

Quadratikus

103 840



1-6 5 Jahre
years
ans +



Quadratikus

Inhalt/Material

- 60 Wertungssteine aus Holz mit 6 verschiedenen Symbolen
- 45 Legeplättchen aus Holz mit 10 verschiedenen Farben bedruckt
- 6 Holzleisten
- 1 Baumwollbeutel
- 1 Spielanleitung



Alter/Anzahl der Spieler

Für 1 bis 6 Mitspieler, ab 5 Jahre

Pädagogischer Wert

Quadratikus bietet eine unglaubliche Fülle vielfältiger Spielmöglichkeiten für unterschiedliche Altersgruppen. Diese ergeben sich durch das Aneinanderlegen passender Dreiecke zu einem Quadrat oder Streifen. Die Regeln können sehr differenziert ausgesucht und entsprechend der Fähigkeiten der Mitspieler, angepasst werden.

Farben erkennen und geometrische Figuren legen dienen der Förderung mathematischer Vorläuferkompetenzen.

Je nach Schwierigkeitsgrad wird im Zahlenraum bis 10 gezählt, im Zahlenraum bis 18 verglichen, geschätzt, addiert und subtrahiert oder größere Summen im Hunderterraum addiert.

Das Spiel fördert darüber hinaus die Fähigkeit zur optischen Differenzierung, die feinmotorischen Fähigkeiten, die Konzentration und je nach Spielvariante das planerische und strategische Vorgehen.

Spielmöglichkeiten

1. Legen von Quadraten

Variante 1 - Einsteiger



Jeder Spieler nimmt die Wertungssteine eines Symboles zu sich. Zu Beginn des Spieles wird ein Legeplättchen als Startstein aus dem Baumwollbeutel gezogen und mit der farbigen Seite nach oben für alle Mitspieler gut erreichbar ausgelegt. Nun ziehen die Mitspieler der Reihe nach aus dem Beutel ein Plättchen. Diese dürfen sofort angelegt werden, wenn mindestens eine Farbfläche übereinstimmt. Dabei müssen sie so ausgerichtet werden, dass Quadrate entstehen. Der Spieler, der ein Quadrat in einer Farbe vollendet, darf einen seiner Wertungssteine darauf setzen. Zieht der Mitspieler ein Legeplättchen, das nicht angelegt werden kann, muss er das Täfelchen allen Mitspielern zeigen, damit gemeinsam geprüft werden kann, ob es vielleicht doch passt. Wenn keine Übereinstimmung gefunden wird, nimmt er sich ein neues Plättchen und wirft das nicht passende zurück in den Beutel. Dies wird solange wiederholt, bis der Mitspieler anlegen kann. Dann ist der Nächste an der Reihe. Dies wird fortgeführt, bis der Beutel leer ist oder nicht mehr angelegt werden kann. Anschließend erfolgt die Wertung nach der Zählvariante oder der anspruchsvollen Rechenvariante (Wertungsmethoden auf Seite 9).

Variante 2 - Taktik

Spielregeln wie bei Variante 1 mit folgender Regelerweiterung: Ist ein Mitspieler am Zug, muss er ein Holzplättchen aus dem Beutel ziehen. Er darf bis zu 3 Plättchen verdeckt auf seiner Holzleiste sammeln und individuell entscheiden wie viele Plättchen er pro Runde anlegt. Manchmal kann es aus taktischen Gründen sinnvoll sein, nicht alle Plättchen, die passen würden sofort zu legen, um Farbflächen für sich selbst zu sichern. Hat der Mitspieler schon 3 Plättchen auf seiner Leiste, von denen mindestens ein Plättchen angelegt werden kann, darf er ein viertes Plättchen aufnehmen. Dann muss er zum Abschluss seines Zuges jedoch mindestens ein Holzplättchen anlegen. Tritt der Fall ein, dass keines der drei Holzplättchen passt, muss ausgesetzt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist das letzte Plättchen aus dem Beutel gezogen, darf jeder Mitspieler in einer letzten Runde versuchen seine Plättchen anzulegen. Jedes Holzplättchen, das nicht angelegt werden kann zählt als Minuspunkt (Wertungsmethoden auf Seite 9).

