

PENTATLÓN NACIONAL DE MATEMÁTICAS® PUNTOS DE ENFOQUE DEL TORNEO ACADÉMICO TERCERA DIVISIÓN (GRADOS 6-7)

Los puntos de enfoque contienen las reglas más recientes del Manual de reglas para el Torneo pentatlón de matemáticas®

DIVISIÓN IV (Grados 6-7) Reglas comunes

PENTATLETA™ CÓDIGO DE CONDUCTA	Un Pentatleta™ trata a los adultos y otros Pentatletas con cortesía y respeto. En caso de que haya cualquier infracción a esta regla el Director del Torneo se encargará de resolverlo. Este tipo de infracciones pueden resultar en la pérdida de un juego (0 puntos) o ser expulsado del sitio del torneo.
TURNOS DE UN MINUTO	Cada Pentatleta debe terminar una ronda dentro de un minuto. Si un jugador sobrepasa este límite de tiempo, el Instructor indicará que la ronda debe realizarse inmediatamente. Si el jugador no lo hace, perderá su turno. La tercera violación de esta regla resultará en la pérdida del juego.
BANDERILLA	El jugador deberá de tener la banderilla consigo mientras toma su turno. El jugador no tiene que sostener la banderilla cuando ha completado su turno.
FIRMA DE LAS TARJETAS DE PUNTUACIÓN, RECORD OFICIAL	La tarjeta de puntuación es el record oficial de los puntos del jugador. Los Pentatletas deben revisar y verificar su información en sus tarjetas de puntuación y firmar su propia tarjeta después de que el juego haya terminado. Esta firma significa que la información en la tarjeta fue correctamente apuntada por el Instructor.
MANTENERSE SENTADO	Los Pentatletas deben permanecer sentados en el juego hasta que sus tarjetas de puntuación sean revisadas y recogidas por uno de los líderes del juego.
PAPEL EN BLANCO	Papel en blanco se proporcionara para TODOS los juegos

DIVISIÓN IV (Grados 6-7) Desafiante-Visión de conjunto

NINGUN RETO COMIENZO DEL JUEGO, TRANSFERENCIA DE LA BANDERILLA, O TIEMPO	Los retos NO se pueden ser cuestionados sobre las reglas de comienzo del juego, transferencia de la banderilla, o sobrepasar el minuto de tiempo límite. El Instructor supervisa estos aspectos.
ANUNCIO DE UN RETO	Los jugadores deben de desafiar a su debido tiempo. Tiempo fuera es concedido por el Instructor del juego y el jugador debe de indicar la naturaleza de su desafío antes de que el Instructor indique si es Correcto, Incorrecto, o Inapropiado (ver opciones 2 y 3). Una vez que el juego se reanude no se considerarán cambios de los juegos anteriores.
OPCIONES 2 & 3	Opciones 2 y 3: Después que el Instructor haya marcado un cambio, cualquier Pentatleta “puede” sostener una tarjeta de opción para pedir una 2da. decisión del Instructor. Después que el Líder del juego haya tomado una decisión, cualquier Pentatleta puede pedir una 3ra y ULTIMA OPINION del Director del torneo.
INVOLUCRACIÓN DE MÁS DE UNA REGLA	Si un reto implica más de una regla, cada regla cuestionada es considerada un desafío diferente. Cada desafío se aplica en el orden que fue anunciado por el jugador.
RETO DE UNA VICTORIA DECLARADA	Un jugador puede cuestionar una victoria declarada sin tener la banderilla en posesión. Al hacerlo, el Instructor pide al jugador que indique la naturaleza del cuestionamiento. Si es CORRECTO, el Instructor la victoria es otorgada al retador. Si es INCORRECTO, la victoria declarada es confirmada. Esto aplica a la declaración de la victoria con respecto al objetivo previsto del juego. POR EJEMPLO: Prime Gold- Los jugadores declaran su victoria basándose en las 3 venas de Prime Gold y es retado por el oponente, el oponente será declarado el ganador. EN CONTRASTE: Si un jugador coloca una ficha para construir la cuarta vena basándose en una oración numérica incorrecta que resulta en una situación que casi parece la victoria, declara la victoria y es retado, el instructor permitirá que el juego continúe después de descartar un reto correcto por una oración numérica incorrecta y dar la sanción.
TRES “I”, “IA”, O LA COMBINACION DE “I”S & “IA”, ES UNA PÉRDIDA AUTOMÁTICA	Tres retos incorrectos y/o inapropiados, ya sean consecutivos o no, resultará en la derrota de un juego. El Instructor lleva el registro de los retos en la Hoja de Registro del Juego. Una vez que tres se hayan obtenido tres, el Instructor detendrá el juego e indicará el ganador. Los Instructores pueden advertir a los Pentatletas de esta regla después que hayan recibido su primer y segundo “I” o “IA”

