

Sjomi



61x

 Manual	4
 Handleiding	6
 Handbuch	8
 Manuel	10
 Manual	12
 手册	14

The power of play in a world of learning





OBJECTIVES

- ✓ Practice and automate multiplication tables up to 10
- ✓ Learn strategic thinking
- ✓ Practice collaboration and communication
- ✓ Learn to handle winning and losing

EXPLANATION

The goal of the game is to get rid of your cards as quickly as possible. The first player to discard all their cards wins.

Shuffle the green number cards and deal them to the players. Place any remaining cards face down in a pile.

Shuffle the table cards and place them face down in a separate pile. To start, flip over the top table card; this is the multiplication table for the round.

Players take turns clockwise, placing a number card face down on the discard pile. A correct card is one that is a product of the current multiplication table (e.g., 14, 28, or 63 for the 7 times table). If you don't have a correct number card, you can use a star card, which is always acceptable.

If you don't have a correct card, you must still play a card, even if it's incorrect. Bluffing is part of the game; as long as you don't reveal your card, others won't know if it's correct.

If you suspect the last player played an incorrect card, you can say "Sjomi!" The last player must then reveal their card.

If the card is incorrect, the last player must take all cards from the discard pile. If the card is correct, you must take all the cards.

After a “Sjomi!” call, a new round begins. The loser places the used table card at the bottom of the pile and flips a new one. The loser starts the next round.

Green table cards indicate the multiplication table for the round. Number cards include products from tables 2 through 10, up to 10 times each.

Star cards represent squares (e.g., 2×2 , 3×3 , ..., 10×10) and can be played at any time.

Number cards have one to four colors, indicating the number of tables they belong to. The more colors, the more tables they fit into.

TIPS

- **Try** to discard single-color number cards quickly.
- **Refer** to the multiplication chart if unsure about a product.
- **Use** only the table cards for the tables you want to practice.
- **If time** runs out before the game ends, the player with the fewest cards wins.



LEERDOELEN

- ✓ Oefen en automatiseer het vermedingvuldigen tot en met 10
- ✓ Leer strategisch denken
- ✓ Oefen samenwerken en communicatie
- ✓ Leer omgaan met winst en verlies

UITLEG

Doel van het spel is om zo snel mogelijk je kaarten kwijt te raken.

De speler die het eerst alle kaarten kwijt is, heeft gewonnen.

Schud de groene getalkaarten en deel ze op onder de spelers.

Leg kaarten die overblijven blind op een stapel.

Schud ook de tafelkaarten, leg deze blind op een apart stapeltje.

Om te beginnen, draai je de bovenste tafelkaart om. Dit is de tafel die deze ronde gevraagd wordt.

De spelers leggen om de beurt, met de klok mee, een getalkaart blind op de stapel. Een goede kaart is een kaart met een uitkomst van de gevraagde tafel. Bijvoorbeeld 14 of 28 of 63 bij de tafel van 7. Op het tafelschema staan alle goede uitkomsten. Als je geen goede getalkaart hebt, kun je ook een sterkaart gebruiken. Een sterkaart is altijd goed.

Een getalkaart is fout als het geen uitkomst van de gevraagde tafel is. Maar soms moet je wel een foute kaart opleggen, want als je aan de beurt bent, móet je een kaart opleggen. Je moet dan maar een beetje bluffen, want zo lang je niets laat merken, weet niemand of de kaart die je opgooit goed of fout is.

Als je denkt dat de speler die het laatst aan de beurt is geweest een foute kaart heeft opgelegd, kan je: "Sjomi!" zeggen. De laatste speler moet dan de kaart omdraaien en aan iedereen laten zien.

Als het inderdaad een foute kaart is, dan moet de laatste speler voor straf alle kaarten van de aflegstapel nemen. Maar als de kaart toch goed is, dan moet je zélf alle kaarten van de aflegstapel nemen.

