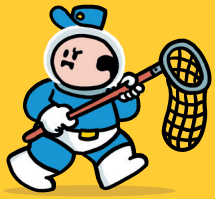


EINMALEINS-MONSTER

Der Raum ist voller Monster, die sich nicht an die Regeln halten! Bis gestern waren sie sicher eingesperrt, aber der ungeschickte Wächter Boerke hat sie versehentlich entkommen lassen. Jetzt schweben die Monster frei durch den Raum und sorgen in jedem Winkel der Milchstraße für Chaos. Du bist unsere letzte Hoffnung. Suche die Monster und schließe sie wieder ein – mit Hilfe deiner Rechentafeln!
Wir zählen auf dich!

INHALT DIESER VERPACKUNG

1 Spielbrett

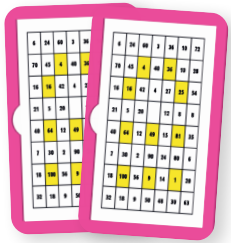
5 x 10 Gefängniskarten

42 Monsterkarten

Wert der Probe

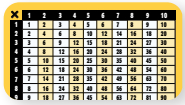
Du erhältst eine Aktionskarte, wenn du dieses Monster besiegst.

Am Ende des Spiels ist jeder Stern auf deinen Karten 1 Punkt wert.



2 Kontrolltafeln

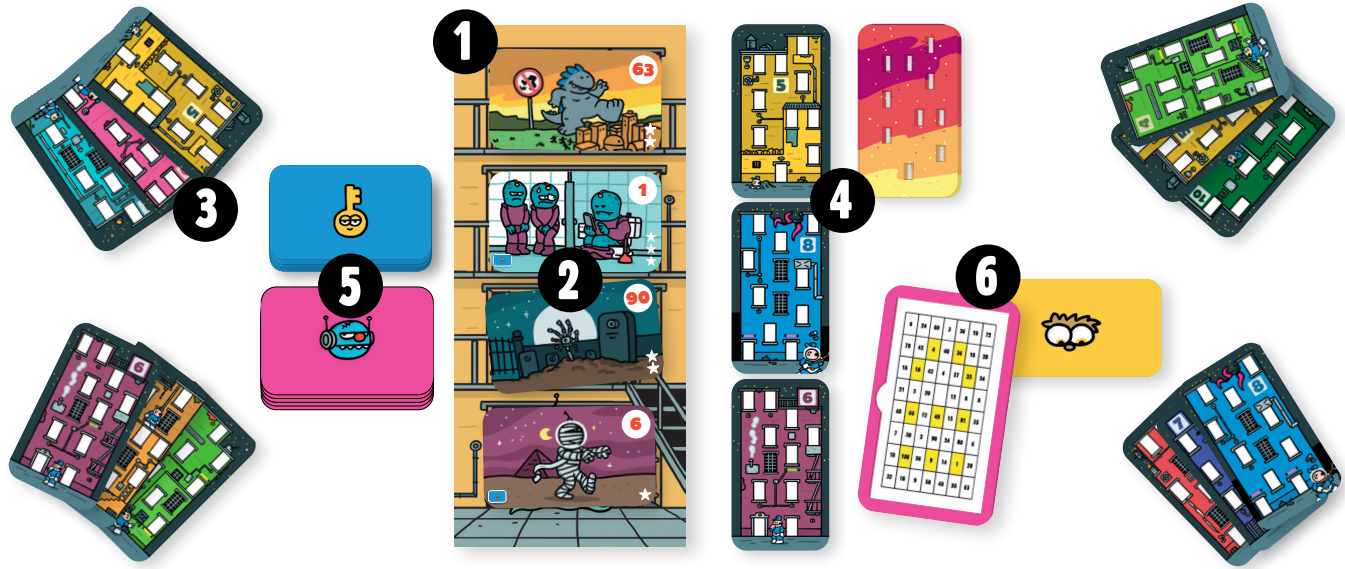
3 x 5 Aktionskarten



1 Hilfskarte

VORAB

1. Lege das **Spielbrett** in die Mitte des Tisches.
2. Lege **4 Monsterkarten** auf das Spielbrett. Achte darauf, dass du die Monster sehen kannst.
3. Jeder Spieler erhält **3 Gefängniskarten** auf die **Hand.**
4. Lege **3 Gefängniskarten offen** neben oder unter das Spielbrett. Die restlichen Gefängniskarten bilden einen **Stapel** neben dem Spielbrett.
5. Lege die **Aktionskarten** und die **Monsterkarten** als **zwei separate Stapel** neben das Spielbrett. Lege diese mit der Zeichnung nach unten (damit niemand sie sehen kann).
6. Lege das **Kontrollbrett** und die **Hilfekarte** neben das Spielbrett. Lege die **Hilfekarte** mit den Lösungen **abgedeckt**.



ZIEL DES SPIELS

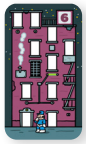
Das **Spiel endet**, wenn ein Spieler **4 Monster gefangen hat**. Dann wird die Runde zu Ende gespielt, damit alle Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hatten. Auf jeder Monsterkarte sind Sterne abgebildet. Zähle alle Sterne auf deinen Monsterkarten. Der Spieler mit **den meisten Sternen** gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. In einem Zug darfst du eine der folgenden drei Aktionen auswählen:

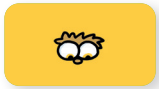
1. Gefängniskarte nehmen

Wähle eine Gefängniskarte aus den drei Karten, die neben dem Spielbrett liegen, oder nimm die oberste Karte vom Stapel.
Fülle anschließend die Reihe mit einer neuen Karte vom Stapel auf.



