

MatheMeister⁺

Karten-Lernspiel zur Subtraktion | educational card game for basics of subtraction | Обучающая карточная игра на вычитание | Gioco d'apprendimento per la sottrazione | Juego de cartas para aprender la resta | Jeu de cartes éducatif sur la soustraction

Masters of Maths Minus





Mathemeister Minus – ist ein Karten-Lernspiel, das von zwei bis vier Spielern gespielt wird. Es hilft dabei, die Subtraktionsgrundlagen bis 10 zu erlernen und schnell Aufgaben im Kopf zu rechnen.

Spielinhalt:

Zwei Decks mit jeweils 48 Karten: Das erste Deck enthält die Karten mit den Rechenaufgaben (z. B. „7-2“), das zweite Deck enthält die Karten mit den Ergebnissen (z. B. „5“).

Deck Nr. 1
Karten mit
Rechenaufgaben



Deck Nr. 2
Karten mit
Ergebnissen



Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spieles – die Rechenaufgaben richtig und am schnellsten im Kopf zu lösen und alle Karten loszuwerden. Wer die Aufgabe am schnellsten im Kopf gerechnet hat und die Karte mit dem richtigen Ergebnis hat, legt die passende Ergebniskarte auf die Aufgabenkarte. Der Spieler erhält dieses Kartenpaar und legt es vor sich ab. Wer am Ende des Spieles die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung:

Das Spiel wird von 2 bis 4 Spielern gespielt. Das Deck Nr. 1 mit den Rechenaufgaben wird gemischt und mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Nach dem Mischen des Decks Nr. 2 (Karten mit Rechenergebnissen) erhält jeder Spieler verdeckt sechs Ergebniskarten. Achtung; Viele Karten im 2. Deck haben die gleichen Werte. Es kann passieren, dass ein Spieler zwei oder mehr Karten mit demselben Wert auf der Hand hat.

Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand und zeigen sie den anderen nicht. Das verbleibende 2. Deck wird auch verdeckt auf den Tisch gelegt. Bevor das Spiel beginnt, wird ein Spieler bestimmt, der die Karten vom Aufgaben-Deck aufdeckt. Dies kann beispielsweise der jüngste Spieler sein. Das Spiel beginnt ...

Spielablauf:

Die oberste Karte von Deck Nr. 1 (Rechenaufgaben) wird – für alle gut sichtbar – aufgedeckt und offen auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler rechnet die Rechenaufgabe im Kopf und sucht nach dem richtigen Ergebnis in seinen Karten auf der Hand. Wenn er die Karte mit dem richtigen Ergebnis hat, legt er diese auf die offenliegende Aufgabenkarte. Wer die Aufgabenkarte am schnellsten mit einem richtigen Ergebnis bedeckt hat, gewinnt die Runde, erhält das Kartenpaar und legt es vor sich auf einem eigenen Stapel ab.

Deck Nr. 2 – Ergebnisse



Deck Nr. 1 – Rechenaufgaben



Am Ende jeder Runde muss der Gewinner der Runde eine neue Ergebniskarte vom 2. Deck nachziehen, sodass er wieder genau sechs Karten auf der Hand hat. (Wenn Deck Nr. 2 im Laufe des Spiels aufgebraucht ist, kann keine Karte mehr nachgezogen werden.) Die nächste oberste Aufgabenkarte aus Deck Nr. 1 wird aufgedeckt und die nächste Runde beginnt.

Wenn ein Spieler die Rechenaufgabe nicht richtig gelöst hat und eine falsche Ergebniskarte auf die Aufgabenkarte gelegt hat, kommt die falsche Ergebniskarte zurück auf die Hand, die Aufgabenkarte wird unter das Deck geschoben, eine neue wird aufgedeckt und der Spieler muss während der folgenden Runde aussetzen. **Achtung:** Wenn nur 2 Spieler im Spiel sind, kommt die falsche Ergebniskarte auf die Hand zurück und der andere Spieler darf die Aufgabe lösen und seine Ergebniskarte auf die Aufgabenkarte legen (falls er die richtige Ergebniskarte auf der Hand hat).

Es kann vorkommen, dass keiner der Spieler eine Karte mit dem richtigen Ergebnis hat. In diesem Fall muss die offenliegende Aufgabenkarte unter den Kartenstapel geschoben werden und die nächste oberste Karte von Deck Nr. 1 wird aufgedeckt.

Während des Spiels kann es besonders bei jüngeren Spielern Meinungsverschiedenheiten bezüglich der Richtigkeit einer behaupteten Lösung geben. Falls diese nicht durch gemeinsames Nachrechnen geklärt werden können, hilft ein Blick in die Tabelle mit allen Aufgaben und Lösungen am Ende dieser Anleitung.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Die restlichen Karten dieses Spielers werden zur Seite gelegt und nicht zu den gewonnenen Karten hinzugerechnet. Alle zählen jeweils ihre gewonnenen Karten. Wer die meisten Karten gewonnen hat, ist der Sieger. Wenn zwei oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl an gewonnenen Karten haben, teilen sie sich den ersten Platz. Nach der Ermittlung des Siegers werden die Karten gemischt und nach Decks sortiert. Das Spiel kann erneut beginnen.

Dieses Spiel lässt sich auch in einer Variante für Fortgeschrittene spielen (siehe die Beschreibung auf den folgenden Seiten).

Variante für Fortgeschrittene

„Blitzduell“ – diese Spielvariante ist für zwei Spieler. Die Spielregeln sind anspruchsvoller und für etwas ältere Kinder empfohlen. Mit dieser Spielvariante lernen die Kinder nicht nur ihr Reaktionsvermögen zu verbessern, sondern auch schnell im Kopf zu rechnen. Dabei ist der Spielspaß garantiert.

Spielinhalt:

Bei dieser Variante wird nur mit Deck Nr. 1 gespielt. Das Deck enthält die 48 Karten mit den Rechenaufgaben.

Deck Nr. 1

Karten mit
Rechenaufgaben



Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels ist es, schnell im Kopf einfache Subtraktionsaufgaben zu lösen und die Karte zu finden, deren Ergebnis der GRÖßTE Wert ist. In jeder Runde werden zwei Karten mit Rechenaufgaben aufgedeckt. Der Spieler, der die Rechenaufgaben am schnellsten löst und die Hand auf die Karte mit dem größeren Ergebnis legt, darf beide Karten an sich nehmen. Derjenige, der am Schluss die meisten Karten gesammelt hat, ist der Gewinner des Spiels.

