

Juego de suma y resta

Incluye: tablero, 100 cartas, 4 bandejas

Objetivo del juego:

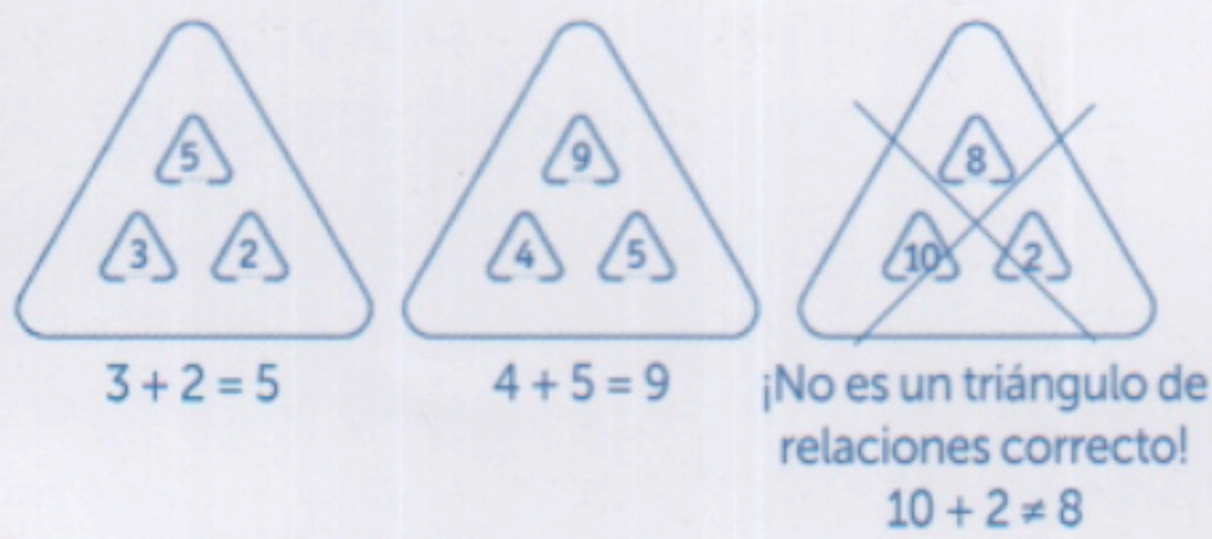
Sé el primer jugador en jugar todas tus cartas y di "¡tri-FACTa!"

Organización:

1. Sitúa el tablero al alcance de todos los jugadores. Coloca las cartas boca abajo alrededor del tablero.
2. Cada jugador toma una bandeja, elige seis cartas, y las coloca en la bandeja.

Consejo: coloca las cartas en orden numérico en tu bandeja, pues te podrá ser de ayuda durante el juego.

3. Asegúrate de que todos los jugadores entiendan las relaciones entre los números de un triángulo de relaciones, en el que los dos números inferiores suman el número de la parte superior. He aquí algunos ejemplos:



Jugar a tri-FACTa

Para empezar:

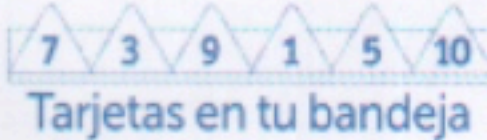
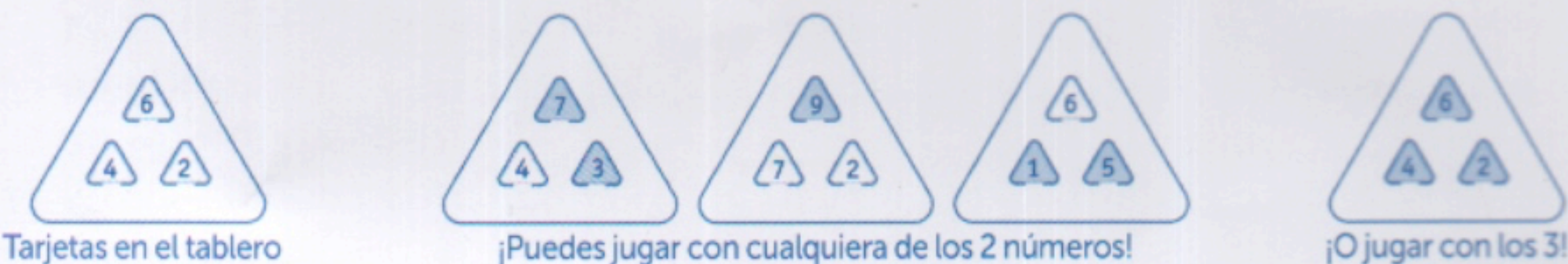
Empieza el jugador que pueda hacer un triángulo de relaciones correcto con tres cartas. Si hay más de un jugador que pueda hacer un triángulo correcto, empezará el jugador cuya suma sea la mayor. Como el juego continúa hacia la derecha, sitúa las cartas nuevas encima de las cartas que hay en el tablero. ¡No te olvides de girar el tablero para que se encuentre frente al siguiente jugador!

