

EN ESCAPE MATH

Age: 8-99
Players: 2-6
Game Duration: 25 minutes
A game by:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

Escape Math is an observation game based on calculations and "quick thinking".

Setting up

Shuffle the white number cards and arrange them to form a 5 x 5 square. Shuffle the target cards and arrange them in piles next to the card square. The card in the center of the square marks the starting point. The aim of the game is to get out of the number square-maze.

How to play

At the beginning of a round, a target card is drawn and shown to all players. At this point, each player looks for a "mathematical path" on the grid starting from the card in the center and leading towards the edge of the square. The additions and subtractions of the numbers shown on the cards must result in the number shown on the target card.

IT ESCAPE MATH

1	3	5	4	4
2	5	2	5	2
1	4	5 + 3	1	
3	2	4	5 +	4
3	3	2	1 + 1	

If the math path is correct, the player keeps the target card. If the path is incorrect, the player is out for the rest of this round and the other players continue to look for their solutions. The winner is the first to get 5 target cards or a number of target cards previously decided on by all players. Every five rounds, the cards on the square can be reshuffled.

Error card

The player who miscalculates is given the error card and sits the rest of the round out. If, in the meantime, another player says "DONE!" and he/she is wrong too, that player will get the error card and sit the round out while the previous player with the error card can rejoin the game.

Simplified version or for younger children

A simpler version of the game can be played using only the green target cards (that involve only one subtraction). Younger children can also play without taking into account the target cards and freely use additions and subtractions when finding their math path.

FR ESCAPE MATH

Età: 8-99
Giocatori: 2-6
Durata: 25 minuti
Un gioco di:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

Escape Math è un gioco di osservazione basato sui calcoli e il quick thinking.

Preparazione

Si mescolano le tessere bianche dei numeri e si dispongono a formare un quadrato 5 x 5. Si mescolano le tessere-obiettivo e si dispongono in più mazzetti accanto al tabellone. La tessera al centro del quadrato è la partenza.

Svolgimento

All'inizio di un round si pesca una tessera-obiettivo e si mostra a tutti i giocatori. A questo punto ogni giocatore cerca sulla griglia un "percorso matematico" che faccia uscire dal tabellone e dia come risultato il numero della carta obiettivo. Per percorso matematico si intende il movimento tra una carta e un'altra

FR ESCAPE MATH

1	3	5	4	4
2	5	2	5	2
1	4	5 + 3	1	
3	2	4	5 +	4
3	3	2	1 + 1	

giocatori possono trovare una soluzione. Vince chi per primo conquista 5 tessere-obiettivo o un numero a scelta dei giocatori. Ogni cinque round si possono rimescolare le tessere del tabellone.

Tessera errore

Al giocatore che sbaglia i calcoli ed esce dal round viene consegnata la tessera errore. Se nel frattempo un altro giocatore dice «Fatto!» e commette a sua volta un errore, riceverà lui la tessera-errore e uscirà dal round. Il giocatore che aveva sbagliato in precedenza potrà rientrare in partita.

Versione semplificata e per i più piccoli

È possibile giocare ad una versione del gioco più semplice utilizzando solo le tessere-obiettivo di colore verde (trovare percorsi con almeno una sottrazione). I bambini più piccoli possono anche giocare senza tenere conto dei vincoli delle tessere-obiettivo e usare nel percorso addizioni e sottrazioni liberamente.

FR ESCAPE MATH

Age : 8-99
Nombre de joueurs : 2-6
Durée : 25 minutes
Conception :
Carlo Emanuele Lanzavecchia

Escape Math est un jeu d'observation basé sur le calcul et la rapidité de pensée.

Préparation

Mélangez les cartes blanches des chiffres et placez-les, faces visibles, de manière à former un carré de 5 x 5. Mélangez ensuite les cartes-objectif puis disposez-les en plusieurs piles le long du carré. La case départ correspond à la carte qui se trouve au centre du carré. Le but du jeu est de sortir du carré-labyrinthe des chiffres.

Déroulement

Au début de chaque manche, on pêche une carte-objectif et on la montre à tous les joueurs. Chaque joueur doit alors observer le carré de chiffres et trouver un « parcours mathématique » lui permettant de sortir du carré en obtenant un résultat correspondant au nombre

FR ESCAPE MATH

1	3	5	4	4
2	5	2	5	2
1	4	5 + 3	1	
3	2	4	5 +	4
3	3	2	1 + 1	

Si le parcours du joueur est correct, il gagne la carte-objectif ; dans le cas contraire, il perd la manche et les autres joueurs continuent à chercher un autre parcours. Le gagnant sera le premier à avoir conquis au moins 5 cartes-objectif ou un nombre de cartes défini par les joueurs en début de la partie. Toutes les 5 manches, on peut mélanger les cartes pour former un nouveau carré-labyrinthe.

Carte erreur

Lorsque le parcours d'un joueur n'est pas correct, il est exclu de la manche et prend une carte erreur. Si après lui un autre joueur se trompe, celui-ci est exclu à son tour, hérite de la carte-erreur du premier joueur exclu, qui peut à nouveau participer.