Vorbereitung auf das Spiel:

Das Spiel wird von zwei Spielern gespielt. Der Stapel mit den Rechenaufgaben wird gemischt und gleichmäßig mit der Rückseite nach oben auf die Spieler verteilt. Auf diese Weise erhalten die Spieler jeweils 24 Karten. Jeder Spieler legt seinen Stapel verdeckt vor sich hin oder nimmt ihn mit den Rückseiten nach oben in die Hand.

Das Spiel:

Das Spiel beginnt... Jede Runde nehmen die Spieler jeweils die oberste Karte von ihrem Stapel, zählen beide laut „eins, zwei, drei“ und legen die Karte gleichzeitig offen auf den Tisch, sodass beide Karten nebeneinander liegen und für beide Spieler gut sichtbar sind.

Nun versucht jeder Spieler, beide Rechenaufgaben schnell im Kopf zu lösen, um festzustellen, welches der beiden Ergebnisse größer ist. Wer die Rechenergebnisse im Kopf miteinander verglichen hat, bedeckt die Karte mit dem größeren Ergebnis schnell mit der Handfläche. Der Spieler, dem dies zuerst gelungen ist, nennt das größere Ergebnis laut, wobei die Hand noch auf der Karte liegt.

Erst danach nimmt er die Hand von der Karte und beide Spieler prüfen, ob das behauptete Ergebnis korrekt war und ob es tatsächlich größer als das Ergebnis der anderen Karte ist. Dann und nur dann nimmt der Spieler beide Karten dieser Runde an sich und legt sie auf einen separaten Stapel vor sich ab. Danach beginnt die nächste Runde: Beide Spieler nehmen wieder die oberste Karte von ihren Stapeln, legen sie gleichzeitig offen auf den Tisch und lösen die neuen Aufgaben im Kopf.

Das Spielende:

Das Spiel geht so lange weiter, bis die Stapel beider Spieler leer sind. Wenn die Karten aufgebraucht sind, werden die gewonnenen Karten jedes Spielers gezählt. Der Gewinner ist derjenige, der am Ende des Spiels mehr Karten gesammelt hat.

Achtung: In jeder Runde hat jeder Spieler nur einen Versuch!

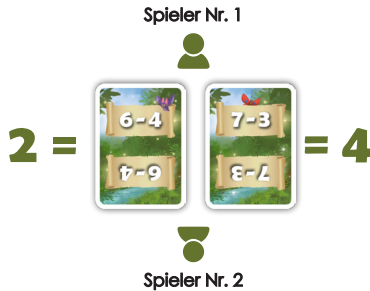
Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Fehler zu machen: Ein Spieler ...

- hat zwar am schnellsten eine Karte mit der Hand abgedeckt, aber ein falsches Ergebnis genannt, oder
- er hat zwar ein richtiges Ergebnis genannt, aber es ist nicht größer als das Ergebnis der anderen Karte.

In beiden Fällen gehen beide Karten dieser Runde an den Gegner.

Wenn in einer Runde zwei Karten mit Rechenaufgaben das gleiche Ergebnis haben (z.B. $7-1=6$ und $9-3=6$), zählen beide Werte als „größter“ und es dürfen beide Karten korrekt mit der Hand abgedeckt werden. Es entscheidet dann die Schnelligkeit der Spieler: Derjenige, der zuerst eine der beiden Karten mit der Hand abgedeckt hat, darf das Ergebnis nennen. Wenn es richtig ist, nimmt dieser Spieler beide Karten an sich. Sollte er eine falsche Zahl nennen, gehen beide Karten an den Gegner über.

Zusätzliche Variante: Das Spiel nach dem Prinzip eines „Blitzduells“ kann auch gespielt werden, um das „kleinere“ Ergebnis zu finden. In diesem Fall lösen die Spieler in jeder Runde die Rechenaufgaben wie oben beschrieben, versuchen jedoch als Erster die Karte mit dem „kleinsten“ Wert mit der Hand abzudecken. Wer am schnellsten eine der Karten mit der Hand bedeckt hat und das Ergebnis richtig ausgesprochen hat, erwirbt beide Karten (nach den beschriebenen Regeln), falls das Ergebnis kleiner (oder zumindest nicht größer) als das der anderen Karte ist. Die Spieler können vor jedem Spiel vereinbaren, ob das Spiel auf einer „Größer“- oder „Kleiner“- Basis gespielt wird.



Die Ergebniszahl 4 ist größer als 2. Wer zuerst die Karte mit der Handfläche «7-3» bedeckt und die richtige Antwort 4 nennt, nimmt beide Karten an sich.



Masters of Maths – is a card learning game to be played by two to four players. It helps to learn the basics of subtraction up to number 10 and to quickly solve equations mentally.

Contents:

Two decks of 48 cards each: The first deck contains cards that have math equations on them (e. g. "7-2"), the second deck contains cards that show the solutions (e. g. "5").

Deck #1
Cards showing
math equations



Deck #2
Cards showing
the solutions



Object of the game:

The object of the game is to be the fastest to mentally solve math equations correctly and to get rid of all your cards. The person who mentally calculates the quickest and has the card with the correct solution puts the corresponding solution card on top of the equation card. The player obtains this pair of cards and places it in front of themselves. The player who collected the most cards at the end of the game wins the game.

Preparation:

The game can be played by 2 to 4 players. Deck #1, showing the math equations, is shuffled and placed on the table with the backside facing up. After shuffling deck #2 (cards showing the solutions) each player is dealt six solution cards facing down. Note: Many cards in the second deck show the same values. It is possible for a player to have two or more cards of the same value in their hand.

Players draw their cards and don't show them to the others. The remaining second deck is placed face down on the table as well. Before the game starts, one player is chosen to turn over the equation deck cards. This can be the youngest player, for example. The game starts ...

Game play:

The top card of deck #1 (equations) is turned over – easily visible to everyone – and placed on the table facing up. Each player mentally calculates the equation and looks for the correct solution among the cards in their hand. If they have the card showing the correct solution, they place it on top of the face-up equation card. The player who has covered the equation card with the correct solution the fastest wins the round, obtains the pair of cards and places them on a separate pile in front of them.

Deck #2 – Solutions



Deck #1 – Math equations



At the end of each round, the round's winner must draw a new solution card from the second deck so that they have exactly six cards in their hand again. (If deck #2 is used up over the course of the game, no more cards can be drawn). The next equation card on the top of deck #1 is turned over and the next round begins.

If a player has not solved the math equation correctly and has placed a wrong solution card on top of the equation card, the incorrect solution card is returned to their hand, the equation card is moved to the back of the deck, a new one is turned over and the player must skip their turn the next round. **Note:** If there are only 2 players in the game, the incorrect solution card is returned to the hand and the other player may solve the equation and put their solution card on the equation card (if they have the correct solution card in their hand).

It may happen that none of the players has a card showing the correct solution. In this case, the face-up equation card must be moved to the back of the deck of cards and the next card on top of deck #1 is turned over.

