

13 Magique

Contenu: 1 plateau en bois vernis (28,5 x 7 x 2)
1 bille en verre ou en bois

Mr.Reff.: 0109

Age : 4+

Remarque: La bille peut être bougée suivant le groupe de joueurs, avec un doigt, un battoin, ou en soufflant dessus.

Utilisation du matériel:

La bille et bille sont utilisées à la place, d'un de ordinaire ou d'un de de couleurs, et permettent également de jouer avec les 4 formes géométriques données. L'objectif est de pousser la bille dans le canal de manière à obtenir le résultat souhaité. La piste est composée d'un canal de départ de 6 cavités et d'un rectangle en bout de piste, au départ la bille est placée dans le canal à l'endroit choisi par chaque joueur. Le moyen utilisé pour pousser la bille ne doit pas aller au delà du canal de lancement. Le rectangle ne représente rien et n'a d'autre but que de recevoir la bille lorsqu'elle a été poussée avec trop de force.

L'AVANTAGE DE CE MATERIEL EST DE POUVOIR ETRE UTILISE A LA PLACE D'UN DU CLASSEUR, DANS TOUT JEU DE SOCIETE.

Regle du jeu "13 magique":

Nombre de joueurs: illimité.

Age: 6+

En début de partie chaque joueur met en jeu le même nombre de jetons dans le pot. L'un des joueurs tient les comptes pour tout le monde, sur une feuille de papier.

Chacun essaie de faire 13 en 3 coups minimum, à tour de rôle. Après le troisième coup, si le joueur a obtenu un score inférieur à 13, il continue d'ajouter ses jetons. Si son score est supérieur à 13, il doit alors se soustraire ses jetons. Si son score est égal à 13, il doit alors se soustraire et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un minimum de coups est de 13. Le gagnant est celui qui arrive en un minimum de coups.

En cas d'équipes chacun des joueurs a des jetons de la même façon.

Le gagnant récupère tous les jetons mis en jeu.

Variations:

Afin d'élargir les possibilités offertes par ce matériel, il est suggéré d'utiliser des billes de matériaux et poids différents.

Magic „13“

Contents: 1 varnished wooden board (28.5 x 7 x 2 cm)
1 glass marble

Ref.nr.: 0109

age: 4+

Description of the material:
A wooden board with a starting channel and 6 individual hollows and a collecting hole for the marble.

Playing technique:

The player moves the ball using either his finger, any sort of stick or by blowing. In order to control the ball best the player should use his fingertip by running it along the starting channel. The ball can be pushed from anywhere within the channel.

Aim of the game:

The board and the marble replace the conventional die (number or colour) and can be used to match the 6 geometric shapes - therefore this material can be used with most board games. By using the board and marble the player does not depend solely on luck, but has to use his skill (coordination of the movement of his finger).

Rules:

After the ball has left the starting channel in order to score the ball must stop in one of the 6 hollows. If the ball lands in the collection hole the score is zero.

Basic "13" with the use of chips.

To prepare the game each player puts one chip into the pot.

The aim of this game is for the player to score 13 by rolling the ball 3 times or more consecutively. As long as the player scores under 13 he adds his score. When his total score is over 13, he has to subtract his score. This continues until he reaches 13.

The winner is the player who needs least attempts to score 13. In the case of a tie the players continue according to the above. The winner gets all the chips out of the pot.

Young children:

The game helps young children with simple addition and subtraction.