FRAC FACT™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	LOS 2 MEJORES DE 3 JUEGOS- obtener el mayor numero de 3-tiras de trucos para cada juego. 2 MANERAS DE GANAR-Ganar 2 de 3 juegos, O ganar 1 juego y empatar 2 juegos.
ELIMINAR	Una copia de tiras cero y tiras enteras son eliminadas para hacer este juego aún más desafiante (10 tiras).
INICIO	Ambos jugadores toman una tira del pilar. El numero menor comienza. Las tiras se devuelven al PILAR, después el jugador inicial coloca las dos tiras de arriba en el Centro de los Rectángulos de Respuesta, reparte 5 de las tiras a cada jugador las cuales son colocadas volteadas hacia arriba en los espacios del jugador, coloca el pilar en el pilar de robo, y el jugador inicial comienza su turno. Los jugadores alternan siendo el jugador inicial en los juegos secuenciales.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla NOTA: Para una CAPTURA, el turno regular de un jugador comienza después que el jugador repone las 3 tiras.
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
DECLARANDO AL GANADOR	El Instructor declara una victoria o un empate después de cada juego al restar el numero de tiras en el pilar de desechos de las tiras adquiridas en el pilar de puntuación. El jugador con la mayor diferencia gana. Si ambos jugadores tienen la misma diferencia, un EMPATE es declarado. El Instructor también declara la victoria/empate en general.
FINAL DE CADA JUEGO	cuando el Centro de Rectángulos de Respuesta están vacíos O cuando el PILAR esta vacío y ninguno de los jugadores puede formar un truco con las tiras en el Centro de Rectángulos de Respuestas.
SIN REDONDEO <i>EXCEPTO TIEMPO LIMITE DEL JUEGO</i>	Si el juego no ha terminado cuando el tiempo ya ha terminado y el jugador inicial ya ha tocado una tira para formar un truco, se les permitirá a ambos jugadores terminar su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	Nota: Si el juego no ha terminado, el jugador con la mayor diferencia gana y es declarado el ganador del juego. VICTORIA: El Instructor declara la victoria de 2 de 3 juegos O gana 1 y empatar 2. EMPATE: Si cada jugador ha ganado 1 y empatado 1 juego O ha empatado todos los juegos, el Instructor declara un empate.

OTRAS REGLAS ~ FRAC FACT™

LIMITE EN EL USO DE PAPEL/LÁPIZ	EL papel y lápiz ÚNICAMENTE se usa para las operaciones de MULTIPLICACIÓN y DIVISIÓN.
TOCAR & ANUNCIAR ANTES DE ESCOGER	Un jugador DEBE hacer en orden lo siguiente: 1) anunciar la oración aritmética YA SEA después que las dos tiras fueron tocadas O mientras las 2 están siendo tocadas. 2) Escoger 3 de las tiras para formar el truco y colocarlas en el pilar del puntaje a la DERECHA del jugador.
FRACCIONES EQUIVALENTES PUEDEN SER DECLARADAS	Expresiones equivalentes pueden ser usadas para las tiras de fracciones, pero se limitan a las particiones de las tiras de fracciones utilizadas en el juego. Por ejemplo, la tira 2/6 puede ser llamada también 1/3 o 4/12.
TOCA-TOMALA	Una vez que una de las 5 tiras de uno de los jugadores han sido tocadas, deberán ser usadas para formar un truco. Cualquier barra tocada que no fue utilizada para formar un truco deberán ser eliminadas y colocadas en el pilar de desechos del jugador. Luego el jugador repone la jugada y completa su turno.
REPONER UNA JUGADA	Un jugador tiene los primeros 30 segundos para reponer su jugada de 1-5 tiras y colocar la tiras desechadas a la izquierda del jugador.
PASE DE TURNO	Cuando un truco no puede ser formado, un jugador puede pasar la banderilla al oponente y terminar su turno.
DESCARTE OBLIGADO	En caso que el oponente pase su turno (mira arriba) sin descartar y reponer su jugada, un jugador puede forzar el descarte al regresarle la banderilla a su oponente. Esto forzara al oponente a reponer y descartar al menos una barra. El oponente puede proceder a tomar su turno y a tratar de formar un truco. Un jugador no puede forzar un descarte después que un jugador ya ha descartado.
CAPTURA	NOTA: Si un jugador puede formar un truco, pero en lugar de eso forzó un descarte, el oponente puede capturar. Dentro de 10 segundos de haber recibido la banderilla y antes de tocar una tira un jugador puede anunciar "CAPTURA" o "DESAFIO" y capturar un truco que el oponente no ha detectado. Después de usar la regla de Tocar y Anunciar y capturar el truco, el jugador puede recoger 3 barras (2 para reponer su jugada y una para el centro del tablero). El jugador entonces comienza su turno regular.

