



## 1 – Le classique (à partir de 6 ans)

### PRÉPARATION DU JEU

Dépliez le plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ. Mélangez les cartes et posez la pile face cachée, au centre du plateau. **Le joueur qui atteint en premier la case « arrivée » est déclaré gagnant.** Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon chacun.

Le joueur le plus jeune commence la partie et l'ordre est ensuite celui des aiguilles d'une montre. Chacun son tour, le joueur lance le dé pour savoir de combien de cases il doit avancer son pion. Une fois son pion arrivé sur un chiffre (exemple : 6), il pioche une carte qui lui indique par combien additionner le chiffre de la case sur laquelle son pion se trouve (exemple : 5). Il retourne ensuite le sablier et doit annoncer sa réponse avant la fin du temps. Il peut utiliser sa feuille pour poser son calcul.

Si le joueur **donne la bonne réponse, il peut rester sur la case.** Si ce n'est pas le cas, **il recule d'une case.** Lorsqu'un joueur annonce un résultat, les autres joueurs peuvent se reporter sur la feuille des tables d'addition pour vérifier si la réponse donnée est correcte ou non.

### CASES SPÉCIALES

- Case duel (**2 sur le plateau**) : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il déclenche un défi avec l'autre joueur lors duquel ils doivent additionner le plus rapidement possible les chiffres donnés par deux cartes qu'il pioche. Le premier à donner la bonne réponse peut rester sur la case et l'autre joueur doit reculer d'une seule case. En cas d'égalité, ils se départagent au lancer de dé.
- Case chance (**4 sur le plateau**) : le joueur qui tombe sur cette case ne lance pas le dé mais pioche deux cartes deux cartes à additionner et a le droit de se reporter à la feuille des tables d'addition pour trouver la bonne réponse s'il ne la connaît pas.

## 2 – Le banquet des calculs (à partir de 8 ans)

Dans cette version, il faut rajouter le deuxième dé avec les opérations.

Chacun son tour, un joueur lance le dé normal pour savoir de combien de cases il doit avancer son pion. Une fois son pion arrivé sur un chiffre (exemple : 6), il lance l'autre dé **pour déterminer le type d'opération à résoudre (addition, soustraction ou multiplication)** et pioche une carte. Comme dans la version précédente, la carte lui indique par combien il doit **additionner, soustraire ou multiplier** le chiffre de la case sur laquelle son pion se trouve. Il retourne ensuite le sablier et doit annoncer sa réponse avant la fin du temps.

*Note : lors de l'opération soustraction, le chiffre à soustraire sera toujours le plus petit.*

Si le joueur **donne la bonne réponse, il peut rester sur la case.** Si ce n'est pas le cas, il doit **reculer d'une case.** Lorsqu'un joueur annonce un résultat, les autres joueurs peuvent se reporter sur la feuille des tables d'addition, de soustraction ou de multiplication pour vérifier si la réponse donnée par le joueur est correcte ou non.

### CASES SPÉCIALES

**Dans cette variante, les cases spéciales évoluent :**

- Case duel (**2 sur le plateau**) : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il déclenche un défi avec l'autre joueur lors duquel ils doivent additionner, puis soustraire, puis multiplier le plus rapidement possible les chiffres donnés par deux cartes qu'il pioche. Celui qui donne le plus de bonnes réponses peut rester sur la case et l'autre doit reculer d'une case. En cas d'égalité, ils se départagent au lancer de dé.
- Case chance (**4 sur le plateau**) : le joueur qui tombe sur cette case ne lance pas le dé des opérations mais pioche deux cartes et choisit l'opération qu'il souhaite (addition, soustraire ou multiplication) résoudre. Il peut mettre les deux chiffres indiqués par les cartes dans l'ordre qu'il veut.

## 1 – Traditional (from age 6)

### GAME SETUP

Put the board on a flat surface. Each player chooses a counter and puts it on the start square. Shuffle the cards and place them face down in the centre of the board. **The first player to reach the “finish square” wins.** Give each player a sheet of paper and a pencil.

The youngest player starts and the turns go clockwise. Each player takes a turn rolling the die to know how many spaces to move their counter. When the counter lands on a number (e.g.: 6), the player draws a card that says how many to add to the number on the square where their counter is (e.g.: 5). The player then turns over the hourglass and gives their answer before time is up. They can use their piece of paper to work out their calculation.

