



Mathematical Battle



# MATH BATTLE





Bei **Math-Batt** (aus eng. „Mathematical Battle“ – „Mathematischer Kampf“) wird mit dem kleinen Einmaleins um Karten gekämpft mit dem Ziel, alle Karten zu erobern.

Dieses Lernspiel vereint Spielspaß mit visueller Wahrnehmung, um die Multiplikation und ihre Regeln zu lehren. Die Kinder können die Spielkarten auch als Lernkarten verwenden.

Jede Karte zeigt die Multiplikation zweier Zahlen und ihr Ergebnis (das Produkt), das den Kampfwert der Karte darstellt.

**Beispiel:**  $4 \times 7 = 28$ ; 28 ist also der Kampfwert.

### Spielvorbereitung:

Die 90 Spielkarten werden gemischt und verdeckt gleichmäßig an die 2-6 Spieler verteilt.

Überzählige Karten kommen aus dem Spiel.

Jeder Spieler legt den persönlichen Stapel verdeckt vor sich.

### Spielablauf:

Die Spieler decken immer wieder zugleich die oberste Karte von ihrem Stapel auf, legen sie in die Kampfarena und vergleichen die Kampfwerte der Karten.

Der Spieler, dessen Karte den höchsten Kampfwert hat, bekommt alle aufgedeckten Karten und schiebt sie verdeckt unter seinen Kartenstapel.

So wird der Stapel des Rundengewinners um einige Karten dicker, die anderen Spieler verlieren die Karte.



Zwei Sonderfälle sind bei der Kampfauswertung zu beachten.

### Sonderfall 1: «Duell»

Zwei oder mehr Karten haben den höchsten Kampfwert.

Jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler legt nun die nächste Karte verdeckt in die Kampfarena, die dann folgende Karte wird aufgedeckt und ihr Kampfwert entscheidet den Kampf.

Bei neuerlichem Gleichstand wird dieser Vorgang wiederholt.



### Beispiel mit vier Spielern:

folgende Kampfwerte liegen in der Arena: 16, 32, 48, 48.

Damit gibt es Gleichstand zwischen den Karten mit Kampfwert 48. Jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler (Besitzer der beiden Kampfwerte 48) legt nun die nächste Karte seines Stapels verdeckt in die Kampfarena, die dann folgende Karte wird aufgedeckt und ihr Kampfwert entscheidet den Kampf.

### Sonderfall 2:

Die Karte  $9 \times 10 = 90$  wurde aufgedeckt.

Gibt es keine zweite Karte mit einer «0» am Ende (z.B. 10, 40 oder 70) in der Kampfarena, gewinnt die Karte 90 immer.

**Beispiel:** 27, 49, 64, 90.

Gibt es zumindest eine zweite Karte mit einer «0» in der Kampfarena, verliert die Karte 90 ihren ganzen Kampfwert.

(sie hat dann Kampfwert Null) und verliert damit immer.

**Beispiel:** 20, 49, 64, 90.

Karte 20 lässt die Karte 90 verlieren, Karte 64 gewinnt diesen Battle.

### Spielende:

Verliert ein Spieler seine letzte Karte, scheidet er aus.

Für die anderen läuft das Spiel weiter, bis ein Spieler alle verteilten Karten erobern konnte und damit Sieger des mathematischen Zahlenkampfes (Math-Battle) ist.



In **Math-Batt** (from «Mathematical Battle») you fight for cards with the small multiplication table with the goal to conquer all cards.

This educational game combines fun with visual perception to teach multiplication and its rules. Children can also use the playing cards as flashcards.

Each card shows the multiplication of two numbers and their result (the product), which is the combat value of the card.

**Example:**  $4 \times 7 = 28$ ; 28 therefore is the combat value.

### Game Preparation:

The 90 playing cards are shuffled and distributed face down evenly to the 2-6 players.

Excess cards are removed from the game.

Each player places the personal pile face down in front of him.

### Gameplay:

The players always reveal the top card from their pile at the same time, place it in the battle arena and compare the battle values of the cards.

