

JEU DE CALCUL - JE COMPTE 10 ! COUNT TO 10! - CALCULATION GAME

RECHENSPIEL - ICH ZÄHLE BIS 10!
REKENSPËL - IK REKEN TOT 10!
JUEGO DE CÁLCULO - ¡CUENTO 10!
GIOCO DI CALCOLO - CONTO FINO A 10!
算数游戏 - 我加到 10! / 10 مجموعه الحساب - احسب حتى



Je compte 10 : mode classique (à partir de 6 ans)

Tous les jetons sont disposés sur la table poisson. Le joueur le plus jeune commence.

Chacun son tour, un joueur retourne un jeton pour dévoiler le chiffre. Le but est d'être le plus rapide à dire « je compte 10 » en associant deux jetons ou plus. A chaque bonne combinaison, le joueur ramasse le petit tas de jetons qu'il garde près de lui.

Attention, les combinaisons possibles sont nombreuses !

Exemple : 5 + 5 ; 2 + 3 + 5 ; 4 + 2 + 2 + 2

Lorsqu'un joueur retourne un jeton et tombe sur le dessin du requin, ce dernier mange tout son butin et le joueur doit remettre ses jetons en jeu, face poisson. Il repart de zéro !

Le premier joueur à obtenir 15 jetons est déclaré vainqueur. Il faut donc aussi surveiller et calculer le nombre de jetons remportés au fur et à mesure !

Trop facile ? Vous pouvez pimenter les parties en adaptant la règle avec 20, 30, 35... ou en rajoutant un sablier pour ajouter une contrainte de temps !

Je compte 10 : mode ascenseur (à partir de 7 ans)

La mécanique de jeu est identique mais la somme à compter évolue à chaque tour ! On part de 10 comme dans la règle précédente, puis il faut trouver 11, 12, 13... jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de compléter la somme avec les jetons restants.

Le plus rigolo ? Plus la partie avance, plus le chiffre est élevé, plus les additions sont longues, plus les joueurs récupèrent de jetons !





I count 10 – regular game (from age 6)

All the counters are fish side up on the table. The youngest player starts.

In turn, players turn over the counter to reveal the number. The aim is to be the quickest to say “I count 10” by combining two or more counters. For every combination, the player picks up the small pile of counters that he keeps next to him.

Careful - there are many possible combinations!

Example: 5 + 5; 2 + 3 + 5; 4 + 2 + 2 + 2

When a player turns over a counter and finds a shark, the shark eats all his counters and he must put them back on the table, fish side up. He starts again with nothing!

The first player to win 15 counters is the winner. So you need to keep track and count the number of counters as the game progresses.

Too easy? You can spice up the games by adapting the rule to 20, 30, 35...or by using a timer to limit how long players have each go!

I count 10 – elevator game (from age 7)

The game is identical but the number to calculate grows with every turn! Start with 10 as before, then you need to find 11, 12, 13...until it's impossible to make up the number with the remaining counters.

The best bit? As the game progresses, the number grows, the calculations are longer and the players win more counters!





Ich zähle bis 10: Klassische Spielvariante (ab 6 Jahren)

Alle Spielmarken liegen mit der „Fisch“-Seite nach oben auf dem Tisch. Der jüngste Spieler beginnt.

Die Spieler drehen abwechselnd eine Spielmarke um, um die Zahl aufzudecken. Ziel ist, zwei oder mehr Spielmarken zu kombinieren und am schnellsten „Ich zähle bis 10!“ zu rufen. Bei jeder richtigen Kombination gewinnt der Spieler das Spielmarkenhäufchen und nimmt es an sich.

Achtung, es gibt viele Kombinationsmöglichkeiten!

Beispiel: 5 + 5; 2 + 3 + 5; 4 + 2 + 2 + 2

Dreht ein Spieler eine Spielmarke mit einem Hai um, frisst der Hai die gesamte Beute des Spielers und der Spieler muss seine Spielmarken mit der „Fisch“-Seite nach oben ins Spiel zurücklegen. Er fängt wieder von vorn an!

Wer als erstes 15 Spielmarken gesammelt hat, hat gewonnen. Man muss also auch die Anzahl der Spielmarken überblicken und zählen, die nach und nach eingesammelt wurden!

Immer noch zu einfach? Noch interessanter wird das Spiel, wenn man die gleichen Spielregeln auf 20, 30 oder 35 anwendet... oder mit Sanduhr spielt, um zeitlich beschränkt zu sein!

Ich zähle bis 10: Aufsteigende Spielvariante (ab 7 Jahren)

Die Spielregeln sind identisch, aber die zu zählende Summe steigt mit jedem Durchgang! Wie in der vorigen Spielvariante beginnt man mit 10 und muss dann 11, 12, 13 usw. finden... bis sich die Summe mit den verbleibenden Spielmarken nicht mehr bilden lässt.