Je hóeft geen “Sjomil!” te zeggen, het mag. **“Sjomil!” zeggen maakt het spel leuker en spannender, maar je neemt wel een risico.** Want misschien heeft de laatste speler wél een goede kaart of een sterkaart opgelegd. Dan krijg je zelf voor straf de hele stapel. Hierna begint een nieuwe ronde: de verliezer stopt de oude tafelkaart onder op de stapel en draait bovenop een nieuwe om. De verliezer mag dan de eerste getalkaart leggen. Als meer spelers tegelijk “Sjomil!” zeggen, telt de eerste.

De groene tafelkaarten geven de vermenigvuldigtafel aan die gevraagd wordt. De getalkaarten bevatten alle uitkomsten van de vermenigvuldigtafels van 2 t/m 10. Tafels gaan tot 10 keer. 24 bijvoorbeeld zit dus niet in de tafel van 2.

De sterkaarten bevatten de uitkomsten van 2x2, 3x3, 4x4, 5x5, 6x6, 7x7, 8x8, 9x9, 10x10. **Sterkaarten mag je altijd opleggen, ook al is het niet de gevraagde tafel.**

De getalkaarten hebben één tot vier kleuren. Kaarten met één kleur komen maar in één tafel voor (bijvoorbeeld 5: 1x5). Kaarten met twee kleuren komen in twee tafels voor (bijvoorbeeld 14: 7x2 en 2x7), drie kleuren in drie tafels (bijvoorbeeld 10: 5x2, 2x5 en 1x10), vier kleuren in vier tafels (bijvoorbeeld 24: 8x3, 6x4, 4x6 en 3x8). Hoe meer kleuren, hoe meer mogelijkheden om ze op te leggen.

TIPS

- **Probeer** snel van getalkaarten met weinig kleuren af te komen.
- **Kijk** op het tafelschema als je niet zeker bent van een uitkomst.
- **Gebruik** alleen de tafelkaarten van de tafels die je (al) wil automatiseren.
- **Tijd om**, spel nog niet uit? Degene met de minste kaarten wint



LERNZIELE

- ✓ Übe und automatisiere das Einmaleins bis 10
- ✓ Lerne strategisches Denken
- ✓ Übe Zusammenarbeit und Kommunikation
- ✓ Lerne mit Sieg und Niederlage umzugehen

ERKLÄRUNG

Ziel des Spiels ist es, alle Karten so schnell wie möglich abzulegen. Der Spieler, der zuerst alle Karten loswird, gewinnt.

Mische die Grüne Zahlenkarten und teile sie an die Spieler aus. Übrig gebliebene Karten kommen verdeckt auf einen Stapel.

Mische die Einmaleinskarten und lege sie verdeckt auf einen separaten Stapel. Drehe die oberste Karte um; das ist das aktuelle Einmaleins.

Die Spieler legen reihum im Uhrzeigersinn eine Zahlenkarte verdeckt auf den Ablagestapel. Eine korrekte Karte ist ein Produkt des aktuellen Einmaleins (z. B. 14, 28 oder 63 für das 7er-Einmaleins). Wenn du keine passende Karte hast, kannst du eine Sternkarte verwenden, die immer gültig ist. Wenn du keine passende Karte hast, musst du trotzdem eine Karte ablegen, auch wenn sie falsch ist. Bluffen ist erlaubt; solange du nichts verrätst, wissen die anderen nicht, ob die Karte korrekt ist. Wenn du vermutest, dass der letzte Spieler eine falsche Karte gespielt hat, kannst du "Sjomi!" sagen. Der letzte Spieler muss dann seine Karte aufdecken.

Ist die Karte falsch, muss der letzte Spieler alle Karten vom Ablagestapel nehmen. Ist die Karte korrekt, musst du alle Karten nehmen.

Nach einem “Sjomi!” beginnt eine neue Runde. Der Verlierer legt die verwendete Einmaleins-Karte unter den Stapel und deckt eine neue auf. Der Verlierer beginnt die nächste Runde.

Grüne Einmaleinskarten zeigen das aktuelle Einmaleins an.

Zahlenkarten enthalten Produkte der Einmaleinsreihen von 2 bis 10, jeweils bis zum 10-fachen.

Sternkarten stellen Quadratzahlen dar (z. B. 2×2 , 3×3 , ..., 10×10)

und können jederzeit gespielt werden.

