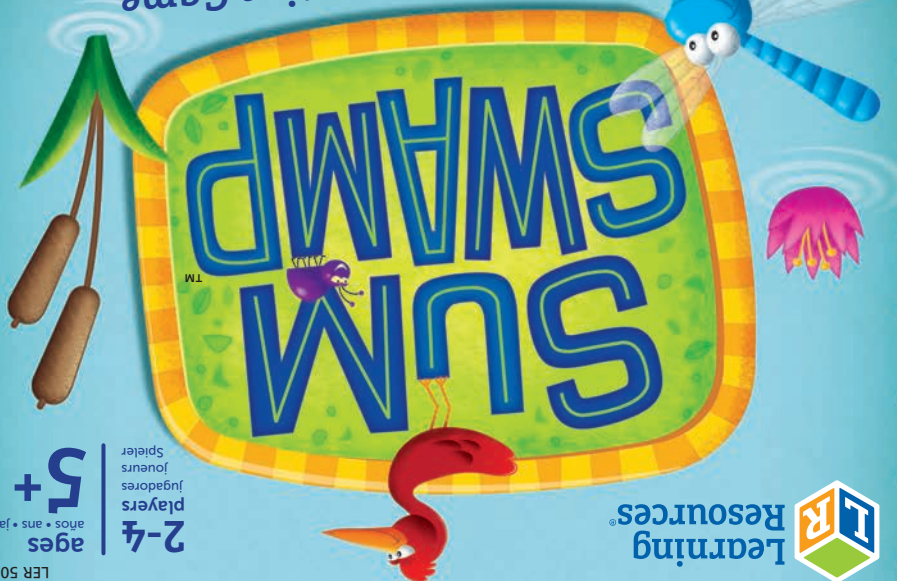




Not for children under 3 years.  
CHOKING HAZARD - Small parts.  
WARNING:

Ein Additions & Subtraktions Spiel  
Juego de suma y resta • Jeu d'addition et soustraction  
Addition & Subtraction Game



2-4  
players  
Jugadores  
S+  
ages  
ans • Jahre  
Spieler

LER 5052

Learning  
Resources



Your opinion matters! Visit  
[www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com)  
to write a product review or to  
find a store near you.



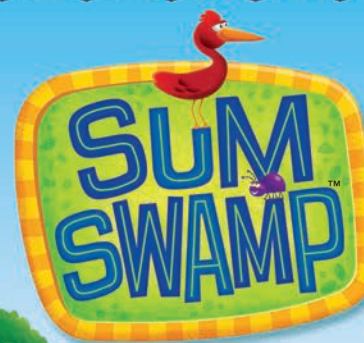
ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.  
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.  
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.  
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.  
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.  
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US  
Learning Resources Ltd., Bergen Way,  
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM5052-GUD

Hecho en China.  
Fabriqué en Chine.  
Hergestellt in China.

Conservar estos datos.  
Informations à conserver.  
Bitte bewahren Sie unsere  
Adresse für spätere  
Nachfragen auf.



#### Contents:

- Game Board
- 4 Little Critter Game Pieces
- 2 Number Dice
- 1 Operation Die

#### Directions for game play:

Choose a game piece and place it on *Start*. Players roll a number die and the player with the highest number goes first.

The first player rolls all 3 dice and creates a number sentence by placing the highest number die first, the operation die second, and the smallest number die last.

Then, add or subtract the numbers, and move ahead the sum or difference. For example, if you roll  $3 + 2$ , move ahead 5 spaces. If you roll a combination that equals 0 ( $5 - 5 = 0$ ), do not move. It is now the next player's turn.

The first player to reach the *Finish* space is the winner!  
(Note: players do not need to roll the exact number to reach the *Finish* space.)

#### Special spaces on the board:

**"Evens" or "Odds":** If you land on one of these spaces, roll one number die. If you roll an "even" or "odd" number as indicated on the game board, move ahead that number of spaces. If you do not roll an even or odd number, as indicated on the game board, wait until your next turn and try again!

**Number Space:** If you land on a number space, roll the operation die. If you roll a +, move ahead the number indicated on the space. If you roll a -, move back that number.

**"Short Cut":** If you land on one of these spaces, follow the arrow as indicated on the board.

**"Endless Loop":** All players enter the loop as the arrow on the board indicates. Players continue moving clockwise around the loop. If you land on the space marked "exit," you can exit the loop on your next turn.



ES

**Contenido:**

- Tablero de juego
- 4 Piezas de animales
- 2 Dados con números
- 1 Dado con símbolos

**Instrucciones del juego**

Cada jugador elige una pieza y la coloca sobre la flecha de comienzo. Los jugadores tiran un dado con números y aquél que saque el número más alto es el primero en jugar. El primer jugador tira los tres dados y crea una operación colocando, primero el dado con el número más alto, segundo el dado con símbolos y tercero y último el dado con el número más pequeño. Después, el jugador suma o resta los números y avanza de acuerdo a la suma o a la diferencia. Por ejemplo, si un jugador saca 3+2, avanza 5 casillas. Si un jugador tiene una combinación que es igual a 0 (5-5=0), no avanzan. Entonces, es el turno del siguiente jugador. ¡El primer jugador que logre llegar hasta la bandera a cuadros es el ganador! (Nota: los jugadores no necesitan sacar el número exacto para llegar a la meta.)

**Lugares especiales en el tablero**

Pares ("2, 4, 6") o impares ("1, 3, 5"): Si un jugador cae en una de estas casillas, tiran solamente un dado. Si el jugador saca un número "par" o "impar" como está indicado en el tablero de juego, avanzan ese número de espacios. Si un jugador estando en la casilla par saca un número impar o viceversa el jugador tiene que esperar su próximo turno e intentarlo otra vez.