During the game, there may be disagreements about the correctness of an alleged solution, especially among younger players. If these cannot be resolved by joint recalculation, a look at the table with all equations and solutions at the end of this manual will help.

End of the game:

The game ends when only one player has cards left in their hand. This player's remaining cards are put aside and are not added to the winning cards. All players count their winning cards. The player with the most winning cards is the winner. If two or more players have the same number of winning cards, they share first place. After determining the winner, the cards are shuffled and sorted into decks.

The game can start again.

This game can also be played as an advanced version (see instructions on the following pages).

Advanced Version

"Lightning duel" – this game variation is for two players. The rules of the game are more demanding and recommended for slightly older children. With this variation of the game, children not only learn to improve their reactivity, but also to quickly solve equations mentally. All while great fun is guaranteed.

Contents:

In this variation only deck #1 is used. This deck contains 48 cards showing math equations.

Deck #1

Cards showing
math equations



Object of the game:

The object of the game is to quickly mentally calculate simple subtractions and find the card showing the solution with the HIGHEST value. In each round, two cards showing math equations are turned to face up. The player who solves the math equations the fastest and places their hand on the card equating the higher value may take both cards. The player who collected the most cards at the end is the winner of the game.

Preparation:

The game is played by two players. The math equation pile is shuffled and evenly split between the players with the backside facing up. This means each player receives 24 cards. Each player places their pile face down in front of them or takes it into their hand with the backside facing up.

Game play:

The game starts ... Each round, the players draw the top card from their pile, both count "one, two, three" out loud and place the card face up on the table at the same time, so that both cards are next to each other and are easily visible to both players.

Now each player tries to quickly mentally solve both math equations to determine which of the two solutions is the higher value. Once they have mentally compared the calculated solutions, they quickly cover the card equating the higher value with the palm of their hand. The player to do this first calls out the solution of higher value, with their hand still on the card.

Only then do they take their hand off the card and both players check whether the alleged solution was correct and whether it is actually higher than the solution to the other cards' equation. Then, and only then, the player takes up both cards and places them in a separate pile in front of them. After this, the next round starts: Both players draw the top card from their respective pile yet again, simultaneously place it on the table face up and mentally solve the new equations.

End of the game:

The game continues until both players' piles are exhausted. When the cards are used up, each player's winning cards are counted. The one who collected more cards at the end of the game is the winner.

Please note! Each player only gets one try per round!

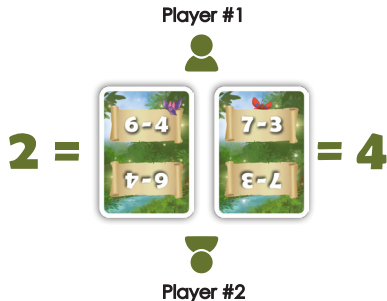
There are two ways to make a mistake: A player ...

- has covered a card with their hand the fastest, but called out a wrong solution, or
- they have called out the correct solution, but it's not a higher value than the solution to the other card's equation.

In both cases, both cards in this round are passed to the opponent.

If in one round two cards show math equations with the same solution (e.g. $7-1=6$ and $9-3=6$), both values count as "highest" and covering either card with your hand is correct. In this case, the players' speed is crucial: the player to first cover one of the two cards with their hand may call out the solution. If it is correct, this player may take both cards. If they call out a wrong number, both cards are passed to the opponent.

Additional variation: The "lightning duel" version of the game can also be played looking for the "smaller" solution. In this case, the players solve the math equations each round as described above, but try to cover the card with the "smallest" value with their hand first. The player to cover one of the cards with their hand the fastest and to call out the correct solution obtains both cards (according to the rules described) if the value is smaller (or at least not higher) than the other cards' solution. The players can agree on whether the game will be played looking for the "higher" or "smaller" number before each game.



The solution number 4 is greater than 2. Whoever first covers the card "7-3" with their palm and calls out the correct solution "4" obtains both cards.



Мастера математики Минус – обучающая карточная игра для 2-х до 4-х игроков, которая поможет научиться основам вычитания чисел до 10, а также быстро решать примеры в уме.

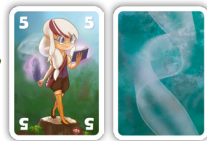
Состав игры:

В игре используются 2 Колоды по 48 карт: первая колода с примерами (например 7-2), вторая колода – с ответами (например 5).

Колода №1
Карты
с примерами



Колода №2
Карты
с ответами



Цель игры:

Цель игры – правильно и быстрее всех решить в уме примеры на сложение, а также избавиться от всех своих карт. Кто первым решит пример в уме, и у кого окажется карта с верным ответом, тот перекрывает карту с примером соответствующей картой с ответом и забирает обе карты себе. У кого в итоге окажется больше всего карт, тот и является победителем игры.

Подготовка к игре:

В игре могут принимать участие от 2-х до 4-х игроков. Первая колода карт с примерами перемешивается и кладется на стол рубашкой вверх. Вторая колода карт с ответами также перемешивается и каждому игроку раздается по 6 карт рубашкой вверх. **Внимание:** числа могут повторяться, и у игрока могут оказаться две или более карты с одинаковыми ответами. Игроки берут карты в руки и не показывают их друг другу. Оставшиеся карты во второй колоде кладутся рубашкой вверх, рядом с колодой с примерами. В начале игры выбирается игрок, который будет открывать карты с примерами. Им может быть самый младший игрок. Игра начинается...

Игра:

Один из игроков берет верхнюю карту из колоды с примерами (№1), переворачивает ее и кладет на стол так, чтобы пример был виден всем участникам. Каждый участник старается быстро решить пример в уме, и если в его колоде есть соответствующее число - решение, то он должен быстрее всех перекрыть своей картой с решением из руки, карту с примером. Игрок забирает обе карты с ответом и примером себе и откладывает их в сторону. Игрок, который использовал свою карту с ответом в этом раунде добывает одну карту из колоды с ответами.

Колода №1 – ответы



Таким образом у каждого игрока всегда в руке остаются по 6 карт, до тех пор, пока не закончатся карты в колоде с примерами. Открывается следующая верхняя карта из колоды с примерами и игра продолжается.

Если игрок неправильно решил пример и положил неправильную карту, то эта карта возвращается игроку обратно в руку. Карта с примером кладется под низ колоды с примерами и открывается новая карта сверху. Игрок, неправильно решивший пример, должен пропустить в следующем раунде ход и не имеет права решать следующий пример и выкладывать свою карту. **Внимание:** Если в игре участвуют только два игрока, то если один игрок положил неправильную карту, то эта карта возвращается ему обратно. Другой игрок может завершить ход и положить свою карту с решением, если она у него находится в руке.

