



103 469

Die Verflixte 7

The Tricky 7

Le Sacré 7



1-4

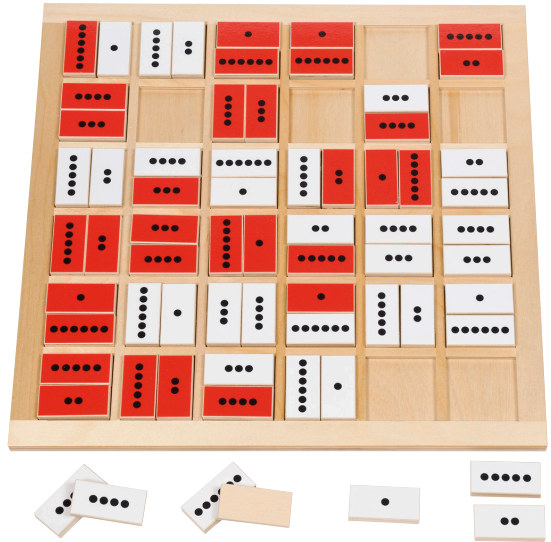
4+

Jahre / years / ans

Die Verflixte 7

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 36 Rote Spielsteine
- 36 Weiße Spielsteine
- 4 Würfel (2 Augenwürfel, 2 Ziffernwürfel)
- 1 Baumwollbeutel
- 1 Spielanleitung



Pädagogischer Ansatz

Förderung mathematischer Kompetenzen:

- Sortieren, Zuordnen
- Zahlenreihen bilden im Zahlenraum bis 6
- Simultane Mengenerfassung im Zahlenraum bis 6
- Zuordnung Menge-Ziffer
- Zahlenzerlegung im Zahlenraum bis 7
- einfache Additions - und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 7
- Je nach Spielvariante auch strategisches Denken, Konzentration und Frustrationstoleranz

„Die Verflixte 7“ ist ein Spiel, das sich durch seine zahlreichen Spielvarianten und Schwierigkeitsstufen hervorragend für die Förderung verschiedenster mathematischer Kompetenzen eignet. Die Größe der Spielsteine ist optimal für Kinderhände geeignet. Die klare Symbolik und Farbgebung ermöglicht es im Kindergarten und in der Vorschule pränumerische Vorläuferkompetenzen wie Sortieren und Zuordnen zu fördern. Begriffe wie „weniger“ und „mehr“ können spielend erarbeitet werden.

Darüber hinaus können mit den Spielsteinen Zahlenreihen gebildet werden, Begriffe wie „Vorgänger“ und „Nachfolger“ werden erfahrbar. Das Spiel ermöglicht zudem die Förderung der simultanen Mengenerfassung und durch den Einsatz der Ziffernwürfel die Zuordnung Menge-Ziffer.

In der Grundschule ist für viele Kinder der Zehnerübergang eine der größten Hürden im mathematischen Bereich der Grundrechenarten. Eine wichtige Voraussetzung, diese Hürde zu meistern, ist die sichere Zahlenzerlegung. Für diese Kompetenz muss das Kind einfache Additions- und Subtraktionsaufgaben beherrschen. Mit der „Verflixten 7“ kann dieser Bereich in einem überschaubaren Zahlenraum spielend und mit viel Spaß gefördert werden.

Ab dem Schulalter und für Erwachsene, ist „Die Verflixte 7“ ein spannendes und herausforderndes Strategiespiel. Gefördert werden dabei das Verständnis für die Mengenkonzanz, die differenzierte Zahlenzerlegung und die Konzentration. Insbesondere die Spielmöglichkeit 7 (Expertenvariante) fördert zudem das strategische, planerische Handeln und bietet auch für ältere Kinder einen abwechslungsreichen und anspruchsvollen Spielanreiz.

Spielmöglichkeiten

ohne Spielbrett für 1-4 Spieler

Die Spielvarianten ohne Spielbrett dienen dazu, die Kinder mit den Spielsteinen, insbesondere den abgebildeten Mengen (Punkteanzahl von 1 bis 6) vertraut zu machen.

