

Règles d'extraction lorsqu'un 5 ou un 6 sort

Vous ne pouvez supprimer que des pierres du jeu qui ont un maximum de 4 côtes adjacents.

Le « château » ne doit pas être divisé, c'est-à-dire démantelé en deux parties. Les pierres posées dessus peuvent toujours être retirées.

Si un 5 ou un 6 sort, il peut arriver au début ou pendant la partie que les règles ne puissent pas être respectées car :

1. Il n'y a pas encore de pierre de votre choix ou celle de quelqu'un d'autre.

2. Le château est divisé en deux parties en retirant une pierre, c'est-à-dire que des pierres individuelles ou des complexes de pierres sont créés sans contact avec les autres.

Dans ces cas-là, le joueur passe son tour et c'est au suivant de jouer.

Les pierres retirées sont hors jeu. Elles sont placées en bordure du jeu.

Conseil stratégique :

Si vous devez retirer votre propre pierre, si possible, retirez du jeu une pierre avec un petit nombre. Si vous êtes autorisé à retirer la pierre d'un autre joueur, vous devez si possible rechercher une pierre de grande valeur.

En couvrant intelligemment les pièces des autres joueurs, leur résultat du jeu est réduit.

En couvrant intelligemment les pièces des autres joueurs, leur résultat du jeu est réduit.

VARIANTES DU JEU

Pour déterminer le total de comptage, vous pouvez procéder comme suit en fonction de l'âge des enfants :

a) chaque joueur additionne uniquement les grands nombres centraux de ses pièces de jeu visibles d'en haut (voir photo avec exemple).

b) chaque joueur additionne le grand nombre de ses pièces de jeu au petit nombre exposé de ses pièces de jeu (voir photo avec exemple). Exposé signifie qu'ils ne bordent pas d'autres petits nombres de pierres voisines.

c) chaque joueur additionne les petits nombres exposés de ses pièces de jeu et soustrait la somme des grands nombres de ses pièces de jeu (voir photo avec exemple).

d) chaque joueur multiplie ensemble les grands nombres visibles de ses pièces de jeu (voir photo avec exemple).

Exemple pour a)

rouge : $1+7+2+10 = 18$

bleu : 8

jaune : $4+8 = 12$

vert : 2

Exemple pour b)

rouge : $1+15 ; 7+9 ; 2+8 ; 10+21 = 73$

bleu : $8+21 = 29$

jaune : $4+20 ; 8+12 = 44$

vert : $2+21 = 23$

Exemple pour c)

rouge : $15-1 ; 9-7 ; 8-2 ; 21-10 = 33$

bleu : $21-8 = 13$

jaune : $20-4 ; 12-8 = 20$

vert : $21-2 = 19$

Exemple pour d)

rouge : $1 \times 7 \times 2 \times 10 = 140$

bleu : $8 \times 1 = 8$

jaune : $4 \times 8 = 32$

vert : $2 \times 1 = 2$

D'autres variantes de jeu sont possibles et peuvent être imaginées par vous-même

DURÉE DE JEU

Selon la variante et le nombre de joueurs, la durée du jeu est d'environ 10 à 25 minutes.

Castillo de números Hexágono

MADE IN GERMANY

para 2-4 personas a partir de los 6 años



CONTENIDO DEL JUEGO

Manejar jugando operaciones de cálculo (adición, sustracción, multiplicación) pensando estratégicamente, estabilizar y ampliar la comprensión para operaciones matemáticas. Ampliación del aspecto numérico ordinal.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe 11 piezas de un color, que las pone con los números hacia abajo, las mezcla y luego las apila una encima de otra.

META y FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador ha colocado su última pieza.

Ganador es quien ha logrado la suma más alta sumando los números de sus piezas grandes (las piezas deben estar visibles y no estar tapadas por otras piezas).

Segundo será el que ha logrado la segunda suma más alta, etc.

Se puede convenir también, antes de comenzar el juego, otras reglas para contar la suma de las piezas (véase variaciones del juego).

COMIENZO DEL JUEGO

El jugador que ha tirado el dado con el número más alto comienza.

Abre el juego tirando el dado una vez.

Los jugadores tienen su turno uno después del otro en el sentido del reloj.

Según el número del dado jugado valen las siguientes reglas:

Ha salido un 1 = tomar una pieza de su montón e instalarla en el "castillo"

Ha salido un 2 = tomar dos piezas de su montón e instalarlas en el "castillo"

Ha salido un 3 = tomar tres piezas de su montón e instalarlas en el "castillo"

Ha salido un 4 = el jugador suspende una ronda

Ha salido un 5 = sacar una pieza propia del juego

Ha salido un 6 = sacar cualquier pieza ajena del juego

Se saca siempre la pieza superior del montón propio y se la pone, con los números hacia arriba, en el "Castillo" en una parte central, en el medio de todos los jugadores, instalando (de haber tirado un 2 o un 3) cada pieza individualmente, es decir no se puede ver primero la segunda o tercera pieza y luego instalarla. Después se pone todas las demás.