DESAFÍO ~ FRAC FACT™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una tira de fracción. CAPTURAR: ANTES que el jugador retado reponga las 3 tiras para comenzar su turno regular.
CORRECTO - "C"	Las 3 tiras que forman el truco son otorgadas al retador y el retador comienza su turno regular. NOTA: Cuando se desafía una oración aritmética, el retador no tiene que declarar la oración numérica correcta. Marca "C" en la Tarjeta de Desafíos DESAFIANDO UNA CAPTURA: el retador obtiene el truco y el retador comienza su turno regular DESAFIANDO TOCA-TOMA: Desafiante recibe un turno adicional DESAFIO POR NO REPONER LAS 3 TIRAS: Desafiante repone las 3 tiras
INCORRECTO - "I"	El retador pierde su turno. Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. DESAFIANDO UNA CAPTURA: El jugador retado obtiene un turno adicional después de completar su turno regular. Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.
INAPROPIADO- "IA"	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA" Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota será declarada por el Monitor.

Pent 'Em In™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	<p>1) Durante la COLOCACION: Si un jugador NO puede colocar un pentominó, el jugador pierde el juego.</p> <p>2) Durante el MOVIMIENTO: Si un jugador es retado por mover el mismo pentominó 3 veces consecutivas, incluso sin son intercalados por el movimiento de las fichas.</p> <p>3) Un jugador gana cuando el Oponente ACEPTA que todos los 5 pentominós están atrapados.</p>
INICIO	El Instructor pone una ficha de un color en una de sus manos y otra de otro color en la otra. Pide a un jugador que adivine el color inicial del juego y pide al otro jugador que escoja una de las manos. El jugador que tenga el color inicial recibirá la banderilla y comenzará el juego.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente
FINAL DEL JUEGO	cuando un jugador declara su victoria, acepta la victoria, o no puede colocar un pentominó
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador debe anunciar su victoria mientras tiene la banderilla en su posesión.
SIN REDONDEO <i>EXCEPTO TIEMPO LIMITE DEL JUEGO</i>	El primer jugador en alcanzar la meta del juego gana. Si el juego aún no ha terminado cuando el tiempo ha terminado y el jugador inicial ya ha tocado una pieza, se les permitirá a ambos jugadores terminar su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO <i>DECLARADO POR EL INSTRUCTORS</i>	Si el tiempo se ha terminado y ninguno de los jugadores ha ganado, el Instructor del Juego declara un EMPATE.

OTRAS REGLAS ~ Pent 'Em In™

FASE I: COLOCACIÓN INICIAL	El monitor asegura que cada jugador ha colocado exactamente 5 pentominós en el tablero. No se permitirá la colocación de un sexto pentominó. Ningun pentomino puede ser compartido por medio de los cuadros sombreados en el tablero. También, un pentomino NO puede ser colocado para que comparta una orilla en común con el pentominó del oponente. Si un jugador ESCOGE una pieza y no puede colocarla, otra pieza puede ser escogida. Si un jugador ya ha COLOCADO una pieza, NO puede ser CAMBIADA. Si un jugador no puede colocar un pentominó, el jugador pierde el juego.
FASE II: MOVIMIENTO DE PENTOMINÓS Y FICHAS	<p>PENTOMINÓS: Ahora los pentominós pueden ser movidos para que compartan orillas comunes con los pentominós del oponente. Un pentominó puede ser deslizado, volteado, O rotada sobre las fichas, cuadros sombreados, o partes de otro pentomino. NO pueden ser deslizados sobre los espacios ocupados por fichas o pentominos o sobre los cuadros sombreados del tablero de juego.</p> <p>FICHAS: Después de la Fase de Colocación, las fichas pueden ser movidas. Una ficha NO puede ser deslizada a través o colocada en los cuadros sombrados.</p>
SEGUIMIENTO DE MOVIMIENTO	Papel y lápiz son proporcionado y el Instructor del Juego puede seguir el movimiento de la pieza de cada jugador.
MUEVELA- USALA, JUGADA DADA	La pieza no se remueve una vez que el jugador mueve o pone la pieza y la suelta. Si un jugador ha movido una pieza de su lugar, esa pieza debe ser movida para completar el turno.
BOTAS Y GORROS	Las piezas jugadas pueden ser movidas hacia o por las botas y gorros desocupados.
NO 3 MOVIMIENTOS CONSECUTIVOS DEL MISMO PENTOMINO	Un jugador NO puede mover el mismo pentomino 3 veces consecutivas, aún intercaladas con un movimiento de una ficha. Nota: Si esto es retado el resultado será la pérdida del juego por 3 movimientos consecutivos de un pentominó.
MOVIMIENTOS DE FICHAS CONSECUTIVOS NO PERMITIDOS	Un jugador no puede hacer 2 movimientos consecutivos. Si una ficha ha sido movida durante un turno, el jugador debe mover un pentominó en el siguiente movimiento. Nota: Si es desafiado mira Desafío Correcto (Otros Desafíos). Un jugador gana cuando el oponente acepta que todos los 5 pentominós del oponente están atrapados y no pueden ser movidos. Un jugador también gana cuando 4 de los pentominós del oponente están atrapados y el oponente ya ha movido dos veces el quinto pentominó (con posible movimiento intermitente).