Espacio con números: Si un jugador cae en un espacio con números, tiran el dado con símbolos. Si el jugador saca un "+", avanzan el número indicado en la casilla. Si el jugador tiene un "-", retroceden el número indicado.

Atajo: Si un jugador cae en una de estas casillas, siguen la flecha que se indica en el tablero.

Bucle infinito: Todos los jugadores entran en el bucle tal y como indica la flecha del tablero. Los jugadores continuarán moviéndose en el sentido de las agujas del reloj alrededor del bucle. Si un jugador aterriza en la casilla que reza "salida", él/ella podrá salir del bucle en su próximo turno.

FR

**Ce jeu comprend:**

- un tapis de jeu
- 4 Petits animaux
- 2 Dés numériques
- 1 Dé de calcul

**Mode d'emploi du jeu**

Choisissez un animal et placez-le sur la flèche de départ. Les joueurs lancent un dé numérique et celui qui obtient le plus grand nombre commence. Le premier joueur lance les 3 dés à la fois et fait une équation en plaçant le dé avec le plus grand chiffre en premier puis le dé de calcul et enfin l'autre dé numérique. Puis, le joueur additionne ou soustrait selon ce qu'il a obtenu et avance d'autant de cases que le nombre obtenu comme réponse à l'équation. Par exemple, si un joueur obtient 3+2, il avancera de 5 cases. S'il obtient un 0 (5-5=0), il n'avancera pas. Dans ce dernier cas, c'est au joueur suivant de jouer. C'est le premier joueur qui arrive à la case du drapeau à carreaux qui a gagné. (Vous n'êtes pas obligé d'obtenir le chiffre exact pour arriver au drapeau à carreaux.)

**Cases spéciales du tapis de jeu**

Les cases paires ("2, 4, 6") et les cases impaires ("1, 3, 5"): Un joueur qui arrive sur une de ces cases ne doit lancer qu'un dé numérique. Il doit obtenir un nombre pair s'il est sur une case paire ou un nombre impair s'il est sur une case impaire pour repartir. S'il obtient un chiffre pair alors qu'il est sur une case impaire (ou le cas inverse), il devra attendre son prochain tour pour essayer de nouveau.

**Les cases chiffrées:**

Un joueur qui tombe sur une case avec un numéro lance le dé de calcul. S'il obtient un "+", il avance d'autant de case que le nombre indiqué sur la case. S'il obtient le signe "-", il fait la même chose mais en reculant

« Raccourci » : Si un joueur tombe sur une de ces cases, il/elle suit les flèches telles qu'elles sont indiquées sur le plateau.

« Boucle sans fin » : Tous les joueurs entrent dans la boucle tel qu'indiqué par les flèches sur le plateau. Les joueurs continuent de se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la boucle. Lorsqu'un joueur tombe sur la case marquée « Sortie », il/elle pourra sortir de la boucle lors de son prochain tour.

DE

**Inhalt:**

- Spielbrett
- 4 Kleine Tier-Spielsteine
- 2 Zahlenwürfel
- 1 Rechenwürfel

**Spielanweisung**

Jeder Spieler wählt sich einen Spielstein aus und stellt ihn auf den Pfeil. Die Spieler würfeln mit dem Zahlenwürfel und derjenige mit der höchsten Zahl beginnt. Der erste Spieler wirft alle drei Würfel gleichzeitig und macht eine Gleichung daraus, indem er den Würfel mit der höchsten Zahl an erster Stelle, den mit der Rechenart an zweiter und den niedrigsten Zahlenwürfel an letzter Stelle anordnet. Der Spieler soll dann die Zahlen addieren oder subtrahieren und darf seinen Spielstein um die Summe oder Differenz bewegen. So, zum Beispiel wenn ein Spieler 2 + 3 würfelt, dürfen 5 Felder vorgerückt werden. Würfelt ein Spieler eine Kombination die 0 ergibt (5 - 5 = 0), wird der Spielstein nicht bewegt. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Der erste Spieler, der das Feld mit der karierten Flagge erreicht ist der Gewinner! (Bemerkung: Spieler müssen nicht die exakte Augenzahl würfeln um das Feld mit der karierten Flagge zu erreichen.)

**Sonderfelder**

Gerade ("2, 4, 6") oder ungerade ("1, 3, 5"):

Wenn ein Spieler auf einem dieser Felder landet, wird nur mit einem Würfel gespielt. Würfelt der Spieler dann eine gerade oder ungerade Zahl wie auf dem Spielbrett durch den Punktwürfel angegeben, darf die gewürfelte Zahl vorgerückt werden. Wird nicht die verlangte gerade oder ungerade Zahl geworfen, muß der Spieler bis zur nächsten Runde warten und es noch einmal versuchen!

**Zahlenfeld:**

Landet ein Spieler auf dem Zahlenfeld, wird der Rechenwürfel benutzt. Würfelt ein Spieler ein + (ein Plus), darf um die geworfene Zahl vorgerückt werden. Wird aber ein - (ein Minus) geworfen, so muß die gewürfelte Zahl zurückgegangen werden.

**Abkürzung:**

Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, so darf dem Pfeil auf dem Spielbrett gefolgt werden.

„Endlosschleife“: Alle Spieler folgen den auf dem Spielbrett angezeigten Pfeil in die Schleife. Die Spieler bewegen sich weiter im Uhrzeigersinn in der Schleife. Falls ein Spieler auf dem Feld mit der Aufschrift „Ausgang“ landet, kann er/sie die Schleife bei seinem/ihrem nächsten Spielzug verlassen.