Cada pieza (fuera de la primera) tendrá por lo menos una cara junto a otra pieza.

Se puede poner las piezas, como uno lo desee, una junto a otra o una encima de otra, poniendo la pieza superior siempre congruente sobre la pieza inferior. No se apilará más de 8 piezas una sobre otra.

No está permitido levantar piezas que ya están en el castillo para volver a ver las piezas que están debajo. Puesto está puesto. "Ficha en mesa ni con la cabeza".

MATERIAL DE JUEGO

- 44 piezas hexagonales en 4 colores, de éstas 11 piezas en rojo, azul, amarillo y verde correspondientemente de éstas diez piezas normales impresas con un número grande en el medio (del 1 al 10) y números pequeños (del 1 al 6) en los bordes laterales y un comodín impreso con el número 20 al medio y en los bordes laterales sólo el número 6

- 1 dado

- Cuaderno de resultados y un lápiz (no contenidos en el material de juego)

ES

Sacar piezas en caso de haber jugado un 5 o un 6

Sólo se sustraerá piezas que estén encajadas, máximo en 4 caras, con otras piezas. Con esto el castillo no se puede partir, es decir, separarlo en dos partes.

Se puede sustraer siempre las piezas que se encuentran en la parte superior.

De haber tirado un 5 o un 6 se puede llegar, al principio del juego, a que no se puedan seguir las reglas, porque

- Todavía no hay piezas propias o ajenas,

- Al sustraer una pieza, el castillo tendría dos partes, es decir, que el resultado sería que hubiera piezas individuales o complejos de piezas sin contacto con las otras,

En estos casos habrá una suspensión y le toca al siguiente jugador.

Las piezas sustraídas están fuera del juego. Se las colocará al margen.

Sugerencia de una estrategia: Si se tiene que sustraer una pieza propia, se saca del juego, según las posibilidades, una pieza con un número bajo. Si se puede sustraer una pieza de otro jugador, se busca, según las posibilidades, una pieza con un valor alto. Tapando hábilmente las piezas de los otros jugadores se reduce el resultado del otro jugador.

VARIACIONES DEL JUEGO

Al analizar la suma de los números se puede actuar, según la edad de los niños, de la siguiente manera:

a) Cada jugador suma sólo los números grandes de sus piezas que están en la parte superior y que se ven en la mitad (véase imagen con el ejemplo).

b) Cada jugador suma los números grandes de sus piezas con las piezas que están expuestas con números pequeños (véase imagen con el ejemplo). Estar expuestas significa que no limitan con otros números pequeños o piezas vecinas.

c) Cada jugador suma los números pequeños expuestos de sus piezas y de estas se resta la suma de los números grandes de sus piezas (véase imagen con el ejemplo).

d) Cada jugador multiplica los números grandes visibles de sus piezas (véase imagen con el ejemplo)

Ejemplo de a)

Rojo: $1+7+2+10 = 18$

Azul: 8

Amarillo: $4+8 = 12$

Verde: 2

Ejemplo de b)

Rojo: $1+15 ; 7+9 ; 2+8 ; 10+21 = 73$

Azul: $8+21 = 29$

Amarillo: $4+20 ; 8+10 = 42$

Verde: $2+21 = 23$

Ejemplo de c)

Rojo: $15-1 ; 9-7 ; 8-2 ; 21-10 = 33$

Azul: $21-8 = 13$

Amarillo: $20-4 ; 10-8 = 18$

Verde: $21-2 = 19$

Ejemplo de d)

Rojo: $1 \times 7 \times 2 \times 10 = 140$

Azul: $8 \times 1 = 8$

Amarillo: $4 \times 8 = 32$

Verde: $2 \times 1 = 2$

Son posibles otras variaciones y se las puede inventar uno mismo.

DURACIÓN DEL JUEGO

El juego dura según la variante y el número de jugadores aproximadamente de 10 hasta 25 minutos.

© Copyright 2023, WISSNER GmbH
El juego de matemáticas Castillo de números Hexágono está protegido por derechos de autor, esta permitido en las escuelas, los centros terapéuticos y las bibliotecas de préstamo pueden ser de uso público. No está permitido copiar la idea del juego, las instrucciones o el contenido.
El juego se basa en una idea del diseñador de juegos Dr. Werner Schert.