Может произойти и так, что ни у кого не окажется в руке правильной карты с ответом. В этом случае карта с примером кладется обратно в колоду с примерами вниз и открывается следующая карта сверху.

В процессе игры у игроков могут возникнуть спорные моменты по поводу правильности решения примеров, особенно у самых младших игроков. Для разрешения этих вопросов, игроки могут проверить себя, воспользовавшись таблицей с примерами и ответами, представленной в конце инструкции.

Конец игры и итоги:

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки, кроме одного, останутся без карт. Оставшиеся карты у последнего игрока откладываются в сторону и не подсчитываются. После этого игроки приступают к подсчету своих выигранных карт (можно считать общее количество выигранных карт или только ответы - это на усмотрение игроков). Кто собрал больше всего карт, тот и выиграл. Если после подсчета карт у игроков получается одинаковое количество карт, то игроки разделяют первое место. После объявления победителя, карты сортируются по колодам, перемешиваются – можно начинать игру снова.

В игре предусмотрены варианты правил для более продвинутых игроков. Описание правил представлено на следующих страницах.

Колода №2 – примеры



Вариант игры для продвинутых игроков:

«Блиц Дуэль» - в этом варианте игры принимают участие два игрока. Этот вариант игры является более сложным и подходит для детей старшего возраста. В этой разновидности проведения игры игроки смогут не только повысить скорость решения в уме и развить реакцию, но и весело провести время.

Состав игры:

В этом варианте игры используется только одна колода с примерами, состоящая из 48 карт.

Колода №1
Карты
с примерами



Цель игры:

Цель игры – быстро в уме решить простые примеры на вычитание и найти карту, решение которой является БОЛЬШИМ значением. В каждом кону разыгрываются две карты с примерами. Тот игрок, кто быстрее решит пример и накроет рукой карту с БОЛЬШИМ ответом, тот и забирает обе карты себе. Кто в итоге соберет больше карт, тот и является победителем в игре.

Подготовка к игре:

В игре принимают участие два игрока. Колода с примерами перемешивается и раздается поровну игрокам рубашкой вверх. Таким образом игроки получают по 24 карт. Каждый игрок кладет свою колоду перед собой рубашкой вверх или берет свою колоду в руку.

Игра:

Игра начинается... Каждый кон игроки берут со своей колоды верхнюю карту, считают вместе вслух «один, два, три», и одновременно открывают карты. При этом каждый игрок кладет свою карту на середину стола так, чтобы обе карты были хорошо видны обоим игрокам.

Теперь каждый из участников старается быстро решить в уме оба примера и определить, какой из двух ответов является большим. Игрок быстро накрывает ладонью карту, результат сложения которой больше чем у другой карты в этом кону. Кто первым накрыл ладонью карту, должен произнести ответ вслух, при этом рука остается на карте.

И только после произнесения вслух ответа, рука убирается и соперники видят пример и могут проверить правильность решения. Если ответ является правильным и результат решения этой карты оказывается большим, игрок забирает обе карты с кона себе и откладывает в отдельную колоду «выигранных карт». После этого игроки берут верхнюю карту со своей колоды и одновременно открывают ее. Разгрывается следующий кон и игроки решают примеры на скорость снова.

Конец игры и итоги:

Игра продолжается до тех пор, пока колоды не иссякнут. Когда карты закончились, подсчитываются выигранные карты каждого игрока. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется большее количество собранных карт.

Внимание: У игрока только одна попытка!

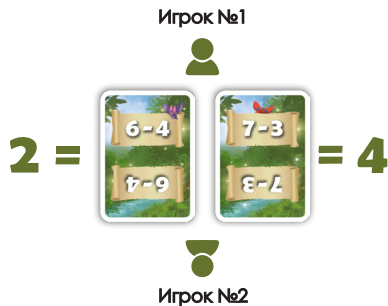
Кто сделал ошибку и....

- Первым закрыл ладонью карту, но назвал неправильный ответ или
- Ответ не является «большим»

... то обе карты этого кона переходят к сопернику.

Если на кону две карты с примерами, у которых одинаковый ответ (например $7-1=6$ и $9-3=6$), то в этом случае всё решает реакция. Тот игрок, кто первым накрыл любую из двух карт, может назвать ответ. Если ответ является правильным, то этот игрок забирает себе обе карты. Если игрок называет неправильный ответ, то карты переходят сопернику.

Разновидности игры: Игра по принципу «Блиц-Дуэль» может проводиться также на поиск «МЕНЬШЕГО» результата. В этом случае в каждом кону игроки решают примеры и должны найти карты с «МЕНЬШИМ» результатом. Тот кто первым накрывает карту ладонью с «МЕНЬШИМ» результатом и соответственно правильно вслух скажет ответ, тот и забирает себе карты (в соответствии с описанными правилами). Игроки могут договариваться между собой перед каждой игрой, по какому принципу будет проходить игра – на «БОЛЬШЕ» или «МЕНЬШЕ».



Ответ 4 больше чем 2. Тот кто первым накроет карту «7-3» ладонью и назовет правильный ответ «4», тот и забирает обе карты себе.



Mathemeister Minus è un gioco da carte del genere istruttivo, viene giocato da due a quattro giocatori. Può essere d'aiuto per imparare le basi di sottrazione fino a 10 e fare conti mentali.

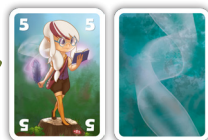
Contenuto di gioco:

Due mazzi ognuno di 48 carte: il primo mazzo contiene le carte con operazioni aritmetiche (es. "7-2") il secondo mazzo contiene le soluzioni (es. "5").

Mazzo nr. 1
Carte con
operazioni
aritmetiche



Mazzo nr. 2
Carte con
le soluzioni



Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco- risolvere le operazioni in modo giusto e a mente, liberandosi così di tutte le carte. Colui che risolve per primo il compito a mente e possiede la carta con il risultato giusto, mette la carta con la soluzione sulla carta del compito. Il giocatore riceve questa coppia di carte e la mette davanti a se. Chi a fine gioco ha raccolto più carte vince il gioco.

Preparazione:

Il gioco viene giocato da 2 a 4 giocatori. Il mazzo nr. 1 con gli esercizi aritmetici verrà mescolato e messo a faccia in giù sul tavolo. Dopo aver mescolato il mazzo nr. 2 (le carte con le soluzioni) ogni giocatore riceve sei carte, coperte, delle soluzioni. Attenzione: molte carte nel 2° mazzo hanno lo stesso valore. Può capitare, che un giocatore abbia due o più carte con lo stesso valore in mano.