Para jugar:

1. Cuando sea tu turno, tienes que jugar dos o tres de tus cartas para crear un triángulo de relaciones correcto. Acuérdate de pensar en sumas y restas: ¡los números del triángulo muestran ambas relaciones!
2. Si no puedes jugar, elige una carta del montón y añádelala a la bandeja. Si ahora puedes jugar, ¡ponte manos a la obra! Si no, quédate con la carta y el juego continuará.
3. Si haces un triángulo equivocado, recoge las cartas. Ahora le tocará al siguiente jugador.
4. **COMODINES:** si tienes un comodín, puedes jugarlo como cualquier número hasta 20. Di el número al que corresponde cuando lo juegues. El valor de esa carta no cambiará.
5. Para ganar, sé el primer jugador en jugar todas las cartas, y di "¡tri-FACTa!"

Nota: Si no quedan cartas en el montón del centro y nadie ha ganado, ganará el jugador al que le queden menos cartas en su bandeja.

He aquí algunos ejemplos:



Nota: El número más alto siempre se sitúa en la parte superior del triángulo. El lugar está marcado en rojo en el tablero.

¿Eres un principiante?

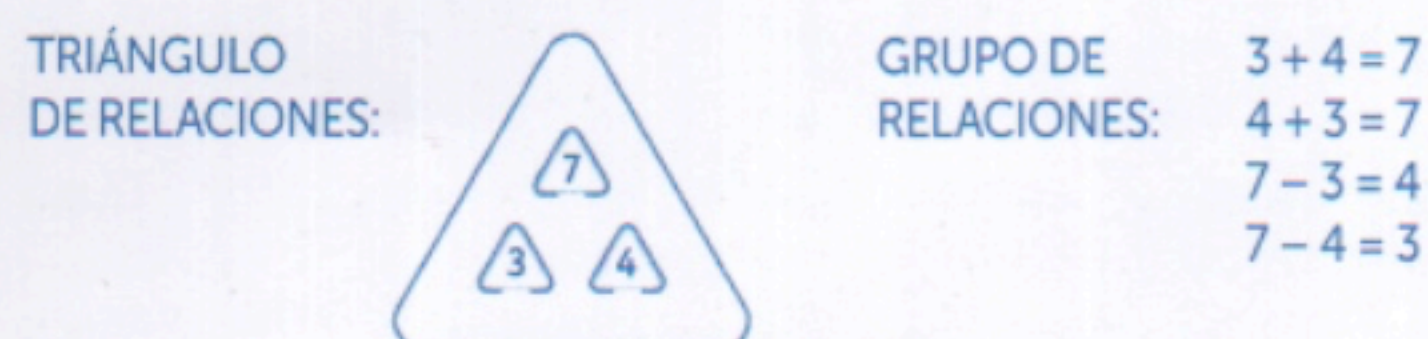
¡Una vez que el jugador haya elegido seis cartas para empezar el juego, dale la vuelta al resto de las cartas. Quita los comodines, ¡te resultará bastante más sencillo!

¿Necesitas un desafío?

En un turno, intenta jugar solo con la carta superior y una de las que estén abajo. Esto reforzará la comprensión que tienen los jugadores de los triángulos.

¿Sabías que...?