DESAFÍO ~ Pent 'Em In™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar un pentomino o ficha
CORRECTO - "C"	<p>Colocación Inicial: El Instructor del Juego elimina las piezas colocadas y el retador elige y coloca una pieza del oponente correctamente. Si un Pentominó no puede ser colocado: El Instructor del Juego declara del ganador.</p> <p>3 movimientos consecutivos del mismo Pentominó: El Instructor del juego declara el ganador en un desafío.</p> <p>Otros Desafíos: EL Instructor del Juego restaura el tablero al estado anterior y el retador PUEDE comenzar su turno O forzar al oponente a mover un pentominó.</p> <p>NOTA: Marca "C" en la Tarjeta de Desafíos.</p>
INCORRECTO - "I"	<p>Colocación Inicial: El jugador retado puede mover una de las fichas del oponente a un lugar diferente y el retador comienza su turno.</p> <p>Otros Desafíos: Desafiado pierde su turno o es forzado a mover-Marca "I" en la Tarjeta de Desafíos.</p> <p>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</p>
INAPROPIADO - "IA"	Un Reto Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA" Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.

Pent 'Em In™

BANDERILLA DE RÉCORD DE MOVIMIENTO

JUGADOR A- NOMBRE	JUGADOR B- NOMBRE

FORMAS DE APUNTAR PENTAMINÓS

ILLCrZfTJ+O
ILVUSZFYPTWXO

Pent 'Em In™

BANDERILLA DE RÉCORD DE MOVIMIENTO

JUGADOR A- NOMBRE	JUGADOR B- NOMBRE

FORMAS DE APUNTAR PENTAMINÓS

ILLCrZfTJ+O
ILVUSZFYPTWXO

Fraction Pinball™ Puntos de enfoque del torneo

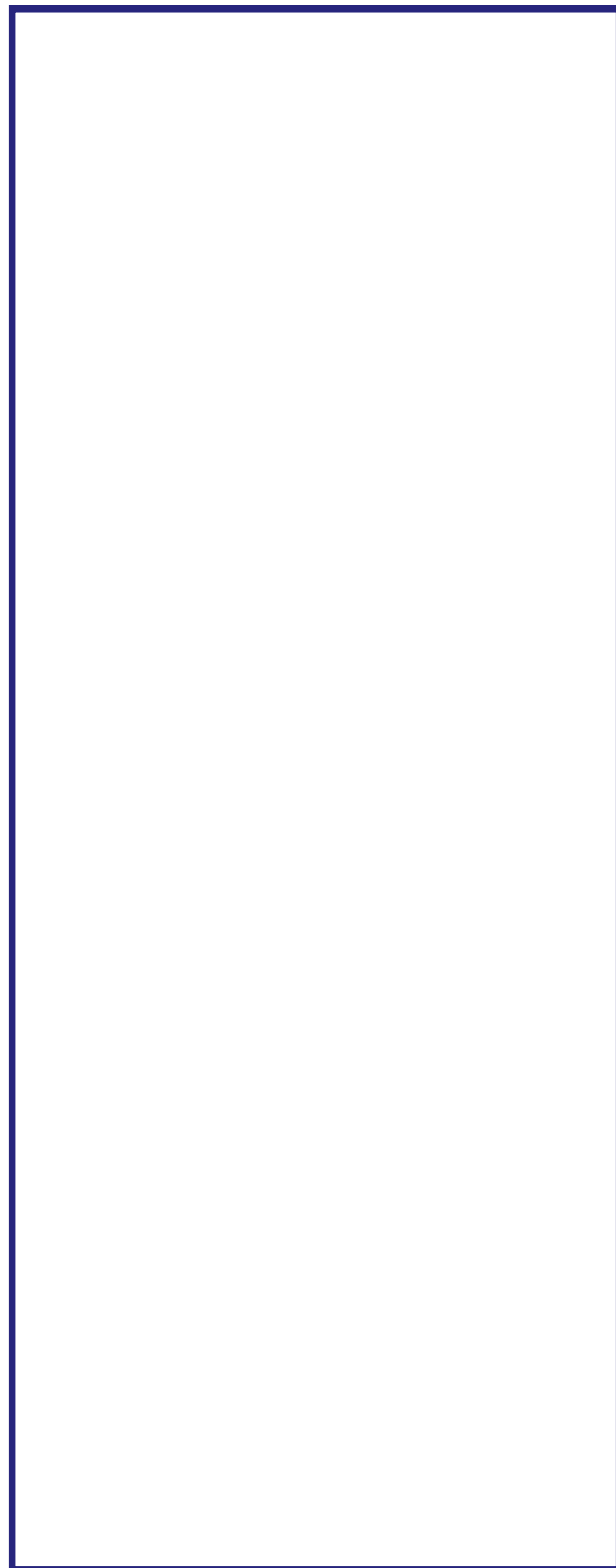
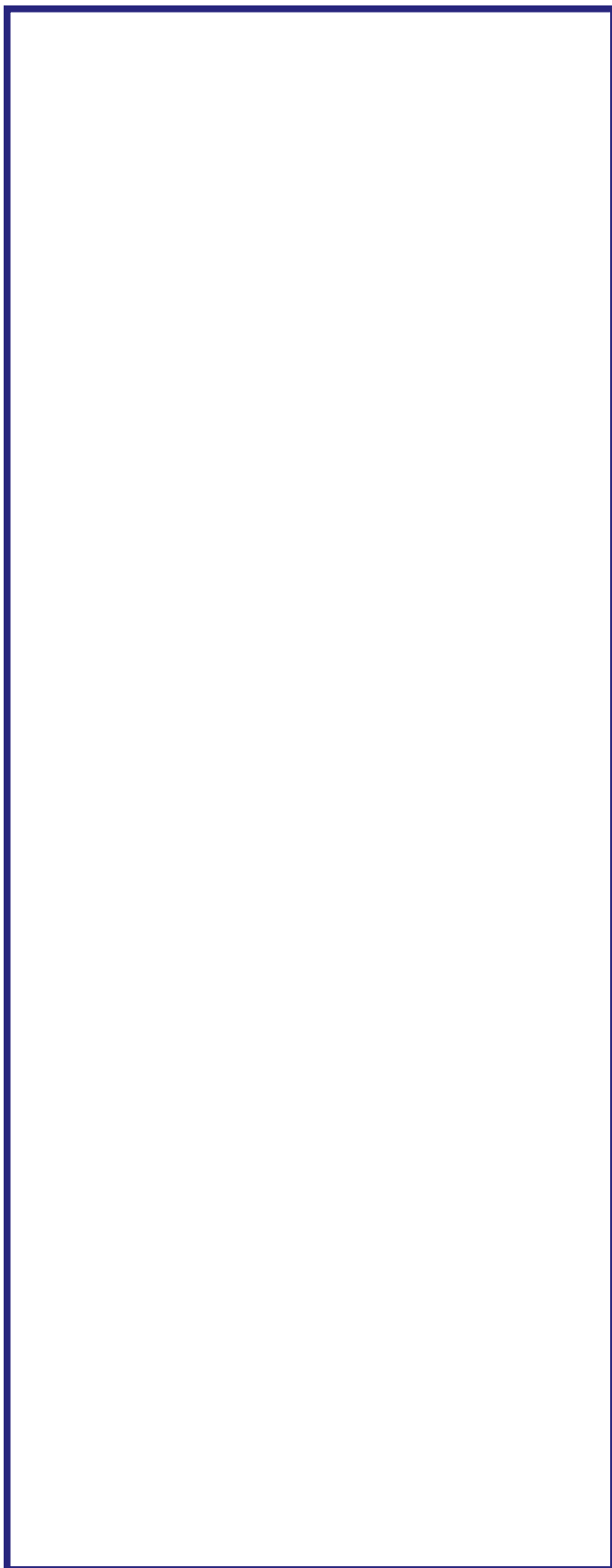
OBJETIVO	EL ganador debe basarse en las siguientes condiciones: a) ser el primero en OBTENER & IDENTIFICAR un puntaje acumulativo entre 4.95 y 5.05; b) al iniciar su turno cuando las canicas del oponente están bloqueadas por las piezas del oponente. EXCEPCIÓN: El jugador logra neutralizar la ficha del oponente y mueve el pilar de fichas hacia atrás al Circulo de Inicio el cual libera un piñ. Nota: La situación “b” es cuando el oficial otorga la victoria; c) al comienzo del turno y antes de tocar una pieza el puntaje es entre 4.95 y 5.05 y el oponente aún no ha declarado la victoria; o d) al comenzar el turno y antes de tocar una pieza el puntaje es menos de 1.5 y mayor que 8.5 en la Fase III.
INICIO	Azul es el color designado para iniciar. un jugador toma una pieza de cada color y los pone una en cada mano, sin que el oponente lo vea. Oponente escoge una mano. Jugador que tenga la pieza azul recibe la tarjeta de acumulacion de puntos y el juego comienza.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla o la banderilla de puntuación
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla o la banderilla de puntuación
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador debe anunciar su victoria mientras tiene la banderilla o banderilla de puntuación en su posesión.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	Si el tiempo se ha terminado y el jugador inicial ya ha movido una pieza, se les permitirá que terminen la ronda. EMPATE: Si ninguno de los jugadores ha ganado, un empate es declarado.

OTRAS REGLAS ~ Fraction Pinball™

FASE I: COLOCACIÓN DE CANICAS	Después que la canica ha caído en la primera fracción positiva, un jugador declara el decimal equivalente de la fracción, agrega este valor al puntaje acumulado en la banderilla o banderilla de puntaje, anuncia el nuevo puntaje acumulado, y pasa la banderilla al oponente para terminar el turno. En esta fase las canicas no pueden caer en los círculos de fracciones negativas.
FASE II: COLOCACIÓN DE FICHAS	Solo las fichas bloqueadoras pueden ser colocadas y no pueden ser movidas por segunda ocasión. Las canicas no pueden ser movidas durante este tiempo.
FASE III: MOVIMIENTO	El jugador puede mover una canica o una ficha bloqueadora siguiendo los pasos en la Fase I y II. Las canicas ahora pueden caer en los círculos de fracciones negativas.
NEUTRALIZACIÓN DE LAS FICHAS BLOQUEADORAS	Durante la Fase II un jugador puede neutralizar las fichas bloqueadoras del oponente al mover una de las fichas bloqueadoras del oponente a un laberinto que contenga un nudo ocupado de círculos de fracciones por las fichas bloqueadoras del oponente. La ficha del jugador es colocada encima de la ficha del oponente. EL jugador puede elegir dejar el pilar de las dos fichas en el nudo O mover el pilar de fichas al PENTAGONO CAUTIVO si no hay otra(s) ficha(s) ocupando esa posición. Más de dos fichas no pueden copilarse en un solo nudo o en PENTAGONO CAUTIVO. (La ficha bloqueadora NO puede ser movida directamente del nudo (o del circulo inicial) hacia otro para neutralizar las fichas del oponente.) Nota: Solo una de la fichas bloqueadoras en un pilar neutralizado puede ser movida en una ronda.
CENTRO DEL PENTAGONO	Un jugador NO puede camiar la dirección del movimiento de una canica o de las fichas bloqueadoras en el centro del pentágono.
MUEVELA-USALA, JUGADA DADA	Si un jugador mueve una pieza de su lugar, esa pieza debe ser usada para completar el turno. Una vez movida y soltada, no puede ser recolocada.

DESAFÍO ~ Fraction Pinball™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar una pieza
CORRECTO - “C”	1) El oficial restaura el tablero y el puntaje (si fue cambiado) a su estado anterior. 2) El retador debe tomar el turno del oponente en Fase I & II, pero en Fase III el jugador tiene la opción de tomar el turno del oponente antes de tomar su turno regular. 3) El retador entonces completa su turno regular. Marca “C” en la Tarjeta de Desafíos
INCORRECTO - “I”	El retador debe tomar el turno del oponente en la Fase I y II, pero en la Fase II el jugador tiene la opción de tomar el turno del oponente antes de tomar un turno regular. Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota declarada por el Monitor.
INAPROPIADO - “IA”	Un Reto Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con “IA” Cualquier combinación de 3 “I” y/o de “IA” resultará en una derrota declarada por el Monitor.



Prime Gold™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	El jugador debe el único jugador al final de la ronda que ha: 1) Construido un trayecto continuo de fichas desde arriba hacia abajo o de lado a lado del tablero O; 2) minado cuatro venas del oro primo (cuatro venas de 3 o mas fichas cubren los números primos en una línea diagonal continua). Nota: Cuando las venas se extienden en una línea diagonal solo se cuentan por una (1) vena. Aunque, cualquier ficha en la vena pueden ser usadas para formar otra que intersecte la vena diagonal.
INICIO	Cada jugador lanza un dado ICOSAHEDRO (un dado de 20 lados). EL jugador con el menor numero comienza.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la Banderilla de Ecuación.
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la Banderilla de Ecuación al oponente.
FINAL DEL JUEGO	cuando un jugador recibe la Banderilla de Ecuación y no tiene fichas para jugar.
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador debe anunciar su victoria antes de entregar la banderilla. Si el jugador inicial anuncia su victoria, se le permitirá al segundo jugador terminar su turno. Si ambos jugadores construyen la victoria y los anuncian apropiadamente, el Instructor del Juego declarara un EMPATE.
REDONDEO	SI~ consiste en que el jugador inicial y el segundo jugador completen un turno
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	Si el tiempo ha terminado y el jugador inicial ya a lanzado el dado, se permitirá que la ronda se termine. Si ninguno de los jugadores gana, el Instructor del Juego declarara un EMPATE.

OTRAS REGLAS ~ Prime Gold™

USO DE LA CALCULADORA	Calculadoras no programables pueden ser usadas si cada Pentatleta tiene una. Sin un jugador decide no usar la calculadora, el jugador oponente no puede usar calculadora.
ESCRIBIENDO LA ORACIÓN NUMERICA	Un jugador DEBE ESCRIBIR la oración numérica antes de completar un turno. El Orden de Operación debe ser usado. (Las operaciones de multiplicación y división precede las operaciones de suma y resta.) Ej.: si un 2, 5 y 6 son lazados habrá muchas opciones para la oración numérica que puede ser escrita tal como $2 \times 5 + 6 = 16$, o $(2 + 5) \times 6 = 42$, o 5 a la $-6 = 19$, o $(6 - 5)2 = 2$. Nota: Los jugadores NO tiene que anunciar su oración numérica.
ANUNCIANDO DOBLE INGRESO PRIMO DE GOLDBACH	Además de escribir la oración numérica, el jugador DEBE ANUNCIAR los 2 números primos que sumaron el valor construido con el dado ANTES de completar el turno.
CARTA PUESTA, CARTA JUGADA	Una vez que a ficha ha sido colocada no puede ser movida
PASE DE TURNO	SI un jugador no puede colocar una ficha en el minuto limite, el jugador pasa la banderilla para terminar su turno.
VENAS PRIMAS DE ORO	VEIN of 3: 1 ficha es eliminada por los números compuestos – la ficha es regresada al oponente VEIN of 4: 2 fichas son eliminadas por los números compuestos Y 2 de las fichas de los jugadores son colocadas en los números compuestos que estaban cubiertos por las fichas eliminadas – fichas eliminadas regresan al oponente VEIN of 5: los mismo que en la vena 4 pero también elimina 1 ficha que cubre un numero primo y se le entrega al oponente
EJES (5 O MAS FICHAS)	EJE de 5: 2 fichas cualquiera del oponente son eliminadas – las fichas son regresadas al oponente EJE de 6 o mas: 3 fichas cualquiera del oponente son eliminadas – las fichas son regresadas al oponente
FACTORIALES Y NUMEROS PRIMOS	$0!=1$, $1!=1$, $2!=2$, $3!=6$, $4!=24$, $5!=120$, $6!=720$, $7!=5,040$, y así sucesivamente 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97, 101, 103, 107, 109, 113

DESAFÍO ~ Prime Gold™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar el dado
CORRECTO - "C"	El Instructor del Juego restaura el tablero a su estado anterior y el retador comienza su turno. Marca una "C" en la Tarjeta de Puntuación.
INCORRECTO - "I"	El retador pierde su turno—Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.
INAPROPIADO - "IA"	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA" Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.



PRIME GOLD™



TARGETA PARA LA ECUACIÓN

Jugador A Nombre:	Jugador B Nombre:



PRIME GOLD™



TARGETA PARA LA ECUACIÓN

Jugador A Nombre:	Jugador B Nombre:

Remainder Islands™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	El jugador con el mayor numero de fichas al final del juego gana. EL INSTRUCTOR CUENTA LAS FICHAS Y ANUNCIA LA VICTORIA.
INICIO	Ambos jugadores lanzan un dado dodecaedro (12 lados). El jugador con el menor valor comienza.
INICIO DE LA RONDA	cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
FINAL DEL JUEGO	Cuando un jugador tiene fichas en todas las 6 islas y el segundo jugador ha terminado la ronda el Instructor del Juego anuncia que el juego ha terminado Y declara al ganador basándose en el numero de fichas.
ROUND GAME	SI~ consiste en que el jugador inicial y el segundo jugador terminen su turno
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO DECLARADO POR EL INSTRUCTOR	Si el tiempo ya ha terminado y no ha terminado, el jugador inicial ya ha lanzado el dado, la ronda puede ser terminada. VICTORIA: El jugador con el mayor numero de fichas es declarado por el Instructor del Juego. EMPATE: Si ambos jugadores tienen el mismo numero de fichas, el Instructor del Juego declara un empate.

OTRAS REGLAS ~ Remainder Islands™

USO DE LA CALCULADORA	Calculadoras no programables pueden ser usada si cada Pentatleta tiene una. Sin un jugador decide no usar la calculadora, el jugador oponente no puede usar calculadora.
ANUNCIANDO LA ORACIÓN NUMERICA	El jugador debe anunciar el dividendo, divisor, cociente, y residuo del la división elegida antes de mover la pieza o de eliminar las fichas.
PASE DE TURNO	Si un jugador no puede o no desea hacer un movimiento, el jugador pasa la banderilla para terminar su turno.
MOVIMIENTO DE PIÓN PIEZA PUESTA PIEZA JUGADA	Antes de mover un pión un jugador DEBE APUNTAR y CONTAR EN VOZ ALTA para que el oponente escuche, los triángulos que componen el trayecto del pión. El pión entonces puede ser colocado en el ultimo triangulo contado. Una vez el pión haya sido colocado no puede ser movido. Nota: Cuando un residuo es obtenido, un jugador DEBE caer en una área triangular adyacente a una isla (acoplamiento).
OPCIONES DE RESIDUO CERO	SI un jugador tiene menos de 3 tiras volteadas hacia arriba después de haber recibido la banderilla el Instructor se asegura que reponga el numero del pilar al 3, después coloca una tira en la CASILLA DE MUESTRA para comenzar la ronda. Esto NO PUEDE SER DESAFIADO.
COCIENTE CERO CON RESIDUO	Si el cociente es 1 o mayor con un residuo de cero, el jugador puede elegir las siguientes opciones: 1) el pión del jugador puede ser movido y no tiene que caer en el espacio triangular adyacente a una isla; 2) el pión del oponente puede ser movido y no tiene que caer en el espacio triangular adyacente a una isla; 3) las fichas del oponente pueden ser eliminadas de cualquier isla basándose en las siguiente condiciones: a) cociente es de 1-19: 1 ficha puede ser eliminada b) cociente es de 20-29: *exactamente 2 fichas pueden ser eliminadas; o c) si el cociente es 30 o más: *exactamente 3 fichas pueden ser eliminadas. *Todas las fichas deben ser eliminadas de la misma isla, el oponente debe tener al menos el numero de fichas especificadas en la isla, y la(s) ficha(s) eliminadas son regresadas al oponente
ELIMINAR FICHAS	Las fichas eliminadas son regresadas al oponente
FICHAS AGOTADAS	Si todas las 40 fichas ya han sido jugadas y el jugador aún tiene islas sin fichas, el juego continua.

DESAFÍO ~ Remainder Islands™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar el dado
CORRECTO - "C"	El Instructor del juego restaura el tablero al estado anterior y el retador elimina 3 o menos fichas del oponente de una isla seleccionada y se las regresa al oponente. Marca "C" en la Tarjeta de Desafíos.
INCORRECTO - "I"	El jugador retado elimina 3 o menos de las fichas del oponente de una isla seleccionada, se las regresa al oponente, y el retador pierde su turno y pasa la banderilla al jugador retado.. Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Instructor.
INAPROPIADO - "IA"	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA" Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota será declarada por el Instructor.