Variante 3 - Ziffern



Spielregeln wie bei Variante 1 oder 2 mit dem Unterschied, dass nicht die Farbflächen zu Quadraten gelegt werden, sondern gleiche Ziffern. Diese Variante erfordert mehr Konzentration, da hier die Farben ignoriert werden müssen und die Quadrate nicht so leicht erkennbar sind.

2. Legen von Streifen



Spielregeln wie bei Spielmöglichkeit 1 - Legen von Quadraten, Varianten 1 bis 3 mit dem Unterschied, dass die angelegten Plättchen so ausgerichtet werden müssen, dass gerade Streifen entstehen. Wertungsberechtigt sind Streifen erst ab 4 zusammenhängenden Plättchen. Der Spieler, der das vierte passende Plättchen legt, darf seinen Wertungsstein darauf setzen. Kann ein anderer Mitspieler den Streifen mit einem weiteren passenden Plättchen verlängern, darf er den darauf befindlichen Wertungsstein mit einem seines eigenen Symbols austauschen und dem Mitspieler zurückgeben.

3. Legen von freien Formen



Spielregeln wie beim Legen von Streifen mit dem Unterschied, dass die Formen der entstehenden Farbflächen (alternativ Flächen gleicher Ziffern) nicht vorgegeben sind. Auch hier gilt, dass erst ab 4 zusammenhängenden Plättchen gewertet werden kann und bei der Erweiterung der Farbflächen die Wertungssteine ausgetauscht werden dürfen.

4. 35 gewinnt

Jeder Mitspieler bekommt zunächst ein Holzplättchen, das er verdeckt behält. Die aufgedruckten Zahlen werden addiert. In den nächsten Runden entscheidet jeder Mitspieler für sich, ob er ein weiteres Holzplättchen aus dem Beutel zieht. Dies wird solange wiederholt, bis kein Mitspieler mehr ein Plättchen ziehen möchte. Ziel des Spieles ist es durch Addition der aufgedruckten Zahlen die vorgegebene Siegerzahl – in diesem Fall 35 – zu erreichen. Wer die 35 exakt erreicht, bekommt sofort einen Wertungsstein. Hat kein Mitspieler die 35 erreicht, gewinnt derjenige einen Wertungsstein, der der Summe am nächsten gekommen ist. Wer über die Summe kommt hat diese Runde automatisch verloren. Nach der Wertung werden alle Plättchen wieder in den Beutel zurückgelegt und die nächste Runde beginnt. Wer als erstes 10 Wertungssteine hat, gewinnt das Spiel.

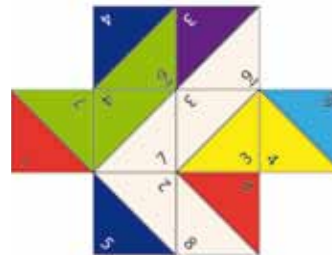
TIPP: Je niedriger die vorgegebene Siegerzahl ist, desto leichter ist das Spiel.

Bei den folgenden Spielmöglichkeiten werden die Wertungssteine nicht benötigt.

5. Farben sammeln für bis zu vier Spielern

Ziel des Spiels ist es für jeden Mitspieler möglichst viele gleiche Farben (alternativ gleiche Ziffern) zu sammeln. In der ersten Runde nimmt jeder Spieler 6 Holzplättchen die er offen vor sich auslegt. Dann darf sich der Reihe nach jeder Spieler drei neue Plättchen nehmen und zwei beliebige Plättchen (bei 2 Spielern: ein Plättchen) in den Beutel zurücklegen. Alle neu gezogenen Plättchen werden ebenfalls offen ausgelegt. Nach der letzten Runde werden die übrig gebliebenen Plättchen zurück in den Beutel gelegt und nicht in die Wertung einbezogen. Bei 2 Spielern ist es ein Plättchen, bei 3 Spielern sind es 3 Plättchen und bei 4 Spielern sind es 5 Plättchen. Gewertet wird erst ab 4 passenden Farben (alternativ gleiche Ziffern).

