



# Potty Professors

## Contents:

4 'laboratory' boards, 40 large sum cards, 40 small picture/number cards

## VERSION 1

### Object

To be the first player to make a wacky experiment on their professor's lab board by collecting ten pieces of apparatus.

### To play

- Each player chooses one of the 'laboratory' boards.
- The small cards are spread out number side uppermost on the table. The large sum cards are placed in a pile with the sum side uppermost.
- The youngest player begins by taking the top card from the pile and trying to find a small card with the correct answer on it.
- When the player thinks they have found the correct answer, they rub the black cloud on the sum card to see if the number revealed matches the number they have chosen.
- If the numbers match, the player places the small card picture side uppermost on their board and the sum card is discarded. If the number revealed does not match, the small card is returned to the table and the sum card is placed at the bottom of the pile.
- Play then passes to the next player.

N.B. As players collect the pieces of apparatus, they can try to arrange them into a wacky experiment!

### The winner

The winner is the first player to correctly match ten sum cards with ten small cards.

## VERSION 2

### Object

To be the first player to make a wacky experiment on their 'laboratory' board by collecting ten pieces of apparatus.

### To play

- Each player chooses one of the 'laboratory' boards.
- The large sum cards are spread out on the table, with the number sums uppermost. The small cards are placed in a pile, picture side uppermost.
- The youngest player begins by taking one of the small card from the top of the pile and trying to find a sum card which would make the number shown on the reverse of the small card.
- If they think the one they have picked up is the correct answer, they rub the magic black cloud on the reverse of the sum card to reveal the correct answer. If the numbers match, the small card is placed apparatus side uppermost on their professor's lab board. The sum card is then discarded.
- If a player makes an incorrect guess, play passes to the next player. The sum card is returned to the table and the number card is placed at the bottom of the pile.
- Play then passes to the next player.

N.B. As players collect the pieces of apparatus, they can try to arrange them into a wacky experiment!

### The winner

The winner is the first player to correctly match ten sum cards with ten small cards.



©2002 Orchard Toys, Formlend Ltd  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 037 Made in England  
Please retain this information for future reference.



## Professori Pazzi

### Contiene:

4 cartelle "laboratorio", 40 grosse carte conto, 40 piccole carte illustrate e numerate

### VERSIONE 1

#### Obiettivo

Essere il primo a fare un folle esperimento raccogliendo dieci oggetti da laboratorio.

#### Come si gioca

- Ogni giocatore sceglie una cartella "laboratorio".
- Le carte piccole vengono sparpagliate sul tavolo con il lato del numero in su. Le grosse carte conto vanno raccolte in un mazzo con l'operazione aritmetica rivolta verso l'alto.
- Il giocatore più giovane pesca la prima carta dal mazzo e cerca di trovare una carta piccola che porti indicata la soluzione giusta.
- Quando pensa di aver trovato la carta giusta, strofina la nuvola nera sulla carta conto per vedere se il numero rivelato corrisponde al numero da lui scelto.
- Se i numeri corrispondono, il giocatore sistema la carta piccola sulla propria cartella con la faccia illustrata in su, mentre la carta conto viene eliminata. Se invece il numero rivelato non corrisponde, la carta piccola va rimessa sul tavolo e la carta conto viene posta in fondo al mazzo.
- Il turno passa al giocatore successivo.

N.B. Mentre raccolgono gli oggetti da laboratorio, i giocatori possono divertirsi a sistemarli in modo da creare un folle esperimento!

#### Il vincitore

Vince il primo giocatore che abbina correttamente dieci carte conto con dieci carte piccole.

### VERSIONE 2

#### Obiettivo

Essere il primo a fare un folle esperimento raccogliendo dieci oggetti da laboratorio.

#### Come si gioca

- Ogni giocatore sceglie una cartella "laboratorio".
- Le grosse carte conto vengono sparse sul tavolo, con l'operazione aritmetica rivolta verso l'alto. Le carte piccole vanno raccolte in un mazzo con la faccia illustrata in su.
- Il giocatore più giovane pesca la prima carta piccola dal mazzo e cerca di trovare una carta conto il cui totale corrisponda al numero segnato sul retro della carta piccola.
- Quando pensa di aver trovato la carta giusta, il giocatore strofina la nuvola nera magica sul retro della carta conto per rivelare la soluzione corretta. Se i numeri corrispondono, il giocatore sistema la carta piccola sulla propria cartella "laboratorio" con la faccia illustrata in su, mentre la carta conto va eliminata.
- Se un giocatore ha scelto la carta sbagliata, il turno passa alla persona successiva. La carta conto va rimessa sul tavolo e la carta piccola viene posta in fondo al mazzo.
- Il turno passa quindi al giocatore successivo.

N.B. Mentre raccolgono gli oggetti da laboratorio, i giocatori possono divertirsi a sistemarli in modo da creare un folle esperimento!

#### Il vincitore

Vince il primo giocatore che abbina correttamente dieci carte conto con dieci carte piccole.



## Los Profesores Chiflados

### Contenido:

4 tableros de laboratorio, 40 cartas grandes de suma y 40 cartas pequeñas con números y dibujos

### VERSIÓN 1

#### Objetivo

Ser el primer jugador que haga un experimento chiflado en el tablero de laboratorio de su profesor y reúna diez piezas de material.

