voorkant



Achterkant

SPELLEN VOOR HET OPTELLEN VAN 1 - 24

1. PLUS-RALLY

Voor 2 - 5 kinderen Moeilijkheidsgraad:

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg de twaalf wegkaarten (voorkant = smalle kant naar boven) zo naast elkaar dat ze een circuit vormen. De finish vormt het einde van de rij kaarten. Zet coureur Rick op de eerste kaart. Spreek voor het begin van het spel een kant van de getallenkaarten af (streepjes of cijfers). Leg de 24 getallenkaarten met de gekozen kant naar boven naast elkaar op de tafel. Houd de drie dobbelstenen bij de hand.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste gefietst heeft, begint en gooit met de drie dobbelstenen. Tel alle gegooide ogen op en zeg de uitkomst. Controleer samen of de som juist is.

- **Juist geteld?**

  Geweldig! Als beloning mag je de bijbehorende getallenkaart van de tafel nemen en voor je leggen. Later in het spel kun je de getallenkaart nemen van de medespeler, die deze voor zich heeft liggen.

- **Verkeerd geteld?**

  Jammer! Dan krijg je helaas geen beloning.

Controleer het aantal Rick-symbolen op de dobbelstenen en verplaats coureur Rick evenveel kaarten op de weg in de richting van de eindstreep.

OPGELET: Als je drie Rick-symbolen gooit, kun je in deze ronde helaas geen som maken. In dat geval verplaats je coureur Rick slechts drie kaarten vooruit.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra coureur Rick over de eindstreep rijdt. Wie nu de meeste kaarten voor zich heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die de kaart met de hoogste waarde heeft.

2. SUPERSNELLE PLUS-RALLY

Moeilijkheidsgraad:

De spelregels van de Plus-rally gelden, maar met de volgende aanpassingen:

- Nu maken alle spelers tegelijk de som.
- Na het gooien probeert elke speler de getallen zo snel mogelijk op te tellen en zijn hand op de juiste getallenkaart te leggen.
  De getallenkaart kan in het midden van de tafel of al voor een speler liggen.
- Als het de juiste getallenkaart is, legt hij die open voor zich.
- Is het de verkeerde getallenkaart, mag hij in deze ronde niet meer meedoen. De andere spelers zoeken verder de juiste kaart.



SPELLEN VOOR HET VERMENIGVULDIGEN VAN 1 - 100

1. BEKER VAN VERMENIGVULDIGING

Voor 2 - 5 kinderen **Moeilijkheidsgraad:** 

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg de twaalf wegkaarten (achterkant =lange kant naar boven) zo naast elkaar dat ze een circuit vormen. De finish vormt het einde van de rij kaarten. Zet coureur Rick op het eerste veld van de eerste wegkaart. Meng de getallenkaarten en leg ze op een stapel naast het startveld. Houd de dobbelsteen met de getallen 1, 2, 3, 4, 5 en het Rick-symbool bij de hand.
De twee andere dobbelstenen zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die het best het geluid van een racewagen kan nadoen, begint en dobbelt.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Rick-symbool**

  Wat een geluk! Coureur Rick schenkt je een getallenkaart. Neem de bovenste kaart van de stapel en leg deze vóór jou.

- **Getal**

  Verplaats coureur Rick evenveel velden in de richting van de eindstreep. De coureur staat nu op een veld met een vermenigvuldiging (en de omgekeerde notatie).
  Bereken het product en geef de uitkomst. Controleer samen of het resultaat juist is (zie tabel op pagina 44).

- **Juist geteld?**

  Geweldig! Als beloning mag je de bovenste getallenkaart van de stapel nemen en voor je leggen.

- **Verkeerd geteld?**

  Jammer! Dan krijg je helaas geen beloning.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra coureur Rick de finish haalt of alle kaarten van de stapel verdeeld zijn. Wie de meeste kaarten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint diegene met de hoogste waarde na optelling van zijn getallenkaarten.

2. SPRINT VAN VERMENIGVULDIGING

Voor 2 - 5 kinderen Moeilijkheidsgraad: 

De spelregels van de Beker van vermenigvuldiging gelden, maar met de volgende aanpassingen:

- Nu spelen alle spelers tegelijk.
- Coureur Rick wordt meteen na het gooien verplaatst. De spelers moeten eerst de coureur 'in gedachten' verplaatsen en de vermenigvuldiging op het veld waar de coureur zou terechtkomen, uitrekenen. Dan roept iedereen de uitkomst.
- Elke speler mag per ronde slechts één uitkomst roepen.
- Wie als eerste de juiste uitkomst roept, krijgt de bovenste getallenkaart van de stapel. Als meerdere spelers tegelijk de juiste uitkomst roepen, krijgt niemand een getallenkaart. Coureur Rick wordt wel verplaatst.
- Als een speler het verkeerde product heeft gegeven, moet hij de laagste getallenkaart die al voor hem ligt, terugleggen in de doos. Als een speler geen getallenkaart heeft, kan hij natuurlijk ook geen afgeven! De andere spelers mogen verder proberen om de berekening te maken.
- Jullie kunnen het spel ook met een van de twee andere dobbelstenen spelen.