1. Sortieren

Die Spielsteine können nach unterschiedlichen Kriterien sortiert werden. Die einfachste Version ist die Sortierung in rote und weiße Steine. Außerdem kann nach Mengen sortiert werden, also alle Steine mit einem Punkt, mit zwei Punkten usw. Hierbei wird gleichzeitig die simultane Mengenerfassung im Zahlenraum bis 6 gefördert.

2. Zahlenreihen

Die Spielsteine werden in auf- oder absteigender Reihenfolge von 1 bis 6 Punkten gelegt.

3. Zuordnung Ziffer-Menge

Die Kinder würfeln reihum mit einem Zahlenwürfel und suchen entsprechend der Ziffer den Spielstein mit der passend abgebildeten Menge aus.

Spielmöglichkeiten

mit Spielbrett für 1-4 Spieler

Das Prinzip des Spiels beruht auf der Zahl 7. Immer wenn Spielsteine in das Spielbrett eingesetzt werden, muss die Gesamtzahl in dem jeweiligen Feld den Wert 7 ergeben.

4. Zahlenzerlegung

im Zahlenraum bis 7 ohne Würfel

Diese Spielvariante ist ohne Wettbewerb

Spielvorbereitung: Alle roten Steine werden auf dem Spielbrett verteilt – in jedes Einlegekästchen je einen Stein. Die Anordnung ist dabei beliebig. Die weißen Steine werden mit der Rückseite nach oben um das Spielbrett verteilt.

Spielverlauf: Reihum dürfen die Mitspieler einen beliebigen weißen Stein umdrehen. Nun müssen sie den Spielstein in das Spielbrett einlegen. Der einzulegende weiße Stein muss dabei mit dem bereits eingelegten roten Stein die Summe 7 ergeben. Es wird solange gespielt, bis das Spielbrett komplett gefüllt ist.

5. Zahlenzerlegung

im Zahlenraum bis 7 mit Würfeln

Diese Spielvariante kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Ziel des Spieles ist es, so viele Felder wie möglich zur Summe 7 zu ergänzen.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett wird leer in die Mitte des Tisches gelegt. Alle Steine werden mit der Vorderseite nach oben um das Spielbrett verteilt.

Spielverlauf: Reihum dürfen die Mitspieler würfeln und sich aus den Spielsteinen die heraussuchen, die der gewürfelten Augenzahl entsprechen. Nun werden diese Spielsteine in das Brett gelegt. Dabei müssen die Mitspieler versuchen bereits liegende Steine zur Summe 7 zu ergänzen. Ist keine Ergänzung zur Summe 7 möglich, muss der Spielstein in ein freies Feld gelegt werden. Für jedes komplette Feld erhält der Spieler sofort einen Punkt gutgeschrieben. Bei dieser Variante kann es vorkommen, dass die gewürfelte Augenzahl nicht gespielt werden kann, da kein entsprechender Spielstein mehr zur Verfügung steht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe bis alle Spielsteine in das Spielbrett eingelegt wurden. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Schwierigkeitsstufe 1

Gespielt wird mit einem Augenzwürfel. Die Steine dürfen im Feld ergänzt werden, ohne dass die Farbe eine Rolle spielt.

Schwierigkeitsstufe 2

Gespielt wird mit zwei Augenzwürfeln. Die Steine dürfen im Feld ergänzt werden, ohne dass die Farbe eine Rolle spielt.

Schwierigkeitsstufe 3

Gespielt wird mit einem Augenzwürfel. Zusätzlich müssen die Steine die in einem Feld gemeinsam liegen die gleiche Farbe aufweisen, also beide rot oder weiß sein.

Schwierigkeitsstufe 4

Gespielt wird mit zwei Augenzwürfeln. Zusätzlich müssen die Steine die in einem Feld gemeinsam liegen die gleiche Farbe aufweisen, also beide rot oder weiß sein.