¡Estás aprendiendo acerca de las familias de operaciones mientras juegas! Un grupo de relaciones es un grupo de cuatro operaciones matemáticas generadas por la relación entre tres números en un triángulo de relaciones. He aquí un ejemplo:



Jeu d'addition et soustraction

Comprend : Plateau de Jeu, 100 cartes, 4 supports

Objectif du Jeu :

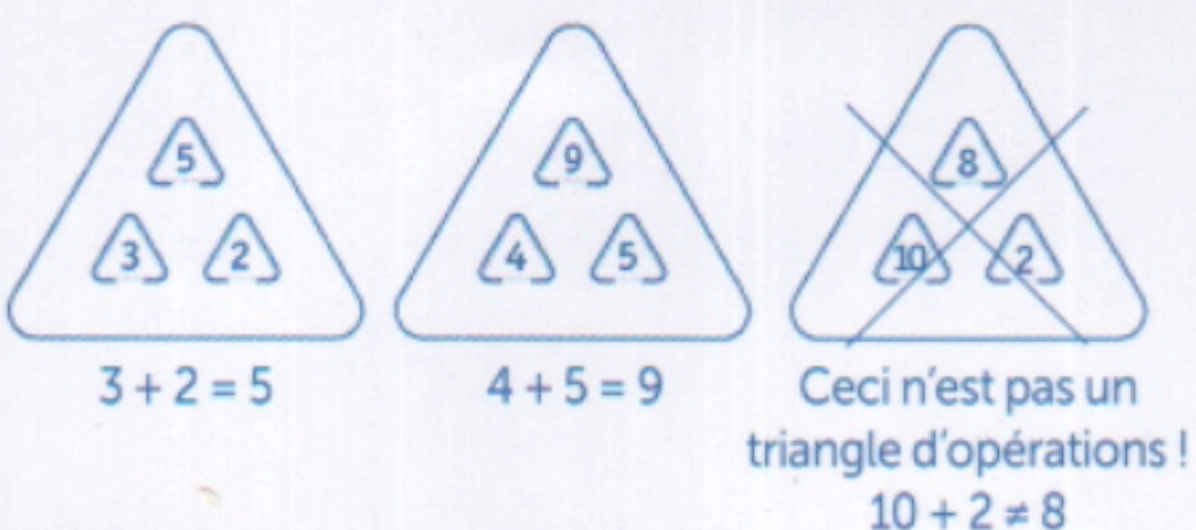
Le premier joueur à jouer toutes ses cartes s'écrie «tri-FACTa!»

Préparation du jeu :

1. Placer le plateau de jeu à portée de tous les joueurs. Placer les cartes face cachée autour du plateau.
2. Chaque joueur prend un support, choisit six cartes et les place sur le support.

Astuce : Ranger les cartes par ordre numérique sur ton support peut rendre le jeu plus facile.

3. Assurez-vous que tous les joueurs comprennent les relations entre les nombres dans un triangle d'opérations, dans lequel les deux nombres du bas s'additionnent pour donner le nombre du haut. Voici quelques exemples :



Règles du jeu tri-FACTa

Pour commencer :

Le joueur qui peut créer un triangle d'opérations correct avec trois cartes commence. Si plus d'un joueur peut en créer un, le joueur avec la plus grande somme commence. Le jeu continue avec le joueur à sa droite. Placer de nouvelles cartes au-dessus des cartes déjà posées sur le plateau. Ne pas oublier de tourner le plateau afin que le joueur suivant soit en face !

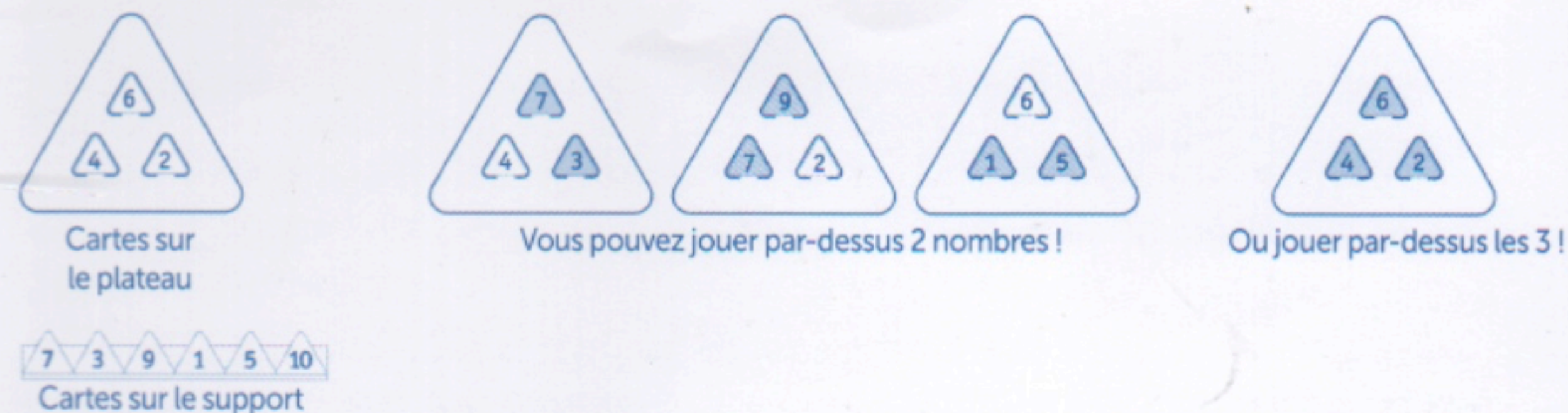
Pour jouer ton tour :