The player whose card has the highest combat value gets all revealed cards and moves them face down under his pile of cards.

Thus, the pile of the round winner becomes thicker by a few cards, and the other players lose the card.



There are two special cases to consider when evaluating combat.

### Special case 1: "Duel"

Two or more cards have the highest combat value.

Each of the players involved in the tie now places the next card face down in the battle arena, the card then following is revealed and its battle value decides the battle.

If there is another tie, this procedure is repeated.

### Example with four players:

The following combat values are in the arena: 16, 32, 48, 48.

Thus, there is a tie between the cards with combat value 48. Each of the players involved in the tie (owner of the two combat values 48) now places the next card of his deck face down in the combat arena, the card then following is revealed and its combat value decides the battle.

The winner gets all the cards lying in the battle arena and puts them face down under his pile.



### Special case 2:

The card  $9 \times 10 = 90$  was revealed.

If there is no second card with a «0» at the end (e.g. (10, 40 or 70) in the battle arena, card 90 always wins.

**Example:** 27, 49, 64, 90.

If there is at least a second card with a «0» in the battle arena, card 90 loses all its battle value (it then has battle value zero) and thus always loses.

**Example:** 20, 49, 64, 90.

Card 20 makes card 90 lose, card 64 wins this battle.

### End of game:

If a player loses his last card, he is eliminated.

For the others, the game continues until one player was able to capture all the cards distributed and is thus the winner of the mathematical number battle (Math Battle).



In **Math-Batt** (dall'inglese "Mathematical Battle" – "Battaglia matematica") si gioca con le tabelline con l'obiettivo di conquistare tutte le carte.

Questo gioco didattico unisce divertimento e percezione per imparare le moltiplicazioni e le loro regole. I bambini possono usare le carte da gioco anche come carte da imparare.

Ogni carta mostra la moltiplicazione di due numeri ed il loro risultato (il prodotto), il quale rappresenta il valore di combattimento della carta.

**Esempio:**  $4 \times 7 = 28$ ; 28 è il suo valore di combattimento.

### Preparazione del gioco:

Le 90 carte da gioco vengono mischiate e poi distribuite coperte ed uniformemente ai 2-6 giocatori.

Le carte in eccesso vengono tolte dal gioco.

Ogni giocatore posa il proprio mazzo coperto davanti a sé.

### Gioco:

I giocatori scoprono allo stesso tempo la prima carta del proprio mazzo, la posano nell'arena e confrontano i valori di combattimento delle carte.

Il giocatore il quale possiede la carta con il valore di combattimento più alto, ottiene tutte le carte scoperte e le posa, coperte, sotto il proprio mazzo.

In questo modo il mazzo del vincitore diventa sempre più spesso e gli altri giocatori perdono la carta.



Sono da considerare due casi particolari nella valutazione.

### Caso particolare 1: «Duello»

Due o più carte hanno il valore di combattimento più alto.

Ogni giocatore coinvolto nel pareggio posa la prossima carta coperta nell'arena, poi viene scoperta la carta seguente e il suo valore di combattimento determina il vincitore della battaglia.

In caso di un pareggio ulteriore, viene ripetuto il processo.



### Esempio con quattro giocatori:

Nell'arena ci sono i seguenti valori di combattimento: 16, 32, 48, 48.

C'è pareggio tra le carte con il valore di combattimento 48. Tutti i giocatori coinvolti nel pareggio (possessori dei valori di combattimento 48) appoggiano le prossime carte del proprio mazzo coperte nell'arena, le carte seguenti vengono scoperte e i loro valori di combattimento determinano il vincitore della battaglia.

Il vincitore ottiene tutte le carte che si trovano nell'arena e le posa, coperte, sotto il proprio mazzo.

### Caso particolare 2:

Viene scoperta la carta  $9 \times 10 = 90$ .

Se nell'arena non c'è un'altra carta che finisce con "0" (ad es. 10, 40 o 70), vince sempre 90.