I giocatori prendono le carte in mano senza farle vedere agli altri. Il mazzo nr. 2 con le soluzioni viene messo a faccia in giù sul tavolo. Prima che inizi il gioco, viene scelto un giocatore che scopre le carte dal mazzo dei esercizi. Questi potrebbe per esempio, essere il giocatore più giovane. Il gioco abbia inizio...

Gameplay:

La prima carta del mazzo nr. 1 (compito aritmetico) viene – visibile a tutti – scoperta e messa aperta sul tavolo. Ogni giocatore risolve il compito a mente e cerca il risultato giusto nelle carte che ha in mano. Se ha la carta con la soluzione giusta la mette sul mazzo scoperto dei esercizi. Colui che copre per primo con la carta giusta la carta con il compito ha vinto il turno, riceve la coppia di carte, e la mette davanti a se sul proprio mucchio.

Mazzo nr.2 – Risultati



Mazzo nr. 1 – Esercizi aritmetici.



Alla fine di ogni turno di gioco, il vincitore del turno deve estrarre una nuova carta dalle soluzioni dal mazzo nr. 2, in modo di avere nuovamente sei carte in mano. (Se il mazzo nr.2 durante il gioco si esaurisce non può venir estratta più nessuna carta). La prossima prima carta del mazzo nr. 1 dei esercizi viene scoperta e comincia il prossimo turno.

Se un giocatore non risolve correttamente l'esercizio e mette una carta della soluzione sbagliata sul mazzo degli esercizi, la carta sbagliata torna in mano al giocatore, la carta degli esercizi torna sotto nel mazzo. Viene scoperta una nuova carta e il giocatore che ha sbagliato salta il prossimo turno. **Attenzione:** se vi sono solo due giocatori, la carta delle soluzioni sbagliata ritorna in mano, e l'altro giocatore può provare a risolvere l'esercizio mettendo la sua carta delle soluzioni (nel caso avesse la carta giusta in mano) sul mazzo delle soluzioni.

Può succedere che nessun giocatore possieda la carta con la soluzione giusta. In tal caso la carta dell'esercizio scoperta deve venir infilata sotto il mazzo e la prossima carta del mazzo nr. 1 viene scoperta.

Durante il gioco può capitare che, soprattutto tra i giocatori più piccini, vi siano delle divergenze per ciò che riguarda l'esattezza della soluzione data. Nel caso che non si arrivi ad una risoluzione del problema ricalcolando, ci si può aiutare dando uno sguardo nella tabella degli esercizi e delle soluzioni alla fine di questa guida.

Fine del gioco:

Il gioco finisce quando resta un solo giocatore con delle carte in mano. Le carte restanti di questo giocatore vengono messe da parte e non aggiunte alle carte vinte. Tutti contano le proprie carte vinte. Chi ha vinto più carte è il vincitore. Se due o più giocatori hanno la stessa quantità di carte vinte si spartiscono la vittoria. Dopo il rilevamento del vincitore le carte vengono nuovamente mischiate e il gioco può ricominciare.

Questo gioco può anche essere giocato con una variante per i più progrediti (vedi la guida nelle prossime pagine).

Variante per i più progrediti

"Sfida lampo" – questa variante del gioco è per due giocatori. Le regole del gioco sono più impegnative e consigliate per bambini un po' più grandi. Con questa variante del gioco i bambini imparano sia a migliorare la velocità di reazione sia la velocità di fare i conti a mente. Con ciò, il divertimento è assicurato.

Contenuto del gioco:

In questa variante si gioca solo con il mazzo nr.1. Il mazzo contiene 48 carte con gli esercizi.

Mazzo nr. 1
Carte con
gli esercizi



Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è, risolvere velocemente a mente degli esercizi semplici di sottrazione e trovare la carta la quale soluzione è il valore più GRANDE. In ogni turno vengono scoperte due carte di esercizi. Il giocatore che risolve per primo l'esercizio e mette la mano sulla carta con il risultato più grande può prendere entrambe le carte. Colui che alla fine ha raccolto più carte ha vinto il gioco.

Preparazione per il gioco:

Il gioco viene giocato da due giocatori. Il mazzo con gli esercizi viene mischiato e distribuito uniformemente a faccia in giù ai giocatori. In questo modo i giocatori ricevono ognuno 24 carte. Ogni giocatore mette il suo mazzetto coperto davanti a se o lo tiene con la faccia verso se in mano.

Il gioco:

Il gioco inizia.... Ad ogni turno, i giocatori prendono la prima carta del proprio mazzo, contano ad alta voce "uno, due, tre" e mettono simultaneamente la propria carta scoperta sul tavolo, in modo che entrambe le carte sono l'una accanto all'altra e ben visibili per entrambi i giocatori.

Ora, ogni giocatore cerca di risolvere nel modo più veloce possibile gli esercizi per verificare quale dei due risultati è quello più grande. Colui che ha confrontato a mente i risultati copre subito con la mano la carta con il risultato più grande. Al giocatore a cui riesce per primo, dice a voce alta il risultato più grande tenendo la mano ancora sulla carta.

Dopodiché toglie la mano dalla carta ed entrambe i giocatori verificano se il risultato detto è corretto e se veramente è più grande del risultato dell'altra carta. E solo allora il giocatore può prendere entrambe le carte e metterle su un mazzetto separato vicino a se. Ora comincia il secondo turno. Entrambi i giocatori prendono di nuovo la prima carta dal proprio mazzo, la mettono simultaneamente scoperta sul tavolo e risolvono il nuovo esercizio a mente.

Fine del gioco:

Il gioco continua fino a che non vi sono più carte nei mazzi di entrambi i giocatori. Quando non ci sono più carte, vengono contate le carte vinte di ogni giocatore. Il vincitore è colui che, alla fine del gioco, si ritrova con più carte.

Attenzione: in ogni turno ogni giocatore ha solo un tentativo!

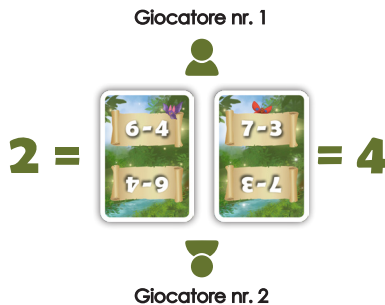
Ci sono due possibilità di fare un errore: un giocatore...

- ha, si coperto con la mano per primo la carta, ma ha dato unrisultato sbagliato oppure
- ha dato sì, il risultato giusto, però non è più grande del risultato dell'altra carta.

In entrambe i casi le carte vanno all'avversario.

Se in un turno, due carte con esercizi hanno lo stesso risultato (es. $7-1=6$ e $9-3=6$) entrambe i valori valgono come "più grande" e possono venire coperte tutte e due con la mano. Sarà decisivo la velocità del giocatore: colui che per primo copre la carta con la mano può dire il risultato. Se è giusto il giocatore prende entrambe le carte. Dovesse dire il risultato sbagliato entrambe le carte vanno all'avversario.