If the player **gives the right answer, they can stay on the square.** If not, they must move back **one space.** When a player gives an answer, the other players can look at the addition tables to check whether the answer is correct.

### SPECIAL SQUARES

- **Duel square (2 on the board):** when a player lands on this square, they launch a challenge with the other player to see who is the fastest to add up the numbers on two cards drawn from the pile. The first player with the right answer stays on the square while the other player moves back one space. In the event of a tie, they roll the die to see who wins.
- **Chance square (4 on the board):** the player who lands on this square does not roll the die but instead draws two cards to add up and can look at the addition tables if they do not know the right answer.



## 2 – Equations galore (from age 8)

In this version, the second die is used with the equations.

Each player takes a turn rolling the regular die to know how many spaces to move their counter. Once the counter lands on a number (e.g.: 6), the player rolls the other die **to determine the type of equation to solve (addition, subtraction or multiplication)** and draws a card. Like in the previous variation, the card indicates how many they should **add to, subtract from or multiply** by the number on the square where their counter is. The player then turns over the hourglass and gives their answer before time is up.

*Note: when subtracting, the number to subtract will always be the smaller number.*

If the player **gives the right answer, they can stay on the square.** If not, they must move back one space. When a player gives an answer, the other players can look at the addition, subtraction and multiplication tables to check whether the answer is correct.

### SPECIAL SQUARES

**In this variation, the special squares change:**

- **Duel square (2 on the board):** when a player lands on this square, they launch a challenge with the other player to see who is the fastest to add up, then subtract, then multiply the numbers on two cards drawn from the pile. The player with the most right answers stays on the square while the other player moves back one space. In the event of a tie, they roll the die to see who wins.
- **Chance square (4 on the board):** the player who lands on this square does not roll the equation die but instead draws two cards and chooses the type of equation they want to solve (addition, subtraction or multiplication). They can put the two numbers shown on the cards in any order they want.

## 1 – Der Klassiker (ab 6 Jahren)

### VORBEREITUNG

Klappen Sie das Spielbrett auf. Jeder Spieler wählt einen Spielstein aus und legt ihn auf das Startfeld. Mischen Sie die Karten und legen Sie den Stapel verdeckt in die Mitte des Spielbretts. **Der Spieler, der als erster das Feld „Ziel“ erreicht, wird zum Gewinner erklärt.** Jeder Spieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift.

Der jüngste Spieler beginnt die Partie. Dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Spieler würfeln, wenn sie an der Reihe sind, um zu erfahren, um wie viele Felder er seinen Spielstein vorrücken darf. Wenn sein Spielstein auf eine Zahl kommt (zum Beispiel: 6), nimmt er eine Karte vom Stapel, die anzeigt, welche Zahl er zu der Zahl des Felds hinzuzählen muss, auf dem sich sein Spielstein befindet (zum Beispiel: 5). Dann dreht er die Sanduhr um und muss seine Antwort nennen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Er kann sein Blatt verwenden, um die Zahlen seiner Rechnung zu notieren.

Wenn der Spieler **die richtige Antwort nennt, darf er auf dem Feld bleiben.** Wenn nicht, muss er **ein Feld zurückgehen.** Wenn ein Spieler ein Ergebnis nennt, können die anderen Spieler in der Additionstabelle überprüfen, ob die genannte Antwort richtig ist oder nicht.

### SONDERFELDER

- Das Duell-Feld (**2 auf dem Spielbrett**): Wenn ein Spieler auf dieses Feld kommt, fordert er den anderen Spieler zum Duell heraus, bei dem sie die Zahlen von zwei Karten, die er vom Stapel nimmt, so schnell wie möglich addieren müssen. Der erste, der die richtige Antwort gibt, darf auf dem Feld bleiben und der andere Spieler muss ein Feld zurückgehen. Bei einem Unentschieden entscheidet der Würfel.
- Das Glücksfeld (**4 auf dem Spielbrett**): Der Spieler, der auf dieses Feld kommt, würfelt nicht, sondern zieht zwei Karten, die er zusammenzählen (addieren) muss, und er kann die Additionstabelle benutzen, um die richtige Antwort zu finden, wenn er sie nicht kennt.