**Esempio:** 27, 49, 64, 90.

Se nell'arena c'è almeno un'altra carta con "0", allora la carta 90 perde tutto il suo valore di combattimento (allora avrà il valore di combattimento zero) e perde sempre.

**Esempio:** 20, 49, 64, 90.

La carta 20 fa perdere la carta 90, la carta 64 vince.

### Fine del gioco:

Se un giocatore perde la sua ultima carta, viene eliminato.

I giocatori restanti continuano il gioco, fino a che un giocatore è riuscito ad ottenere tutte le carte, e diventa così il vincitore della battaglia numerica matematica (Math-Battle).



En **Math-Batt** (de «combate Matemática») compites por las cartas con la pequeña tabla de multiplicar con el objetivo de conquistar todas las cartas.

Este juego educativo combina la diversión con la percepción visual para enseñar la multiplicación y sus reglas. Los niños también pueden utilizar las cartas como fichas.

Cada carta muestra la multiplicación de dos números y su resultado (el producto), que es el valor de combate de la carta.

**Ejemplo:**  $4 \times 7 = 28$ ; por tanto, 28 es el valor de combate.

### Preparación del juego:

Se barajan las 90 cartas y se distribuyen boca abajo de manera uniforme entre los 2-6 jugadores.

Las cartas sobrantes se retiran del juego.

Cada jugador coloca su mazo boca abajo frente a él.

### Juego:

Los jugadores siempre revelan la carta superior de su mazo al mismo tiempo, la colocan en la zona de juego y comparan los valores de combate de las cartas.

El jugador cuya carta tenga el mayor valor de combate recibe todas las cartas reveladas y las coloca boca abajo debajo de su mazo de cartas.

Así, el montón del ganador de la ronda aumenta en unas cuantas cartas, y los demás jugadores pierden la carta.

Hay dos casos especiales a considerar cuando se evalúa el combate.





### Caso especial 1: «Duelo»

Dos o más cartas tienen el valor de combate más alto.

Cada uno de los jugadores implicados en el empate coloca ahora la siguiente carta boca abajo en la zona de juego, la carta que le sigue se revela y su valor de combate decide la combate.

Si hay otro empate, se repite este procedimiento.

### Ejemplo con cuatro jugadores:

Los siguientes valores de combate están en la zona de juego: 16, 32, 48, 48.

Por lo tanto, hay un empate entre las cartas con valor de combate 48. Cada uno de los jugador implicados en el empate (quienes tienen los dos valores de combate 48) coloca ahora la siguiente carta de su mazo boca abajo en la arena de combate, la carta que sigue se revela y su valor de combate decide la combate.

El ganador se queda con todas las cartas que están en la arena de combate y las pone boca abajo bajo su mazo.



### Caso especial 2:

Se revela la carta  $9 \times 10 = 90$ .

Si no hay una segunda carta con un «0» al final (por ejemplo (10, 40 o 70) en la zona de juego, la carta 90 siempre gana.

**Ejemplo:** 27, 49, 64, 90.

Si hay al menos una segunda carta con un «0» en la arena de combate, la carta 90 pierde todo su valor de combate (entonces tiene un valor de combate de cero) y por lo tanto siempre pierde.

**Ejemplo:** 20, 49, 64, 90.

La carta 20 hace perder a la carta 90, la carta 64 gana este combate.

### Fin de la partida:

Si un jugador pierde su última carta, queda eliminado. Para los demás, el juego continúa hasta que un jugador haya podido capturar todas las cartas distribuidas y sea, por tanto, el ganador de la batalla de números matemáticos (Math Battle).



Dans **Math-Batt** (la Bataille des Mathématiques), vous vous battez pour des cartes contenant les petites tables de multiplications dans le but de conquérir toutes les cartes.

Ce jeu éducatif combine l'amusement et la perception visuelle pour enseigner la multiplication et ses règles. Les enfants peuvent également utiliser les cartes à jouer comme des flashcards.