6. Domino



Zu Beginn des Spieles wird aus dem Baumwollbeutel ein Anfangsplättchen gezogen und mit der farbigen Seite nach oben aufgedeckt, sodass er für alle Mitspieler gut erreichbar ist. Die Spieler ziehen reihum jeweils ein Holzplättchen aus dem Beutel und versuchen dieses anzulegen. Mindestens eine Seite muss

farblich passen. Plättchen die nicht angelegt werden können, muss der Spieler sammeln. Sie dürfen nicht nachträglich angelegt werden und zählen nach Beendigung des Spiels als Minuspunkte. Der Mitspieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt das Spiel.

7. Memo

Alle Holzplättchen werden mit der farbigen Seite nach unten auf dem Tisch ausgelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf zwei beliebige Plättchen aufdecken. Stimmt eine der Farben (alternativ Ziffern) überein, darf er das Pärchen behalten und erneut zwei Plättchen aufdecken. Gibt es keine Übereinstimmung werden die Holzplättchen wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Mitspieler mit den meisten Pärchen gewinnt das Spiel.

8. Summen bilden

Variante 1 - Einsteiger

Alle Spieler ziehen ein Holzplättchen aus dem Baumwollbeutel. Dann zählt jeder Mitspieler die beiden Zahlenwerte auf seinem Plättchen zusammen (Alternativ wird die niedrigere Zahl von der höheren abgezogen). Wer den höchsten Wert hat (Alternativ den niedrigsten Wert), bekommt alle Plättchen dieser Runde. Sind zwei oder mehr gleiche Summen vorhanden, werden die Plättchen zurück in den Beutel gelegt. Gibt es am Ende des Spiels nur noch Plättchen mit gleicher Summe im

Beutel ist das Spiel beendet. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Plättchen.

Variante 2 - Schnellrechner

Der erste Spieler zieht aus dem Beutel ein Holzplättchen dreht es um, sodass die Zahlen für alle sichtbar sind. Wer zuerst die korrekte Summe der beiden Zahlen auf dem Plättchen benennt, darf es behalten. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer die meisten Holzplättchen bekommen hat, gewinnt das Spiel.

Variante 3 für zwei Spieler - Schätzen

Beide Spieler ziehen ein Holzplättchen aus dem Baumwollbeutel. Dann zählt jeder Mitspieler die beiden Zahlenwerte auf seinem Plättchen zusammen. Der ältere Mitspieler beginnt. Er muss laut sagen, ob er die Summe des anderen Mitspielers höher oder niedriger einschätzt. Dann werden die Summen verglichen. Hat der Spieler mit seiner Einschätzung Recht, bekommt er beide Holzplättchen. Hat er Unrecht, bekommt der Gegenspieler die Plättchen. Dann ist der andere Spieler an der Reihe. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Plättchen.

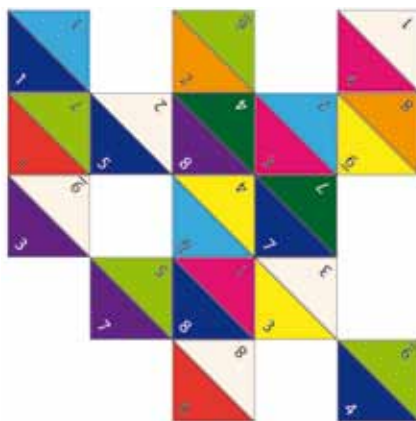
9. Sudoku

Reihum ziehen die Spieler Holzplättchen aus dem Baumwollbeutel. Die Plättchen werden in einem Quadrat (5 x 5 Plättchen) ausgelegt. Dabei sind die Sudoku Regeln zu beachten, das heißt es darf sich keine Farbe in der Reihe oder

Spalte wiederholen. Plättchen die nicht gelegt werden können, müssen als Minuspunkt behalten werden. In der Regel wird das Sudoku nicht aufgehen. Das Spiel endet wenn alle Holzplättchen aus dem Baumwollbeutel aufgebraucht sind. Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten. Diese Variante ist auch für einen Spieler geeignet.

10. Quadrate legen für einen Spieler

Ein Spieler versucht aus allen Holzplättchen 17 Quadrate mit übereinstimmenden Farbflächen zu legen.