## 2 – Das Rechenbankett (ab 8 Jahren)

Bei dieser Spielvariante wird auch der zweite Würfel mit den Rechenarten benutzt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft den normalen Würfel, um zu erfahren, um wie viele Felder er seinen Spielstein vorrücken darf. Wenn sein Spielstein auf eine Zahl kommt (zum Beispiel: 6), wirft er den anderen Würfel, **um zu bestimmen, welche Rechenart er ausführen soll (Addition, Subtraktion oder Multiplikation)** und nimmt eine Karte vom Stapel. Wie bei der anderen Version zeigt diese Karte an, um welche Zahl er die Zahl, die auf dem Feld seines Spielsteins angegeben ist, **erhöhen, vermindern oder multiplizieren muss.** Dann dreht er die Sanduhr um und muss seine Antwort nennen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

*Hinweis: Bei einer Subtraktion muss immer die kleinere Zahl abgezogen werden.*

Wenn der Spieler **die richtige Antwort nennt, darf er auf dem Feld bleiben.** Wenn nicht, muss er **ein Feld zurückgehen.** Wenn ein Spieler ein Ergebnis nennt, können die anderen Spieler in der Additions-, Subtraktions- oder Multiplikationstabelle überprüfen, ob die gegebene Antwort richtig ist oder nicht.

### SONDERFELDER

**Bei dieser Spielvariante haben die Sonderfelder eine andere Bedeutung:**

- Das Duell-Feld (**2 auf dem Spielbrett**): Wenn ein Spieler auf dieses Feld kommt, fordert er den anderen Spieler zum Duell heraus, bei dem sie die Zahlen von zwei Karten, die er vom Stapel nimmt, so schnell wie möglich addieren, dann subtrahieren und dann multiplizieren müssen. Derjenige, der am meisten richtige Antwort gibt, darf auf dem Feld bleiben, der andere Spieler muss ein Feld zurückgehen. Bei einem Unentschieden entscheidet der Würfel.
- Das Glücksfeld (**4 auf dem Spielbrett**): Der Spieler, der auf dieses Feld kommt, wirft nicht den Würfel mit den Rechenarten, sondern zieht zwei Karten und wählt selbst, welche Rechenart er ausführen möchte (Addition, Subtraktion oder Multiplikation). Er kann selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge er die beiden Zahlen, die von den Karten vorgegeben werden, bei der Rechnung verwenden will.

# 1 – De klassieker (vanaf 6 jaar)

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Plooi het spelbord open. Elke speler kiest een pion en zet die op het startvak. Schud de kaarten en leg de stapel naar beneden gericht in het midden van het bord. **De speler die als eerste het aankomstvak bereikt, is de winnaar.** Haal er voor iedereen een blad papier en een potlood bij.

De jongste speler start het spel, dat vervolgens in wijzerzin verder gaat. De spelers gooien elk om beurt met de dobbelsteen om te weten hoeveel vakjes hun pion vooruit mag. Zodra de pion op een vakje met een cijfer aankomt (bijvoorbeeld: 6), moet de speler een kaart trekken. Daarop staat hoeveel hij bij het cijfer van het vakje waar zijn pion op staat, moet bijtellen (bijvoorbeeld: 5). Dan draait hij de zandloper om en moet binnen de tijd het antwoord zeggen. Hij mag zijn blaadje gebruiken om de berekening te maken.

Als de speler **het juiste antwoord geeft, mag hij op het vakje blijven staan.** Anders moet hij **een vakje achteruit.** Wanneer een speler een resultaat zegt, mogen de andere spelers op het blaadje met tel tafels spieken om te controleren of het gegeven antwoord juist is of niet.

## SPECIALE VAKJES

- **Duelvak (2 op het bord):** wanneer een speler op dit vak terechtkomt, start hij met de andere speler een duel, waarbij ze zo snel mogelijk de cijfers op twee kaarten die ze trekken, moeten optellen. De eerste die het juiste antwoord geeft, mag op het vak blijven staan, de andere moet een vakje achteruit. Bij gelijkspel moeten ze met de dobbelsteen gooien om het verschil te maken.
- **Kansvak (4 op het bord):** de speler die op dit vak terechtkomt, gooit niet met de dobbelsteen, maar trekt twee kaarten om op te tellen en mag gebruik maken met de optel tafels om het goede antwoord te vinden als hij het niet kent.



