

SPIELANLEITUNG

REGLES DU JEU · REGOLE DEL GIOCO
SPELREGELS

Mathe Mix

Mathe mix
Matemix
Mathé Mix

611 1151



Esempio 1.

$$12 : 3 = 7 \pm 3 (= 4)$$

$$12 : 3 = 1 \pm 3 (= 4)$$

Quando la clessidra è scaduta, finisce il turno del giocatore anche se non tutti i dadi sono stati usati.

Si conta la somma di tutti i dadi usati:

Esempio 2.

8	+	2	=	10		
15	-	12	=	3		
2	×	2	=	5	±	1
9	:	3	=	3	±	

6

$$\begin{array}{r} 20 + 30 + 10 + 15 \\ = 75 \\ - \quad 6 \\ \hline 69 \end{array}$$

Ogni giocatore dovrebbe usare possibilmente dadi con numeri alti per i suoi esercizi di matematica, perchè così aumenta naturalmente la somma. Vincitore è, chi dopo un certo numero di turni, che si stabilisce al inizio del gioco, ha ottenuto il punteggio più alto.

Per giovani giocatori è raccomandabile di fare gli esercizi di matematica in un primo tempo senza misurazione del tempo.

Mathé Mix

Een gemakkelijk cijferspel voor jong en oud.

Op het bedrukte speelbord kan men sommen maken door met de dobbelstenen te gooien. De tijd, die men voor de sommen nodig heeft, is afhankelijk van de zandloper.

Mathé Mix is spannend als je het met meer personen speelt, maar eigenlijk even interessant en leerzaam als je het alleen speelt. Iedere speler doet op zijn beurt de dobbelstenen in de beker, schudt die goed en gooit de dobbelstenen op tafel uit.

Van dat ogenblik af loopt de zandloper.

Voor alle sommen mogen alleen de cijfers gebruikt worden, die bovenop liggen.

Om zoveel mogelijk getallen onder te brengen, kan je op de laatste twee rijen door + of — het juiste eindgetal bereiken.

Zodra de zandloper leeggelopen is, is de beurt voorbij, of nu alle cijfers gebruikt zijn of niet.

Iedere speler gebruikt zo hoog mogelijke cijfers voor zijn sommen, want die worden ook hoger gewaardeerd. Hij, die na een vooraf afgesproken aantal ronden het hoogste aantal punten heeft vergaard, is winnaar.

Bij jongere spelers verdient het aanbeveling vooreerst geen tijdslimiet te stellen.