



Auf Zack!

¡como un rayo!

¡La turbulenta caza de números!

¿Quién coge, pill a agarra
el disco correcto lo más rápido?

Autores: Kirsten Becker
Jens-Peter Schliemann
Ilustración: Johann Rüttinger
Redacción: Kathi Kappler
© 2022 Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH

Edad: niños de 6 años
en adelante

Jugadores: 2-6

Duración: 15-20 min.

Material:

- 44 tarjetas (4 tarjetas con el mismo motivo pero de cantidades diferentes)
- 10 discos de madera con los números del 1 al 10
- Instrucción

Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez tienes que quitar con cuidado todas las tarjetas del troquelado. Después, baraja las tarjetas y repártelas uniformemente boca abajo en la mesa.

Pon los discos entre las tarjetas así que cada jugador puede verlas y alcanzarlas.

¡Comenzamos!

Así se juega

El jugador más joven comienza. Los otros jugadores siguen en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando te toca, da la vuelta a dos tarjetas una detrás de otra con una mano. Tu otra mano se queda en la mesa. Todos los otros jugadores tienen que quedarse con las manos en la mesa. Y, ¡tienes que dar la vuelta a las tarjetas lo más rápido posible!

- Si tus tarjetas no muestran los mismos motivos, les vuelves a dar la vuelta y las devuelves a la mesa. Después le toca al siguiente jugador.

Si también hay niños jugando, es mejor comunicar en voz alta qué se puede ver, por ejemplo 3 nubes y 4 piedras, porque en este juego es importante **recordar tanto las imágenes en la tarjeta como sus cantidades ...**

Ejemplo:
 $2 + 5 = 7$

- Si tus tarjetas muestran los mismos motivos (cuyas cantidades podrían ser diferentes en las dos tarjetas), **todos los jugadores suman el número de las imágenes lo más rápido posible y cogen el disco con el número correspondiente.**

¡Atención! Hay también tarjetas sin imagen. Se puede ver por el dibujo del fondo de la tarjeta a que grupo de tarjetas pertenece. Estas tarjetas tienen el valor 0.

¡El jugador que coge el disco correcto recibe las dos tarjetas!

Ejemplo A:
 $6 + 0 = 6$

Ejemplo B:
 $0 + 3 = 3$

Si alguien coge el disco erróneo puede devolverlo a la mesa y todos los jugadores pueden coger discos hasta que algún jugador acierte el disco con el valor correcto de la suma de las dos tarjetas.

ANOTACIÓN: Para trabajar el impulso de los más pequeños, se puede incluir una penalización y devolver una de las tarjetas anteriormente conseguidas, por cada disco en que el jugador se equivoque.

El jugador que coge el número correcto, puede quedarse con las dos tarjetas y devuelve el disco a la mesa. Después, toca al siguiente jugador y puede dar la vuelta a dos tarjetas nuevas.

Fin del juego y ganador

Se juega hasta que se hayan acabado todas las tarjetas en la mesa. El ganador es el jugador que tiene la mayor cantidad de tarjetas.

¡Pasadlo bien con la turbulenta caza de números!