Schwierigkeitsstufe 5

Gespielt wird mit Zahlenwürfeln. Dies ist in allen Schwierigkeitsstufen möglich. Zusätzlich zur Förderung der simultanen Mengenerfassung wird durch den Einsatz der Zahlenwürfel die Zuordnung Ziffer-Zahl/Menge gefördert.

Spielmöglichkeiten

mit Spielbrett für 2 Spieler

6. Zahlenzerlegung

im Zahlenraum bis 7 mit Würfeln

Diese Spielvariante kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden. Ziel des Spieles ist es die eigenen Spielsteine so schnell wie möglich in das Spielbrett einzulegen. Komplette Felder müssen dabei immer die Summe 7 ergeben.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett wird leer in die Mitte des Tisches gelegt. Ein Spieler erhält alle roten, der andere Spieler alle weißen Steine.

Spielverlauf: Die Spieler würfeln abwechselnd und suchen sich aus ihren Spielsteinen die heraus, die der gewürfelten Augenzahl entsprechen. Nun werden diese Spielsteine in das Brett gelegt. Dabei können die Steine in freie Felder gelegt werden oder in Felder in denen bereits ein Spielstein liegt. Die Farbe der Steine, die ein Spielfeld ergänzen ist unerheblich, das Feld muss aber immer die Summe 7 ergeben. Bei dieser Variante kann es vorkommen, dass die gewürfelte Augenzahl nicht gespielt werden kann, da kein entsprechender Spielstein mehr zur Verfügung steht. Dann ist der andere Spieler an der Reihe.

Schwierigkeitsstufe 1

Gespielt wird mit zwei Würfeln. Die Steine werden immer genau entsprechend der jeweils gewürfelten Mengen ausgesucht. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle Steine ablegen konnte.

Schwierigkeitsstufe 2

Gespielt wird mit den zwei Würfeln. Die Gesamtsumme der beiden Würfel darf individuell aufgeteilt werden. Voraussetzung ist dabei, dass der Spieler die entsprechenden Steine noch zur Verfügung hat. Würfelt der Spieler beispielsweise eine 2 und eine 4 (Summe 6), kann er entweder einen Spielstein mit 6 Punkten legen, zwei Spielsteine mit 1 und 5, 2 und 4 oder 3 und 3 Punkten legen, drei Spielsteine mit 1, 2 und 3 Punkten usw. Die Anzahl der gewürfelten Augenpunkte muss komplett „verbraucht“ werden. Hat der Spieler nur noch 2 Spielsteine, würfelt er mit einem Würfel weiter. Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle Steine ablegen konnte.

7. Expertenvariante

Ab 6 Jahre und für Erwachsene

Spielvorbereitung: Das Spielbrett wird leer in die Mitte des Tisches gelegt. Ein Spieler erhält alle roten, der andere Spieler alle weißen Steine.

Spielverlauf: Die Spieler würfeln abwechselnd und suchen sich aus ihren Spielsteinen die heraus, die der gewürfelten Augenzahl entsprechen. Nun werden diese Spielsteine in das Brett gelegt. Dabei können die Steine in freie Felder gelegt werden oder in Felder in denen bereits ein Spielstein liegt. Wird ein Feld ergänzt, muss die Summe 7 ergeben. Für jedes vollständig gefüllte Feld der eigenen Farbe gibt es einen Siegpunkt. Wird das Feld des Gegenspielers aufgefüllt, gibt dies zwar keinen eigenen Siegpunkt, verhindert aber einen Siegpunkt des Mitspielers. Bei dieser Variante kann es vorkommen, dass die gewürfelte Augenzahl nicht gespielt werden kann, da kein entsprechender Spielstein mehr zur Verfügung steht. Dann ist der andere Spieler an der Reihe. Die Besonderheit dieser anspruchsvollen Variante ist, dass ein Spieler Spielsteine des Gegners aus dem Spielfeld entfernen darf und damit pro entfernten Spielstein einen zusätzlichen Siegpunkt erhält. Für die Entfernung eines gegnerischen Steines sind drei Voraussetzungen notwendig:

1. Der Stein des Mitspielers liegt alleine in einem Einlegefeld (z. B. mit der Punkteanzahl 4).

2. Es wurde mit einem Würfel die Augenzahl gewürfelt, die zur Ergänzung auf 7 notwendig ist (in unserem Beispiel die 3).

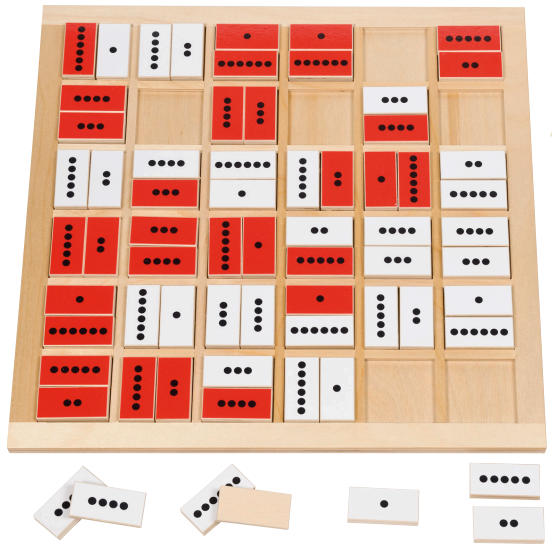
3. Der Spieler hat zusätzlich zu den beiden Spielsteinen, die einer gewürfelten Augenzahl entsprechen, einen Stein mit der Augenzahl des gegnerischen Spielsteins (in unserem Bsp. die 4).

Nun kann der Spieler den gegnerischen Stein aus dem Spielfeld entfernen (= 1 Zusatzpunkt) und mit dem eigenen Spielstein ersetzen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Steine mehr hat. Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Punkte hat.

The Tricky 7

Contents

- 1 Game board
- 36 Red game pieces
- 36 White game pieces
- 4 Dice (2 dice with pips, 2 dice with numbers)
- 1 Game instruction.



Pedagogical Value

Promotion of mathematical competences such as:

- sorting, assigning
- building series of numbers in the range of 1 to 6
- subitization in the range of 1 to 6
- assignment of quantity to numbers
- breaking down numbers in the range of 1 to 7
- simple addition or subtraction problems in the range of 1 to 7
- also strategic thinking, concentration and frustration tolerance, depending on the game version.

“The Tricky 7” is a game that is excellently suitable for promoting a great variety of mathematical competences thanks to its numerous game versions and levels of difficulty. The game pieces have the optimal size for children’s hands. Due to the clear symbolism and colour scheme, preliminary pre-numerical competences, such as sorting and assigning, can be promoted in nursery school or preschool. Concepts such as “more” and “less” can be acquired by playing. Furthermore, the children can create series of numbers with the game pieces, concepts like “predecessor” and “successor” can be learned. The game also promotes subitization and, when employing the dice with numbers, the assignment of quantity to numbers. For many children in primary school, one of the greatest hurdles in the mathematical field of basic arithmetical operations is the decimal carry. An important prerequisite for taking the hurdle is breaking down numbers in a competent way. For this competence, the child has to know how to solve simple addition or subtraction problems. “The Tricky 7” not only promotes this area easily within a manageable range of numbers but also means a lot of fun for the children.



Game Options

without Game Board for 1-4 Players

The game versions without game board aim to make children familiar with the game pieces, especially the shown quantities (number of pips from 1 to 6).

1. Sorting

The game pieces can be sorted according to different criteria. The simplest is to sort out red and white pieces. In addition, children can sort by quantities, for example all pieces with one pip, with two pips etc. By doing this, subitization in the range of 1 to 6 is also promoted.

2. Series of numbers

The game pieces are laid out in ascending or descending order from 1 to 6 pips.

3. Assignment of quantity to numbers

The children take turns at throwing a die with numbers and select the right game piece with the matching quantity shown according to the number.

Game Options

with Game Board for 1-4 Players

The game's principle is based on the number 7. Whenever the game pieces are laid into the board, the total number in the respective field must come to the value 7.