Variante aggiuntiva: il gioco secondo il principio di "sfida lampo" può venir giocato anche per trovare il risultato "più piccolo". In questo caso i giocatori risolvono in ogni turno gli esercizi come descritto sopra, cercheranno però di coprire con la mano il risultato con il valore "più piccolo". Colui che per primo copre una carta con la mano e dice il risultato giusto riceve entrambe le carte (secondo le regole descritte), se il risultato è più piccolo (o perlomeno non più grande) dell'altra carta. I giocatori possono mettersi d'accordo, prima di ogni gioco, se il gioco si baserà su "più grande" o "più piccolo".



Il risultato 4 è più grande di 2. Chi per primo copre con la mano "7-3" e da la risposta giusta, 4, prende entrambe le carte.



Mathemeister Minus - es un juego de cartas para aprender jugando para dos a cuatro jugadores. Ayuda a aprender los fundamentos de las sustracción hasta 10 y a resolver rápidamente las tareas en la cabeza.

Contenido del juego:

Dos mazos con 48 cartas cada uno: El primer mazo contiene las cartas con las Tareas de cuentas (por ejemplo «7-2»), el mazo n.º 2 contiene las cartas con los resultados (por ejemplo "5").

Mazo n.º 1
Cartas con
Tareas de cuentas



Mazo n.º 2
Cartas con
resultados



Objetivo del juego:

El objetivo del juego es resolver las cuentas correctamente y más rápido y deshacerse de todas las cartas. Quien haya calculado la tarea en su cabeza más rápido y con el resultado correcto, coloca la carta de resultado apropiada en la Carta de tareas. El jugador recibe este par de cartas y las coloca delante de él. El jugador que al final del juego ha recogido la mayor cantidad de cartas, gana el juego.

Preparación:

El juego se puede jugar entre 2 o 4 jugadores. Se mezcla el mazo n.º 1 con las cuentas y se coloca en la mesa boca abajo. Después de mezclar el mazo n.º 2 (cartas con resultados de cuentas), se reparte a cada jugador seis cartas de resultados boca abajo. Atención: Muchas de las cartas del mazo n.º 2 tienen los mismos valores. Puede ser que un jugador tenga dos o más cartas del mismo valor en su mano.

Los jugadores toman las cartas en sus manos y no las muestran a los demás. El restante del mazo n.º 2 también se coloca en la mesa boca abajo. Antes de que el juego comience, un jugador da la vuelta a las cartas del mazo de Tareas. Este puede ser, por ejemplo, el jugador más joven. Comienza el juego...

Desarrollo del juego:

La carta superior del mazo n.º 1 (cuentas) está volteada y es claramente visible para todos en el centro de la mesa. Cada jugador calcula la cuenta en su cabeza y busca después del resultado correcto en las cartas que tiene en la mano. Cuando reciba la carta con el resultado correcto, la coloca en la carta de tareas expuestas. El jugador que haya cubierto con mayor rapidez la carta de tareas con un resultado correcto gana la ronda, recibe el par de cartas y lo coloca delante, en su propio montón.

Mazo n.º 2 – Resultados



Mazo n.º 1 Tareas de cuentas



Al final de cada una de las rondas, el ganador de la ronda debe sacar una nueva carta de resultado del mazo n.º 2, para que vuelva a tener exactamente seis cartas en su mano. (Si el mazo n.º 2 se agota durante el curso del juego, no se pueden sacar más cartas). La siguiente carta de tareas del mazo n.º 1 se pone boca arriba y comienza la siguiente ronda.

Si un jugador no ha resuelto la cuenta correctamente y pone una carta de resultados equivocada sobre la carta de tareas, la carta de resultados equivocada se devuelve a la mano, se mete la carta de tareas bajo el mazo, se levanta una nueva y el jugador no puede jugar durante la siguiente ronda. **Atención:** Si solo hay 2 jugadores en el juego, la carta de resultado equivocada se devuelve a la mano del jugador que se equivocó y el otro jugador puede resolver la tarea y colocar su carta de resultados sobre la carta de tareas (si tiene la carta de resultados correcta en la mano).

Puede ocurrir que ninguno de los jugadores tenga una carta con el resultado correcto. En este caso la carta de tarea expuesta debe ser metida bajo la pila de cartas y se revela la siguiente carta superior del mazo n.º 1.

Durante el juego, especialmente con los jugadores más jóvenes, puede haber desacuerdos sobre la corrección de una supuesta solución. Si entre todos los jugadores no llegan a un acuerdo, se puede echar un vistazo a la tabla que hay al final de este manual con todas las cuentas y soluciones.

Fin del juego:

El juego termina cuando solo a un jugador le quedan cartas en la mano. Las cartas restantes de este jugador se dejan a un lado y no se añaden a las cartas ganadas. Todos cuentan cuántas cartas han ganado. El que tenga más cartas es el vencedor. Si dos o más jugadores tienen el mismo número, compartirán el primer lugar. Después de determinar el vencedor, las cartas se barajan y se ordenan por mazo. El juego puede empezar de nuevo.

Este juego también puede jugarse en una versión avanzada (ver la descripción en las páginas siguientes).

Variante para jugadores avanzados:

«El duelo relámpago», esta variante del juego es para dos jugadores. Las reglas del juego son más exigentes y está recomendado para niños ligeramente mayores. Con esta variante del juego los niños no solo aprenden a mejorar el tiempo de reacción, sino también a calcular rápidamente en su cabeza. Y todo esto garantiza la diversión.

Contenido del juego:

En esta variante, se juega solo con el mazo n.º 1. El mazo contiene las 48 cartas con las Tareas de cuentas.

Mazo n.º 1.
Cartas con
Tareas de cuentas



Objetivo del juego:

El objetivo del juego es resolver tareas de restas simples rápidamente en tu cabeza y conseguir la carta cuyo resultado es el valor MÁS GRANDE. En cada ronda, se revelan dos cartas con Tareas de cuentas. El jugador que resuelva las cuentas más rápido y coloque su mano sobre la carta con la mayor puntuación, puede tomar ambas cartas. El jugador que haya recogido más cartas al final es el ganador del juego.

Preparación para el juego:

Este juego está pensado para dos jugadores. El mazo con las tareas está barajado y se reparte uniformemente a los jugadores boca abajo. De esta manera los jugadores reciben 24 cartas cada uno. Cada jugador toma su mazo con las manos o lo coloca delante de él, siempre boca abajo.