RALLY DE OPERACIONES

Cuatro entretenidas propuestas de juego para calcular del 1 al 100; de 2 a 5 jugadores a partir de 6 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustrador: Tobias Dahmen
Duración del juego: cada juego aprox. 10 minutos

El piloto de carreras Rick tiene muchísima prisa; al fin y al cabo, quiere ganar la carrera. Pero, para que pueda llegar a la meta, primero debéis resolver las operaciones correctamente. ¿Quién sabe sumar y multiplicar un poco y ayuda a Rick a alcanzar la meta?
Con este material, los niños pueden aprender los números del 1 al 100 mediante diferentes operaciones. Aparte de esto, tendrán la oportunidad de consolidar sus conocimientos mediante las diferentes ideas de juego.

En alemán, el titulo del juego «Rechen-Rallye» se ha empleado con el amable consentimiento de la casa editora PaePsy Verlags, Bamberg.

CONTENIDO DEL JUEGO

1 piloto de carreras Rick, 24 cartas de números, 12 cartas de tramo, 1 dado (1, 2, 3, 4, 5 y símbolo Rick), 1 dado (1, 3, 5, 7, 9 y símbolo Rick), 1 dado (2, 4, 6, 8, 10 y símbolo Rick), 1 instrucciones del juego

Cartas de tramo:



anverso



reverso

Cartas de números:



anverso



reverso

JUEGO PARA SUMAR ENTRE 1 Y 24

1. RALLY PLUS

De 2 a 5 jugadores **Grado de dificultad:**

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad en fila las doce cartas de tramos de manera que formen una pista de carreras (en vertical con el anverso hacia arriba). La meta se sitúa al final de la fila. Situad al piloto Rick sobre la primera carta. Antes de empezar el juego, poneos de acuerdo sobre el lado que preferís de las cartas de números (las rayas o los números) y situadlas sobre la mesa con el lado elegido hacia arriba. Preparad los tres dados.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya montado en bici más recientemente empieza y tira los tres dados. Suma todos los números que hayas sacado y di el resultado en voz alta. Juntos, comprobad que el resultado es correcto.

- **¿Es correcto?**

  ¡Estupendo! Como recompensa, puedes coger la carta correspondiente del centro de la mesa y colocarla delante de ti. Más adelante, podrás robarle las cartas al jugador que disponga de ellas.

- **¿Te has equivocado?**

  ¡Qué lástima! No recibes recompensa.

Comprueba el número de los símbolos Rick en los dados y haz avanzar al piloto Rick tantas cartas como corresponda en sentido a la meta.

ATENCIÓN: si sacas tres símbolos Rick no podrás resolver ninguna operación en esta ronda. En este caso, sólo haces avanzar al piloto Rick tres cartas hacia adelante.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina tan pronto como el piloto Rick cruce la línea de meta y ganará aquel que tenga más cantidad de cartas delante de él. En caso de empate, gana el jugador con la carta de mayor valor.

2. RALLY PLUS SUPER RÁPIDO

Grado de dificultad:

Se aplican las reglas básicas de «Rally plus» con las siguientes modificaciones:

- Ahora, todos los jugadores hacen el cálculo al mismo tiempo.
- Tras tirar los dados, todos intentan realizar la suma rápidamente y señalar la carta de números correspondiente.

  Esta carta puede encontrarse en el centro de la mesa o delante de algún otro jugador.
- Si la carta es correcta, el jugador la pone boca arriba delante de él.
- Si es errónea, no podrá volver a jugar en esta ronda. El resto de los jugadores intenta de nuevo encontrar la carta correcta.



JUEGO PARA MULTIPLICAR ENTRE 1 Y 100

1. COPA DE MULTIPLICAR

De 2 a 5 jugadores **Grado de dificultad:** 

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad en fila las doce cartas de tramos de manera que formen una pista de carreras (en horizontal con el reverso hacia arriba). La meta se sitúa al final de la fila. Colocad al piloto Rick en la primera casilla de la primera carta. Mezclad las cartas de números y apiladlas junto a la salida. Preparad el dado con los números 1, 2, 3, 4, 5 y el símbolo Rick.
Los otros dos dados no serán necesarios y se guardarán de nuevo en la caja.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya subido en un coche recientemente empieza tirando el dado.