Wertungsmethoden

Nachdem eine Spielrunde beendet wurde erfolgt die Wertung nach der einfachen Zählvariante oder der anspruchsvolleren Rechenvariante.

Zählvariante

Für jede 4er Gruppe (gleiche Farben oder gleiche Ziffern) erhält der Mitspieler einen Siegpunkt. Bei einigen Spielvarianten gibt es zusätzlich für jeden weiteren passend angelegten Spielstein einen Siegpunkt. Minuspunkte ergeben sich aus der Anzahl nicht angelegter Holzplättchen.

Rechenvariante

Die Siegpunkte ergeben sich aus der Summe der aufgedruckten Zahlen auf den Dreiecken, beginnend bei vier aneinander gelegten Dreiecken. Minuspunkte ergeben sich aus den Zahlensummen nicht angelegter Holzplättchen.

Contents

60	wooden claim counters with 6 different symbols
45	printed wooden tiles in 10 different colours
6	wooden stands
1	cotton bag
1	instructions leaflet



Age

For 1 - 6 players from 5 years and up

Educational value

Quadratikus is a versatile resource offering an exciting range of placement games for different age groups. The basic aim of the game is to make squares or bands by combining matching triangles. The games come in a variety of difficulty levels and rules can be chosen and adapted to best suit the players' abilities.

The game variations include simple addition of numbers from one to ten, comparison, estimation and subtraction of numbers from one to 18 and the addition of higher numbers up to one hundred.

Activities linked to colour recognition and geometric shape placement are ideal for developing early mathematical understanding.

Quadratikus also promotes visual differentiation, fine motor skills, concentration skills and, depending on the game variation played, strategic and tactical planning skills.

Game options

1. Formation of squares

Variation 1 - beginners



Each player chooses claim counters with a different symbol which they keep at their side. At the start of play, one placement tile is taken from the cotton bag and put down within easy reach of the players, with the coloured side face up. This tile is the starter tile. Players then take it in turns to remove tiles from the cotton bag. Tiles can be put down immediately if players can match a coloured tile already in place and complete the square. Players who complete unicoloured squares are allowed to claim the square with their claim counter. If players take a tile they cannot place, they must show it to the other players who then have to decide whether placement is possible. If a tile cannot be matched, players may return the tile to the bag and take a new one. Play continues in this way until placement can be made. Then the next player takes his/her turn. The game is over when there are no tiles left in the bag or no more tiles can be placed down. At the end of play, players work out their score using either the counting method or the more challenging calculation method. (See evaluation methods on page 16)

Variation 2 - tactics

The same game rules as in Variation 1 with the following additional rule:

Players must remove a wooden tile from the cotton bag when it is their turn. Players are allowed to keep up to three tiles hidden from view on their wooden stands. Each player can decide for themselves how many tiles they want to put down each round. Sometimes, it is better - for tactical reasons - not to put down but all the matching tiles immediately to make a colour block. If a player already has 3 tiles on a stand and is able to place at least one of them, they are allowed to take a fourth tile. After a player has taken a fourth tile, they must put down a minimum of one tile. In the case of a player not being able to match any tiles, they have to miss a go and the next player takes a turn. In the final round, once the last tile has been removed from the bag, all players are allowed to try and find a place for their remaining tiles. Every tile left over counts as a minus point. (See evaluation methods on page 16)

Variation 3 – Numbers



The same game rules as in Variation 1 or 2 except that in this variation players have to match numbers and not colours. This variation requires greater concentration skills. Players have to focus on the numbers and take no notice of the colours.

2. Colour bands



The same game rules as in Game option 1 - formation of squares, variations 1-3, except that in this game option tiles have to be placed down to form a straight band of colour. Bands must consist of 4 unicoloured tiles to score. If a player can add on a fourth matching tile to complete a colour band, they are allowed to claim the band with a claim counter. If other players are able to add on tiles to the bands, they are allowed to remove the original claim counters and swap them with their own. The original claim counters are then returned to their owners.

3. Free shape placement



The same game rules as in the colour band placement game, except that the shapes of the resulting blocks of colour (alternatively the blocks of matching numbers) do not have to follow a set pattern. The claim rules are the same: claims can only be made for 4 matching tiles and if players can extend the main block of colour, they are allowed to swap over claim counters.