El juego:

El juego comienza... En cada ronda los jugadores toman la carta superior de sus mazos, cuentan en voz alta, diciendo «un, dos, tres» y colocan la carta boca arriba en la mesa para que ambas cartas estén juntas y sean claramente visibles para ambos jugadores.

Después, cada jugador trata de resolver ambas cuentas rápidamente en su cabeza para averiguar cuál de los dos resultados es mayor. Después de hacer la resta en su cabeza, rápidamente cubre la carta que tenga el resultado mayor con la palma de su mano. El jugador que haya tenido éxito primero dice el resultado mayor en voz alta, con la mano todavía en la carta. Solo entonces quita la mano de la carta y ambos jugadores comprobarán si el resultado anunciado es correcto y si es realmente mayor que el resultado de la otra carta.

Entonces, y solo entonces, el jugador toma ambas cartas de esa ronda y las coloca en un montón separado delante de él. Entonces comienza la siguiente ronda: ambos jugadores vuelven a coger la carta superior de sus montones, la colocan boca arriba en la mesa al mismo tiempo y resuelven las nuevas tareas en sus cabezas.

El fin del juego:

El juego continúa hasta que los mazos de ambos jugadores estén vacíos. Cuando las cartas se agotan, se cuentan las cartas ganadas por cada jugador. El ganador es el que haya recogido más cartas al final del juego.

Atención: ¡Cada jugador solo tiene un intento en cada ronda!

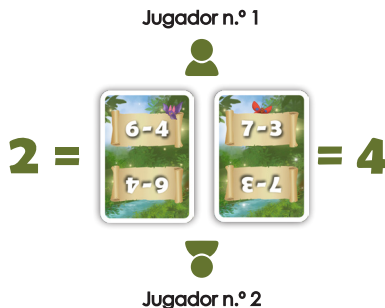
Hay dos maneras de cometer un error: Un jugador...

- es el más rápido en cubrir una carta con su mano, pero un resultado equivocado o
- anuncia un resultado correcto, pero no es mayor que el resultado de las otras cartas.

En ambos casos, las dos cartas de esta ronda van al oponente.

Si en una ronda dos cartas de tareas tienen el mismo resultado (por ejemplo, $7-1=6$ y $9-3=6$), ambos valores cuentan como valor «más grande» y ambas cartas se juegan correctamente si se tapan con la mano. Es entonces la velocidad de los jugadores la que decide: el que primero ponga la mano en cualquiera de las dos cartas puede dar el resultado. Si es correcto, este jugador toma ambas cartas. Si da un número equivocado, ambas cartas son para el oponente.

Variante adicional: El juego basado en el principio de un «duelo relámpago» también puede jugarse para encontrar el resultado «más pequeño». En este caso, los jugadores resuelven las cuentas en cada ronda como se ha descrito anteriormente, pero intentan cubrir rápidamente la carta con el valor «más pequeño» con su mano. El jugador que haya cubierto una de las cartas con mayor rapidez con su mano y haya pronunciado el resultado correctamente toma ambas cartas (según las reglas descritas) si el resultado es menor (o al menos igual) que la otra carta. Los jugadores pueden acordar antes de cada juego si éste se jugará en una base «más grande» o «más pequeña».



El resultado número 4 es mayor de 2. Quien haya puesto primero la mano sobre la carta «7-3» y respondido correctamente 4 toma las dos cartas.



Mathemeister Minus est un jeu de cartes qui se joue de 2 à 4 joueurs. Il participe à l'apprentissage des bases de la soustraction jusqu'à 10, ainsi qu'à résoudre rapidement des calculs de tête.

Contenu:

Deux séries de 36 cartes chacune : sur la première série de cartes se trouvent les soustractions (par exemple « 7-2 ») et sur la seconde les résultats (par exemple « 5 »).

Série n° 1
Cartes avec
les soustractions



Série n° 2
Cartes avec
les résultats



But du jeu:

Le but du jeu est de résoudre le plus vite possible et correctement les calculs de tête et de se débarrasser de toutes ses cartes. La personne qui résout le calcul mental le plus vite et qui a la carte avec le résultat correspondant pose la carte-résultat sur la carte-soustraction. Le joueur ramasse cette paire et les pose devant lui. A la fin du jeu, celui qui a obtenu le plus de cartes remporte la partie.

Préparation:

Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs. Mélanger la série n°1 comportant les soustractions et poser-les en tas sur la table face cachée. Après avoir mélangé la série de cartes n°2 (avec les résultats), chaque joueur en obtient 6, face cachée. Attention : beaucoup de cartes de la série n°2 sont identiques. Il arrive qu'un joueur ait deux ou plusieurs mêmes cartes dans la main. Les joueurs prennent leurs cartes en les dissimulant aux autres. Le reste des cartes-résultats sont posées face cachée sur la table. Avant que le jeu ne commence, un joueur est désigné pour retourner lors de chaque tour les cartes des soustractions. Il peut par exemple s'agir du plus jeune joueur.

Le jeu commence...

Déroulement du jeu:

Retourner, de sorte qu'elle soit visible de tous, la carte du dessus de la 1ère série (soustractions). Chaque joueur résout mentalement la soustraction et cherche dans sa main le bon résultat. S'il possède la carte avec le bon résultat, il pose la carte sur la carte-soustraction retournée. Celui qui recouvre la carte-soustraction le plus vite, et avec le bon résultat, remporte le pli, donc la paire de cartes, qu'il pose devant lui en formant un tas.

Série n°2 : résultats



À la fin de chaque tour, celui qui remporte le pli doit piocher une nouvelle carte-résultat de la série n°2, afin de toujours avoir exactement six cartes dans la main. (Si le tas n°2 est vide au cours de la partie, il n'est plus possible de piocher.)

La carte-soustraction suivante sur le dessus du tas est alors retournée et le tour suivant commence.

Lorsqu'un joueur n'a pas correctement résolu la soustraction en posant la mauvaise carte-résultat sur la carte-soustraction, il récupère la carte qu'il a posée et la carte-soustraction est placée sous le tas de cartes et une nouvelle carte est retournée, le joueur doit alors passer son tour pour cette manche. **Attention:** Si vous jouez à deux et que la mauvaise carte-résultat est placée, le joueur la récupère et l'autre peut alors résoudre le calcul en posant sa carte-résultat sur la soustraction (s'il a cette carte en main).

Il peut arriver qu'aucun des joueurs ne trouvent le bon résultat. Dans ce cas, la carte-soustraction retournée doit être placée sous le tas et la carte suivante du dessus est retournée.

Pendant la partie il est possible, surtout chez les joueurs les plus jeunes, que des désaccords quant au bon résultat se fassent entendre. Si le calcul ne peut pas être résolu en calculant en commun, les joueurs peuvent vérifier la solution sur le tableau des soustractions présent à la fin de cette notice.

