

Livret - Booklet

KNOCK-OUT NUMERIX 3-D



Jeu éducatif de calcul de
de stratégie !

«Les meilleurs jeux de maths...»

Pre K-8 Magazine (Sept. 1998)

The Knock-out
numbers game !

“The cleverest math games...”

Pre K-8 Magazine (Sept. 1998)



1-4 joueurs / players
3 Jeux / games
Ages 6+

RÈGLE DU JEU

KNOCK-OUT NUMERIX 3-D

But du jeu: Construire le plus de paires numériques par simple addition ou soustraction. Bloquer ou rendre knock-out son adversaire en occupant les espaces numériques !

3 niveaux du jeu :

Jeu 1: addition en utilisant seulement 2 dés,

Jeu 2 : addition ou soustraction en utilisant 2 dés,

Jeu 3: addition et soustraction en utilisant les 3 dés.

Habilités développées: sens de nombres, calcul, dextérité, association, socialisation.

Contenu: une planche de jeu, 56 pions de 4 couleurs, 3 dés, un guide.

Préparation: Chaque joueur choisit une couleur de pions. A tour de rôle chacun lance les dés. Le joueur qui a obtenu le plus grand total est le premier à jouer.

JEU N° 1 : ADDITION AVEC 2 DÉES - NIVEAU DÉBUTANT

1. Lancez les 2 dés et calculez le total. Placez soit 1 soit 2 pions sur les cercles de la planche **NUMERIX**, de chaque côté des nombres. Vous avez 2 possibilités :

a) Placez 1 seul pion dans un espace correspondant au total des nombres sur les 2 dés , ou

b) Placez 2 pions dans deux espaces correspondants à chacun des 2 chiffres sur les dés.

Exemple : Si vous lancez 2 et 5 , placez, soit un pion sur un espace du numéro 7 (5+2), ou encore placez les deux pions dans un espace 2 et dans un espace 5.

Doubles: Lancez des doubles (6 et 6) et occupez les deux espaces entourant le nombre, à condition que les deux espaces du nombre 6 ne soient pas déjà pris.

Occupez les deux espaces d'un même nombre, soit par un double ou en complétant dans des tours différents, c'est construire une paire, et marquer un point pour le joueur.

Knock-Out: Lorsque seulement un des espaces des 2 côtés d'un nombre est occupé par un autre joueur, et qu' on obtient un chiffre ou un total correspondant au numéro de cet espace on peut rendre Knock-out le(s) pion(s) de l'adversaire, en remplaçant ses pions par les nôtres.

Note: Dans la mesure du possible, on doit utiliser en tout temps les deux chiffres sur les dés, soit en les combinant ou en les séparant. Dans le cas échéant, on joue le seul nombre disponible.

2. Dans le cas où le joueur ne peut placer de pions, il cède son tour.

3. Le jeu continue à tour de rôle et de gauche à droite, jusqu'à la fin de la partie c'est-à-dire

a) lorsqu'il y a un gagnant, ou

b) lorsque tous les pions ont été placés,
ou

c) lorsque chaque joueur ne peut placer un pion après trois reprises.

Le Gagnant d'une partie à 2 joueurs est celui qui le premier marque 6 points (On marque 1 point lorsqu'on occupe les deux espaces d'un même nombre sur la planche) 5 points dans une partie à 3 joueurs et 4 points lorsqu'on joue à 4 joueurs.

VERSION POUR JOUEUR UNIQUE

Construis 5 paires numériques en 15 minutes de jeu ou bien essaye de couvrir tous les espaces des nombres de la planche sans dépasser un nombre déterminé de lancers du dé. Pour chaque impossibilité ou incapacité à occuper un espace, perds un pion .

Niveaux de défis: Débutant: utilise tous les 48 pions; Intermédiaire 40 pions: Avancé: 32 pions Génie :28 pions.

JEU N° 2 ADDITION ET SOUSTRACTION (2 DÉS) - NIVEAU MOYEN

Mêmes règlements que le Jeu No.1, mais en utilisant les opérations mathématiques de l'addition ou de la soustraction. De plus, les joueurs peuvent faire preuve de créativité en substituant plusieurs nombres équivalant au même total obtenu soit en additionnant ou en soustrayant. Par exemple pour les dés 4 et 6 qui donnent par addition un total de 10 , le joueur peut substituer les nombres 1,2,3,et 4 ($1+2+3+4=10$) lui donnant ainsi le droit de placer des pions dans les 4 espaces des numéros 1,2,3,4.

JEU N° 3 ADDITION ET SOUSTRACTION (3 DÉS) - NIVEAU AVANCÉ

Mêmes règlements que pour le No.2, mais jouez avec les 3 dés en n'utilisant qu'une seule fois chacun des chiffres. Ce troisième niveau de jeu offre de nouvelles possibilités :

a) placer un pion correspondant au total produit en combinant l'addition et la soustraction

Ex. 3, 6, 5 peut te faire gagner un espace du no.4 obtenu par addition et soustraction $(3+6) - 5 = 4$

b) ou deux espaces, soit l'espace 3 et l'espace 1 obtenu par $(6-5)$ ou 6 et 8 obtenu par $(5+3)$

c) ou encore trois espaces, correspondant aux nombres sur les dés 3, 6 et 5

Copyright: 1990 O.F.C., LEI Canada Inc. 1998 pour version Numerix. Tous droits réservés.

Pour plus d'information sur la série des jeux «3-D» : Knock-out Numerix 3-D, Mega Numerix 3-D, Ecologix 3-D, Dinosaurix 3-D, Dinologic et Wizz-dom contactez :

Éditions LEI, 825 Sherbrooke Est # 201, Montréal, Qc, Can, H2L 1K6

1-800 665-0534 Fax : 514 524-8799

[Http:// home.ican.net/~lei](http://home.ican.net/~lei)

lei@ican.net