Version simple pour les plus petits

Pour simplifier le jeu, on peut ne jouer qu'avec les cartes-objectif vertes (trouver un parcours avec au moins une soustraction). Les plus petits peuvent également jouer sans tenir compte d'un résultat imposé et effectuer librement des additions et des soustractions en se déplaçant dans le carré.

ES ESCAPE MATH

Edad: 8-99
Jugadores: 2-6
Duración: 25 minutos
Un juego de:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

Contenido: 25 tarjetas de los números; 23 tarjetas-objetivo verdes; 23 tarjetas-objetivo rojas; 1 tarjeta error; Reglamento

Escape Math es un juego de observación basado en el cálculo y en el "quick thinking".

Preparación

Se mezclan las tarjetas blancas de los números y se colocan formando un cuadrado de 5 x 5. Se mezclan las tarjetas-objetivo y se colocan en varios montones al lado del tablero. La tarjeta en el centro del cuadrado es la salida. El objetivo del juego es salir del cuadrado-laberinto de los números.

Desarrollo

Al principio de cada ronda se roba una tarjeta-objetivo y se les enseña a todos los jugadores. Entonces cada jugador busca, en el cuadrado, un camino matemático que le permita salir del tablero y que dé como resultado el número de la carta objetivo. Con camino matemático se entiende el

movimiento entre una carta y otra adyacente realizando, en cada paso, una operación matemática de suma o resta. Las tarjetas-objetivos, verdes o rojas, determinan dos modalidades de juego: - si se coge la tarjeta-objetivo verde, el camino matemático tendrá que incluir al menos una resta; - si se coge una tarjeta-objetivo roja, el camino matemático tendrá que incluir al menos dos restas.

Cuando un jugador encuentra un camino correcto, dice «¡HECHO!» y les enseña a los demás el recorrido que ha encontrado, señalándolo con el dedo. Por ejemplo, si la tarjeta objetivo verde pidiese como resultado 13, el jugador podría encontrar este camino: $5 + 3 + 5 - 1 + 1 = 13$. Si la tarjeta-objetivo roja pidiese como resultado 6, el camino podría ser este: $5 + 4 - 1 - 2 = 6$. Si los cálculos son correctos, el jugador se queda con la tarjeta-objetivo;

DE ESCAPE MATH

1	3	5	4	4	
2	5	2	5	2	
1	4	5	+	3	1
3	2	4	5	+	4
3	3	2	1	+	1

de lo contrario, se queda fuera de la ronda y los demás jugadores tienen que encontrar una solución. Gana el primero en conseguir 5 tarjetas-objetivo o un número de estas determinado por los jugadores. Cada 5 rondas se pueden mezclar las tarjetas del tablero.

Tarjeta error

Al jugador que se equivoca en sus cálculos y se sale de la ronda se le entrega una tarjeta-error. Si, a continuación, otro jugador dice «¡HECHO!» y comete, a su vez, un error, será él quien reciba la tarjeta-error y se salga de la ronda. En ese caso, el primer jugador en equivocarse podrá volver a entrar.

Versión simplificada para los más pequeños

Es posible jugar a una versión del juego más sencilla usando solo las tarjetas-objetivo de color verde (encontrar caminos con al menos una resta). Los niños más pequeños también pueden jugar sin tener en cuenta las restricciones de las tarjetas-objetivo y usar libremente sumas y restas.

PT ESCAPE MATH

Alter: 8-99 Jahre
Spieleranzahl: 2-6
Spieldauer: 25 Minuten
Ein Spiel von:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

Inhalt: 25 Zahlenkarten; 23 grüne Zielkarten; 23 rote Zielkarten; 1 Fehlerkarte; Spielregeln

Escape Math ist ein Beobachtungsspiel auf der Grundlage von spielerischem Rechnen und schnellem Denken („Quick Thinking“).

Vorbereitung

Die weißen Zahlenkarten werden gemischt und so angeordnet, dass sie ein Quadrat 5 x 5 bilden. Die Zielkarten werden ebenfalls gemischt und in mehreren Stapeln neben dem Spielfeld angeordnet. Die Karte in der Mitte des Quadrats ist der Start. Das Ziel des Spiels ist es, aus dem quadratischen Zahlenlabyrinth zu entkommen.

Spielablauf

Zu Beginn einer Runde wird eine Zielkarte gezogen und allen Mitspielern gezeigt. Nun sucht jeder Spieler im Zahlengitter nach einem „Rechenweg“, der aus dem Spielfeld herausführt und zugleich die Zahl der Zielkarte als Ergebnis hat.

Unter „Rechenweg“ wird die Bewegung zwischen einer Karte und einer Nachbarkarte verstanden, wobei bei jedem Schritt ein Rechenvorgang der Addition oder Subtraktion durchgeführt wird. Die Zielkarten legen je nach Farbe (Grün oder Rot) zwei Spielvarianten fest: - Wird eine grüne Zielkarte gezogen, muss der „Rechenweg“ mindestens eine Subtraktion beinhalten.

