

HABA

Spielanleitung • Rulebook

3 · 4 = Klatsch

Eine turbulente Zahlen-Jagd



3 Times 4 = Swat!
A Wild Hunt for Numbers

2012173001
A170702



G. Silbers



3 · 4 = Klatsch

Eine turbulente Zahlen-Jagd



Ein Lernspiel rund um das kleine Einmaleins für 2–6 Personen von 8–99 Jahren.

Das kleine Einmaleins ist langweilig? Fliegenquatsch! Wenn alle gleichzeitig versuchen, auf die Fliege mit dem richtigen Ergebnis zu klatschen, geht's ganz schön turbulent zu!

Wer dabei am schnellsten ist und zuerst acht Holzfliegen sammelt, gewinnt das Spiel.

Autorin: Antje Reiter

Illustration: Gabriela Silveira

Redaktion: Imke Storch

Spieldauer: 15 Minuten

DAS IST DRIN:



45 Holzfliegen



2 zehneitige
Zahlenwürfel



6 ausziehbare
Fliegenklatschen



5 Blumenkarten



42 Fliegenkarten



Im Spiel gibt es zwei verschiedene Arten von Karten:
Blumenkarten und Fliegenkarten. Die fünf Blumenkarten zeigen
auf jeder Seite eine Blume mit einer farbigen Zahl zwischen 1 und 10.
Diese Zahl zeigt die Zahlenreihe, mit der ihr spielt.



Auf jeder Fliegenkarte steht auf der Vorderseite eine Zahl. Diese Zahl ist
das Ergebnis möglicher Multiplikationen im kleinen Einmaleins, wie sie auf
der Rückseite zu sehen sind. Die Farbe der Multiplikationen gibt an,
zu welcher Blumenzahl, also zu welcher Zahlenreihe, sie gehören.



$$\begin{aligned} 6 \cdot 2 &= 12 \\ 4 \cdot 3 &= 12 \\ 3 \cdot 4 &= 12 \\ 2 \cdot 6 &= 12 \end{aligned}$$

BEVOR ES LOSGEHT:

Vor dem ersten Spiel entscheidet ihr euch für eine beliebige Zahlenreihe von 1 bis 10 und legt die entsprechende Blume für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Danach sucht ihr die zehn Fliegenkarten heraus, die auf ihrer Rückseite eine Multiplikationsaufgabe in der gleichen Farbe wie die Zahl auf der Blume haben. Verteilt diese Fliegenkarten mit der Fliegenseite nach oben beliebig um die Blume. Jede Person erhält eine Fliegenklatsche und passt sie in der für sie richtigen Länge an. Haltet die Holzfliegen und einen Würfel bereit. Das restliche Spielmaterial wird nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.



*Beispiel vom Spielaufbau
mit der Zahlenreihe 7*



JETZT GEHT'S LOS:

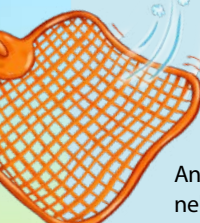
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer kann am besten wie eine Fliege summen?
Du beginnst und würfelst.

Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig: Multipliziert die Zahl auf dem Würfel mit der Zahl auf der Blume und sucht die Fliege mit dem richtigen Ergebnis. Wer sie entdeckt, klatscht schnell mit seiner Fliegenklatsche darauf. Ist eine andere Person der Meinung, dass die richtige Fliege noch nicht entdeckt wurde, darf sie weitersuchen.

Achtung: Ihr dürft pro Würfelrunde eure Fliegenklatsche nur einmal benutzen. Sobald sie eine Fliegenkarte berührt, muss sie darauf liegen bleiben. Haben alle auf eine Fliege geklatscht oder sind der Meinung, dass die richtige Fliege bereits gefunden wurde? Dann wird kontrolliert.

Die Kontrolle

Dreht alle Fliegen um, auf denen Fliegenklatschen liegen. Seht euch die abgebildeten Multiplikationsaufgaben an und sucht die heraus, die sowohl die Blumenzahl und ihre Farbe als auch die gewürfelte Zahl zeigt. Das ist die Fliegenkarte mit dem richtigen Ergebnis.

- 
- Wer seine Fliegenklatsche zuerst auf die richtige Fliege geklatscht hat, bekommt eine Holzfliege als Belohnung.
 - Hat niemand auf die richtige Fliege geklatscht, bekommt auch niemand eine Holzfliege.

Anschließend verdeckt ihr wieder alle Fliegen und nehmt eure Fliegenklatschen zu euch.
Die nächste Person ist an der Reihe und würfelt.

Eine neue Runde beginnt.





WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald jemand seine achte Holzfliege erhält.
Du beherrschst am besten das Einmaleins und gewinnst das Spiel!

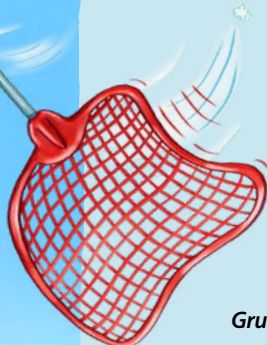
PROFI-VARIANTE:

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

Verteilt alle 42 Fliegen in der Tischmitte. Die Blumen werden für diese Variante nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Nun wird mit beiden Würfeln gespielt: Ihr multipliziert die beiden gewürfelten Zahlen miteinander! Wer nimmt diese Herausforderung an und wird als kleines Einmaleins-Genie in die Fliegengeschichte eingehen?





Antje Reiter,
*geboren 1963, lebt und arbeitet im Vogtland.
 Von 1981-1984 absolvierte sie in der Spielzeugstadt
 Sonneberg ihr Studium der Spielzeugformgestaltung.
 Das Spiel „3-4=Klatsch“ entstand ursprünglich für die
 Grundschule ihrer Kinder. Neben ihrer Tätigkeit als freischaffende
 Künstlerin operiert und verarztet sie Teddybären und
 Plüschtiere in der eigenen Teddyklinik.*



Gabriela Silveira
*wurde 1968 in Lissabon geboren. Ihre Kindheit und Jugend
 verbrachte sie in der sonnigen Stadt Porto,
 wo sie schon als Kind gerne mit ihrer Schwester ausgedachte Spiele
 illustriert hat. Sie studierte Kommunikationsdesign in Münster und
 München und arbeitet seit 1993 als freiberufliche Illustratorin für
 diverse Spiele-, Zeitschriften- und Buchverlage in Berlin.*



Liebe HABA Spielefans,
 unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr
 ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengangenes
 Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

HABA Sales GmbH & Co. KG
 August-Grosch-Straße 28 - 38
 96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
 kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2012173001
 © HABA-Spiele Bad Rodach 2024