



**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.

Like us on



**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. LRM1767-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.



**Learning Resources®**

LER 1767

**2-4**  
players  
jugadores  
joueurs  
Spieler

ages  
años • ans • Jahre  
**5+**



Suma diez para  
llegar a la cumbre  
De dix en dix  
Zehn bis zur Spitze

**Activity Guide**

Guía de actividades  
Guide d'activités  
Spielanleitung

**WARNING:**  
CHECK FOR HAZARD. Small parts.  
Not for children under 3 years.

**Includes:**  
50 Number cubes

**Object of the Game**

Be the first player to stack all your number cubes while making 10, and win!

**Setup**

1. Each player takes 5 number cubes. (If only 2 players are playing, each player takes 7 cubes.) Place the extra cubes off to the side in a pile.
2. Take any cube from the extra pile and place it in the center of the play area to start the game. Make sure the two blank sides of the cube are on the top and bottom.
3. Each player sits across from one side of this cube, using the number facing them to make 10 throughout the game.

**How to Play**

1. All players race to make 10 by stacking another cube on top, adding together the numbers to begin building the tower (for example, stack 4 on top of 6, 8 atop 2, and so on). Call out "10!" after making 10. Do not reposition cubes once they are stacked.
2. The wild (★) sides can represent any number. If the number facing you is 4, for

**Alternate Play**

- Take turns instead of racing to make 10. Begin play with the youngest player. If a player is unable to make 10 during a turn, play passes to the next player. When players make 10, have them state the equation aloud ("3 and 7 make 10!").
  - To win, be the first player to stack all your cubes!
1. If ALL players are unable to make 10, at any point during play, take a cube from the extra pile, add it to the tower, and continue. If players are still unable to make 10, take turns adding a cube from the extra pile until someone can make 10.
  2. Build that tower high, but be careful: if you knock it over, you must take two more cubes from the extra pile. Clear away all the cubes used to build the tower and place them into the extra pile. Start making a new tower using any cube from the extra pile, and continue play.
  3. Keep racing and stacking cubes to make 10.
  4. To win, be the first player to stack all your cubes!

## Suma diez para llegar a la cumbre

### Incluye

30 cubos de números

### Principios básicos

1. Cada jugador coge 5 cubos de números. (Si solo juegan 2 jugadores, cada uno cogerá 7 cubos.) Coloca el resto de cubos a un lado en una pila.
2. Coge cualquier cubo de la pila extra y colócalo en el centro del área de juego para empezar. Asegúrate de que los dos lados en blanco del cubo están arriba y abajo.
3. Cada jugador se sentará frente a un lado de ese cubo, usando el número ante el que se encuentra para sumar 10 durante todo el juego

### Cómo jugar

1. Todos los jugadores se dan prisa para sumar 10 apilando un cubo encima de otro, sumando los números para empezar a construir la torre (por ejemplo, apila 4 encima de 6, 8 encima de 2, etcétera). Di "¡10!" después de hacer 10. Los jugadores no pueden cambiar de posición los cubos una vez están apilados.
2. Los lados comodín pueden representar cualquier número. Si el número ante el que estás es 4, podrás poner encima por ejemplo un comodín que represente el 6 para sumar 10. Ahora ese comodín representará 6 durante la duración del juego.
3. Sigue compitiendo y apilando cubos para sumar 10.
4. Si NINGUNO de los jugadores puede sumar 10 en algún momento del juego, coge un cubo de la pila adicional, ponlo en la torre, y continúa jugando. Si los jugadores siguen sin poder sumar 10, continúa agregando un cubo de la pila adicional por turnos hasta que alguien pueda sumar 10.
5. Construye una torre alta, pero ten cuidado: si la tiras, tendrás que coger dos cubos más de la pila adicional. Quita todos los cubos utilizados para construir la torre y colócalos en la pila adicional. Empieza a hacer una torre nueva usando cualquier cubo de la pila adicional y continúa jugando.
6. ¡Para ganar, deberás ser el primer jugador en apilar todos los cubos!

### Juego alternativo

- Juega por turnos en vez de correr para ser el más rápido en sumar 10. Empezará el jugador más pequeño. Si un jugador no puede sumar 10 durante su turno, éste pasará al siguiente. Cuando los jugadores sumen 10, haz que digan en voz alta la ecuación ("3 más 7 igual a 10").
- ¡Para ganar, deberás ser el primer jugador en apilar todos tus cubos!