4. 35 wins

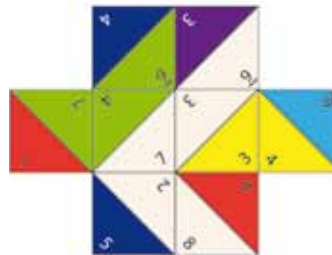
Each player receives one wooden tile at first, which they keep hidden from view. Players then add up the numbers printed on the tile. Players have to get a total of 35 (in this case the number determined before play) to win. In the following rounds, players can decide whether they want to take a tile from the bag. The game continues until none of the players want to take tiles from the bag. The player whose tiles add up to exactly 35 is the winner. They are immediately awarded a claim counter for winning. If none of the players gets a total of 35, the player closest to the number 35 wins the claim counter. Players with numbers higher than 35 automatically lose the round. After the winner has been awarded a claim counter, the tiles are returned to the bag and the next round begins. The winner of the game is the first player to win all 10 claim counters.

Claim counters are not required for the following game options.

5. Collecting colours

In this game variation, each player has to try and collect tiles of an identical colour. (Or alternatively, tiles of an identical number.) In the first round, each player takes 6 wooden tiles which they put them down for all players to see. Each player then takes it in turn to take 3 new tiles, always returning 2 tiles to the bag. Players must display the new tiles for the other players to see. Play continues in this way until the bag of tiles is empty and the remaining tiles have been distributed equally between the players. Any tiles that are left over are returned to the bag and do not count. The aim of the game is to collect as many identical colours (alternatively, identical numbers) as possible. Points are only given for sets of 4 matching colours (or matching numbers).

6. Dominoes



Remove one tile from the cotton bag at the start of play and place it down within reach of all players, coloured side face up. Players then take it in turns to remove a wooden tile from

the bag which they have to try and add on. Tiles have to have at least one matching coloured side. Players must keep the tiles they cannot place and are not allowed to put them down at a later stage of play. At the end of the game, these tiles count as minus points. The winner is the player with the lowest number of minus points.

7. Memo

Place all the wooden tiles on the table, coloured side face down. The first player is allowed to turn over two tiles of their choice. If the colours match, they are allowed to keep the pair and turn over two new tiles. If a player cannot make a pair, the next player has a go. The winner is the player with the most pairs.

8. What's the total?

Variation 1- beginners

All players take a tile from the cotton bag. Each player then adds up the sum of the numbers on their tile (alternatively, players subtract numbers). The player with the highest total (or the lowest total) wins all the tiles in the round. If two totals are the same, the tiles are returned to the bag. If only tiles with the same total are left in the bag at the end of play, the game is declared over.

Variation 2- Speed counting

The first player takes a tile from the bag and turns it over for all players to see.

The first person to name the sum total of the numbers on the tile wins the tile. Then the next player removes a tile. The winner is the player with the most tiles.

Variation 3 for two players- Have a guess

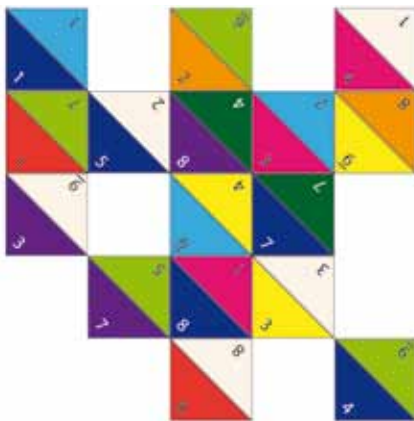
Both players take a tile from the cotton bag. Each player then adds up the numbers on their tile. The older player begins. They have to say out loud whether they think the other player's total is higher or lower than their. Players then compare their totals. If the player has guessed correctly, they are allowed to keep both tiles. If they are wrong, then the other player keeps the tiles. The other player then takes their turn at guessing. The winner is the player with the most tiles.

9. Create squares for one player

The player tries to make 17 squares out of all the wooden cards with matching colours.