# 2 – Rekenbanket (vanaf 8 jaar)

In deze versie moet de tweede dobbelsteen met de bewerkingen toegevoegd worden.

De spelers gooien elk om beurt met de dobbelsteen om te weten hoeveel vakjes hun pion vooruit mag. Zodra de pion op een vakje met een cijfer aankomt (bijvoorbeeld: 6), gooit hij de andere dobbelsteen om **te bepalen welke bewerking hij moet oplossen (optelsom, aftrekking of vermenigvuldiging)** en trekt hij een kaart. Net als in de vorige versie geeft de kaart aan hoeveel hij moet **optellen, aftrekken of vermenigvuldigen** met het cijfer van het vak waar zijn pion op staat. Dan draait hij de zandloper om en moet binnen de tijd het antwoord zeggen.

*Opmerking: bij een aftrekking is het cijfer dat moet afgetrokken altijd het kleinste.*

Als de speler **het juiste antwoord geeft, mag hij op het vakje blijven staan.** Anders moet hij een vakje achteruit. Wanneer een speler een resultaat zegt, mogen de andere spelers op het blaadje met tel-, aftrek- en maaltafels spieken om te controleren of het gegeven antwoord juist is of niet.

## SPECIALE VAKJES

**In deze variant evolueren de speciale vakjes:**

- **Duelvak (2 op het bord):** wanneer een speler op dit vak terechtkomt, start hij met de andere speler een duel, waarbij ze zo snel mogelijk de cijfers op twee kaarten die ze trekken, moeten optellen, daarna aftrekken en daarna vermenigvuldigen. De speler die de meeste goede antwoorden geeft, mag op het vak blijven staan, de andere moet een vakje achteruit. Bij gelijkspel moeten ze met de dobbelsteen gooien om het verschil te maken.
- **Kansvak (4 op het bord):** de speler die op dit vak valt, gooit niet met de bewerkingendobbelsteen, maar trekt twee kaarten en kiest zelf welke bewerking hij wil maken (optellen, aftrekken of vermenigvuldigen). Hij mag de twee cijfers op de kaarten in een willekeurige volgorde leggen.

## 1 – El clásico (a partir de 6 años)

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

Desdobra el tablero. Cada jugador escoge una ficha y la coloca en la casilla de salida. Mezcla las cartas y pon la pila por la cara oculta en el centro del tablero. **El jugador que llegue el primero a la casilla «llegada» es el ganador.** Coge una hoja de papel y un lápiz.

El jugador de menor edad comienza la partida y se sigue el orden de las agujas de un reloj. Por turnos, el jugador lanza el dado para saber cuántas casillas debe avanzar su ficha. Una vez su ficha ha llegado a una cifra (ejemplo: 6), coge una carta que le indica cuánto sumar a la cifra de la casilla en la que se encuentra su ficha (ejemplo: 5). Gira el reloj de arena y debe anunciar su respuesta antes de que se acabe el tiempo. Puede utilizar su hoja para hacer el cálculo.

Si el jugador **da la respuesta correcta, puede quedarse en la casilla.** Si no es el caso, **retrocede una casilla.** Cuando un jugador anuncia un resultado, los otros jugadores pueden ir a la tablas de sumar para comprobar que la respuesta dada es correcta o no.

### CASOS ESPECIALES

- Casilla duelo (**2 en el tablero**): cuando un jugador cae en esta casilla, comienza un desafío con otro jugador durante el cual deben sumar lo más rápidamente posible las cifras dadas por dos cartas que coge. El primero en dar la respuesta correcta puede quedarse en la casilla y el otro jugador debe retroceder una sola casilla. En caso de igualdad, desempatan lanzando el dado.
- Casilla oportunidad (**4 en el tablero**): el jugador que cae en esta casilla no lanza el dado sino que coge dos cartas que sumar y tiene el derecho de ir a las tablas de sumar para encontrar la respuesta correcta si no la conoce.



## 2– El banquete de los cálculos (a partir de 8 años)

En esta versión, hace falta añadir el segundo dado con las operaciones.

Por turnos, un jugador lanza el dado normal para saber cuántas casillas debe avanzar su ficha. Una vez su ficha ha llegado a una cifra (ejemplo: 6), lanza el otro dado para **determinar el tipo de operación que resolver (suma, resta o multiplicación) y coge una carta.** Como en la versión anterior, la carta le indica cuánto debe **sumar, restar o multiplicar** a la cifra de la casilla en la que se encuentra su ficha. Gira el reloj de arena y debe anunciar su respuesta antes de que se acabe el tiempo.