Chaque carte montre la multiplication de deux nombres et leur résultat (le produit), qui est la valeur de combat de la carte.

**Exemple :**  $4 \times 7 = 28$  ; 28 est donc la valeur de combat.

### Préparation du jeu:

Les 90 cartes à jouer sont mélangées et distribuées face cachée de manière égale aux 2-6 joueurs.

Les cartes en trop sont retirées du jeu.

Chaque joueur place sa pile personnelle face cachée devant lui.

### Jeu:

Les joueurs révèlent la carte supérieure de leur pile en même temps, la placent dans l'arène de combat et comparent les valeurs de combat des cartes.

Le joueur dont la carte a la valeur de combat la plus élevée reçoit toutes les cartes révélées et les place, face cachée sous sa pile de cartes.

Ainsi, la pile du vainqueur du tour s'épaissit de quelques cartes, et les autres joueurs perdent leur carte.

Il y a deux cas particuliers à considérer lors de l'évaluation du résultat de la bataille.



### Cas particulier 1: « Duel »

Deux cartes ou plus ont la valeur de combat la plus élevée.

Chacun des joueurs concernés par l'égalité place alors la carte face cachée suivante dans l'arène de combat, elles sont ensuite révélées et leur valeur de combat décide de la bataille.

S'il y a encore égalité, cette procédure est répétée.

#### Exemple avec quatre joueurs:

Les valeurs de combat suivantes se trouvent dans l'arène: 16, 32, 48, 48.

Il y a donc une égalité entre les cartes de valeur de combat égale à 48. Chacun des joueurs concernés par l'égalité (les propriétaires des deux valeurs de combat de 48) place maintenant la carte suivante de son jeu, face cachée, dans l'arène de combat, elles sont ensuite révélées et leur valeur de combat décide de l'issue de la bataille.

Le vainqueur récupère toutes les cartes se trouvant dans l'arène de combat et les place face cachée sous sa pile.



### Cas particulier 2:

La carte  $9 \times 10 = 90$  est révélée.

S'il n'y a pas d'autre carte avec un « 0 » à la fin (par exemple 10, 40 ou 70) dans l'arène de combat, la carte 90 gagne toujours.

**Exemple:** 27, 49, 64, 90.

S'il y a au moins une deuxième carte avec un « 0 » dans l'arène de combat, la carte 90 perd toute sa valeur de combat (elle a alors une valeur de combat de zéro) et perd donc toujours.

**Exemple:** 20, 49, 64, 90.

La carte 20 fait perdre la carte 90, la carte 64 gagne cette bataille.

### Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur perd sa dernière carte, il est éliminé.

Pour les autres, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait pu s'emparer de toutes les cartes distribuées et soit ainsi le vainqueur de la bataille mathématique (Math Battle).



В карточной игре **Матт – Батт** (от английского «Математическая битва») ведется борьба за карты с использованием правил умножения. Цель игры - завоевать с помощью знаний все карты.

Эта обучающая игра объединяет игровой процесс с использованием зрительной памяти, которая помогает быстро выучить таблицы умножения. Дети также могут использовать карты игры для самостоятельного обучения правил умножения.

Каждая карта содержит пример на умножение, результат которой является одновременно мерой для математической битвы.

**Пример:**  $4 \times 7 = 28$ ; 28 – это ответ, который сравнивается при определении победителя в математической битве.

#### Подготовка:

Игра предназначена от 2-х до 6-ти игроков. 90 карт перемешиваются и раздаются всем игрокам поровну рубашкой вверх. Если не получается разделить одинаковое количество карт, то лишние карты откладываются в сторону.

Каждый игрок кладет свою колоду перед собой рубашкой вверх или берет колоду в руку (также рубашкой вверх, скрывая от других игроков).

#### Ход Игры:

Игроки берут верхнюю карту из своей колоды и кладут на стол, показывая другим игрокам.

Начинается «битва»!

Побеждает тот игрок, у которого результат больший.

Победитель получает все карты, которые разыгрываются в этом раунде и кладет их под свою колоду рубашкой вверх.



В процессе игры могут происходить два особых случая, для которых предусмотрены следующие правила.

## Особый случай №1: «Дуэль»

Два или более игрока открывают карты, которые имеют одно и то же значение и являются наибольшими в этом раунде. В этом случае, игроки дуэлируют между собой.

Каждый дуэлянт берет следующую карту из своей колоды и кладет ее на свою открытую карту рубашкой вверх. Затем следующая карта открывается и значение карты определяет победителя в дуэли. Игрок - победитель забирает все карты этого раунда себе.

Если последние карты в дуэле оказываются опять с одинаковым значением, то дуэль повторяется, пока не выявится победитель.



### Пример:

В игре принимают участие четыре игрока. Открываются карты со следующими значениями: 16, 32, 48, 48.

В этом случае игроки со значениями 48 дуэлируют между собой.

## Особый случай 2:

Один из игроков открывает карту  $9 \times 10 = 90$ .

Если в раунде не присутствует еще карта, оканчивающаяся нулем «0» (например 10, 40, 70 и т.д.), то в этом раунде побеждает карта со значением «90».

**Пример:** 27, 49, 64, 90 - побеждает карта «90».

Если в раунде присутствует еще карта, оканчивающаяся на «0», то карта «90» теряет свое значение и превращается в «0», при этом проигрывает в этом раунде.

**Пример:** 20, 49, 64, 90.

Карта 20 оканчивается на «0», при этом карта «90» теряет свое значение. Побеждает карта с наибольшим значением, в этом случае – это карта «64».

### Конец игры:

Если игрок лишается всех карт, то он покидает игру и вынужден ждать, пока другие игроки не разыграют все карты. Игра продолжается до тех пор, пока у одного игрока не окажутся все карты. Этот игрок является победителем («математической битвы»).

Карты перемешиваются и раздаются снова всем игрокам поровну. «Битва» может начинаться занова.



V **Math-Batt** (z "Matematické bitvy") bojujete o karty s malým rámečkem s násobením. Cílem je dobít všechny karty.

Tato vzdělávací hra kombinuje zábavu s učením pomocí vizuálních vjemů. Cílem je učit násobení a jeho pravidla. Děti mohou herní karty použít také jako kartičky na učení.

Na každé kartě jsou vyobrazena dvě čísla a jejich součin, což je bitevní hodnota karty.

**Například:**  $4 \times 7 = 28$ ; 28 je tedy bitevní hodnota karty.

### Příprava hry:

90 herních karet se zamíchá a rozdá lícem dolů. Rozdá se rovnoměrně mezi 2-6 hráčů.

Nadbytečné karty se ze hry odstraní.

Každý hráč umístí svou vlastní hromádku karet před sebe, lícem dolů.

### Průběh hry:

Všichni hráči odhalí vrchní kartu ze svého balíčku ve stejnou chvíli. Umístí je na bitevní pole a porovnájí bitevní hodnoty svých karet.

Hráč, který má kartu s největší bitevní hodnotou, získá všechny odhalené karty a umístí je naspod svého balíčku.

Neboli balíček vítěze kola bude obsahovat o něco více karet než předtím, zatímco balíčky karet ostatních hráčů budou o něco menší.

Při vyhodnocování boje mohou nastat dva speciální případy.



### Speciální případ 1: "Duel"

Dvě nebo více karet mají nejvyšší společnou bitevní hodnotu.

Všichni hráči, jejichž karta se podílí na remíze, umístí další kartu lícem nahoru do bitevního pole.

Následující karta je pak otočena a odhalena.

Bitevní hodnota této karty rozhoduje bitvu.

Pokud opět nastane remíza, celý proces se opakuje.



### Příklad ve hře 4 hráčů:

Následující bitevní hodnoty v bitevním poli jsou: 16, 32, 48, 48.