Besonders lustig: Je länger das Spiel, desto größer die Zahl, desto länger die Rechnungen und desto höher die Anzahl der Spielmarken, die von den Spielern gesammelt werden!





Conto fino a 10: modalità classica (a partire da 6 anni)

Tutti i gettoni sono posizionati sul tavolo con il lato pesci visibile. Il giocatore più giovane è il primo ad iniziare.

I giocatori, a turno, girano un gettone per scoprire quale numero nasconde. L'obiettivo è di essere il più rapido a dire "Conto fino a 10" associando due o più gettoni. Ogni volta che un giocatore individua una combinazione giusta, raccoglie i gettoni e li conserva.

Attenzione, le combinazioni possibili sono molte!

Esempio: $5 + 5$; $2 + 3 + 5$; $4 + 2 + 2 + 2$

Il gettone con lo squalo mangia tutto il bottino del giocatore che dovrà quindi rimettere in gioco i suoi gettoni con il lato pesci visibile. E ripartirà da zero!

Vince la partita chi ottiene per primo 15 gettoni. Bisognerà quindi controllare e calcolare il numero di gettoni via via che la partita procede.

Troppo facile? Allora potrete renderla più avvincente usando la regola 20, 30, 35...o aggiungendo una clessidra per definire un limite di tempo!

Conto fino a 10: modalità ascensore (a partire da 7 anni)

La meccanica del gioco è identica ma il calcolo diventa più difficile! Si parte da 10 come nella versione precedente, ma i giocatori dovranno trovare 11, 12, 13...fino a quando non sarà più possibile contare la somma con i gettoni restanti.

La cosa divertente? Più la partita avanza, più la cifra è elevata, più le addizioni sono lunghe e più gettoni vengono recuperati!





我算出了 10 - 经典模式 (6 岁以上)

将所有的筹码都放在鱼桌上。由年龄最小的玩家开始游戏。

每个回合，玩家需要翻转一个筹码以显示数字。目标是通过组合两个或更多筹码来最快地说出“我算出了 10”。通过一个正确的组合，玩家可以获得他附近的一小叠筹码。

注意，组合的可能性非常多！

比如： $5 + 5$ ； $2 + 3 + 5$ ； $4 + 2 + 2 + 2$

当玩家翻转一个筹码并落在鲨鱼图案上时，后者会吃掉它所有的战利品，玩家必须在游戏中上交他的筹码。他需要从头开始！

第一个赢得 15 个筹码的玩家获胜。还必须关注和计算赢得的筹码数量！

太简单了？您可以通过相同的规则计算 20、30、35... 或通过添加一个沙漏来规定时间限制！

我算出了 10 - 升级模式 (7 岁以上)

游戏机制是相同的，但每回合需要计算的和数都会变化！我们可以用之前的规则，从 10 开始，然后是 11、12、13... 直至不再可能计算剩余筹码的总和。

是否更刺激了？游戏时间越长，数字就越大，增加的时间就越长，而玩家获得的筹码也就越多！





أحسب حتى 10: صيغة كلاسيكية (بدءاً من 6 سنوات)

يتم وضع جميع العملات على الطاولة على وجه القطعة النقدية لانطلاق اللعبة، يبدأ اللاعب الأصغر سناً أولاً. يقلب اللاعب، كلاً في دوره، العملة لكي يكشف عن الرقم. الهدف أن تكون الأسرع في قول "أحسب حتى 10" مع توصيل عملتين أو أكثر. يجمع اللاعب الكومة الصغيرة من العملات التي يحتفظ بها بالقرب منه، في كل محاولة دمج ناجحة. انتبه، محاولات الدمج الممكنة تكون كثيرة!

مثال : $5 + 5 ; 5 + 3 + 2 ; 5 + 3 + 4 ; 2 + 2 + 2 + 4$

عندما يقوم اللاعب بقلب العملة ويقع على رزمة سمكة القرش، فإن هذه الأخيرة تأكل كل ما كسبه، ويتعين على اللاعب أن يُعيد عملاته في اللعبة، على وجهها. ويبدأ من الصفر! اللاعب الأول الذي يحصل على 15 عملة يكون هو الفائز. يجب علينا أيضاً رصد وحساب عدد العملات الفائزة بالتدرج! هل الأمر بالغ السهولة؟ يُمكنك تبديل الأجزاء عن طريق إتباع القاعدة بـ 20، 30، 35... أو من خلال إضافة ساعة رملية لإضافة قيد زمني.

أحسب حتى 10: صيغة المصعد (بدءاً من 7 سنوات)

آلية اللعبة متطابقة ولكن قيمة العد تزيد كل يوم! انطلق من 10 كما في القاعدة السابقة، ثم يجب أن نجد 11، 12، 13 ... إلى أن يكون حساب المجموع مع العملات المتبقية لم يعد ممكناً.

الأكثر متعة؟ كلما تقدمت في اللعبة، زاد العدد، وكلما كانت الإضافات أطول، زاد عدد اللاعبين الذين يحصلون على العملات!



Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

335469