ES

ZAHLENBURG HEXAGON

MADE IN GERMANY

Spiel für 2-4 Personen ab 6 Jahren



SPIELINHALT / GEFÖRDERTE KOMPETENZ

Spielerischer Umgang mit Rechenoperationen (Addition, Subtraktion, Multiplikation) verknüpft mit strategischem Denken. Verständnis für mathematische Operationen stabilisieren und erweitern. Ausbau des ordinalen Zahlenaspekts.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 11 Spielsteine einer Farbe, die er mit den Zahlen nach unten auflegt, mischt und dann aufeinanderstapelt.

SPIELZIEL und SPIELEND

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seinen letzten Spielstein angelegt hat.

Sieger ist, wer durch Addition seiner großen Spielsteinzahlen (die Spielsteine müssen sichtbar und nicht von anderen Spielsteinen verdeckt sein) die größte Summe erreicht hat. Zweiter ist der mit der zweitgrößten Summe usw.

Es können vor Spielbeginn auch andere Regeln für die Summenzählung vereinbart werden (s. Spielvariationen).

SPIELBEGINN

Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Augenzahl beginnt.

Er eröffnet das Spiel mit 1x Würfeln.

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Je nach gewürfelter Augenzahl gelten folgende Regeln:

eine 1 gewürfelt = einen Stein von seinem Stapel wegnehmen und in die „Burg“ einbauen

eine 2 gewürfelt = zwei Steine von seinem Stapel wegnehmen und in die „Burg“ einbauen

eine 3 gewürfelt = drei Steine von seinem Stapel wegnehmen und in die „Burg“ einbauen

eine 4 gewürfelt = aussetzen

eine 5 gewürfelt = einen eigenen Stein aus dem Spiel nehmen

eine 6 gewürfelt = einen beliebigen fremden Stein aus dem Spiel nehmen

Es wird immer der oberste Stein vom eigenen Stapel entnommen und mit den Zahlen nach oben an eine zentrale, in der Mitte aller Spieler zu errichtenden „Burg“ gelegt. Dabei muss (bei gewürfelter 2 oder 3) jeder Stein einzeln angelegt werden, d.h. es darf nicht erst der zweite oder dritte Stein angeschaut und dann alle angelegt werden.

Jeder Stein (außer dem ersten) muss mit mindestens einer Seite an einen anderen Stein gelegt werden. Die Steine können beliebig neben- oder übereinander gelegt werden, wobei der obere Stein immer deckungsgleich auf einen unteren Stein gelegt werden muss. Mehr als 8 Steine dürfen nicht übereinandergestapelt werden. Es ist nicht erlaubt, in der Burg liegende Steine anzuheben, um sich darunterliegende nochmals anzusehen. Gelegt ist gelegt.

SPIELMATERIAL

44 sechseckige Spielsteine in 4 Farben, davon jeweils 11 Spielsteine in rot, blau, gelb und grün, davon zehn normale Spielsteine bedruckt mit großer Zahl in der Mitte (von 1-10) und kleinen Zahlen (von 1-6) an den Seitenkanten und ein Joker bedruckt mit der Zahl 20 in der Mitte und an den Seitenkanten nur die Zahl 6

1 Würfel

Ergebnisblock und Stift (beides nicht im Spielmaterial enthalten)

© Copyright 2023, WISSNER GmbH
Le jeu mathématique - Le château hexagonal des nombres - est protégé par le droit d'auteur. Il est permis dans les écoles, les établissements thérapeutiques et les bibliothèques de prêt peuvent être utilisés publiquement. La copie de l'idée du jeu, des instructions ou du contenu n'est pas autorisée. Le jeu est basé sur une idée du game designer Dr. Werner Schert.

Entnahmeregeln bei gewürfelter 5 oder 6

Man darf nur Steine wegnehmen, bei denen an maximal 4 Seiten Spielsteine angelegt sind.

Dadurch darf die „Burg“ nicht geteilt, d.h. in zwei Teile zerlegt werden. Oben aufliegende Steine darf man immer entnehmen.

Bei gewürfelter 5 oder 6 kann es zu Beginn oder während des Spiels dazu kommen, dass die Regeln nicht befolgt werden können, weil

- noch kein eigener oder fremder Stein vorhanden ist.
- durch die Entnahme eines Steins die Burg in zwei Teile zerlegt d.h. dass einzelne Steine oder Steinkomplexe ohne Kontakt zu anderen entstehen.

In diesen Fällen muss ausgesetzt werden und der nachfolgende Spieler ist an der Reihe. Die entnommenen Steine sind aus dem Spiel. Sie werden am Rand abgelegt.

