

MULTIPLICATION GAME

Frogs or Crabs?



Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры
 Contenido del juego • Zawartość gry

starting area • Startbereich • zone de départ
 начальные поля • área de inicio • pola startowe

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

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

game boards • Spielbretter • plateaux de jeu
 игровые поля • tableros de juego • plansze do gry

tokens of mathematical operations (there are 2 spare tokens)

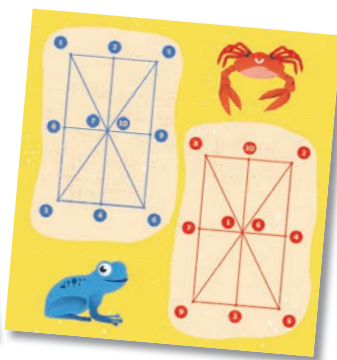
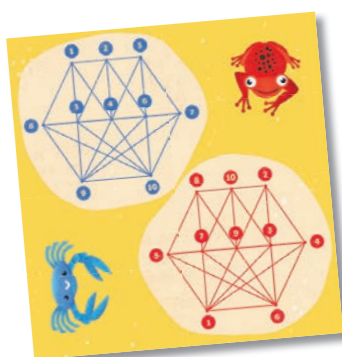
Aktivitätsschips (2 davon sind Ersatzchips)

jetons d'opérations mathématiques (2 supplémentaires)

фишки с действиями (2 запасных)

fichas de operaciones (2 son de repuesto)

żetony działań (2 są zapasowe)



game tokens
 Spielchips
 jetons de jeu
 игровые фишки
 fichas de juego
 żetony do gry

boards of mathematical operations • Aktivitätsspielbretter
 planches d'opérations mathématiques • игровые поля с действиями
 tableros de operaciones • plansze działań



INSTRUCTION

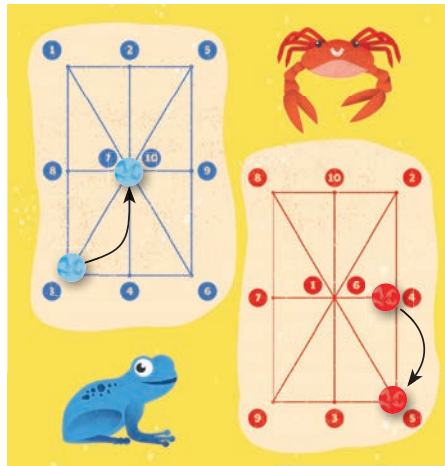
Description of the game

Players decide what they are going to play: a sea board and tokens with drawings of crabs or a board with a meadow and tokens with drawings of frogs. They also choose the board of mathematical operations: an easier one (with hexagons) or a more difficult one (with rectangles – where the point in the middle corresponds to two numbers, e.g. 1 or 6).

Variants of the game

Each player receives 10 tokens with an animal of one colour and places them piled on the starting field (on a stone in case of the sea board or on a flower in case of the meadow board). The youngest player places two smaller tokens on the board of mathematical operations (one on the red diagram, the other on the blue diagram, at any number they choose). Then the player multiplies the selected numbers, finds the result on the game board and places one of their tokens with the animal on it. The next player moves both small tokens on the board of mathematical operations along the designated lines by one section (the player must not skip numbers, they must not leave any token without a move). The player announces the result of the multiplication aloud and places their token on the respective field on the game board with the result of multiplication.

1



$$10 \times 5 = 50$$

If the player makes a mistake in their calculations – they lose one turn. The task is to place 4 tokens in a line on the game board – vertically, horizontally or diagonally. The first one to place a winning string, wins!

2

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

$10 \times 5 = 50$

YOU'VE WON!

Players may try to maneuver their tokens on the board of mathematical operations in such a way as to prevent the other player from making the desired move and, thus, block them from completing the winning string of 4 tokens. However, one cannot remove opponent's tokens or place your token on the square that's already occupied. If the animal tokens run out, players use those of their tokens that are already on the board, deciding at the next move which token they want to relocate.

3

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

4

I'm blocking the row of blue frogs.

For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see www.CaptainSmart.eu



ANLEITUNG

Spielbeschreibung

Die Spieler entscheiden, womit sie spielen wollen: mit dem Seebrett und Chips mit Krebsen oder dem Brett mit einer Wiese und Chips mit Fröschen. Sie wählen auch das Aktivitätsspielbrett: einfacheres (mit Sechsecken) oder schwierigeres (mit Rechtecken – wobei der Punkt in der Mitte zwei Zahlen entspricht, 1 oder 6).

