



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4538

# 3 · 4 = Klatsch



3 Times 4 = Swat!

Multimouches

3 · 4 = Pets!

3 · 4 = ¡Zas!

3 · 4 = Acchiappa!



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

# 3 · 4 = ¡Zas!

Para aprender jugando las tablas de multiplicar del 1 al 10.  
Para 2 - 6 jugadores de 8 a 99 años.

**Autora:** Antje Reiter  
**Ilustraciones:** Martina Leykamm  
**Duración de una partida:** 10 - 20 minutos



¿Que las tablas de multiplicar son aburridas? ¡Agarra el matamoscas y verás!  
Cuando todos intentan golpear la mosca con el resultado correcto, la cosa se puede animar de lo lindo.  
Y ¡zas!, ya eres el campeón de las tablas de multiplicar.

## Contenido del juego

---

- 6 matamoscas
- 42 cartas de las moscas
- 5 cartas de las flores
- 45 moscas de madera
- 2 dados de diez caras
- instrucciones del juego

## Finalidad del juego

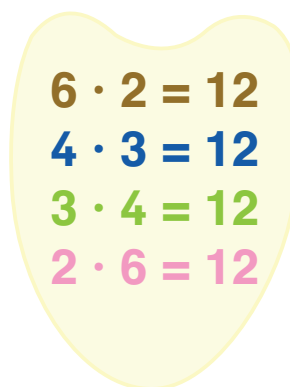
Elegís una flor y su correspondiente tabla de multiplicar. A continuación se tira el dado. Ahora tenéis que multiplicar el número del dado por el de la flor. El más rápido en golpear con el matamoscas la mosca con el resultado correcto, recibe de premio una mosca de madera. La meta del juego es ser el primero en reunir ocho moscas de madera.

*finalidad: reunir ocho moscas de madera*

### Las cartas:

Se juega con dos tipos de cartas: las cartas de las flores y las cartas de las moscas.

- Por los dos lados de cada una de las cinco cartas de las flores hay un número en color entre el 1 y el 10. Se trata del número de la tabla de multiplicar: la tabla del uno, la tabla del dos, etc., con la que vais a jugar.
- En la cara delantera de las cartas de las moscas hay un número. Este número puede pertenecer a varias tablas de multiplicar tal como puede verse en el dorso de las cartas. El color con el que aparecen las multiplicaciones indica a qué flor, es decir, a qué tabla de multiplicar pertenecen.



## Preparativos

Antes de comenzar a jugar, tenéis que elegir un número entre el 1 y el 10 y poner la flor correspondiente en el centro de la mesa de manera que quede colocada a la vista de todos. A continuación seleccionáis las diez cartas de moscas que contengan en su dorso una operación de multiplicar con el mismo color que el número de la flor. Distribuid estas cartas libremente -cara arriba- en torno a la flor.

Todos los jugadores reciben un matamoscas. Tened preparadas las moscas de madera y el dado rojo.

Depositad el material restante del juego en la caja porque no se necesita ahora.

*elegir flor y colocarla en el centro de la mesa, buscar las diez moscas correspondientes y distribuirlas en torno a la flor, repartir los matamoscas, tened preparadas las moscas y el dado rojo*

## Cómo se juega

*tirar el dado*

*juegan todos a la vez: multiplicar el número del dado y el número de la flor, localizar la mosca con el resultado correcto, golpearla con el matamoscas*

*dar la vuelta a la mosca, comparar los resultados de las multiplicaciones con el número del dado y de la flor, primero en golpear la mosca = mosca de madera retraso en golpear o golpe equivocado = ninguna mosca de madera, nueva ronda*

*ocho moscas de madera = ganador*

Comienza quien mejor sepa hacer el zumbido de la mosca. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el niño más pequeño tirando el dado.

Ahora jugáis todos a la vez: multiplicad el número del dado por el número de la flor y buscad la mosca con el resultado correcto. Quien la localice tiene que golpear rápidamente encima con su matamoscas. Si otro jugador piensa que la mosca correcta no ha sido localizada todavía, podrá continuar buscando.

**Atención:** Cada jugador puede golpear una sola vez con su matamoscas y debe dejarlo reposar encima de la mosca sobre la que ha golpeado.

Cuando todos los jugadores han golpeado sobre una mosca o piensan que ya ha sido localizada la mosca correcta, se pasa entonces al control.

### El control:

Dad la vuelta a todas las moscas sobre las que se ha golpeado con el matamoscas. Buscad entre las operaciones la que muestre tanto el número de la flor y su color como el número que ha salido en el dado. Ésa es la carta con el resultado correcto.

- El jugador que haya sido el primero en golpear la mosca correcta recibe como premio una mosca de madera.
- En caso de que ningún jugador haya acertado con la mosca correcta, no habrá premio para nadie.

A continuación se vuelve a dar la vuelta a las cartas de las moscas destapadas y cada jugador recoge su matamoscas. Es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, quien tirará el dado. Comienza una nueva ronda.

## Final del juego

La partida acaba cuando un jugador recibe su octava mosca de madera. Gana la partida y se convierte en el campeón de las tablas de multiplicar.

## Variante para expertos mosqueteros

---

Valen las reglas expuestas hasta el momento con excepción de las siguientes variaciones:

Distribuid las 42 moscas en el centro de la mesa. Para esta variante no son necesarias las flores, de manera que permanecerán dentro de la caja. Ahora se juega con los dos dados: multiplicáis los números de ambos dados.

¿Quién acepta este desafío para poder ostentar el título de pequeño genio de las tablas de multiplicar en la historia de las moscas?

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

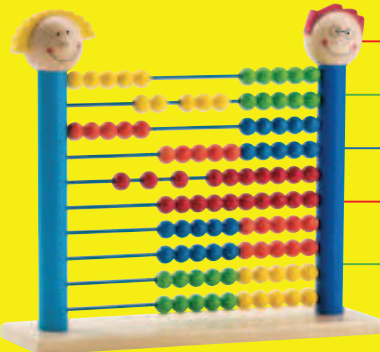
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

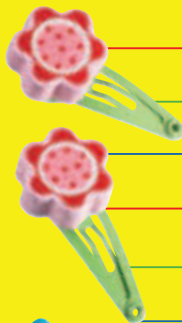
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

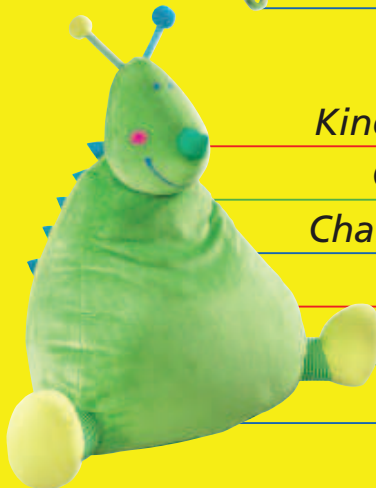
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.**

HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.**

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de