4. Breaking down numbers

in the range to 7 without a die

This game version works without any competition

Game preparation: All red game pieces are placed all over the game board – into each field one piece. The order does not matter. The white pieces are laid around the game board with its backside facing upwards.

Course of the game: The players take turns at turning one white piece they like. Now they have to lay the game piece into the game board. Together with the red piece already laid, the white piece to be laid must come to the sum 7. The game continues until the game board is completely filled.

5. Breaking down numbers

in the range to 7 with a die

This game version can be played at different levels of difficulty. The aim of the game is to complete as many fields as possible to get the sum 7.

Game preparation: The empty game board is placed the middle of the table. All pieces are laid around the board with the front facing upwards.

Course of the game: The players take turns at throwing the die and selecting the game pieces which correspond to the number of pips thrown. Now these game pieces are laid into the board. While doing so, the players must try to complete the sum 7 with the pieces already laid. If the completion of the sum 7 is not possible, the game piece must be laid into an empty field. For each complete field, the player is credited with one point at once. In this version it is possible that the thrown number of pips cannot be played since there is not a matching game piece left. In this case, it is the next player's turn, until all game pieces have been laid into the game board. The player with the most points wins the game.

Difficulty level 1

One die with pips is used. The game pieces in the field are completed, their colour is of no importance.

Difficulty level 2

Two dice with pips are used. The game pieces in the field are completed, their colour is of no importance.

Difficulty level 3

One die with pips is used. In addition, the game pieces which are lying together in one field must be of the same colour, for example both must be red or both must be white.

Difficulty level 4

Two dice with pips are used. In addition, the game pieces which are lying together in one field must be of the same colour, for example both must be red or both must be white.

Difficulty level 5

Dice with numbers are used. This is possible at all difficulty levels. By employing the dice with numbers, not only subitization is promoted but also the assignment of quantity to numbers.

Game Options

with Game Board for 2 Players

6. Breaking down numbers

in the range to 7 with dice

This game version can be played at different levels of difficulty. The aim of the game is to lay as fast as possible all the own game pieces into the game board. Complete fields must always come up to the sum 7.

Game preparation: The empty game board is placed in the middle of the table. One player gets all the red game pieces, the other player all the white ones.

Course of the game: The players take turns at throwing the dice and selecting the game pieces from their pieces which match the thrown number of pips. Now these game pieces are laid into the board. The pieces can be laid into an empty field or into one where a piece is already lying. The colour of the game pieces completing a field does not matter. However, the field must always come to the sum 7. In this version, it is possible that the thrown number of pips cannot be played since there is no matching game piece left. In this case, the other player continues.

Difficulty level 1

Two dice are used. The game pieces are always selected according to the thrown quantity. The player who could lay out all pieces first wins the game.

Difficulty level 2

The two dice are used. The sum total may be divided as one likes. It is necessary that the player still has the matching game pieces. For example: if a player throws a 2 and a 4 (sum 6), he may lay one piece with 6 points, or two pieces with a 1 and a 5, a 2 and a 4 or a 3 and a 3, or three pieces with a 1, 2 and 3 etc. The number of the thrown pips must be “used up” completely. If the player has only 2 game pieces left, he continues throwing one die only. The player who could lay out all pieces first wins the game.

7. Version for experts

Game preparation: The empty game board is placed in the middle of the table. One player gets all the red game pieces, the other player all the white ones.

Course of the game: The players take turns at throwing the die and selecting the game pieces from their pieces which match the thrown number of pips. Now these game pieces are laid into the board. The pieces can be laid into an empty field or into one where a piece is already lying. However, if a field is completed, it must always come to the sum 7. For each completely filled field of the own colour, a player gets one point. If a field of the other player is completed, the first player does not get a point but he can prevent the other player from getting the point. In this version, it is possible that the thrown number of pips cannot be played since there is no matching game piece left. In this case, the other player continues.