Strategietipp:

Wenn man einen eigenen Stein entfernen muss, nimmt man nach Möglichkeit einen Stein mit einer kleinen Zahl aus dem Spiel. Darf man den Stein eines Mitspielers wegnehmen, sucht man sich nach Möglichkeit einen Stein mit einem hohen Wert.

Durch geschicktes Abdecken von Spielsteinen seiner Mitspieler verringert sich dessen Spielergebnis.

SPIELVARIATIONEN

Für die Ermittlung der Zählsumme kann man je Alter der Kinder folgendermaßen vorgehen:

- jeder Spieler addiert nur die von oben zu sehenden mittigen großen Zahlen seiner Spielsteine (siehe Bild mit Beispiel).
- jeder Spieler addiert die großen Zahlen seiner Spielsteine mit den freiliegenden kleinen Zahlen seiner Spielsteine (siehe Bild mit Beispiel). Freiliegend heisst, dass sie nicht an andere kleine Zahlen der Nachbarsteine angrenzen.
- jeder Spieler addiert die freiliegenden kleinen Zahlen seiner Spielsteine, und davon wird die Summe der großen Zahlen seiner Spielsteine subtrahiert (siehe Bild mit Beispiel).
- jeder Spieler multipliziert die sichtbaren großen Zahlen seiner Spielsteine miteinander (siehe Bild mit Beispiel).

Beispiel zu a)
rot: $1+7+2+10 = 18$
blau: 8
gelb: $4+8 = 12$
grün: 2

Beispiel zu b)
rot: $1+15; 7+9; 2+8; 10+21 = 73$
blau: $8+21 = 29$
gelb: $4+20; 8+12 = 44$
grün: $2+21 = 23$

Beispiel zu c)
rot: $15-1; 9-7; 8-2; 21-10 = 33$
blau: $21-8 = 13$
gelb: $20-4; 12-8 = 20$
grün: $21-2 = 19$

Beispiel zu d)
rot: $1 \times 7 \times 2 \times 10 = 140$
blau: $8 \times 1 = 8$
gelb: $4 \times 8 = 32$
grün: $2 \times 1 = 2$

Weitere Spielvarianten sind möglich und können selbst ausgedacht werden.

SPIELDAUER

Je nach Variante und Spielerzahl ca. 10 Minuten bis ca. 25 Minuten.

NUMBER CASTLE HEXAGON

MADE IN GERMANY

Game for 2 - 4 players up from 6 years



GAME CONTECT

Playful handling of arithmetic operations (addition, subtraction, multiplication) combined with strategic thinking. Stabilise and expand understanding of mathematical operations. Develop the ordinal number aspect.

GAME PREPARATION

Each player receives 11 stones of one colour, which they place with the numbers facing down, shuffle and then stack on top of each other.

GAME TARGET

The game ends when a player has placed his last stone.

The winner is the player who has reached the largest sum by adding up his or her large numbers on the stones (the stones must be visible and not covered by other stones). Second winner is the player with the second largest sum and so on.

Other rules for counting the sums can be agreed upon before the game begins (see game variations).

START OF THE GAME

The player with the highest number on the dice starts the game.

He opens the game with rolling the dice once.

The players take their turn one after the other in clockwise order.

Depending on the number of dice rolled, the following rules apply:

a 1 rolled = take one stone from your pile and put it in the "castle"

a 2 rolled = take two stones from your pile and put them in the "castle"

a 3 rolled = take three stones from your pile and put them in the "castle"

a 4 rolled = sit out one round

a 5 rolled = take one of your own stones out of the game

a 6 rolled = take one stone from another player other stone out of the game

Always take the top stone from your own pile and place it with the numbers facing upwards at a central "castle" to be built in the middle of all players. Each stone must be placed individually (if 2 or 3 is rolled), i.e. the second or third stone may not be looked at first and then all placed at once.

Each stone (except the first) must be placed with at least one side against another stone.

The stones can be placed next to each other or on top of each other, but the upper stone must always be placed congruent on top of a lower stone. More than 8 stones may not be stacked on top of each other.

It is not allowed to lift stones lying in the castle in order to look at the stones underneath again. Laid is laid.

GAME MATERIAL

44 hexagonal stones in 4 colours, of which
- 11 stones each in red, blue, yellow and green

- of which 10 stones are printed with a large number in the middle (from 1-10) and small numbers (from 1-6) on the sides and
1 joker printed with the number 20 in the middle and only the number 6 on the sides.