*Nota: durante la operación resta, la cifra que restar será siempre la más pequeña.*

Si el jugador **da la respuesta correcta, puede quedarse en la casilla.** Si no es el caso, debe **retroceder una casilla.** Cuando un jugador anuncia un resultado, los otros jugadores pueden ir a las tablas de sumar, de restar o de multiplicar para comprobar si la respuesta dada por el jugador es correcta o no.

### CASOS ESPECIALES

**En esta variante, las casillas especiales evolucionan:**

- Caso duelo (**2 en el tablero**): cuando un jugador cae en esta casilla, comienza un desafío con el otro jugador durante el que tienen que sumar, luego restar, luego multiplicar lo más rápidamente posible las cifras dadas por dos cartas que coge. El que da más respuestas correctas puede quedarse en la casilla y el otro debe retroceder una casilla. En caso de igualdad, desempatan lanzando el dado.
- Caso oportunidad (**4 en el tablero**): el jugador que cae en esta casilla no lanza el dado de las operaciones, sino que coge dos cartas y elige la operación que desea resolver (suma, resta o multiplicación). Puede poner las dos cifras indicadas por las tarjetas en el orden que quiera.

## 1 – Il classico (a partire da 6 anni)

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Aprire il piano di gioco. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza. Mescolare le carte e posizionare il mazzo coperto al centro del piano di gioco. **Il vincitore sarà colui che raggiungerà per primo la casella "arrivo"**. Tutti i giocatori devono munirsi di un foglio di carta e di una matita.

Il giocatore più giovane è il primo ad iniziare. Il gioco continuerà in senso orario. I giocatori, a turno, lanciano il dado per scoprire di quante caselle dovranno avanzare la rispettiva pedina. Quando la pedina arriva su un numero (esempio: 6), il giocatore pesca una carta che gli indicherà quale numero dovrà aggiungere a quello sul quale si trova la sua pedina (esempio: 5). A questo punto, dovrà girare la clessidra e rispondere prima che il tempo finisca. Per effettuare il calcolo può utilizzare il foglio di carta a sua disposizione.

Se **la risposta è corretta, il giocatore potrà rimanere sulla sua casella**. Se la risposta è sbagliata, dovrà tornare indietro **di una casella**. Quando un giocatore risponde, gli altri possono effettuare lo stesso calcolo sul foglio per verificare che il risultato sia corretto.

### CASI SPECIALI

- **Caso duello (2 sul piano)**: quando un giocatore arriva su questa casella, lancia una sfida all'altro giocatore nella quale entrambi dovranno aggiungere, il più rapidamente possibile, i numeri delle due carte che il primo ha pescato. Il primo che fornisce la risposta corretta, potrà rimanere sulla casella, mentre l'altro dovrà tornare indietro di una casella. In caso di parità, si rilancia il dado.
- **Caso fortuna (4 sul piano)**: il giocatore che arriva su questa casella non lancia il dado, ma pesca due carte da aggiungere e ha il diritto di consultare il foglio con la tavola delle addizioni per scoprire subito la risposta corretta, nel caso non la sapesse.



## 2 – Il banchetto dei calcoli (a partire da 8 anni)

In questa versione si utilizza anche il secondo dado con le operazioni.

I giocatori, a turno, lanciano il dado per scoprire di quante caselle dovrà avanzare la rispettiva pedina. Quando la pedina arriva su un numero (esempio: 6), il giocatore lancia il dado per **scoprire quale tipo di operazioni dovrà risolvere (addizione, sottrazione o moltiplicazione)** e pesca una carta. Come nella versione precedente, la carta gli indica quanti numeri deve **aggiungere, sottrarre o moltiplicare** al numero della casella sulla quale la sua pedina si trova. A questo punto, dovrà girare la clessidra e rispondere prima che il tempo finisca.

*Nota: nella sottrazione, il numero da sottrarre è sempre il minore.*

Se **la risposta è corretta, il giocatore potrà rimanere sulla sua casella**. Se la risposta è sbagliata, dovrà tornare indietro **di una casella**. Quando un giocatore risponde, gli altri possono consultare il foglio con le tabelle di addizione, sottrazione e moltiplicazione per verificare che la risposta fornita sia corretta.