This demanding version is special because one player may remove the other player's game pieces from the game board, and so gains an extra point for each removed piece. A player can only remove a piece of the other player if the following 3 conditions are met:

1. The other player's piece is the only one lying in a field (for example, number of pips = 4)
2. The number of pips that is necessary in order to complete the 7 (in our example, number of pips = 3) is thrown.
3. The player has, in addition to the two game pieces which match the thrown number of pips, a game piece with the number of pips of the opponent's game piece (in our example the 4)

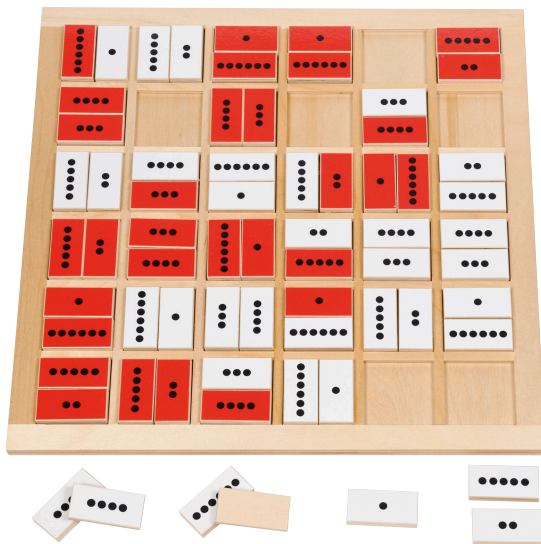
Now the player may remove the opponent's game piece from the game board (= 1 extra point) and replace it with one of his own game pieces.

The game ends when a player has no game pieces left. The player with the most points wins the game.

Le Sacré 7

Contenu

- 1 plateau
- 36 pions rouges
- 36 pions blancs
- 4 dés (2 x avec des points, 2 x avec des chiffres)
- 1 règle du jeu



But pédagogique

Développement de compétences mathématiques, par exemple :

- Trier, attribuer
- Former des suites de chiffres dans la plage de chiffres jusqu'à 6
- Saisie simultanée de quantités dans la plage de chiffres jusqu'à 6
- Attribution quantité-chiffre
- Décomposition de chiffres dans la plage jusqu'à 7
- Opérations simple d'addition et de soustraction dans la plage de chiffres jusqu'à 7
- En fonction de la variante du jeu, également la pensée stratégique, la concentration et la tolérance de la frustration sont entraînées.

Le jeu « Le Sacré 7 » permet de développer les compétences mathématiques les plus diverses, grâce à ses variantes et multiples niveaux de difficultés. La taille des pions est optimale pour les mains d'enfant. Les symboles et la coloration claires permettent déjà aux enfants de jardin d'enfant et de la maternelle de développer des compétences pré-numériques telles que le tri et l'attribution. Les notions « moins » et « plus » peuvent être acquises en jouant. En outre, a

vec les pions on peut former des suites de nombres, les termes « précédent » et « suivant » sont appréhendables. Le jeu permet en plus le développement de la saisie simultanée de quantités et de chiffres grâce aux dés chiffrés permet l'attribution quantité-chiffre. A l'école primaire, pour beaucoup d'enfants, le seuil qui dépasse le chiffre dix est un des plus grands obstacles dans le domaine mathématique des opérations fondamentales. Une condition préalable pour surmonter cet obstacle est la décomposition sûre des chiffres. Pour cette compétence, l'enfant doit maîtriser des opérations simples d'addition et de soustraction. Avec le jeu « Le Sacré 7 », ce domaine peut être développé facilement et avec beaucoup de plaisir dans une plage de chiffres concevable. Dès l'âge scolaire ainsi que pour les adultes, « Le Sacré 7 » est un jeu de stratégie passionnant et stimulant. Ceci apporte un avantage de la compréhension de valeur constante, de décomposition de nombre en plusieurs possibilités et la concentration. En particulier, la possibilité d'un jeu de 7 (Variante pour experts) favorise également les activités de planification stratégique pour les enfants plus âgés et offre également un incitatif de jeu varié et stimulant.