1 dice

Score pad and pen (not included in the game material)

Removal rules if 5 or 6 is rolled

You may only remove stones that have other pieces on a maximum of 4 sides. This means that the "castle" may not be divided, i.e. split into two parts. You may always remove stones that are on top.

If 5 or 6 is rolled, it may happen at the beginning or during the game that the rules cannot be followed because

- there is not yet an own or a foreign stone.
- the removal of a stone splits the castle in two parts, i.e. individual stones or stone complexes are created without contact with others.

In these cases, the player must sit out this round and it is the next player's turn.

The removed stones are out of the game.

Strategy tip:

If you have to remove one of your own stones, take a stone with a small value from the board.

If you are allowed to remove stone from another player, try to find a stone with a high value.

By cleverly covering your fellow player's stones you can reduce their score.

GAME VARIATIONS

Depending on the age of the children, the counting sum can be determined as follows:

- Each player only adds up the central large numbers of his or her stones that can be seen from above (see picture with example).
- Each player adds up the large numbers of their stones with the exposed small numbers of their stones (see picture with example). Exposed means that they are not bordering to other small numbers of the neighbor stones.
- Each player adds up the exposed small numbers of his stones, and from that subtracts the sum of the large numbers of his stones (see picture with example).
- Each player multiplies the visible large numbers of his stones with each other (see picture with example).

Example for a)

red: $1+7+2+10 = 18$

blue: 8

yellow: $4+8 = 12$

green: 2

Example for b)

red: $1+15; 7+9; 2+8; 10+21 = 73$

blue: $8+21 = 29$

yellow: $4+20; 8+12 = 44$

green: $2+21 = 23$

Example for c)

red: $15-1; 9-7; 8-2; 21-10 = 33$

blue: $21-8 = 13$

yellow: $20-4; 12-8 = 20$

green: $21-2 = 19$

Example for d)

red: $1 \times 7 \times 2 \times 10 = 140$

blue: $8 \times 1 = 8$

yellow: $4 \times 8 = 32$

green: $2 \times 1 = 2$

Other game variations are possible and can be thought up by yourself.

GAME DURATION

Depending on the variant and the number of players, from about 10 min. to about 25 min.

Le château hexagonal des nombres

MADE IN GERMANY

pour 2-4 personnes à partir de 6 ans



CONTENU DU JEU

Manipulation ludique des opérations arithmétiques (addition, soustraction, multiplication) combinée à une réflexion stratégique. Stabiliser et élargir la compréhension des opérations mathématiques. Expansion de l'aspect nombre ordinal.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit 11 jetons d'une même couleur, qu'il place avec les nombres vers le bas, les mélange et les empile ensuite les uns sur les autres.

BUT DU JEU ET FIN DE PARTIE

La partie est terminée lorsqu'un joueur a placé son dernier jeton.

Le gagnant est celui qui a obtenu la plus grosse somme en additionnant chaque plus grand nombre de ses pièces de jeu (les pièces de jeu doivent être visibles et non recouvertes par d'autres pièces de jeu).

Le deuxième est la personne qui possède la deuxième plus grosse somme, etc.

D'autres règles de comptage des totaux peuvent également être convenues avant le début du jeu (voir variantes du jeu).

DÉBUT DU JEU

Le joueur avec le plus grand nombre obtenu commence.

Il ouvre le jeu en lançant le dé une fois.

Les joueurs jouent tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

En fonction du nombre obtenu, les règles suivantes s'appliquent :

Un 1 obtenu = prendre une pierre de votre pile et la placer dans le « château ».

Un 2 obtenu = prendre deux pierres de votre pile et les placer dans le « château ».

Un 3 obtenu = prendre trois pierres de votre pile et les placer dans le « château ».

Un 4 obtenu = passer son tour

Un 5 obtenu = retirer une de vos pierres du jeu

Un 6 obtenu = retirer une pierre étrangère que vous aurez choisie du jeu

La première pierre est toujours tirée de votre propre pile et placée avec les chiffres visibles dans un « château » central à construire au milieu de tous les joueurs. Chaque pierre doit être placée individuellement (si un 2 ou un 3 est obtenu), c'est-à-dire que vous ne pouvez pas d'abord regarder la deuxième ou la troisième pierre puis les placer toutes.

Chaque pierre (sauf la première) doit être placée avec au moins un côté adjacent à une autre pierre. Les pierres peuvent être placées les unes à côté des autres ou les unes sur les autres au choix, la pierre supérieure devant toujours être placée de manière alignée sur une pierre inférieure. Plus de 8 pierres ne peuvent pas être empilées les unes sur les autres. Il n'est pas permis de soulever les pierres qui se trouvent dans le château pour revoir celles qui se trouvent en dessous. Posé est posé.