Mezi kartami s bojovou hodnotou 48 vznikla remíza. Každý z hráčů, který má podíl na remíze, (vlastníci dvou bojových hodnot 48), nyní umístí další kartu ze svého balíčku lícem dolů do bojové arény, poté následuje karta, kterou oba odhalí. Bojová hodnota této karty rozhoduje o výsledku bitvy.

Vítěz získává všechny karty ležící v bitevním poli a umístí je lícem dolů pod svou hromádku.

### Speciální případ 2:

Byla otočena karta  $9 \times 10 = 90$ .

Pokud není odhalena další karta s «0» na konci (např. 10, 40 nebo 70) v bitevním poli, vyhrává vždy karta 90.

**Příklad:** 27, 49, 64, 90.

Pokud je na stole aspoň jedna další karta s „0“ na konci, pak karta 90 ztrácí celou svoji bitevní hodnotu (a má bitevní hodnotu 0). Čili vždy prohrává.

**Příklad:** 20, 49, 64, 90.

Karta 20 způsobí prohru karty 90. Karta 64 vyhrává bitvu.

### Konec hry:

Pokud hráč přijde o svou poslední kartu, je vyřazen ze hry.

Pro ostatní hra pokračuje až do chvíle, kdy jeden z hráčů sebere všechny rozdané karty a stává se tak vítězem matematické bitvy (Math Battle).



In **Math-Batt** (van het Engelse «Mathematical Battle» wat wiskunde gevecht betekent) strijd je om kaarten met kleine vermenigvuldigingstafels met als doel alle kaarten te veroveren.

Dit educatieve spel combineert plezier met visuele waarnemingen om te leren vermenigvuldigen. Kinderen kunnen de spelkaarten ook als geheugenkaarten gebruiken.

Op elke kaart staat de vermenigvuldiging van twee getallen en het resultaat (het product), dat is eveneens de waarde van de kaart in het spel.

**Voorbeeld:**  $4 \times 7 = 28$ ;

Hierdoor is de waarde van de kaart 28.

### Spelvoorbereiding:

De 90 spelkaarten worden geschud en gelijk en gedekt verdeeld tussen de 2-6 spelers.

Overgebleven kaarten worden uit het spel verwijderd.

Elke speler plaatst zijn stapel gedekt voor hem.

### Spelverloop:

De spelen keren altijd de bovenste kaart van hun stapel om.

Tegelijkertijd plaatsen ze hem in de spel arena en Vergelijken de spelers de waarde van de kaarten.

De speler wiens kaart de hoogste waarde heeft krijgt alle opengelegde kaarten en legt ze omgekeerd onder op zijn stapel speelkaarten.

Zodoende wordt de stapel van de rondewinnaar een paar kaarten dikker en verliezen de andere spelers een kaart.

Er zijn echter twee bijzonderheden bij de beoordeling van het spel.





### Bijzonderheid 1: "Duel"

Er zijn twee of meer kaarten met de hoogste waarde.

Elke speler die een gelijkwaardige kaart heeft plaatst nu zijn volgende kaart gedekt op tafel en de kaart die daarna komt wordt open gespeeld. De waarde van deze kaart bepaalt de ronde.

Als het weer gelijkspel is wordt deze procedure herhaald.

### Voorbeeld met vier spelers:

De volgende waarden liggen in de arena: 16, 32, 48, 48.

Zodoende is er een gelijkspel tussen de kaarten met een waarde van 48. Elk van de spelers betrokken bij het gelijkspel (diegenen met een kaart van 48) plaatst nu een volgende kaart gedekt in de arena.

De daaropvolgende kaart wordt open gespeeld en deze kaarten bepalen de uitkomst van de ronde.

De winnaar krijgt alle kaarten die nu in de arena liggen en legt ze gedenkt onder op zijn stapel.



### Bijzonderheid 2:

De kaart  $9 \times 10 = 90$  is gespeeld.

Als er niet nog een kaart in de arena ligt die eindigt op "0" (bijv. 10, 40 of 70), dan wint kaart 90 altijd.