Fin de la partie:

La partie se termine lorsqu'un des joueurs n'a plus de cartes en main. Le reste des cartes de l'autre joueur est mis de côté et ne compte pas parmi les cartes remportées. Tous les joueurs comptent les cartes qu'ils ont gagnées. Celui qui en a le plus, remporte la partie. Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils se partagent la première place. Après le comptage des points, les cartes sont mélangées et triées par série. Le jeu peut ainsi recommencer.

Il existe une autre variante du jeu pour les joueurs les plus expérimentés (voire la description des pages suivantes).

Série n°1 : soustractions



Variante pour les joueurs expérimentés

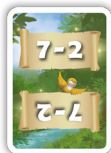
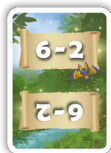
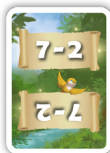
« Le duel éclair »: cette variante se joue à deux joueurs. Elle est conseillée pour les joueurs plus âgés car le jeu devient plus difficile. Avec cette variante du jeu, les joueurs entraînent leurs facultés de réactivité, mais aussi leurs capacités en calcul mental. On s'amuse à tous les coups.

Contenu:

Dans cette variante, seule la série n°1 de cartes est nécessaire. Elle contient 48 cartes avec les soustractions à résoudre.

Série n° 1

Cartes avec les soustractions



But du jeu:

Le but est de résoudre mentalement le plus vite possible des soustractions simples et de trouver la carte correspondant au résultat le PLUS GRAND. Lors de chaque manche, il faut retourner deux cartes-soustractions. Le joueur qui résout les calculs le plus rapidement, et qui place sa main sur la carte avec le résultat le plus élevé, remporte les deux cartes. Le joueur ayant gagné le plus de cartes à la fin du jeu remporte la partie.

Préparation du jeu:

Le jeu se joue à deux. Mélanger la série avec les soustractions et distribuer les cartes face cachée aux deux joueurs, chacun obtient alors 24 cartes. Chaque joueur place sa pile devant lui, toujours en cachant l'endroit, il peut aussi les prendre en mains en laissant les cartes retournées.

La partie:

La partie commence ... Lors de chaque manche, les joueurs prennent la carte du dessus de leur tas, comptent ensemble à voix haute « un, deux, trois » et retournent en même temps leurs cartes et les plaçant côte-à-côte, visibles des deux joueurs.

Ensuite, chaque joueur essaie de résoudre mentalement et rapidement les deux soustractions afin de déterminer le résultat le plus élevé. Celui qui a comparé de tête les résultats du calcul couvre rapidement la carte correspondant au résultat le plus important avec sa main. Ce joueur donne ensuite le résultat à voix haute, la main étant toujours posée sur la carte. Ce n'est que lorsque les deux joueurs vérifient si le résultat annoncé est correct et s'il est effectivement supérieur au résultat de l'autre carte, qu'il peut retirer sa main de la carte.

Ensuite, et seulement à ce moment-là, le joueur prend les deux cartes de ce tour et les place sur un tas séparé devant lui. Puis le tour suivant commence : les deux joueurs reprennent la carte du dessus de leur tas, la placent en même temps face visible sur la table et résolvent les nouvelles soustractions dans leur tête.

Fin de la partie:

Le jeu s'arrête lorsque les piles des deux joueurs sont vides. Une fois qu'il n'y a plus de cartes, les joueurs comptent leurs cartes remportées. Celui qui, à la fin de la partie, a remporté le plus de cartes gagne.

Attention: lors de chaque tour, un joueur ne dispose que d'un seul essai!

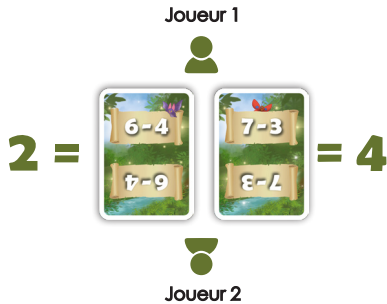
Il existe deux erreurs possibles : un joueur ...

- est le premier à avoir posé sa main sur la carte mais a donné le mauvais résultat, ou
- il a donné, cette fois, un résultat correct, mais pas plus grand que le résultat de la soustraction de l'autre carte.

Dans les deux cas, les deux cartes reviennent, pour ce tour, à l'autre joueur.

Si lors d'une manche, les deux cartes-soustraction ont le même résultat (par exemple $7-1=6$ et $9-3=6$), alors les deux calculs comptent comme « les plus grands » et les joueurs peuvent poser leur main sur une des deux cartes. C'est alors la rapidité des joueurs qui est décisive : celui qui pose sa main sur une des cartes-soustractions en premier peut annoncer le résultat. S'il est bon, le joueur prend les deux cartes. S'il donne un résultat incorrect, c'est l'autre joueur qui remporte les deux cartes.

Autre variante: Il est également possible de jouer, toujours selon le principe du « duel éclair », mais en trouvant le « plus petit » résultat. Les joueurs calculent les soustractions comme décrit ci-dessus et essaient de poser leur main, le plus rapidement possible, sur la carte présentant « le plus petit » résultat. Celui qui a été le plus rapide à poser sa main sur la bonne carte et qui donne le bon résultat remporte les deux cartes (selon les règles expliquées), si le résultat est le plus petit (ou du moins pas plus grand) que celui sur l'autre carte. Les joueurs peuvent s'accorder avant chaque partie, s'ils jouent selon la variante du « plus grand » ou du « plus petit » nombre.



Le résultat 4 est plus grand que 2. Celui qui pose la main sur la carte «7-3» et donne la bonne réponse 4, remporte les deux cartes.

$10-1=9$

$10-2=8$

$10-3=7$

$10-4=6$

$10-5=5$

$10-6=4$

$10-7=3$

$10-8=2$

$10-9=1$

$10-10=0$

$9-1=8$

$9-2=7$

$9-3=6$

$9-4=5$

$9-5=4$

$9-6=3$

$9-7=2$

$9-8=1$

$8-1=7$

$8-2=6$

$8-3=5$

$8-4=4$

$8-5=3$

$8-6=2$

$8-7=1$

$7-1=6$

$7-2=5$

$7-3=4$

$7-4=3$

$7-5=2$

$7-6=1$

$6-1=5$

$6-2=4$

$6-3=3$

$6-4=2$

$6-5=1$

$5-1=4$

$5-2=3$

$5-3=2$

$5-4=1$

$5-5=0$

$4-1=3$

$4-2=2$

$4-3=1$

$3-1=2$

$3-2=1$

$2-1=1$

$1-1=0$



ALLEOVS GmbH

www.alleovs.com

E-Mail: info@alleovs.com