Zahlenkarten haben ein bis vier Farben, die anzeigen, wie vielen Einmaleinsreihen sie angehören. Je mehr Farben, desto mehr Reihen.

TIPSS

- **Versuche**, einfarbige Zahlenkarten schnell loszuwerden.
- **Nutze** die Einmaleinstabelle, wenn du dir bei einem Produkt unsicher bist.
- **Verwende** nur die Einmaleinskarten der Reihen, die du üben möchtest.
- **Wenn** die Zeit abläuft, bevor das Spiel endet, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten.



OBJECTIFS

- ✓ Pratiquer et automatiser les tables de multiplication jusqu'à 10
- ✓ Apprendre à penser stratégiquement
- ✓ Exercer la collaboration et la communication
- ✓ Apprendre à gérer la victoire et la défaite

EXPLANATION

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus rapidement possible. Le premier joueur à ne plus avoir de cartes gagne.

Mélangez les cartes vertes numériques et distribuez-les aux joueurs. Placez les cartes restantes face cachée en une pile.

Mélangez les cartes de tables et placez-les face cachée dans une pile séparée. Retournez la première carte; c'est la table de multiplication pour ce tour.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en posant une carte numérique face cachée sur la pile. Une carte correcte est un produit de la table actuelle (par exemple, 14, 28 ou 63 pour la table de 7). Si vous n'avez pas de carte correcte, vous pouvez utiliser une carte étoile, toujours valable. Si vous n'avez pas de carte correcte, vous devez quand même en jouer une, même si elle est incorrecte. Le bluff fait partie du jeu; tant que vous ne révélez pas votre carte, les autres ne sauront pas si elle est correcte.

Si vous pensez que le dernier joueur a joué une carte incorrecte, vous pouvez dire "Sjomi!". Le dernier joueur doit alors révéler sa carte.

Si la carte est incorrecte, le dernier joueur doit prendre toutes les cartes de la pile. Si la carte est correcte, vous devez prendre toutes les cartes.

Après un “Sjomi!”, une nouvelle manche commence. Le perdant place la carte de table utilisée sous la pile et en retourne une nouvelle. Le perdant commence la prochaine manche.

Les cartes de table vertes indiquent la table de multiplication pour le tour. Les cartes numériques incluent des produits des tables de 2 à 10, jusqu'à 10 fois chaque.

Les cartes étoile représentent des carrés (par exemple, 2×2 , 3×3 , ..., 10×10) et peuvent être jouées à tout moment.

Les cartes numériques ont une à quatre couleurs, indiquant le nombre de tables auxquelles elles appartiennent. Plus il y a de couleurs, plus elles s'intègrent dans de tables.

CONSEILS

- **Essayez** de vous débarrasser rapidement des cartes numériques à une seule couleur.
- **Consultez** le tableau de multiplication si vous n'êtes pas sûr d'un produit.
- **Utilisez** uniquement les cartes de table pour les tables que vous souhaitez pratiquer.
- **Si le temps** s'écoule avant la fin du jeu, le joueur avec le moins de cartes gagne.



OBJETIVOS

- ✓ Practicar y automatizar las tablas de multiplicar hasta el 10
- ✓ Aprender a pensar estratégicamente
- ✓ Practicar la colaboración y la comunicación
- ✓ Aprender a manejar el ganar y perder

EXPLICACIÓN

El objetivo del juego es deshacerse de todas tus cartas lo más rápido posible. El primer jugador en quedarse sin cartas gana.

Baraja las cartas verdes de números y repártelas entre los jugadores. Las cartas sobrantes se colocan boca abajo en una pila.

Baraja las cartas de las tablas de multiplicar y colócalas boca abajo en una pila separada. Para comenzar, voltea la carta superior de las tablas; esta indica la tabla de multiplicar para esta ronda.

Los jugadores, en sentido horario, colocan una carta de número boca abajo en la pila de descarte. Una carta correcta es aquella cuyo número es un resultado de la tabla actual (por ejemplo, 14, 28 o 63 en la tabla del 7). Si no tienes una carta correcta, puedes usar una carta estrella, que siempre es válida.