Spielvarianten

Jeder Spieler erhält 10 Chips mit Tieren in einer Farbe und legt sie auf einen Stapel auf dem Startfeld (auf einem Stein auf dem Seebrett oder auf einer Blume auf dem Wiesenbrett). Der jüngste Spieler legt zwei kleinere Chips auf das Aktivitätsspielbrett (einen auf Rot, den anderen auf Blau, bei beliebig gewählten Zahlen). Dann multipliziert er die ausgewählten Zahlen, findet das Ergebnis auf dem Spielbrett und legt seinen Tierchip darauf. Der nächste Spieler bewegt die beiden kleinen Chips auf dem Aktivitätsspielbrett entlang der festgelegten Linien um ein Feld (er darf nicht Zahlen überspringen, er darf keinen Chip stehen lassen). Er nennt das Multiplikationsergebnis laut und legt seinen Chip auf das Feld des großen Spielbretts mit der entsprechenden Zahl. ①

Wenn ein Spieler beim Rechnen einen Fehler macht, verliert er eine Runde. Die Aufgabe besteht darin, 4 Chips in einer Linie – vertikal, horizontal oder diagonal – auf dem Spielbrett zu platzieren. Wer zuerst seine Tiere in eine Linie setzt, gewinnt! ②

Die Spieler können versuchen, ihre Chips auf dem Aktivitätsspielbrett so zu ziehen, dass der nächste Spieler den gewünschten Zug nicht vollenden kann. ④ Man darf jedoch nicht die Chips auf einem bereits besetzten Feld stellen. Wenn die freien Tierchips ausgegangen sind, verwenden die Spieler diejenigen Chips, die bereits auf dem Brett sind, und wählen beim nächsten Spielzug aus, welche von ihnen sie verschieben möchten. ③

Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf www.CaptainSmart.eu



RÈGLE DU JEU

Description

Les joueurs choisissent le plateau qu'ils vont utiliser pour jouer : le plateau mer avec les jetons crabes ou le plateau prairie avec les jetons grenouilles. Ils choisissent aussi la planche d'opérations mathématiques : facile (avec les hexagones) ou difficile (avec les rectangles – où le point au milieu correspond à deux chiffres, par ex. 1 ou 6).

Variantes du jeu

Chaque joueur reçoit 10 jetons avec l'animal d'une seule couleur et les pose sur le tas de la case départ (sur la pierre pour le plateau mer ou sur la fleur pour le plateau prairie). Le joueur le plus jeune place sur la planche d'opérations mathématiques deux petits jetons (l'un sur le schéma rouge et l'autre sur le schéma bleu, à côté de chiffres librement choisis). Puis, il fait la multiplication des nombres choisis, il cherche le résultat sur le plateau et y pose son jeton avec l'animal. Le joueur suivant pousse d'une place les deux petits jetons sur la planche d'opérations mathématiques selon la ligne tracée (il est interdit de sauter des nombres, il faut que chacun de jetons avance). Le joueur annonce le résultat de la multiplication et pose son jeton sur le grand plateau sur la case avec le résultat de la multiplication. ❶

Si le joueur se trompe dans l'opération mathématique, il perd son tour. Le but du jeu est d'aligner sur le plateau 4 de ses jetons soit en horizontal, soit en vertical soit en diagonal. Le gagnant est le premier qui arrive à faire une rangée de 4 jetons ! ❷

Les joueurs peuvent essayer de placer leurs jetons sur la planche d'opérations mathématiques de manière à rendre impossible à son adversaire le mouvement prévu et l'empêcher ainsi d'aligner ses 4 jetons. ❸ Mais, il est interdit de casser les jetons de l'adversaire ou de se positionner sur une case déjà occupée. Quand il n'y a plus de jetons avec les animaux, les joueurs utilisent leurs jetons qui se trouvent déjà sur le plateau en choisissant lequel des jetons ils veulent déplacer. ❹

Découvrez encore plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur www.CaptainSmart.eu



ИНСТРУКЦИЯ

Описание игры

Игроки решают, чем будут играть: морским игровым полем и фишками с рисунками крабов или игровым полем с лугом и фишками с рисунками лягушек. Выбирают также игровое поле с действиями: более легкое (с шестиугольниками) или более сложное (с прямоугольниками – где точке посередине соответствуют два числа, напр. 1 или 6).

Варианты игры

Каждый игрок получает 10 фишек с животным одного цвета и кладет их в кучу на стартовом поле (на камень на морском игровом поле или на цветок на игровом поле с лугом). Самый младший игрок кладет на игровом поле с действиями две фишки меньшего размера (одна на красном, другая на синем поле, при произвольно выбранных числах). Затем он умножает выбранные числа, находит результат на игровом поле и кладет на него свою фишку с животным. Следующий игрок перемещает обе маленькие фишки на игровом поле с действиями вдоль обозначенных линий на один отрезок (он не может перепрыгивать числа, не может оставлять ни одну фишку неподвижной). Игрок подает результат умножения вслух и кладет свою фишку на поле большого игрового поля с результатом умножения. **1**

Если игрок ошибается в расчётах – он теряет свой ход. Задача состоит в том, чтобы уложить 4 своих фишки на игровом поле в одну линию – вертикально, горизонтально или по диагонали. Кто первый сформирует выигрышный ряд, тот выигрывает! **2**

Игроки могут пытаться так манипулировать фишками на игровом поле действий, чтобы не дать следующему игроку сделать желаемый ход и, таким образом, заблокировать ему возможность собрать выигрышный ряд из 4 фишек. **4** Однако вы не можете захватывать фишки противника и становиться на уже занятом поле. Если фишки с животными заканчиваются, игроки используют свои фишки, которые уже находятся на игровом поле, выбирая в следующем ходу, которую из них они хотят переместить. **3**

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на www.CaptainSmart.eu



MANUAL

Descripción del juego

Los jugadores deciden con qué jugarán: un tablero de mar y fichas con dibujos de cangrejos o un tablero con una pradera y fichas con dibujos de ranas. También eligen la tabla de operaciones: más fácil (con hexágonos) o más difícil (con rectángulos – donde al punto en el medio le corresponden dos números, por ejemplo 1 o 6).

