

Denke-Rate-Rechne

Ein spannendes Ratespiel für 2-6 Personen ab 6 Jahren, das zu schnellem und logischem Denken anregt und bei dem gutes Rechnen die Entscheidung bringt.

Ein gewählter Spielleiter breitet die Karten verdeckt auf dem Tisch aus und dreht die Drehscheibe. Nach Stillstand der Scheibe ruft er den im Ausschnitt erscheinenden Buchstaben aus. Der erste Spieler zieht nun eine Karte und liest die daraufstehende Frage laut vor. Alle Mitspieler müssen jetzt blitzschnell nachdenken und wer zuerst ein Wort der vorgelesenen Art mit dem angezeigten Anfangsbuchstaben ausruft, ist Anwärter auf diese Karte. Der Spielleiter stellt nun die im zweiten Ausschnitt erschienene Rechenaufgabe. Kann der Anwärter auch diese Aufgabe richtig lösen, erhält er die Karte. Gibt er eine falsche Antwort, wird die Karte verdeckt zurückgelegt.

z. B. Drehscheibe zeigt: M
Frage auf Karte: Eine Stadt
Antwort: München
Rechenaufgabe: 8×9
Antwort: 72

Zweifelt der Spielleiter das angesagte Rechenergebnis an, kann er die rote Scheibe abnehmen und auf der äußeren Zahlenreihe das richtige Ergebnis ablesen. Stellt sich heraus, daß das vom Spieler genannte Ergebnis richtig ist, wird der Spielleiter sofort abgelöst und der Spieler übernimmt die Leitung. Wer am Ende des Spieles die meisten Karten aufweisen kann, ist Sieger und übernimmt die Spielleitung des nächsten Spieles.

A. SALA · VERLAG DER ROTSIEGELSPIELE · MADE IN BERLIN-WEST

611

Gegründet 1845

Think-Guess-Calculate

An exciting game for 2-6 persons over 6 years of age — encourages quick and logical thinking — good mental arithmetic is the winning factor.

First of all a quiz master is chosen. He spreads the card face down on the table and spins the disk. When the disk comes to a halt he calls out the letter visible in the window of the disk. The first player picks a card and reads out the question printed on it. All the other players must now think quickly, and the first player to call a word answering the question which begins with the letter shown by the disk is half way to winning that card. The quiz master now reads him the mental arithmetic question visible in the second window of the disk. If the player finds the right answer he has won the card. If his answer is wrong the card is returned, face down, to the table.

e. g. disk shows: M
card question: name of town
answer: Munich
mental arithmetic question: 8×9
answer: 72

If the quiz master doubts the correctness of the answer he can remove the red disk and read off the correct answer from the edge of the disk.

If it turns out that the player was right, the quiz master is "out" and this player takes over his duties.

Whoever has most cards at the end of the game is the winner and takes over the position of quiz master in the next game.

Réfléchis-devine-calcul

Jeu de devinettes captivant pour 2 à 6 personnes d'un âge minimum de 6 — incite à réfléchir avec rapidité et logique — exceller en calcul mental, c'est être d'ores et déjà gagnant.

Choisir tout d'abord un meneur de jeu. Celui-ci étale les cartes face contre la table et fait tourner la plaque. Après l'arrêt de la plaque tournante, il appelle la lettre qui apparaît dans la petite fenêtre. Le premier joueur tire une carte et lit à voix haute la question y figurant. Tous les joueurs doivent à présent réfléchir en toute vitesse et le premier à appeler le mot répondant à la question et commençant par la lettre montrée par le disque a la priorité sur cette carte. Le meneur de jeu lit alors la question de calcul mental dans la deuxième fenêtre de la plaque. Si le joueur trouve la réponse exacte, il a gagné la carte. Si sa réponse est fausse, la carte doit être retournée au jeu.

Par exemple:
La plaque tournante montre: M
Question sur la carte: Une ville?
Réponse: Munich
Question de calcul mental: 8×9
Réponse: 72

Si le meneur de jeu a des doutes sur la réponse, il peut démonter la plaque et lire le résultat juste sur le bord extérieur de celle-ci. S'il se révèle que le résultat donné par le joueur est juste, il sera procédé immédiatement à la relève du meneur de jeu par le joueur gagnant. Celui qui a le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu est gagnant et il prend la direction du jeu suivant.