- Wird eine rote Zielkarte gezogen, muss der „Rechenweg“ mindestens zwei Subtraktionen beinhalten. Sobald ein Spieler einen richtigen Weg gefunden hat, ruft er „FERTIG!“ und zeigt allen den gefundenen Weg, indem er mit dem Finger darauf deutet. Zum Beispiel: Wenn eine grüne Zielkarte als Ergebnis 13 verlangt, könnte der Spieler folgenden Weg finden: $5 + 3 + 5 - 1 + 1 = 13$. Wenn dagegen eine rote Zielkarte als Ergebnis 6 verlangt, könnte der Weg folgendermaßen aussehen: $5 + 4 - 1 - 2 = 6$.

EN ESCAPE MATH

1	3	5	4	4	
2	5	2	5	2	
1	4	5	+	3	1
3	2	4	5	+	4
3	3	2	1	+	1

Wenn der Spieler richtig gerechnet hat, darf er die Zielkarte behalten. Andernfalls scheidet er aus der Spielrunde aus und die anderen Spieler können eine Lösung suchen. Der Spieler, der als Erster 5 Zielkarten oder eine von den Spielern vorher nach Belieben festgelegte Anzahl von Zielkarten gesammelt hat, gewinnt. Alle fünf Runden können die Karten des Spielfelds neu gemischt werden.

Fehlerkarte

Wenn ein Spieler einen Rechenfehler macht und aus der Runde ausscheidet, bekommt er die Fehlerkarte. Ruft danach ein anderer Spieler „FERTIG!“ und macht ebenfalls einen Fehler, bekommt dieser die Fehlerkarte und scheidet aus der Runde aus. Der Spieler, der zuvor falsch gerechnet hat, ist nun wieder im Spiel und darf weiterspielen.

Vereinfachte Spielvariante und Variante für kleinere Kinder

Es ist auch eine einfachere Spielvariante möglich, bei der nur die grünen Zielkarten zum Einsatz kommen (d.h. Wege mit mindestens einer Subtraktion müssen gefunden werden). Kleinere Kinder können auch ohne Rücksicht auf die Vorgaben der Zielkarten spielen und auf dem „Rechenweg“ frei nach Lust und Laune addieren und subtrahieren.

FR ESCAPE MATH

Idade: 8-99
Jogadores: 2-6
Duração: 25 minutos
Um jogo de:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

Conteúdo: 25 cartões de números; 23 cartões-objetivo verdes; 23 cartões-objetivo vermelhos; 1 cartão de erro; Regulamento

Escape Math é um jogo de observação baseado em cálculos e raciocínio rápido.

Preparação

Baralham-se os cartões brancos dos números e dispõem-se formando um quadrado 5 x 5. Baralham-se os cartões-objetivo e dispõem-se em vários grupos ao lado do tabuleiro. O cartão no centro do quadrado é o início. O objetivo do jogo é sair do quadrado formado pelo labirinto dos números.

Procedimento

No início de uma ronda, pesca-se um cartão-objetivo e mostra-se a todos os jogadores. A este ponto, cada jogador procura um percurso matemático que permita sair do tabuleiro e cujo resultado seja o número do cartão-objetivo. Por percurso matemático, entende-se o movimento entre um cartão e outro adjacente, consistindo cada passagem

numa operação matemática de adição ou subtração. Os cartões-objetivo, verdes ou vermelhos, determinam duas modalidades de jogo: - caso se pesque o cartão-objetivo verde, o percurso matemático deverá incluir pelo menos uma subtração; - caso se pesque o cartão-objetivo vermelho, o percurso matemático deverá incluir pelo menos duas subtrações. Assim que um jogador encontra um percurso correto, diz «FEITO!» e mostra a todos o percurso que encontrou indicando-o com o dedo. Por exemplo, se cartão-objetivo verde precisasse do resultado 13, o jogador poderia encontrar este percurso: $5 + 3 + 5 - 1 + 1 = 13$. Se, por outro lado, o cartão-objetivo vermelho precisasse do resultado 6, o percurso poderia ser o seguinte: $5 + 4 - 1 - 2 = 6$. Se os cálculos tiverem sido feitos corretamente, ganha o cartão-objetivo,

ES ESCAPE MATH

1	3	5	4	4	
2	5	2	5	2	
1	4	5	+	3	1
3	2	4	5	+	4
3	3	2	1	+	1

caso contrário, fica fora desta ronda e os outros jogadores podem procurar uma solução. Vence quem conquistar primeiro 5 cartões-objetivo ou um número à escolha dos jogadores. A cada 5 rondas, pode baralhar-se novamente os cartões do tabuleiro.

Cartão de erro

O jogador que errar os cálculos e sair da ronda recebe o cartão de erro. Se, entretanto, outro jogador disser «Feito!» e se, por sua vez, comete um erro, receberá ele o cartão de erro e sairá da ronda. O jogador que tinha errado anteriormente poderá voltar ao jogo.

Versão simplificada e para os mais pequenos

É possível jogar uma versão mais simples do jogo utilizando apenas os cartões-objetivo verdes (encontrar percursos com pelo menos uma subtração). As crianças mais pequenas também podem brincar sem as restrições dos cartões-objetivo e usar livremente ao longo do percurso as adições ou subtrações.