Variantes del juego

Cada jugador recibe 10 fichas con un animal de un color y las coloca en un montón en el campo de salida (en la roca en el tablero de mar o en la flor en el tablero de pradera). El jugador más joven coloca dos fichas pequeñas en el tablero de operaciones (una en el esquema rojo, la otra en el azul, con cualquier número que elija). Luego multiplica los números seleccionados por sí mismo, encuentra el resultado en el tablero de juego y pone en él su ficha con un animal. El siguiente jugador mueve ambas fichas pequeñas en el tablero de acción a lo largo de las líneas designadas por un segmento (no se puede saltar los números, no se puede dejar ninguna ficha inmóvil). El jugador da el resultado de la multiplicación en voz alta y coloca su ficha en el campo del gran tablero con el resultado de la multiplicación. ❶

Si un jugador se equivoca en el cálculo, pierde el turno. El objetivo es colocar 4 de sus fichas en el tablero de juego en una línea – vertical, horizontal o diagonal. ¡El primero que coloque la línea ganadora – gana! ❷

Los jugadores pueden tratar de maniobrar sus fichas en el tablero de operaciones de tal manera que impidan que el siguiente jugador haga el movimiento deseado y así bloquearlo para que no coloque la cadena ganadora de 4 fichas. ❸ Sin embargo, no se puede derribar las fichas del enemigo o pararse en un campo ya ocupado. Si las fichas de animales se agotan, los jugadores usan las suyas que ya están en el tablero, eligiendo cuál mover la próxima vez que se muevan. ❹

Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en www.CaptainSmart.eu

INSTRUKCJA

Opis gry

Gracze decydują, czym będą grali: planszą morską i żetonami z rysunkami krabów lub planszą z łką i żetonami z rysunkami żab. Wybierają też plansze działań: łatwiejszą (z sześciokątami) lub trudniejszą (z prostokątami – gdzie punktowi na środku odpowiadają dwie liczby, np. 1 albo 6).

Warianty gry

Każdy gracz otrzymuje 10 żetonów ze zwierzęciem w jednym kolorze i kładzie je w stosie na polu startowym (na kamieniu na planszy morskiej lub na kwiatku na planszy z łką).

Najmłodszy gracz układa na planszy działań dwa mniejsze żetony (jeden na czerwonym, drugi na niebieskim schemacie, przy dowolnie wybranych liczbach). Następnie mnoży wybrane liczby przez siebie, odnajduje wynik na planszy do gry i kładzie na nim swój żeton ze zwierzęciem. Następny gracz przesuwając oba małe żetony na planszy działań po wyznaczonych liniach o jeden odcinek (nie może przeskakiwać liczb, nie może pozostawiać żadnego żetonu bez ruchu). Podaje wynik mnożenia na głos i układa swój żeton na polu dużej planszy z wynikiem mnożenia. **1**

Jeśli gracz pomyli się w obliczeniach – traci kolejkę. Zadaniem jest ułożenie na planszy gry 4 swoich żetonów w jednej linii – w pionie, poziomie lub na skos. Kto pierwszy ułoży zwycięski ciąg, ten wygrywa! **2**

Gracze mogą próbować tak manewrować żetonami na planszy działań, żeby uniemożliwić wykonanie pożądanego ruchu następnemu graczowi i zablokować mu w ten sposób zebranie zwycięskiego ciągu 4 żetonów. **4** Nie można jednak zbijać żetonów przeciwnika ani stawać na zajętych już polach. Jeśli żetony ze zwierzętami skończą się, gracze używają tych swoich żetonów, które są już na planszy, wybierając przy następnym ruchu, który z nich chcą przesunąć. **3**

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.CaptainSmart.eu

© Edgard 2019, 2020

Editor / Redaktion / Rédaction / Редактор / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski**

Illustrations and graphic design / Abbildungen und grafische Gestaltung / Illustrations et projet graphique / Иллюстрации и графический дизайн / Ilustraciones y diseño gráfico / Ilustracje i projekt graficzny: **Ewa Iwaniuk**

Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte / Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut**

Adaptation of the box design / Grafische Anpassung der Verpackung / Adaptation du projet de la boîte / Адаптация дизайна упаковки / Adaptación del diseño de la caja / Adaptacja projektu pudełka: **Anna Hegman**