10. Sudoku

Players take it in turns to remove a tile from the cotton bag which they then place within the 5 x 5 square of tiles, according to the rules of Sudoku. The rules of Sudoku state that no colour may appear twice in a row or column. Any tiles that cannot be placed are kept by the players. At the end of the game, unplaced tiles count as minus points. As in Sudoku, there will be some spaces that cannot be filled. The game is over when all the wooden tiles in the bag have been used up. The winner is the player with the least number of minus points. This variation can also be played by a single player.



Evaluation methods

At the end of each round, points are added up according to the counting method or the more challenging calculating method.

Counting method

Each set of 4 (matching colours or numbers) is worth one winning point.

In some game variations, an extra point can be scored for extending a set of 4. Players receive a minus point for each tile they have been unable to place.

Calculation method

The number of points scored is equivalent to the overall value of the numbers printed on the 4 triangles in each set. Players receive a minus point for each tile they have been unable to place.

Contenu

60	pierres d'évaluation en bois avec 6 symboles différents
45	plaquettes en bois imprimées en couleurs différentes
10	baguettes en bois
6	sac en coton
1	règle de jeu



Nombre et âge des joueurs

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 5 ans

But pédagogique

Ce jeu offre de nombreuses possibilités de jeu pour différents groupes d'âge. Ces nombreux motifs découlent de l'enchaînement de triangles permettant d'obtenir un carré ou une bande. Les règles peuvent être appliquées de manière très diversifiée, en fonction de l'âge et des capacités des joueurs. Le fait de reconnaître des couleurs et de composer des figures géométriques permet de développer les compétences mathématiques. En fonction du degré de difficulté, l'on peut par exemple compter jusqu'à 10, comparer, estimer, additionner les chiffres jusqu'à 18, ou additionner de plus grandes sommes, jusqu'à 100. Par ailleurs, le jeu permet de développer les compétences de différenciation optique, les capacités de motricité fine, la concentration et les actions stratégiques.

Possibilités de jeu

1. poser des carrés

Variante 1 - débutants



Chaque joueur s'approprié les pierres d'un symbole. Au début du jeu, une plaquette servant de pierre de démarrage est tirée du sac et placée face colorée sur la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible pour tous les joueurs. Maintenant, les joueurs tirent à tour de rôle une plaquette du sac. Ces plaquettes peuvent être apposées immédiatement, à condition qu'une surface colorée concorde. Les plaquettes doivent être placées de manière à ce que soient formés des carrés. Le joueur qui termine un carré a le droit de placer une de ses pierres d'évaluation sur ce carré. Lorsqu'un joueur tire une plaquette qui ne peut pas être placée, alors il doit la montrer aux autres joueurs, afin de vérifier tous ensemble qu'elle ne concorde pas. S'il n'est vraiment pas possible de la placer, alors le joueur a le droit de retirer une autre plaquette du sac et de replacer la première plaquette dans le sac. Il répète cette action jusqu'à ce qu'il soit en mesure de placer la plaquette. Ensuite, c'est au prochain joueur de tirer une plaquette. L'on poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que le sac soit vide ou qu'il ne soit plus possible de placer les plaquettes. Ensuite, l'évaluation se fait selon la variante de comptage ou la variante de calcul plus complexe (voir les méthodes d'évaluation page 24).

Variante 2 – tactique

Les règles de jeu sont les mêmes que pour la variante 1, à ces différences près: Lorsque c'est au tour d'un joueur, il doit retirer une plaquette du sac. Il peut en rassembler jusqu'à trois sur sa baguette, sans les montrer aux autres joueurs, avant de décider au cas par cas combien de plaquettes il souhaite placer par tour. Il peut être sensé être sensé par exemple de ne pas placer immédiatement toutes les couleurs, afin de se réserver des surfaces de couleur. Si le joueur dispose de trois plaquettes sur sa baguette, dont il peut en placer au moins une, alors il peut retirer une quatrième plaquette. Il doit en placer au moins une lorsque c'est son tour. Si aucune des trois plaquettes ne peut être placée, alors il doit passer son tour et c'est au tour du prochain joueur. Une fois la dernière plaquette tirée, chaque joueur a le droit de tenter de poser sa plaquette dans un ultime tour. Chaque plaquette qui ne peut pas être placée est pour ainsi dire un point négatif (voir les méthodes d'évaluation page 24).