### Casi speciali

#### In questa variante i casi speciali aumentano:

- **Caso duello (2 sul piano)**: quando un giocatore arriva su questa casella, lancia una sfida all'altro giocatore nella quale entrambi dovranno aggiungere, poi sottrarre, poi moltiplicare, il più rapidamente possibile, i numeri sulle due carte che il primo ha pescato. Il primo che fornisce il maggior numero di risposte corrette, potrà rimanere sulla casella, mentre l'altro dovrà tornare indietro di una casella. In caso di parità, si rilancia il dado.
- **Caso fortuna (4 sul piano)**: il giocatore che arriva su questa casella non lancia il dado delle operazioni, ma pesca due carte e sceglie l'operazione che preferisce (addizione, sottrazione o moltiplicazione) risolvere. Può scegliere l'ordine delle due cifre indicate dalle carte, nell'ordine che preferisce.

## 1-经典版 (6岁以上)

### 游戏准备

展开游戏盘。每位玩家选一颗棋子放在出发棋格中。洗牌，并将牌面朝下放在游戏盘中央。**首先到达“到达”棋格的玩家获胜。**每人带一张纸和一支笔。

从最小的玩家开始，按顺时针游戏。每个回合，玩家掷骰子确定应该前进几个棋格。棋子到达一个数字时（如：6），玩家摸一张牌，牌上的数字应与棋格的数字相加（如：5）。然后倒置沙漏，在时间结束前宣布自己的答案。可以用纸计算。

如果玩家给出**正确答案**，**可以留在此棋格**。如果答案错误，需退一格。玩家宣布答案时，其他玩家可以参考加法表上的结果，检查给出的答案是否正确。

### 特殊棋格

- **双格（游戏盘上有2个）**：当玩家落在双格中时，将向另一位玩家发起挑战，两位玩家必须尽快将摸到的两张牌上给出的数字相加。第一个给出正确答案的玩家留在此棋格，另一位玩家必须后退一格。如果是平局，掷骰子决定胜负。
- **幸运格（游戏盘上有4个）**：当玩家落在幸运格中时，不需要掷骰子，而是摸两张牌将数字相加，并且有权参考加法表上的结果，找出自己不知道的正确答案。



## 2-计算盛宴 (8岁以上)

此版本中，增加了一个骰子和一些运算。

每个回合，玩家掷常规骰子确定应该前进几个棋格。棋子到达一个数字时（如：6），掷另一个骰子**确定要进行的运算类型（加法、减法、乘法）**并摸一张牌。和经典版一样，牌上给出了玩家应和棋子所在棋格中的数字相加、相减、相乘的数字。然后倒置沙漏，在时间结束前宣布自己的答案。

注：减法运算时，被减数始终是最小的数字。

如果玩家给出**正确答案**，**可以留在此棋格**。如果答案错误，必须**后退一格**。玩家宣布答案时，其他玩家可以参考加法表、减法表或乘法表上的结果，检查给出的答案是否正确。

### 特殊棋格

在此版本中，特殊棋格有变化：

- **双格（游戏盘上有2个）**：当玩家落在双格中时，将向另一位玩家发起挑战，两位玩家必须尽快将摸到的两张牌上给出的数字相加、相减、相乘。给出的正确答案更多的玩家留在此棋格，另一位玩家必须后退一格。如果是平局，掷骰子决定胜负。
- **幸运格（游戏盘上有4个）**：当玩家落在幸运格中时，不需要掷骰子，而是摸两张牌，并选择希望进行的运算（加法、减法、乘法）。可以按照自己想要的顺序放置牌上给出的数字。

## 1 - الطريقة الكلاسيكية (بدءاً من 6 سنوات)

### إعداد اللعبة

قُم بفرد لوحة اللعب. على كل لاعب اختيار حجر لعب ووضعها على خاثة الانطلاق. اخلط أوراق اللعب وضع الكومة بحيث يكون وجهها لأسفل، في وسط لوحة اللعب. **يفوز باللعبة أول لاعب يصل إلى "خاثة الوصول"**. يتزود كل لاعب بورقة بيضاء وبقلم.

