



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4538

3 · 4 = Klatsch



3 Times 4 = Swat!

Multimouches

3 · 4 = Pets!

3 · 4 = ¡Zas!

3 · 4 = Acchiappa!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

3 · 4 = Klatsch

Ein Lernspiel rund um das kleine Einmaleins.
Für 2 - 6 Spieler von 8 - 99 Jahren.

Spielidee: Antje Reiter
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: 10 - 20 Minuten



Das kleine Einmaleins ist langweilig?
Fliegenquatsch! Wenn alle gleichzeitig versuchen,
auf die Fliege mit dem richtigen Ergebnis zu klatschen, geht's ganz schön
turbulent zu! Und klatsch – schon bist du der Meister des Einmaleins!

Spielinhalt

- 6 Fliegenklatschen
- 42 Fliegenkarten
- 5 Blumenkarten
- 45 Holzfliegen
- 2 zehnsichtige Zahlenwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

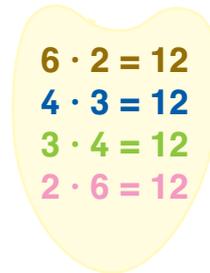
Ihr wählt eine Blume aus, um euch für eine bestimmte Zahlenreihe des Einmaleins zu entscheiden. Danach wird gewürfelt. Jetzt sollt ihr Würfelzahl und Blumenzahl richtig miteinander multiplizieren. Wer mit seiner Fliegenklatsche am schnellsten auf die Fliege mit dem richtigen Ergebnis klatscht, erhält zur Belohnung eine Holzfliege. Das Ziel des Spiels ist es, zuerst acht Holzfliegen zu sammeln.

Ziel: acht Holzfliegen sammeln

Die Karten:

Im Spiel gibt es zwei verschiedene Arten von Karten: Blumenkarten und Fliegenkarten.

- Die fünf Blumenkarten zeigen auf jeder Seite eine Blume mit einer farbigen Zahl zwischen 1 und 10. Diese Zahl zeigt die Zahlenreihe, mit der ihr spielt.
- Auf jeder Fliegenkarte steht auf der Vorderseite eine Zahl. Diese Zahl ist das Ergebnis möglicher Multiplikationen im kleinen Einmaleins, wie sie auf der Rückseite zu sehen sind. Die Farbe der Multiplikationen gibt an, zu welcher Blumenzahl, also zu welcher Zahlenreihe, sie gehören.



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel entscheidet ihr euch für eine beliebige Zahlenreihe von 1 bis 10 und legt die entsprechende Blume für jeden gut sichtbar in die Tischmitte. Danach sucht ihr die zehn Fliegen heraus, die auf ihrer Rückseite eine Multiplikationsaufgabe in der gleichen Farbe wie die Zahl auf der Blume haben. Verteilt diese Fliegen mit der Fliegenseite nach oben beliebig um die Blume.

Jeder Spieler erhält eine Fliegenklatsche. Haltet die Holzfliegen und den roten Würfel bereit.

Das restliche Spielmaterial wird nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.

Blume auswählen und in Tischmitte legen, die zehn passenden Fliegen heraussuchen und um Blume verteilen, Fliegenklatschen verteilen, Holzfliegen und roten Würfel bereithalten

Spielablauf

würfeln

*alle spielen gleichzeitig:
Würfelzahl mit Blumenzahl multiplizieren, Fliege mit richtigem Ergebnis suchen, mit Fliegenklatsche darauf klatschen*

Fliegen umdrehen, abgebildete Multiplikationsaufgaben mit Würfel- und Blumenzahl vergleichen, als Erster richtig geklatscht = Holzfliege, zu spät oder falsch geklatscht = keine Holzfliege, neue Runde

acht Holzfliegen = Sieg

Wer am besten wie eine Fliege summen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig: Multipliziert die Zahl auf dem Würfel mit der Zahl auf der Blume und sucht die Fliege mit dem richtigen Ergebnis. Wer sie entdeckt, klatscht schnell mit seiner Fliegenklatsche darauf. Ist ein anderer Spieler der Meinung, dass die richtige Fliege noch nicht entdeckt wurde, darf er weitersuchen.

Achtung: Jeder Spieler darf pro Würfelrunde seine Fliegenklatsche nur einmal benutzen und muss sie auf der Fliege liegen lassen, sobald er diese berührt hat.

Haben alle Spieler auf eine Fliege geklatscht oder sind der Meinung, dass die richtige Fliege bereits gefunden wurde? Dann wird kontrolliert.

Die Kontrolle:

Dreht alle Fliegen um, auf denen Fliegenklatschen liegen. Seht euch die abgebildeten Multiplikationsaufgaben an und sucht die heraus, die sowohl die Blumenzahl und ihre Farbe als auch die gewürfelte Zahl zeigt. Das ist die Fliegenkarte mit dem richtigen Ergebnis.

- Der Spieler, der seine Fliegenklatsche zuerst auf die richtige Fliege geklatscht hat, bekommt eine Holzfliege als Belohnung.
- Hat kein Spieler auf die richtige Fliege geklatscht, bekommt auch kein Spieler eine Holzfliege.

Anschließend werden wieder alle Fliegen verdeckt und jeder Spieler nimmt seine Fliegenklatsche zu sich. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine achte Holzfliege erhält. Er gewinnt das Spiel und ist der Meister des Einmaleins!

Profi-Variante

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

Verteilt alle 42 Fliegen in der Tischmitte. Die Blumen werden für diese Variante nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Nun wird mit beiden Würfeln gespielt: Ihr multipliziert die beiden gewürfelten Zahlen miteinander!

Wer nimmt diese Herausforderung an und wird als kleines Einmaleins-Genie in die Fliegengeschichte eingehen?

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

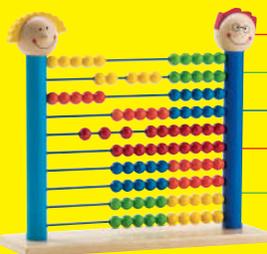
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

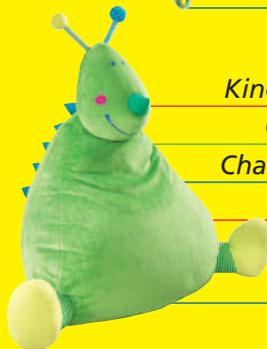
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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