## De dix en dix

### Comprend :

30 cubos numérotés

### Préparation

1. Chaque joueur prend 5 cubos numérotés. (S'il n'y a que 2 joueurs, ils prennent 7 cubos chacun.) Laisser les cubos restants dans une pile à côté. Ce sera la pioche.
2. Prendre un cube dans la pioche et le poser au centre de la table pour démarrer le jeu. Les deux faces vierges du cube doivent être orientées vers le haut et le bas.
3. Chaque joueur s'assied devant une face du cube et se réfère aux chiffres qui lui font face pendant toute la partie pour additionner les chiffres

### Règles du jeu

1. Tous les joueurs font la course pour additionner le chiffre du cube posé et le chiffre du nouveau cube placé par dessus (par exemple, poser un 4 sur un 6, un 8 sur un 2, ainsi de suite). Dis « 10 » lorsque tu obtiens un total de 10. Les joueurs ne peuvent pas changer l'ordre de positionnement des cubos empilés.
2. Les faces joker peuvent représenter n'importe quel chiffre. Si le chiffre face au joueur est 4, par exemple, il peut poser par dessus un cube joker représentant un 6 pour totaliser 10. Cette face joker correspond désormais à un 6 pour le reste de la partie.
3. Continuer ainsi à empiler les cubos pour totaliser 10 à chaque fois.
4. Si à un moment dans la partie AUCUN joueur ne peut totaliser 10, prendre un cube de la pioche et le poser sur la pile pour relancer la

partie. Si les joueurs ne peuvent toujours pas jouer, ils continuent à piocher à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur puisse totaliser 10.

5. La pile monte de plus en plus haut : si un joueur la fait tomber, il doit prendre deux cubos dans la pioche. Placer tous les cubos de la pile effondrée avec ceux de la pioche. Démarrer une nouvelle pile en prenant un cube de la pioche, et reprendre le jeu.
6. Je premier joueur à avoir empilé tous ses cubos est le gagnant.

### Autre possibilité de jeu

- Au lieu de faire la course, les joueurs jouent chacun leur tour. Le plus jeune joueur démarre la partie. Si un joueur ne peut pas totaliser 10 lorsque c'est son tour, il passe son tour. Lorsqu'un joueur totalise 10, il doit annoncer l'opération à voix haute (« 3 + 7 = 10 »).
- Je premier joueur à avoir empilé tous ses cubos est le gagnant.

## Zehn bis zur Spitze

### Set enthält:

30 Zahlenwürfel

### Spieleaufstellung

1. Jeder Spieler bekommt 5 Zahlenwürfel. (Bei 2 Spielern bekommt jeder Spieler 7 Würfel). Die übrigen Würfel werden zur Seite gelegt (Extrawürfel).
2. Um das Spiel zu beginnen, nimmst du einen der Extrawürfel und setzt diesen in die Mitte des Spielfeldes. Die unbeschrifteten Flächen des Würfels müssen jeweils nach oben bzw. unten zeigen.
3. Jeder Spieler sitzt einer Seite dieses Würfels gegenüber. Anhand der Zahl, die die Spieler auf ihrer Seite sehen, müssen sie bei jedem Spielzug versuchen, auf die Zahl 10 zu kommen.

### Spieleanleitung

1. Alle Spieler müssen nun so schnell wie möglich mit dem Bau des Turms beginnen, indem sie mit ihren Würfeln auf 10 kommen. Dabei setzen sie einen Würfel auf den anderen und addieren die Zahlen (Beispiel: setze 4 auf 6, 8 auf 2 usw.). Rufen Sie laut „10!“, wenn Sie 10 geschafft haben. Sobald ein Würfel gesetzt wurde, kann er nicht mehr ausgetauscht werden.
2. Mit den wilden Würfelseiten kannst du willkürlich Zahlen wählen. Wenn du zum Beispiel vor der Zahl 4 sitzt, kannst du einen Würfel mit einer wilden Seite wählen, die die Zahl 6 repräsentiert, um auf 10 zu kommen. Während des gesamten Spiels steht diese wilde Seite dann für die Zahl 6.
3. Setze weiter und so schnell wie möglich Würfel, die zusammen 10 ergeben.
4. Falls im Laufe des Spiels KEINER der Spieler mit seinen Würfeln auf 10 kommt, nimmst du einen der Extrawürfel und setzt diesen auf den Turm. Dann geht das Spiel weiter. Falls dann immer noch keiner der Spieler auf 10 kommt, setzt ihr abwechselnd jeweils einen Extrawürfel auf den Turm, bis schließlich einer der Spieler auf 10 kommt.
5. Baut den Turm so hoch wie möglich, aber Vorsicht: wenn du den Turm umstößt, musst du zwei zusätzliche Extrawürfel nehmen. Räume alle Würfel, die für den Bau des Turms verwendet wurden, auf die Seite zu den Extrawürfeln. Nimm dann einen beliebigen Extrawürfel, um einen neuen Turm zu beginnen und das Spiel fortzusetzen.
6. Wer alle seine Würfel am schnellsten gesetzt hat, gewinnt das Spiel!

### Alternatives Spiel

- Anstatt auf Zeit zu spielen, wechseln sich alle Spieler mit dem Setzen ihrer Würfel ab, um auf 10 zu kommen. Der jüngste Spieler beginnt. Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, mit keinem seiner Würfel auf 10 kommt, muss er aussetzen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn ein Spieler auf 10 kommt, muss er die Gleichung laut vorsagen, z. B.: „3 und 7 macht 10!“
- Wer alle seine Würfel am schnellsten gesetzt hat, gewinnt das Spiel!