Possibilités de jeu

sans plateau pour 1 à 4 joueurs

Les variantes du jeu sans plateau servent à familiariser les enfants avec les pions et des quantités représentées (nombres de points de 1 à 6).

1. Trier

Les pions peuvent être triés selon des critères différents. La version la plus simple est le tri en pions rouges et pions blancs. De plus, on peut trier les quantités, c'est-à-dire, tous les pions avec un point, avec deux points etc. Grâce à cet exercice, la saisie de quantités dans la plage de chiffres jusqu'à 6 est développée.

2. Suites de chiffres

Les pions sont rangés dans l'ordre croissant ou décroissant de 1 à 6 points.

3. Attribution chiffre-quantité

Les enfants jettent le dé à chiffres à tour de rôle et cherchent ensuite le pion où est représenté la quantité correspondante.

Possibilités de jeu

avec le plateau pour 1 à 4 joueurs

Le principe du jeu repose sur le chiffre 7. A chaque fois que des pions sont placés sur le plateau, le total dans la case respective doit donner la valeur de 7.

4. Décomposition de chiffres dans la plage jusqu'à 7 sans dé

Cette variante du jeu n'est pas une compétition.

Préparation du jeu: Tous les pions rouges sont distribués sur le plateau – un pion dans chaque case. La disposition des pions est libre. Les pions blancs sont distribués autour du plateau, la face arrière vers le haut.

Déroulement du jeu: A tour de rôle, les joueurs peuvent retourner n'importe quel pion blanc. Ils doivent positionner ce pion sur le plateau. Le pion blanc et le pion rouge déjà dans la case doivent donner le résultat total de 7. Le jeu continue jusqu'à ce que le plateau soit rempli complètement.

5. Décomposition de chiffres

dans la plage jusqu'à 7 avec dé

Cette variante du jeu peut se jouer à différents niveaux de difficulté. L'objectif du jeu est de remplir le plus possible de cases avec un total de 7.

Préparation: Le plateau vide est mis au milieu de la table. Tous les pions sont distribués autour du plateau, la face supérieure vers le haut.

Déroulement du jeu: Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et choisissent parmi les pions ceux qui correspondent aux points du dé jeté. Ces pions sont positionnés sur le plateau. Les joueurs doivent essayer de compléter les pions déjà posés pour faire le total de 7. S'il n'est pas possible de faire un total de 7, le pion doit être posé dans une case libre. Pour chaque case complétée le joueur obtient un point. Dans cette variante il peut arriver que les points sur le dé jeté ne correspondent pas à un pion encore disponible. Dans ce cas, c'est le tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à avoir positionné tous les pions sur le plateau. Le gagnant est celui avec le plus de points.

Niveau de difficulté 1

On joue avec un seul dé à points. Il est permis de compléter les pions dans les cases. La couleur ne joue aucun rôle.

Niveau de difficulté 2

On joue avec deux dés à points. Il est permis de compléter les pions dans les cases. La couleur ne joue aucun rôle.

Niveau de difficulté 3

On joue avec un seul dé à points. Les pions qui se trouvent ensemble dans la même case doivent être de la même couleur, donc les deux en rouge ou en blanc.

Niveau de difficulté 4

On joue avec deux dés à points. Les pions qui se trouvent ensemble dans la même case doivent être de la même couleur, donc les deux en rouge ou en blanc.

Niveau de difficulté 5

On joue avec des dés à points. C'est possible dans tous les niveaux de difficulté. Pour développer en plus la saisie simultanée de quantités on emploie aussi les dés à chiffres ce qui favorise l'attribution des chiffres au nombre/à la quantité.

Possibilités de jeu

avec plateau pour 2 joueurs

6. Décomposition dans la plage de chiffres jusqu'à 7 avec dé

Cette variante du jeu peut se jouer dans plusieurs niveaux de difficulté. L'objectif de ce jeu est le placement le plus rapide de tous les pions sur le plateau. Les cases complétées doivent toujours donner le total de 7.

Préparation du jeu: Le plateau vide est mis au milieu de la table. Un joueur prend tous les pions rouges, l'autre joueur prend tous les pions blancs.