#### Cómo jugar

- Cada jugador deberá escoger uno de los tableros de laboratorio.
- Las cartas pequeñas se colocan en la mesa con la cara que tiene los números hacia arriba. Las cartas grandes de suma se colocan en un montón con la cara de la suma hacia arriba.
- El jugador más joven empieza cogiendo la carta de arriba del montón e intenta encontrar una carta pequeña que tenga la solución correcta.
- Cuando el jugador crea que ha encontrado la solución correcta, deberá frotar la nube negra de la carta de suma para ver si el número que aparece coincide con el que ha elegido.
- Si los números coinciden, el jugador deberá colocar en el tablero la carta pequeña con el dibujo hacia arriba y, a continuación, descartará la carta de suma. Si el número que aparece no coincide, la carta pequeña vuelve a colocarse en la mesa, y la carta de suma se coloca debajo de la pila.
- A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

Nota: Al mismo tiempo que los jugadores reúnen las piezas de material, pueden colocarlas de manera que vayan creando un experimento chiflado.

#### Ganador

El ganador es el primer jugador que haga coincidir correctamente las diez cartas de suma con diez cartas pequeñas.

### VERSIÓN 2

#### Objetivo

Ser el primer jugador que haga un experimento chiflado en el tablero de laboratorio y reúna diez piezas de material.

#### Cómo jugar

- Cada jugador deberá escoger uno de los tableros de laboratorio.
- Las cartas grandes de suma se reparten y se colocan en la mesa con la cara de las sumas hacia arriba. Las cartas pequeñas se colocan en un montón, con la cara del dibujo hacia arriba.
- El jugador más joven empieza cogiendo una de las cartas pequeñas de encima del montón e intenta encontrar una carta de suma que dé el número que aparece en el reverso de la carta pequeña.
- Si el jugador piensa que la carta que ha cogido tiene la solución correcta, deberá frotar la nube negra mágica que figura en el reverso de la carta de suma para descubrir cuál es la solución correcta. Si los números coinciden, se coloca la carta pequeña con la imagen del material hacia arriba en el tablero de laboratorio de su profesor. Una vez que se usa la carta de suma, ésta se descarta.
- Si un jugador se equivoca, el turno pasa al siguiente jugador. La carta de suma vuelve a colocarse en la mesa y la carta con el número se pone en la parte de abajo del montón.
- A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

Nota: Al mismo tiempo que los jugadores reúnen las piezas de material, pueden colocarlas de manera que vayan creando un experimento chiflado.

#### Ganador

El ganador es el primer jugador que haga coincidir correctamente las diez cartas de suma con diez cartas pequeñas.



## Verstrooide Professors

### Inhoud:

4 laboratorium borden, 40 grote sommenkaarten, 40 afbeelding/nummerkaartjes

### VERSIE 1

#### Doel van het spel

De eerste speler die een waanzinnig experiment uitvoert op het laboratoriumbord van zijn professor door het verzamelen van 10 instrumenten, wint.

#### Spelregels

- Elke speler kiest een van de laboratoriumborden.
- De kleine kaartjes worden met de nummerzijde naar boven op tafel gelegd. De grote sommenkaarten worden met de sommenzijde naar boven op een stapel gelegd.
- De jongste speler begint door de bovenste kaart van de stapel te pakken en een kaartje te zoeken met het juiste antwoord.
- Wanneer de speler denkt het juiste antwoord gevonden te hebben, wrijft deze over de zwarte wolk op de sommenkaart om te zien of het antwoord dat verschijnt overeenkomt met het getal dat is gekozen.
- Als de nummers overeenkomen, legt de speler het kleine kaartje met de afbeelding naar boven op zijn bord en wordt de sommenkaart weggelegd. Als het getal dat verschijnt niet overeenkomt, wordt het kleine kaartje teruggelegd op tafel en wordt de sommenkaart onder op de stapel gelegd.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.

N.B. Naarmate spelers apparatuur verzamelen, kunnen ze proberen hier een waanzinnig experiment mee uit te voeren!

#### De winnaar

De winnaar is de eerste speler die op de juiste wijze tien sommenkaarten verbindt met tien kleine kaartjes.

### VERSIE 2

#### Doel van het spel

De eerste speler die een waanzinnig experiment uitvoert op zijn laboratoriumbord door het verzamelen van 10 instrumenten, wint.

#### Spelregels

- Elke speler kiest een van de laboratoriumborden.
- De grote sommenkaarten worden over de tafel verspreid, met de sommen naar boven. De kleine kaartjes worden met de afbeelding naar boven op een stapel gelegd.
- De jongste speler begint door een van de kleine kaartjes van de stapel te pakken en een sommenkaart te zoeken die het getal vormt dat aan de achterzijde van het kleine kaartje wordt weergegeven.
- Als de speler denkt dat hij of zij het juiste antwoord heeft gepakt, wordt over de 'magische' zwarte wolk aan de achterzijde van de sommenkaart gewreven om het juiste antwoord te onthullen. Als de nummers overeenkomen, wordt het kleine kaartje met de afbeelding naar boven op het laboratoriumbord van de professor gelegd. De sommenkaart wordt vervolgens weggelegd.
- Als een speler een verkeerd antwoord kiest, is de volgende speler aan de beurt. De sommenkaart wordt teruggelegd op tafel en de nummerkaart wordt onder op de stapel gelegd.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.

N.B. Naarmate spelers apparatuur verzamelen, kunnen ze proberen hier een waanzinnig experiment mee uit te voeren!

#### De winnaar

De winnaar is de eerste speler die op de juiste wijze tien sommenkaarten verbindt met tien kleine kaartjes.



©2002 Orchard Toys, Formlend Ltd  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, Inghilterra  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Rif: 037 Fabbricato in Inghilterra  
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2002 Orchard Toys, Formlend Ltd  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, Inglaterra  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref.: 037 Fabricado en Inglaterra  
Conserve esta información para consultarla en el futuro.



©2002 Orchard Toys, Formlend Ltd  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, Engeland  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 037 Gemaakt in Engeland  
Bewaar deze informatie ter referentie.