1. Tu dois poser deux ou trois de tes cartes pour créer un triangle d'opérations correct. Pense aux additions et soustractions—les nombres du triangle montrent les deux relations !
2. Si tu ne peux pas jouer, pioche une carte de la pile et ajoute-la sur ton support. Si tu peux jouer, joue ! Sinon, garde la carte et le jeu continue.
3. Si tu crées un triangle d'opérations incorrect, reprends tes cartes. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

4. **CARTES JOKER :** Si tu possèdes une carte joker, tu peux la jouer à la place de tout nombre inférieur ou égal à 20. Annonce la valeur de la carte quand tu la joues. Cette valeur ne change pas.
5. Pour remporter la partie le premier joueur à poser toutes ses cartes s'écrie «tri-FACTa!»

Remarque : si toutes les cartes de la pile centrale ont été piochées et qu'aucun joueur n'a gagné, le joueur avec le moins de cartes sur son support gagne la partie.

Voici quelques exemples de coups à jouer :



Remarque : le plus grand nombre est toujours placé en haut du triangle. Cet endroit est défini en rouge sur le plateau de jeu.

Vous êtes débutant ?

Une fois que les joueurs ont choisi six cartes pour commencer la partie, retourner le reste des cartes, face visible. Retirer les cartes joker – jouer de cette façon, c'est déjà apposer son joker !

Besoin d'un challenge ?

Essaie de jouer uniquement la carte du haut et une des cartes du bas en un tour. Cela renforce la compréhension des triangles d'opérations.

Le savais-tu ?

En jouant à ce jeu tu apprends tes tables ! Une famille d'opérations est un groupe de quatre opérations mathématiques produites par les relations entre les trois nombres d'un triangle d'opérations. Voici un exemple :



Additions- und Subtraktionsspiel

Enthält: Spielbrett, 100 Karten, 4 Ablagen

Ziel des Spiels:

Seien Sie der erste Spieler, der alle Karten ausgespielt hat und „tri-FACTa!“ ausruft.

Vorbereitung:

1. Stellen Sie das Spielbrett in der Mitte auf. Legen Sie alle Karten umgedreht um das Spielbrett herum aus.
2. Jeder Spieler nimmt eine Ablage, wählt sechs Karten und legt diese auf die Ablage.

Tip: Es lässt sich leichter spielen, wenn die Karten in numerischer Reihenfolge auf die Ablage gelegt werden.

3. Stellen Sie sicher, dass alle Spieler die Zusammenhänge zwischen den Zahlen in einem Rechendreieck verstehen, dass nämlich die unteren beiden Zahlen zusammenaddiert die Zahl oben ergeben. Hier sind ein paar Beispiele:



tri-FACTa spielen

Zu Beginn:

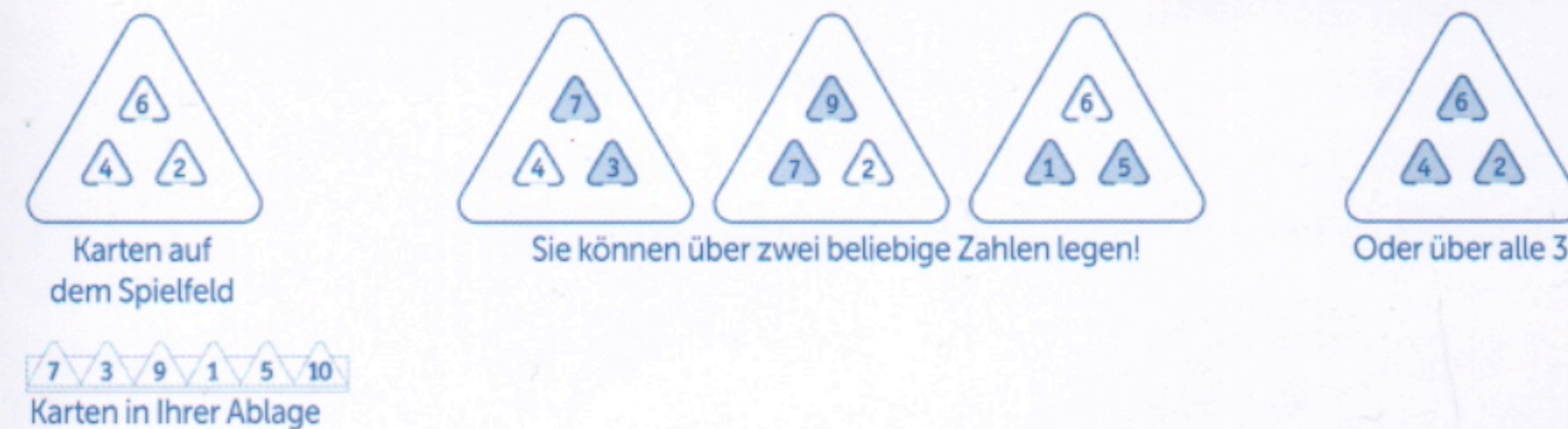
Der Spieler, der mit drei Karten ein richtiges Rechendreieck erstellen kann, beginnt. Wenn mehr als ein Spieler ein wahres Rechendreieck erstellen kann, beginnt der Spieler mit der größten Summe. Das Spiel wird nach rechts fortgesetzt, und neue Karten werden auf die vorhandenen Karten auf dem Brett gelegt. Vergessen Sie nicht, das Brett immer zum nächsten Spieler zu drehen!

Spielablauf:

1. Wer an der Reihe ist, muss zwei oder drei Karten spielen, um ein richtiges Rechendreieck zu erstellen (siehe Abbildung 1). Denken Sie dabei an Addition und Subtraktion—die Zahlen im Dreieck zeigen beide Beziehungen!
2. Wenn Sie keine Karten ausspielen können, nehmen Sie eine Karte vom Stapel und legen Sie sie auf Ihre Ablage. Wenn Sie jetzt Karten ausspielen können, machen Sie weiter! Wenn nicht, behalten Sie die Karte, und das Spiel wird fortgesetzt.
3. Wenn Sie ein falsches Rechendreieck erstellen, nehmen Sie Ihre Karten zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
4. **JOKER:** Wenn Sie einen Joker haben, können Sie diese Karte als beliebige Zahl bis 20 verwenden. Sagen Sie den Wert der Karte laut, wenn Sie sie ausspielen. Der Wert dieser Karte ändert sich nicht.
5. Um zu gewinnen, müssen Sie der erste Spieler ohne Karten sein und „tri-FACTa!“ rufen.

Hinweis: Wenn keine Karten mehr auf dem Stapel sind und es keinen Gewinner gibt, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten auf der Ablage.

Hier sind ein paar Beispiele für mögliche Spielvarianten:



Hinweis: Die größte Zahl wird immer an die Spitze des Dreiecks gelegt. Diese Stelle ist auf dem Spielbrett rot markiert.

Noch Anfänger?

Nachdem die Spieler zu Spielbeginn sechs Karten ausgewählt haben, drehen Sie die restlichen Karten mit der Vorderseite nach oben. Die Joker lassen Sie weg – das Spiel ist auch so schon spannend genug!

Brauchen Sie eine Herausforderung?

Versuchen Sie, nur die oberste Karte und eine der unteren Karten zu spielen, wenn Sie an der Reihe sind. Das festigt das Verständnis für die Rechendreiecke.

Wussten Sie schon?

Bei diesem Spiel lernen Sie Rechenfamilien kennen! Eine Rechenfamilie ist eine Gruppe von vier mathematischen Fakten, die sich aus den Beziehungen zwischen den drei Zahlen in einem Rechendreieck ergeben. Hier ist ein Beispiel:

