

Home, Sweet Home

maths card game



EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

EN. HOME SWEET HOME

MATHS CARD GAME

Players do simple mental arithmetic in order to win the game

ONCE UPON A TIME...






...in a city where all the houses were beautiful, colourful, not too tall and decorated with lots of flowers. Help to build the most beautiful city possible.

Number of players: 2 to 5

Player age: from 7 years

Duration of each game: 15 minutes

PIECES INCLUDED

- 72 cards: roof cards (15) and façade cards (15 with front doors and 42 storeys)
- 32 doormats (5 colours     +  back)

AIM OF THE GAME

Win the maximum number of points by counting how many windows there are in each façade and placing the corresponding roof card on the top.

BEFORE YOU START

Each player chooses a doormat colour. Place a randomly chosen front door card in the middle of the table. Shuffle the remaining cards and deal out 6 per player. Leave the rest in a pile on the table.

THE GAME

Each player takes a turn. The player who has moved house most recently goes first. Players can do either of these two actions:

A: Place cards on the table

B: Swap cards with other players

If neither option is possible, the player takes a card from the pile and the next person takes their turn.

A: Place cards on the table

In each turn, players can place one façade card on the table:

- a door card: to start constructing a new building next to the existing ones
- a storey card: placed on top of a building already in construction

If you have two or more façade cards of the same colour (but not grey ones), you can play them together in the same building during the same turn if you want. That way, you increase your chances of reaching the number on one of

your roof cards and finishing the building.

In addition to playing your façade cards, you can, at any time during your turn, place one or more roof cards on top of the buildings. To do so, the value on your roof card must equal the total number of windows on the building's façade. Once you have placed a roof card on a building, you can put a doormat in your colour outside the front door and you win the number of points on the roof card.

When your turn has finished, take as many cards as you need from the pile to have 6 in your hand again and the next player takes their turn.

B: Swap cards with other players

The grey façade cards have a different use: if a player has 3 of them, they can force an exchange with another player. Choose a player and take 3 of their cards, without looking at them, and give them the 3 grey cards in return. The game then moves on and the next player takes their turn.

RULES

- **Building that is too tall:** if a building has more than 15 windows, it is too tall; take it out of the game and place it at the bottom of the pile of cards.
- **Beautiful building:** if a player places a roof on a building that is all the same colour, the value on the roof card is doubled.

END OF THE GAME

When there are no more cards left in the pile and no more moves possible, the game is over.

Add up the values of all the roof cards that each player has placed on their buildings. The player with the most points is the winner.

BEYOND THE GAME

Here you have a game which...

- Trains simple mathematics: addition, subtraction, multiplication...
- Encourages you to practice mental arithmetic
- Helps you to manage success and failure

FR. HOME, SWEET HOME

JEU DE CARTES DE MATHÉMATIQUES

Pour gagner, les joueurs résolvent des opérations de calcul mental simples.

IL ÉTAIT UNE FOIS...


... une ville où les maisons étaient belles, colorées, pas très hautes et pleines de fleurs. Aidez à bâtir la plus belle ville possible.

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Âge des joueurs : à partir de 7 ans

Durée d'une partie : 15 minutes

ÉLÉMENTS

- 72 cartes : cartes de toiture (15) et cartes de façade (15 de portes et 42 d'étages)
- 32 paillassons (5 couleurs  +  verso)

OBJECTIF

Obtenir le maximum de points en comptant les fenêtres qu'il y a sur chaque façade et en posant au-dessus la carte de toiture avec le résultat.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur de paillason. On pose au centre de la table une carte de porte au hasard. On brasse les cartes et on en distribue 6 à chaque joueur. Celles qui restent sont laissées en tas.

LE JEU

On joue chacun à son tour. Le joueur qui a déménagé le dernier commence.

Il peut faire l'une des deux actions suivantes :

A. Jouer des cartes sur la table

B. Échanger des cartes avec d'autres joueurs

Si aucune de ces deux actions n'est possible, il pioche une carte dans le tas et passe son tour.

A. Jouer des cartes sur la table

À chaque tour, le joueur peut jouer une carte de façade :

- de porte : un nouveau bâtiment est commencé à côté des existants
- d'étage : il la place au-dessus d'un bâtiment déjà commencé

S'il a deux ou plusieurs cartes de façade de la même couleur (sauf gris), il peut, s'il le souhaite, les placer à la suite sur le même bâtiment. Il accroît ainsi les possibilités d'obtenir le résultat d'une des cartes de toiture qu'il a en main.

Lorsque c'est son tour, en plus de jouer une carte de façade, il peut à tout moment placer une ou plusieurs cartes de toiture sur les bâtiments. Pour ce faire, la valeur de la toiture doit être égale à la somme des fenêtres de la façade du bâtiment.

Ensuite, il place un paillason de sa couleur devant la porte du bâtiment et remporte les points de la toiture.

Après avoir joué, il pioche dans le tas autant de cartes qu'il en a besoin pour arriver à 6 et il passe son tour.

B. Échanger des cartes avec d'autres joueurs

Les cartes de façade de couleur grise ont une propriété singulière : si un joueur en a 3, il peut forcer un échange avec un autre joueur. Il choisit un joueur, lui prend 3 cartes sans les regarder et lui donne les 3 cartes grises. Ensuite, il doit passer son tour.

RÈGLES

- **Bâtiment trop haut** : si un bâtiment a plus de 15 fenêtres, il est trop haut ; il faut le retirer de la table et le mettre sous le tas.
- **Beau bâtiment** : si un joueur pose une toiture sur un bâtiment dont la façade n'a qu'une seule couleur, la carte de toiture vaut double.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand il n'y a plus de cartes dans le tas et plus de possibilités de jouer.

On ajoute les valeurs des toitures que chaque joueur a remportées et celui qui a le plus de points gagne.

AU-DELÀ DU JEU

Vous avez en mains un jeu qui...

- Fait travailler les opérations arithmétiques : addition, soustraction, multiplication...
- Stimule le calcul mental
- Aide à gérer la réussite et l'échec

DE. HOME, SWEET HOME

KARTENSPIEL ZUM RECHNEN

Kartenspiel zum Lösen einfacher Kopfrechenaufgaben

ES WAR EINMAL ...

... eine Stadt mit netten, bunten, nicht sehr hohen und mit vielen Blumen geschmückten Häusern. Helft den Einwohnern beim Bau einer besonders schönen Stadt.

Anzahl der Spieler: 2 – 5

Alter der Spieler: ab 7 Jahren

Spieldauer: 15 Minuten

SPIELMATERIAL

- 72 Karten, davon 15 Dachkarten und 57 Fassadenkarten (15 Tür- und 42 Geschosskarten)

- 32 Fußmatten (5 Farben     +  Rückseite)

AUFGABE

Die Spieler sammeln so viele Punkte wie möglich, indem sie die Fenster an den Fassaden zählen und darauf die Dachkarte mit dem Ergebnis legen.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Fußmattenfarbe aus. In die Mitte des Spieltisches kommt eine zufällig gezogene Türkarte. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 6 Karten. Die restlichen Karten werden als Kartenstapel abgelegt.

DAS SPIEL

Es wird abwechselnd gespielt, wobei der Spieler beginnt, der zuletzt umgezogen ist.

Dieser kann eins von zwei Dingen tun:

A: Karten ausspielen

B: Mit anderen Spielern Karten tauschen

Falls er keins dieser beiden Dinge tun kann, nimmt er eine Karte vom Stapel und sagt „weiter“.

A: Karten ausspielen

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine Fassadenkarte ausspielen:

- Mit einer Türkarte beginnt ein neues Haus neben den bestehenden Gebäuden.

- Eine Geschosskarte ist auf ein bereits begonnenes Gebäude zu legen.

Wenn er zwei oder mehr Fassadenkarten der gleichen Farbe hat (ausgenommen grau), kann er diese auf Wunsch nacheinander zum gleichen Gebäude legen. Auf diese Weise kann er seine Chancen verbessern, das Ergebnis einer der Dachkarten in seiner Hand zu erreichen.

Solange er an der Reihe ist, kann er außerdem jederzeit eine oder mehr Dachkarten auf ein oder mehrere Gebäude legen. Dabei muss der Wert der Dachkarte der Anzahl der Fenster in der Gebäudefassade entsprechen. Danach legt er eine Fußmatte seiner Farbe vor die Tür des Gebäudes und hat damit die Punkte der Dachkarte gewonnen.

Nachdem er ausgespielt hat, hebt er so viele Karten vom Stapel ab, bis er wieder 6 in der Hand hat und sagt „weiter“.

B: Mit anderen Spielern Karten tauschen

Die grauen Fassadenkarten haben eine andere Funktion: Wenn ein Spieler 3 davon hat, kann er einen Tausch mit einem anderen Spieler erzwingen. Er wählt einen Spieler aus, zieht von diesem blind 3 Karten und gibt ihm seine 3 grauen Karten. Danach darf er keine Karten ausspielen, sondern sagt „weiter“.

REGELN

- **Zu hohes Gebäude:** Wenn ein Gebäude mehr als 15 Fenster hat, ist es zu hoch. Es wird vom Tisch genommen und unter dem Stapel abgelegt.
- **Schönes Gebäude:** Wenn ein Spieler seine Dachkarte auf ein Gebäude mit einer einfarbigen Fassade legt, erhält er die doppelte Punkteanzahl.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Karten mehr im Stapel sind und keine Karten mehr ausgespielt werden können.

Die Werte der Dachkarten der einzelnen Spieler werden zusammengezählt und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

MEHR ALS EIN SPIEL

Das vorliegende Spiel dient dazu, ...

- Rechenaufgaben zu lösen: addieren, subtrahieren, multiplizieren ...
- das Kopfrechnen zu üben
- gewinnen und verlieren zu lernen

ES. HOME, SWEET HOME

JUEGO DE CARTAS DE MATEMÁTICAS

Para ganar, los jugadores resuelven operaciones sencillas de cálculo mental

HABÍA UNA VEZ...





... una ciudad donde las casas eran bonitas, de colores, no muy altas y con muchas flores. Ayuda a construir la ciudad más bonita posible.

Número de jugadores: de 2 a 5

Edad de los jugadores: a partir de 7 años

Tiempo de cada partida: 15 minutos

ELEMENTOS

- 72 cartas: cartas de tejado (15) y cartas de fachada (15 de puertas y 42 de plantas)
- 32 felpudos (5 colores     +  dorso)

OBJETIVO

Consigue el máximo de puntos contando las ventanas que hay en cada fachada y poniendo encima la carta de tejado con el resultado.

PREPARACIÓN

Cada jugador elige un color de felpudo. Se pone una carta de puerta al azar en el centro de la mesa. Se barajan las cartas y se reparten 6 por jugador. Las que sobran se dejan en una pila.

EL JUEGO

Se juega por turnos. Comienza el jugador que hace menos tiempo que se ha cambiado de casa.

Puede realizar una de estas dos acciones:

A. Jugar cartas en la mesa

B. Intercambiar cartas con otros jugadores

Si no puede realizar ninguna de estas dos acciones, roba una carta de la pila y pasa el turno.

A. Jugar cartas en la mesa

En cada turno, el jugador puede jugar una carta de fachada:

- de puerta: se comienza un nuevo edificio junto a los ya existentes
- de planta: se coloca encima de un edificio ya empezado

Si tiene dos o más cartas de fachada del mismo color (que no sean grises), las puede poner seguidas en el mismo edificio, si quiere. Así, aumenta las

posibilidades de conseguir el resultado de una de las cartas de tejado que tiene en la mano.

Además de jugar una carta de fachada, en cualquier momento del turno puede colocar una o más cartas de tejado encima de los edificios. Para hacerlo, el valor del tejado debe ser igual a la suma de las ventanas de la fachada del edificio.

Después, coloca un felpudo de su color delante de la puerta del edificio y gana los puntos del tejado.

Una vez que ha jugado, roba de la pila tantas cartas como le hagan falta para llegar a 6 y pasa el turno.

B. Intercambiar cartas con otros jugadores

Las cartas de fachada de color gris tienen una propiedad diferente: si un jugador tiene 3 de ellas, puede forzar un intercambio con otro jugador. Elige a un jugador, le toma 3 cartas sin mirarlas y le da las 3 cartas grises. Después, tiene que pasar el turno sin jugar.

REGLAS

- **Edificio demasiado alto:** si un edificio supera las 15 ventanas, es demasiado alto; hay que retirarlo de la mesa y ponerlo debajo de la pila.
- **Edificio bonito:** si un jugador pone un tejado en un edificio con la fachada de un único color, duplica su valor.

FINAL DEL JUEGO

Cuando ya no quedan cartas en la pila y ya no hay más tiradas posibles, termina el juego.

Se suman los valores de los tejados que cada jugador ha conseguido colocar y gana el que obtiene la puntuación más alta.

MÁS ALLÁ DEL JUEGO

Tienes en tus manos un juego que...

- Trabaja las operaciones aritméticas: suma, resta, multiplicación...
- Estimula el cálculo mental
- Ayuda a gestionar el éxito y el fracaso

IT. HOME, SWEET HOME

GIOCO DI CARTE DI MATEMATICA

I giocatori eseguono semplici operazioni di calcolo mentale per vincere.

C'ERA UNA VOLTA...

...una città dove le case erano belle, colorate, non molto alte e piene di fiori. Aiuta a costruire la città più bella possibile.

Numero di giocatori: da 2 a 5

Età dei giocatori: dai 7 anni in su

Durata di una partita: 15 minuti

ELEMENTI

- 72 carte: carte tetto (15) e carte facciata (15 porte e 42 piani superiori)
- 32 tappetini (5 colori ●●●●● + ● dorso)

OBBIETTIVO

Ottenete il massimo di punti contando quante finestre ci sono su ogni facciata e mettendoci sopra la carta tetto con il valore del risultato.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie il colore del suo tappetino. Mettete al centro del tavolo una carta porta a caso. Mischiate tutte le carte e distribuitene 6 per giocatore. Lasciate quelle che rimangono in un mazzo.

IL GIOCO

Si gioca a turno. Comincia il giocatore che è stato l'ultimo ad aver cambiato casa. Può compiere una di queste due azioni:

A: Giocare carte sul tavolo

B: Scambiare carte con altri giocatori

Se non può compiere nessuna di queste due azioni, prende una carta dal mazzo e passa il turno.

A: Giocare carte sul tavolo

A ogni turno, il giocatore può giocare una carta facciata:

- porta: si inizia un nuovo edificio di fianco a quelli esistenti
- piano superiore: si mette sopra un edificio già cominciato

Se ha due o più carte di facciata dello stesso colore (che non siano grigie), può decidere di metterle una dopo l'altra sullo stesso edificio. Aumenta così le sue possibilità di raggiungere il risultato che corrisponde al valore di una delle carte tetto che ha in mano.

Oltre a giocare una delle carte facciata, in qualsiasi momento del turno può mettere una o più carte tetto in cima agli edifici. Per farlo, il valore del tetto deve essere uguale al risultato della somma delle finestre della facciata dell'edificio.

Poi posiziona un tappetino del suo colore davanti alla porta dell'edificio e guadagna i punti del tetto.

Conclusa la giocata, prende dal mazzo tante carte quante ne servono per averne 6 in mano e passa il turno.

B: Scambiare carte con altri giocatori

Le carte facciata di colore grigio hanno una proprietà speciale: se un giocatore ne ha 3, può imporre uno scambio a un altro giocatore. Sceglie un giocatore, gli prende 3 carte senza guardarle e gli dà le 3 carte grigie. Poi deve passare il turno senza fare altre giocate.

REGOLE

- **Edificio troppo alto:** se un edificio supera le 15 finestre, allora è troppo alto; va tolto dal tavolo e messo sotto al mazzo.
- **Edificio bello:** se un giocatore mette il tetto su un edificio con la facciata tutta dello stesso colore, raddoppia il valore dei punti.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando non rimangono carte nel mazzo e non ci sono altre giocate possibili.

Si sommano i valori dei tetti che ogni giocatore è riuscito a posizionare e vince chi ha ottenuto il punteggio più alto.

OLTRE IL GIOCO

Hai tra le mani un gioco che...

- Allena le operazioni aritmetiche: addizione, sottrazione, moltiplicazione...
- Stimola il calcolo mentale
- Aiuta a gestire il successo e il fallimento

CAT. HOME, SWEET HOME

JOC DE CARTES DE MATEMÀTIQUES

Els jugadors resolen operacions senzilles de càlcul mental per guanyar

HI HAVIA UNA VEGADA...

...una ciutat on les cases eren boniques, de colors, no gaire altes i amb moltes flors. Ajudeu a construir la ciutat més bonica possible.

Nombre de jugadors: de 2 a 5

Edat dels jugadors: a partir de 7 anys

Temps de cada partida: 15 minuts

ELEMENTS

- 72 cartes: cartes de teulat (15) i cartes de façana (15 de portes i 42 de plantes)
- 32 estores (5 colors ●●●●● + ● dors)

OBJECTIU

Aconseguir el màxim de punts comptant quantes finestres hi ha a cada façana i posant-hi al damunt la carta de teulat amb el resultat.

PREPARACIÓ

Cada jugador tria un color d'estora. Poseu al mig de la taula una carta de porta a l'atzar. Barregeu les cartes i repartiu-ne 6 per jugador. Les que sobrin, deixeu-les en una pila.

EL JOC

Es juga per tornos. Comença el jugador que fa menys temps que s'ha canviat de casa.

Pot fer una d'aquestes dues accions:

A: Jugar cartes a la taula

B: Canviar cartes amb altres jugadors

Si no pot fer cap d'aquestes dues accions, agafa una carta de la pila i passa el torn.

A: Jugar cartes a la taula

En cada torn, el jugador pot jugar una carta de façana:

- de porta: es comença un nou edifici al costat dels ja existents
- de planta: es col·loca al damunt d'un edifici ja començat

Si té dues o més cartes de façana del mateix color (que no siguin grises), si vol, les pot tirar seguides en el mateix edifici. Així, augmenta les possibilitats

d'aconseguir el resultat d'una de les cartes de teulat que té a la mà.

A més de jugar una carta de façana, en qualsevol moment del torn pot col·locar una o més cartes de teulat a sobre dels edificis. Per fer-ho, el valor del teulat ha de ser igual a la suma de les finestres de la façana de l'edifici.

Després, col·loca una estora del seu color davant la porta de l'edifici i guanya els punts del teulat.

Un cop ha jugat, agafa tantes cartes de la pila com n'hi faltin per arribar a 6 i passa el torn.

B: Canviar cartes amb altres jugadors

Les cartes de façana de color gris tenen una propietat diferent: si un jugador en té 3, pot forçar un intercanvi amb un altre jugador. Tria un jugador, li agafa 3 cartes sense mirar i li dona les 3 cartes grises. Després, ha de passar el torn sense jugar.

REGLES

Edifici massa alt: si un edifici supera les 15 finestres, és massa alt; traieu-lo de la taula i poseu-lo a sota de la pila.

Edifici bonic: si un jugador posa un teulat en un edifici amb la façana d'un únic color, duplica el seu valor.

FINAL DEL JOC

El joc s'acaba quan ja no queden cartes a la pila i ja no hi ha més tirades possibles.

Se sumen els valors dels teulats que ha aconseguit col·locar cada jugador i guanya el que obté la puntuació més alta.

MÉS ENLLÀ DEL JOC

A les teves mans tens un joc que...

- Treballa les operacions aritmètiques: suma, resta, multiplicació...
- Estimula el càlcul mental
- Ajuda a gestionar l'èxit i el fracàs

lon̈dji®
B A R C E L O N A