¿Qué muestra el dado?

- **El símbolo Rick**

  ¡Vaya suerte! El piloto Rick te regala una carta con números. Retira la primera carta de la pila y sitúala boca arriba delante de ti.

- **Número**

  Haz avanzar al piloto Rick el número correspondiente de casillas en sentido a la línea de meta. El piloto se encuentra ahora en una casilla con una multiplicación (y su operación inversa).
  Calcula el resultado y dilo en voz alta. A continuación, comprobad juntos si es correcto (ver la tabla de la página 44).

- **¿Es correcto?**

  ¡Estupendo! Como recompensa, puedes coger la primera carta de la pila y colocarla delante de ti.

- **¿Te has equivocado?**

  ¡Qué lástima! No recibes recompensa.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina tan pronto como el piloto Rick cruce la línea de meta o se hayan repartido todas las cartas de la pila. Ganará aquel que más cartas haya conseguido. En caso de empate, gana el jugador que, al sumar todas sus cartas, obtenga el valor más alto.

2. SPRINT MULTIPLICADOR

De 2 a 5 jugadores Grado de dificultad: 

Se aplican las reglas básicas de «Copa de multiplicar» con las siguientes modificaciones:

- Ahora, todos jugáis al mismo tiempo.
- El piloto Rick no avanzará inmediatamente después de tirar el dado. Primero, los jugadores deben imaginar que mueven al piloto hacia adelante y resolver mentalmente la operación que aparece en la casilla en la que este caería. Seguidamente, todos dicen el resultado.
- Cada jugador puede decir únicamente un resultado por ronda.
- El primero que dé la respuesta correcta, recibe la primera carta de la pila. En el caso de que varios jugadores mencionen el resultado correcto al mismo tiempo, ninguno se llevará una carta con número. Sin embargo, el piloto Rick sí avanzará hacia adelante.
- Si un jugador da un resultado erróneo, deberá devolver a la caja la carta con el número más bajo de que disponga. Si no dispone de cartas, entonces no tendrá que entregarla. El resto de los jugadores continúa intentando resolver la operación.
- También podréis jugar con uno de los otros dos dados.

IL RALLY DEI CALCOLI

Quatto idee di gioco varie sui numeri da 1 a 100,
per 2-5 giocatori a partire da 6 anni.

Autore: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Tobias Dahmen
Durata del gioco: ca. 10 minuti per gioco

Il pilota Rick va proprio di fretta: sta infatti cercando di vincere il rally. Ma per arrivare al traguardo occorre prima risolvere correttamente le operazioni, altrimenti Rick non può proseguire. Chi è già pratico di somme e moltiplicazioni e aiuta così Rick a tagliare il traguardo? Il materiale di gioco propone diverse operazioni che aiutano i bambini a imparare i numeri da 1 a 100. Inoltre, le varie idee di gioco offrono numerosi spunti per consolidare le conoscenze acquisite.

Utilizzo del titolo "Rechen-Rallye" per gentile concessione di PaePsy editore (Bamberg).

DOTAZIONE DEL GIOCO

1 pilota Rick, 24 carte numero, 12 carte percorso, 1 dado (1, 2, 3, 4, 5, simbolo di Rick), 1 dado (1, 3, 5, 7, 9, simbolo di Rick), 1 dado (2, 4, 6, 8, 10, simbolo di Rick), 1 istruzioni di gioco

Carte percorso:



lato posteriore



lato anteriore

Carte numero



lato posteriore



lato anteriore

GIOCHI DI ADDIZIONE DI NUMERI COMPRESI TRA 1 E 24

1. RALLY PLUS

Per 2-5 bambini **Livello di difficoltà:**

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Formate con le dodici carte, disposte l'una accanto all'altra, un percorso (lato anteriore = carte in posizione verticale). Il traguardo deve trovarsi alla fine della fila di carte. Mettete il pilota Rick di fronte alla prima carta. Prima di iniziare a giocare, scegliete il lato delle carte numero che preferite utilizzare (linee o numeri). Sistemate sul tavolo le 24 carte numero con il lato prescelto rivolto verso l'alto. Tenete pronti i tre dadi.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che è stato più di recente in bicicletta inizia e tira tutti e tre i dadi. Somma tutti i numeri usciti sui dadi e annuncia quindi il risultato. Controllate insieme se il risultato è giusto.

- **Calcolo corretto?**

  Ottimo! Per ricompensa puoi prendere la carta numero corrispondente al centro del tavolo e metterla davanti a te. Più avanti nel corso del gioco puoi prendere la carta numero dal giocatore che la possiede al momento.