يبدأ أصغر اللاعبين سنّاً للعب ويتم اللعب في اتجاه عقارب الساعة. يلقي كل لاعب زهر الترد في دوره لمعرفة عدد الخانات التي عليه تحريك حجره. عند وصول حجره على خاثة تحمل رقماً (على سبيل المثال: 6)، عليه سحب ورقة تشير إلى العدد الذي يجب إضافته إلى رقم الخاثة (على سبيل المثال: 5). يقوم حينها بقلب الساعة الرملية وتخمين الإجابة قبل انتهاء الوقت. يمكنه استعمال الورقة لمساعدته على القيام بالعملية الحسابية.

إن قدم اللاعب الإجابة الصحيحة، يمكنه البقاء في نفس الخاثة. وإذا لم يكن الأمر كذلك، فعليه العودة إلى الوراء بخاثة. حين إعلان اللاعب على النتيجة، يمكن لبقية اللاعبين التأكد من صحة الإجابة باستعمال الورقة التي تحتوي على جداول الجمع.

### خانات خاصة

• خاثة المباراة (رقم 2 على لوحة اللعب): حين يصل لاعب إلى هذه الخاثة، يطلق مباراة مع اللاعب الآخر عليهما خلالها في أسرع وقت ممكن جمع الأعداد الواردة على ورقتي لعب يتم سحبها من الكومة. يمكن لأول لاعب يقدم الإجابة الصحيحة البقاء في نفس الخاثة. أما اللاعب الآخر فعليه الرجوع إلى الوراء خاثة. في حالة حدوث تعادل، يتم الفصل بينهما برمي زهر الترد.

• خاثة الحظ (رقم 4 على لوحة اللعب): عند وصول لاعب إلى هذه الخاثة، لا يرمي زهر الترد بل يسحب ورقتي لعب من الكومة وعليه تخمين إجماليهما. له الحق في مراجعة ورقة جداول الجمع للعثور على الإجابة الصحيحة إن لم يكن يعرفها.



## 2 - مهرجان الحساب (بدءاً من 8 سنوات)

في هذه الطريقة، يجب إضافة زهر نرد ثان مع العمليات.

يلقي كل لاعب زهر النرد العادي في دوره لمعرفة عدد الخانات التي عليه تحريك حجره. عند وصول حجره على خاثة تحمل رقماً (على سبيل المثال: 6)، يرمي زهر النرد الآخر لمعرفة نوع العملية الحسابية التي عليه إجراؤها (جمع أو طرح أو ضرب) ويسحب ورقة لعب. كما هو الأمر في طريقة اللعب السابقة، تشير الورقة إلى العدد الذي يجب إضافته أو طرحه إلى رقم الخاثة التي يوجد فوقها حجر اللعب. يقوم حينها بقلب الساعة الرملية وتخمين الإجابة قبل انتهاء الوقت.

ملاحظة: في عملية الطرح، يتم طرح العدد الأصغر.

إن قدم اللاعب الإجابة الصحيحة، يمكنه البقاء في نفس الخاثة. وإن لم يكن الأمر كذلك، فعليه العودة إلى الوراء خاثة. حين إعلان اللاعب على النتيجة، يمكن لبقية اللاعبين التأكد من صحة الإجابة بمراجعة الورقة التي تحتوي على جداول الجمع أو الطرح أو الضرب.

### خانات خاصة

في هذه الطريقة، تتغير الخانات الخاصة:

• خاثة المباراة (رقم 2 على لوحة اللعب): حين يصل لاعب إلى هذه الخاثة، يطلق مباراة مع اللاعب الآخر عليهما خلالها في أسرع وقت ممكن جمع الأعداد الواردة على ورقتي لعب يتم سحبها من الكومة، ثم طرحها وبعد ذلك جمعها. يمكن للاعب الذي يقدم أكبر عدد من الإجابات الصحيحة البقاء في نفس الخاثة. أما اللاعب الآخر فعليه الرجوع إلى الوراء خاثة. في حالة حدوث تعادل، يتم الفصل بينهما برمي زهر الترد.

• خاثة الحظ (رقم 4 على لوحة اللعب): عند وصول لاعب إلى هذه الخاثة، لا يرمي زهر الترد بل يسحب ورقتي لعب من الكومة وعليه اختيار العملية التي يريد إجراؤها (الجمع أو الطرح أو الضرب). يمكنه وضع عددي ورقتي اللعب في الترتيب الذي يُفضله.