Déroulement du jeu: Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et choisissent parmi les pions ceux qui correspondent aux points du dé jeté. Ces pions sont positionnés sur le plateau. On peut les placer dans une case libre ou dans une case où se trouve déjà un pion. La couleur des pions qui complètent une case est négligeable, mais le total dans la case doit toujours donner 7. Dans cette variante il peut arriver que les points sur le dé jeté ne correspondent pas à un pion encore disponible. Dans ce cas, c'est le tour de l'autre joueur.

Niveau de difficulté 1

On joue avec deux dés. On choisit les pions qui correspondent aux points du dé jeté. Le gagnant est celui qui a réussi à placer le premier tous ses pions.

Niveau de difficulté 2

On joue avec deux dés. Le total des deux dés jetés peut être partagé individuellement. La condition est que le joueur dispose encore des pions correspondants. Si par exemple le joueur jette un 2 et un 4 (total de 6) il peut placer un pion avec 6 points ou deux pions avec 1 et 5, avec 2 et 4 ou avec 3 et 3 points, ou encore trois pions avec 1, 2 et 3 points etc. Le nombre des points sur les dés jetés doit être complètement « consommé ». Si le joueur n'a que 2 pions, il continue à jeter un seul dé. Le gagnant est celui qui a pu placer tous ses pions le premier.

7. Variante pour experts

A partir de 6 ans et pour les adultes

Préparation du jeu: Le plateau vide est mis au milieu de la table. Un joueur prend tous les pions rouges, l'autre joueur prend tous les pions blancs.

Déroulement du jeu

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et choisissent parmi leurs pions ceux qui correspondent aux points du dé jeté. Ces pions sont positionnés sur le plateau. On peut les placer dans une case libre ou dans une case où se trouve déjà un pion. Une case complétée doit présenter un total de 7. Pour chaque case remplie complètement de sa propre couleur le joueur reçoit un point. Quand il remplit la case de son adversaire, il ne reçoit pas de point mais il empêche un point de l'autre joueur. Dans cette variante il peut arriver que les points sur le dé jeté ne correspondent pas à un pion encore disponible. Dans ce cas, c'est le tour de l'autre joueur.

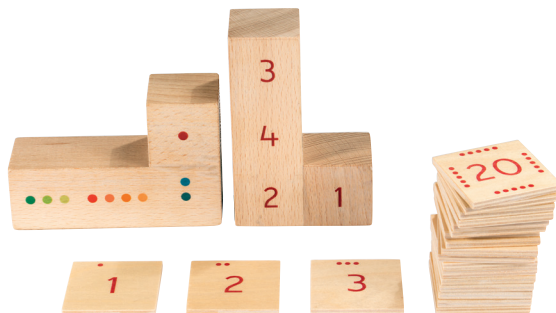
La particularité de cette variante de haut niveau est le fait qu'un joueur peut enlever du plateau les pions de son adversaire et reçoit un point supplémentaire par pion enlevé. Pour pouvoir enlever un pion de l'adversaire il y a trois conditions préalables :

1. Le pion de l'autre joueur se trouve seul dans une case (p. ex. avec le nombre de points 4).
2. Un seul dé jeté donne le nombre de points qui est nécessaire pour faire un total de 7 (dans notre exemple le nombre de points 3)
3. Le joueur possède un pion qui correspond au nombre de points du pion de l'adversaire, à part les deux pions avec les points des ses dés jetés (dans notre exemple le 4).

Or, le joueur peut enlever du plateau le pion de l'adversaire et le remplacer par son propre pion (1 point supplémentaire).

Le jeu est terminé quand un joueur n'a plus de pion. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Ein ergänzendes Produkt / Further products / Plus de produits



Original
Dusyma

103 726

SummenSucher

Die Verflixte 7

103 469

The Tricky 7
Le Sacré 7



Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Erstickenungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Warning. Not suitable for children under 36 months.

Danger of choking due to small parts that may be swallowed.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!

Please keep the instruction manual safe for future consultation!

Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

Dusyma

Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com