- **Calcolo sbagliato?**

  Peccato! Purtroppo non ottieni nessuna ricompensa.

Controlla ora quanti simboli di Rick sono usciti sui dadi e fai avanzare il pilota Rick di un numero equivalente di carte in direzione del traguardo.

ATTENZIONE: se sul dado sono usciti tre simboli di Rick, purtroppo in questo turno non puoi eseguire nessuna operazione. In questo caso fai solo avanzare il pilota Rick di tre carte.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude non appena il pilota Rick taglia il traguardo. Il giocatore che possiede il maggior numero di carte vince il gioco. In caso di parità, vince il giocatore che possiede la carta con la cifra più alta.

2. RALLY PLUS ULTRARAPIDO

Livello di difficoltà:

Valgono le regole del gioco "Rally plus", ma con le seguenti variazioni:

- Tutti i giocatori fanno i calcoli contemporaneamente.
- Dopo che i dadi sono stati tirati, ogni giocatore cerca di sommare i numeri il più velocemente possibile e di afferrare la carta numero corretta. La carta numero può trovarsi al centro del tavolo o davanti a uno dei giocatori.
- Se la carta numero è giusta, il giocatore la mette scoperta davanti a sé.
- Se la carta numero è sbagliata, il giocatore deve rinunciare alla ricerca fino alla fine del turno. Gli altri giocatori continuano invece a cercare la carta corretta.



GIOCHI DI MOLTIPLICAZIONE CON I NUMERI COMPRESI TRA 1 E 100

1. LA COPPA DELLE TABELLINE

Per 2-5 bambini **Livello di difficoltà:** 

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Formate con le dodici carte, l'una accanto all'altra, un percorso (lato posteriore = carte in posizione orizzontale). Il traguardo deve trovarsi alla fine della fila di carte. Mettete il pilota Rick sulla prima casella della prima carta percorso. Mescolate le carte numero e formate con esse un mazzo, che sistemate accanto alla partenza. Tenete pronto il dado con i numeri 1, 2, 3, 4, 5 e il simbolo di Rick.
Gli altri due dadi non servono e vanno riposti nella scatola.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha viaggiato più di recente in auto a una super-velocità inizia e tira il dado.

Cosa è uscito sul dado?

- **Il simbolo di Rick**

  Che fortuna! Il pilota Rick ti regala una carta numero. Pesca la prima carta dal mazzo e mettila davanti a te.

- **Un numero**

  Fai avanzare il pilota Rick di un numero corrispondente di caselle in direzione del traguardo. Il pilota adesso si trova su una casella che prevede un'operazione di moltiplicazione (e relativa operazione inversa).
  Esegui l'operazione e annuncia la soluzione. Verificate insieme se il risultato è giusto (vedi tabella a pagina 44).

- **Calcolo corretto?**

  Ottimo! Per ricompensa puoi prendere la carta numero in cima al mazzo e metterla davanti a te.

- **Calcolo sbagliato?**

  Peccato! Purtroppo non ottieni nessuna carta.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena il pilota Rick taglia il traguardo o quando tutte le carte del mazzo sono state distribuite. Vince il gioco chi ha raccolto il maggior numero di carte. In caso di parità vince chi ottiene la cifra più alta sommando i numeri raffigurati sulle proprie carte.

2. LO SPRINT DELLE TABELLINE

Per 2-5 bambini **Livello di difficoltà:** 

Valgono le regole del gioco "La coppa delle tabelline", ma con le seguenti variazioni:

- Tutti i giocatori giocano contemporaneamente.
- Il pilota Rick non avanza subito dopo il lancio del dado. I giocatori devono prima farlo avanzare "mentalmente" ed eseguire l'operazione indicata sulla casella dove dovrebbe finire il pilota. Tutti annunciano poi il risultato che hanno ottenuto.
- Ciascun giocatore può annunciare un solo risultato per turno.
- Il primo che dice la soluzione corretta riceve la carta numero in cima al mazzo. Se più giocatori annunciano il risultato corretto contemporaneamente, la carta numero non viene assegnata, ma il pilota Rick viene comunque fatto avanzare.
- Se uno dei giocatori dice una soluzione sbagliata, deve riporre nella scatola la carta dei numeri di minor valore tra quelle in suo possesso. Se il giocatore non possiede nessuna carta dei numeri, naturalmente non può nemmeno cederne! Gli altri giocatori possono continuare a cercare la soluzione.
- Potete giocare anche con uno degli altri due dadi!

Tabelle: Das kleine Einmaleins · The little multiplication table
Tableau : la petite table de multiplication
Tabel: De tafels van vermenigvuldiging tot 10
Tabla: la pequeña tabla de multiplicar
Tabella: le tabelline dall'1 al 10

•	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

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