**Voorbeeld:** 27, 49, 64, 90.

Als er nog minimaal één kaart in de arena ligt die eindigt op "0", verliest de 90 kaart zijn waarde (de waarde is dan nul) en verliest dan dus altijd.

**Voorbeeld:** 20, 49, 64, 90.

Kaart 20 zorgt ervoor dat kaart 90 verliest, kaart 64 wint deze ronde dus.

### Einde spel:

Als een speler zijn laatste kaart verliest, ligt hij uit het spel.

Voor de overige spelers gaat het spel door totdat een speler alle kaarten heeft weten te veroveren en zo dus de winnaar wordt van het vermenigvuldigingsgevecht (Math Battle).



**Math-Batt** (İngilizce „Mathematical Battle“ - „Matematik savaşı“) küçük çarpım tablosu ile tüm kartları elde etmek için kartlar için mücadele verilir.

Bu öğretici oyun çarpımayı ve kurallarını öğretmek için oyun eğlencesini görsel algı ile birleştirmektedir. Çocuklar oyun kartlarını öğrenme kartı olarak da kullanabilir.

Her kart kartın savaş değerini gösteren iki sayının çarpımını ve sonucunu (ürünü) gösteriyor.

**Örnek:**  $4 \times 7 = 28$ ;  
28 yani mücadele değeridir.

### Oyun hazırlığı:

90 oyun kartı karıştırılır ve kapalı olarak eşit bir şekilde 2-6 oyuncuya dağıtılır.  
Fazla kartlar oyundan alınır.  
Her oyuncu kendi destesini kapalı olarak önüne koyar.

### Oyun:

Oyuncular aynı anda kendi destelerinin en üstündeki kartı açar, savaş meydanına koyar ve kartların mücadele değerini kıyaslar.

En yüksek mücadele değerine sahip oyuncu açık olan tüm kartları alır ve kapalı bir şekilde destesinin altına koyar.

Böyle turu kazanan oyuncunun destesi kalınlaşır, diğer oyuncular kart kaybeder.



Mücadele değerlendirmesinde iki istisna dikkate alınmalıdır.

## İstisnai durum 1: «Düello»

İki ya da birçok kart en yüksek mücadele değerine sahip.

Aynı değere sahip tüm oyuncu şimdi bir sonraki kartı kapalı olarak savaş meydanına koyuyor, sonraki kart açılır ve mücadele değeri savaş sonulandırır.

Son durumda bu işlem tekrarlanır.

### 4 oyuncu örneđi:

16, 32, 48, 48 mücadele değerleri meydana bulunuyor.

48 mücadele değerindeki kartlarla eşitlik var. Eşitliğe katılan tüm oyuncular (48 mücadele değerinin sahipleri) şimdi destesinden sıradaki kartı kapalı olarak savaş meydanına koyar, sonraki kart açılır ve mücadele değeri savaş sonulandırır.

Kazanan kişi savaş alanındaki tüm kartları alır ve kapalı olarak destesinin altına koyar.



## İstisnai durum 2:

$9 \times 10 = 90$  kartı açıldı.

Eđer savaş meydanında sonu „0“ olan ikinci bir kart varsa (örneğin (10, 40 ya da 70) her zaman kart 90 kazanır.

**Örnek:** 27, 49, 64, 90.

Eđer savaş meydanında en azından „0“ ile ikinci bir kart varsa, kart 90 tüm mücadele değerini kaybeder. (mücadele değeri sıfır olur) ve bununla hep kaybeder.

**Örnek:** 20, 49, 64, 90.

Kart 20 Karte 90'a kaybettirir , bu mücadeley kart 64 kazanır.

## Oyun sonu:

Bir oyuncu son kartını kaybederse, oyundan çıkar.

Diđer oyuncular için oyun devam eder ta ki bir oyuncu tüm dağıtılan kartları elde edene kadar ve böylece matematik sayı savaşının (Math-Battle) kazananı olur.



ALLEOVS GmbH

[www.alleovs.com](http://www.alleovs.com)

E-Mail: [info@alleovs.com](mailto:info@alleovs.com)