Variante 3 - chiffres



Ce sont les mêmes règles de jeu que pour variante 1 et 2, à la différence près que ce ne sont pas les espaces de couleur qui sont utilisés, mais les mêmes chiffres. Cette variante requiert une concentration accrue étant donné qu'il s'agit de ne pas prendre en compte les couleurs, et que les carrés ne peuvent pas être reconnus aussi rapidement.

2. poser des bandes



Il s'agit des mêmes règles de jeu que pour la possibilité de jeu 1 – poser des carrés, variantes de 1 à 3, à la différence près que les plaquettes doivent être ajustées de manière à ce que des bandes droites soient créées. Seules les bandes composées d'au moins 4 plaquettes sont prises en compte pour l'évaluation. Le joueur plaçant la quatrième plaquette a le droit d'y placer sa pierre d'évaluation. Si un autre joueur est en mesure de compléter la bande avec une autre plaquette, il a le droit d'échanger la pierre d'évaluation s'y trouvant avec sa propre pierre. L'autre joueur récupère sa pierre.

3. poser des formes libres



Ce sont les mêmes règles de jeu que pour la création de bandes, à la différence près que les formes des surfaces de couleurs créées ne sont pas définies. L'évaluation se fait seulement à partir de 4 plaquettes cohérentes. Si les espaces de couleur peuvent être élargis, les pierres d'évaluation sont également permutées.

lement à partir d'une composition de 4 plaquettes cohérentes. Si les espaces de couleur peuvent être élargis, les pierres d'évaluation sont également permutées.

4. c'est le 35 qui gagne

Tout d'abord, chaque joueur obtient une plaquette qu'il ne montre pas aux autres. Les chiffres sont additionnés. Au prochain tour, chaque joueur décide s'il souhaite tirer une autre plaquette dans le sac. Ceci se répète jusqu'à ce qu'aucun joueur ne souhaite plus tirer de plaquette. Le but du jeu est d'obtenir le chiffre 35 en additionnant les chiffres se trouvant sur les plaques. Le joueur qui atteint exactement le 35 obtient immédiatement une pierre d'évaluation. Si aucun joueur n'arrive à obtenir le chiffre 35, c'est le joueur étant le plus près du 35 qui obtient une pierre d'évaluation. Les joueurs dépassant la somme ont automatiquement perdu le tour. Après l'évaluation, toutes les plaquettes sont replacées dans le sac et le prochain tour commence. Le premier joueur obtenant le premier 10 pierres d'évaluation a gagné.

Astuce: Plus le chiffre à atteindre est petit, plus le jeu sera simple.

5. collecter les couleurs

Dans cette variante de jeu, chaque joueur collecte la même couleur (en alternative, le même chiffre). Au premier tour, chaque joueur tire 6 plaquettes, qu'il pose face visible devant lui. Ensuite, chaque joueur tire trois nouvelles plaquettes à tour de rôle, et remplace deux plaquettes de son choix dans

le sac. Les plaquettes venant d'être tirées sont également placées face visible sur la table. Ce tour se répète jusqu'à ce que le sac soit vide. Les dernières plaquettes sont distribuées de façon égale à tous les joueurs. S'il reste des plaquettes, celles-ci sont replacées dans le sac. Elles ne seront pas prises en compte pour l'évaluation. Le but du jeu est de collecter le plus de couleurs identiques (en alternative, le plus de chiffres égaux). L'évaluation se fait seulement à partir de 4 couleurs concordantes (en alternative, 4 chiffres identiques).

6. domino



Au début du jeu, une plaquette est tirée du sac et placée face colorée sur la table, de manière à ce qu'elle soit accessible pour tous les joueurs. Les joueurs tirent une plaquette à tour de rôle et essaient de la placer. Au moins un côté doit concorder au niveau de la couleur. Les plaquettes qui ne peuvent pas être placées restent auprès du joueur. Elles ne peuvent pas être placées ultérieurement et sont des points négatifs une fois le jeu terminé. Le joueur possédant le moins de points négatifs gagne le jeu.