2. Hilfekarte ansehen

Sieh dir **die Hilfskarte** met den Einmaleinsreihen **an.** Dies darf nicht länger als **30 Sekunden**.
Lege anschließend die Hilfskarte wieder neben das Spielbrett (mit den Lösungen nach unten).



3. Ein Monster fangen.

Um ein Monster zu fangen, musst du eine **Multiplikation** mit **zwei Gefängniskarten** aus deiner **Hand durchführen**. Die Lösung dieser Multiplikationstabelle muss mit dem Wert des Monsters übereinstimmen.

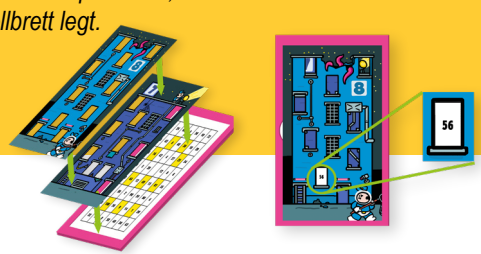
Wie fängst du ein Monster?

Nimm eine **Monsterkarte** vom **Spielbrett**. **Zeige** die **beiden Gefängniskarten**, die du verwenden möchtest, und multipliziere sie. Gib die richtige Antwort. **Überprüfe** deine Antwort, indem du die **beiden Gefängniskarten** auf das **Kontrollbrett** legst.

Wenn die Zahl auf der Kontrolltafel **gleich** dem **Wert des Monsters** ist und **der Spieler dies richtig vorhergesagt hat:**

- Lege die Gefängniskarten auf den Ablagestapel.
- Lege die Monsterkarte verdeckt vor dich.
- Wenn sich auf dieser Monsterkarte ein **Schlüssel** befindet, erhältst du eine Aktionskarte.
- Nimm die oberste Monsterkarte vom Stapel und lege sie offen auf den freien Platz auf dem Spielbrett.
- Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Malou möchte das Monster mit dem Wert 56 fangen. Sie legt dieses Monster vor sich hin und nimmt die Gefängniskarten 7 und 8 aus ihrer Hand. Sie sagt, dass das Produkt 56 ist. Sie überprüft dies, indem sie die beiden Karten auf das Kontrollbrett legt.



Achtung: *Wenn du zwei gleiche Gefängniskarten verwendest (z. B. 4 und 4), schaust du auf der Kontrolltafel nach der Lösung im farbigen Feld.*

Wenn es falsch ist, legst du die Gefängniskarten auf den Ablagestapel und die Monsterkarte zurück auf das Spielbrett. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

AKTIONSKARTEN

Auf einigen Musterkarten befindet sich eine **Schlüsselkarte.**
Wenn du so ein Monster gefangen hast, darfst du eine Aktionskarte nehmen.

Dies sind die verschiedenen Aktionen:

Schau dir die Hilfekarte an, auch wenn du das in dieser Runde bereits getan hast.

Nimm eine zusätzliche Gefängniskarte vom Stapel.

Ersetze die 4 Monsterkarten auf dem Spielbrett durch 4 neue.

Zieh 1 Gefängniskarte aus der Hand eines anderen Spielers.

Lege alle deine Gefängniskarten ab und ziehe ebenso viele neue vom Stapel

Du kannst deine Aktionskarten während eines deiner nächsten Züge verwenden.
Achtung: Pro Zug darfst du nur eine Aktionskarte verwenden.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, **wenn ein Spieler 4 Monster gefangen hat**. Dann wird die Runde zu Ende gespielt, damit alle Spieler gleich oft an der Reihe waren.

Auf jeder Monsterkarte sind **Sterne** abgebildet. Zähle alle Sterne auf deinen Monsterkarten zusammen. **Der Spieler mit den meisten Sternen gewinnt das Spiel.**

Beispiel: Noah, Malou und Jules spielen das Spiel. Malou fängt ein viertes Monster. Noah hat das Spiel begonnen, daher ist nur noch Jules an der Reihe. Jules fängt ebenfalls ein viertes Monster. Noah hat nur 3 Monster gefangen.
Noah hat 7 (3 + 2 + 2) Sterne.
Malou hat 9 Sterne.
Jules hat 6 Sterne.
Malou gewinnt!

Musterkarten von Noah

Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Sternen haben, zeigen diese Spieler jeweils ihr Monster mit der höchsten Zahl. Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

NANUQ COOL PUBLISHING

www.nanuq.be © 2025 Nanuq (Teil von De Hofleveranciers BV) • Sassevaartstraat 46/206 • 9000 Gent • België
Autoren: Thaïs Veelaert und Renaat Van Ginderachter • Illustrationen & Gestaltung: Pieter De Poortere • ISBN: 9789464755220 Made in China

Alle Rechte vorbehalten. Vorbehaltlich der ausdrücklich gesetzlich festgelegten Ausnahmen darf nichts aus dieser Veröffentlichung ohne die ausdrückliche vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers vervielfältigt, in einer automatisierten Datenbank gespeichert oder in irgendeiner Form veröffentlicht werden. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da kleine Teile verschluckt werden können. Bewahren Sie diese Verpackung auf, sie enthält nützliche Informationen.