Si no tienes una carta correcta, aún debes jugar una carta, incluso si es incorrecta. Puedes intentar engañar a los demás; mientras no muestres señales, nadie sabrá si tu carta es correcta o no.

Si crees que el último jugador jugó una carta incorrecta, puedes decir “¡Sjomi!”. El último jugador debe entonces revelar su carta.

Si la carta es incorrecta, ese jugador debe tomar todas las cartas de la pila de descarte. Si la carta es correcta, tú debes tomar todas las cartas.

Después de un “¡Sjomi!”, comienza una nueva ronda. El perdedor coloca la carta de tabla usada al final de su pila y voltea una nueva. El perdedor inicia la siguiente ronda.

Las cartas verdes de las tablas indican la tabla de multiplicar para la ronda. Las cartas de números incluyen resultados de las tablas del 2 al 10, hasta 10 veces cada una.

Las cartas estrella representan cuadrados perfectos (por ejemplo, 2×2 , 3×3 , ..., 10×10) y se pueden jugar en cualquier momento.

Las cartas de números tienen de uno a cuatro colores, indicando la cantidad de tablas a las que pertenecen. Cuantos más colores, más tablas en las que encajan.

CONSEJOS

- **Intenta** deshacerte rápidamente de las cartas de un solo color.
- **Consulta** la tabla de multiplicar si no estás seguro de un resultado.
- **Usa** solo las cartas de las tablas que deseas practicar.
- **Si el tiempo** se acaba antes de que termine el juego, gana el jugador con menos cartas.



重点目标

- ✓ 练习并熟练掌握2到10的乘法表
- ✓ 学习战略思维
- ✓ 练习合作与沟通
- ✓ 学习如何面对胜利和失败

游戏玩法

游戏的目标是尽快出完手中的所有牌。第一个出完所有牌的玩家获胜。

摇摇绿色数字卡牌，并将它们分发给玩家。剩下的卡牌盖着放成一叠。

洗乘法表牌，面朝下放在另一堆。开始时，翻开最上面的乘法表牌；这张牌表示本轮需要使用的乘法表。

玩家按顺时针轮流将一张数字牌面朝下放在弃牌堆上。正确的牌是当前乘法表的乘积（例如，14、28或63是7的乘法表的结果）。如果没有正确的数字牌，可以使用星星牌，星星牌始终有效。

如果没有正确的牌，仍然必须出一张牌，即使是错误的。你可以尝试欺骗其他玩家；只要你不表现出异常，没人会知道你出的牌是否正确。

如果你怀疑上一位玩家出的牌不正确，可以喊“Sjomi!” 那位玩家必须翻开他们的牌。

如果牌是错误的，那位玩家必须拿走弃牌堆中的所有牌。如果牌是正确的，你必须拿走所有的牌。

在“Sjomi!”之后，开始新一轮。失败者将使用过的乘法表牌放到堆底，并翻开新的牌。失败者开始下一轮。

绿色的乘法表牌表示本轮的乘法表。数字牌包括2到10的乘法表的乘积，每个乘法表乘到10。

星星牌代表平方数（例如， 2×2 、 3×3 、...、 10×10 ），可以在任何时候出。

数字牌有一到四种颜色，表示它们属于多少个乘法表。颜色越多，适用的乘法表越多。

游戏提示

- 尽快出掉只有一种颜色的数字牌。
- 如果不确定结果，可以查阅乘法表。
- 只使用你想练习的乘法表的牌。。
- 如果时间结束而游戏未完成，手中牌最少的玩家获胜。



Sales office

Europe - Africa

Anders Celsiusstraat 15
7442PB Nijverdal
THE NETHERLANDS
P +31-88 2035 700
F +31-314 791 023
E info@heutink.com

USA

600 E. Luchessa Avenue
Gilroy, CA 95020
USA
P +1-650-964-2735
F +1-650-964-8162
E info@heutink-usa.com

Asia - Pacific

9-27 Nanhai Road
315800 Ningbo-Beilun
CHINA
P +86-574-8685 7556
F +86-574-8686 9257
E info@educationall.com

**The Power
of Play
*in a World
of Learning***