7. memory

Toutes les plaquettes sont placées face colorée cachée sur la table. Le premier joueur a le droit de découvrir deux plaquettes quelconques. Si l'une des couleurs (en alternative, l'un des chiffres) concorde, il peut garder la paire et découvrir deux autres plaquettes. S'il n'y a pas de concordance, alors les plaquettes sont retournées et c'est au tour du prochain joueur. Le joueur possédant le plus de paires a gagné.

8. créer des sommes

Variante 1 - débutants

Tous les joueurs tirent une plaquette du sac. Ensuite, chaque joueur additionne les deux valeurs de ses plaquettes (en alternative, l'on peut également soustraire le plus petit chiffre du chiffre le plus grand).

Le joueur ayant obtenu le plus grand chiffre (en alternative, le plus petit chiffre) obtient toutes les plaquettes du tour. S'il existe deux sommes égales ou plus, les plaquettes sont replacées dans le sac. Si seulement des paires ayant pour résultat la même somme se trouvent dans le sac à la fin du jeu, le jeu est terminé. Le joueur possédant le plus de plaquettes a gagné.

Variante 2 - calcul rapide

Le premier joueur tire une plaquette du sac et la retourne de façon à ce qu'elle soit visible pour tous les joueurs. Le premier

joueur capable de nommer la somme des deux chiffres sur la plaquette a le droit de la garder. Maintenant, c'est au tour du prochain joueur. Le joueur possédant le plus de plaquettes à la fin du jeu a gagné.

Variante 3 pour deux joueurs – estimer

Les deux joueurs tirent une plaquette dans le sac. Ensuite, chaque joueur additionne les deux chiffres de sa plaquette. Le joueur le plus âgé commence. Il doit dire à voix haute s'il pense que la valeur de l'autre joueur est plus grande ou plus petite. Ensuite, les jou-

eurs comparent les sommes. Si le joueur a raison dans son estimation, il reçoit les deux plaquettes. Si au contraire il s'est trompé, c'est l'autre joueur qui a le droit de garder les plaquettes. Ensuite, c'est au tour de l'autre joueur. Le joueur possédant le plus de plaquette à la fin du jeu a gagné.

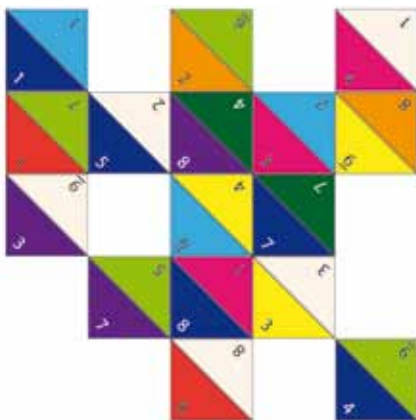
9. créer des carrés pour un joueur

Un joueur essaie de créer avec toutes les plaquettes 17 carrés avec des surfaces colorées concordantes.

10. sudoku

Les joueurs tirent une plaquette à tour de rôle. Les plaquettes sont placées sous forme d'un carré (5 X 5 plaquettes). Il s'agit

de respecter les règles du sudoku, à savoir que les couleurs n'ont pas le droit de se répéter dans une rangée ou colonne. Les plaquettes qui ne peuvent pas être placées doivent être gardées comme points négatifs. En général, le sudoku ne peut pas être complété à 100%. Le jeu est terminé lorsque toutes les plaquettes ont été retirées du sac. Le joueur possédant le moins de points négatifs à gagné. Cette variante peut également être jouée par un seul joueur.



Méthodes d'évaluation

Une fois un tour terminé, l'évaluation se fait en fait selon la variante de comptage simple ou selon la variante de calcul complexe.

Variante de comptage simple

Pour chaque groupe de quatre (mêmes couleurs ou mêmes chiffres), le joueur obtient un point de réussite. Pour certaines variantes de jeu, il existe un point supplémentaire si une pierre a été placée en plus. Les points négatifs sont obtenus en fonction des plaquettes n'ayant pas été placées.

Variante de calcul complexe

Les points s'obtiennent en fonction de la somme des chiffres placés sur les triangles, commençant par quatre triangles placés les uns à côté des autres. Les points négatifs découlent des sommes de plaquettes n'ayant pas été placées.

Quadratikus 103 840

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!

designed by dusyma



Made in Poland



Achtung! Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

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

Attention! Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.



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.de