

Matematyczna przygoda

Matematyczna ekspedycja dla 1-4 poszukiwaczy skarbów w wieku od 7 lat.

Autor: Wolfgang Borkner
Ilustracje: Tobias Dahmen
Czas trwania: ok. 20 minut

POLSKI

Idea gry

Głęboko w nieprzebranych lasach deszczowych leży legendarne złote miasto. Wielu poszukiwaczy wyruszyło, aby ujrzeć niezbadane bogactwo miasta ukryte w wysokich wieżach. Jednak do tej pory żadnemu się to jeszcze nie udało. Wszyscy wrócili z pustymi rękoma. Twoja ekspedycja dotarła bliżej niż jakkolwiek wcześniej! Między tobą, a celem znajduje się już tylko jedna przeszkoda. Wielki mozaikowy portal prowadzący do miasta pokryty numerycznymi zagadkami. Tylko jeśli uda ci się rozwiązać zagadki z pomocą tabliczki mnożenia, przestawiając tyle mozaikowych kafelków ile zdołasz, portal otworzy się, a skarb będzie Twój!

Zawartość

- 1 ściana zagadek (duża plansza)
- 1 drabina do bogactwa (podłużna plansza)
- 100 mozaikowych kafelków
- 23 karty
- 1 klepsydra
- 4 poszukiwaczy skarbów
- 1 instrukcja

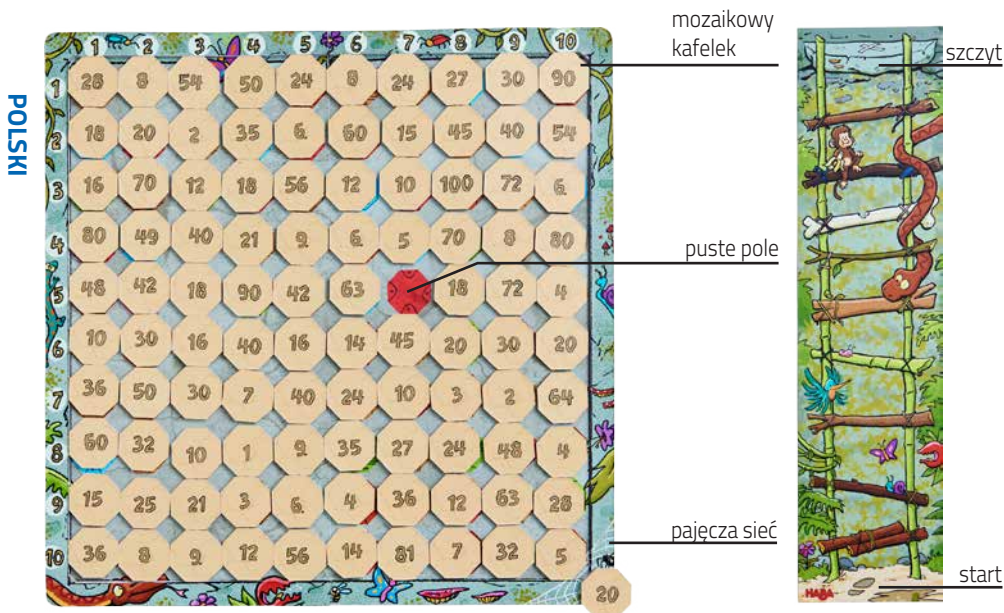
Przed rozgrywką

Delikatnie wyciśnij 100 mozaikowych kafelków z wypraski. Wypraskę możesz wyrzucić.



Przygotowanie gry dla wszystkich wariantów

Rozłóż dużą planszę (ścianę zagadek) i połóż na środku obszaru gry. Wymieszaj 100 mozaikowych kafelków i rozłóż losowo, jaśniejszą stroną ku górze, na ścianie zagadek. Liczby powinny być ułożone w tą samą stronę.



Wybierz dowolny kafelek z planszy i, nie odwracając, przełóż z planszy na pajęczą sieć w prawym dolnym rogu, tworząc tym samym puste pole na ścianie zagadek. Zależnie od wariantu gry będziesz potrzebować dodatkowo drabiny do bogactwa, figurek, kart i klepsydry.

Wytyczne dla wszystkich wariantów

- aby odczytywanie liczb było łatwiejsze, gracze mogą obracać ścianę zagadek w swoją stronę w swojej turze.
- Kilka mozaikowych kafelków ma tą samą wartość. Gracze mogą wybrać dowolny z nich.
- Kafelek na pajęczej sieci może być potrzebny podczas gry. Gracz, który będzie go potrzebował może go zabrać i umieścić na planszy. Następnie wybiera inny kafelek i umieszcza, jasną stroną ku górze, na pajęczej sieci tworząc puste pole na planszy.

Gra podstawowa - Wyścig po drabinie do bogactwa dla 2-4 graczy

Potrzebne elementy gry:

- 1 ściana zagadek (duża plansza)
- 1 drabina do bogactwa (podłużna plansza)
- 100 mozaikowych kafelków
- 23 karty
- 4 figurki poszukiwaczy skarbów

POLSKI



Przygotowanie

Sprawdź przygotowanie dla wszystkich wariantów.

Najpierw połącz drabinę do bogactwa obok ściany zagadek. Każdy gracz wybiera poszukiwacza skarbów i stawia go przed pierwszym stopniem drabiny. Niewykorzystanie poszukiwacza trafiają do pudełka. Potasuj 23 karty i połóż w zakrytym stosie obok ściany zagadek. Każdy z graczy dobiera trzy karty i nie pokazując ich zawartości innym graczom bierze do ręki. Pozostałe karty pozostają obok planszy.

Gramy!

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

Spójrz na puste pole na ścianie zagadek i oblicz jaką liczbą powinna się tam znaleźć. Musisz pomnożyć liczbę znajdującą się na górze kolumny z liczbą znajdującą się po lewej stronie rzędu. Znalazłeś wynik? Następnie na ścianie zagadek znajdź mozaikowy kafelek z tą liczbą. Podnieś go i sprawdź, czy kolor z drugiej strony kafelka jest taki sam jak kolor pustego pola na planszy.

Kafelek ma taki sam kolor jak puste pole na ścianie zagadek?

Mnożenie pierwsza klasa! Możesz poruszyć swoim poszukiwaczem na kolejny szczebel drabiny do bogactwa. Połóż mozaikowy kafelek kolorową stroną ku górze na pustym polu, które rozwiązałeś. Twoja tura się kończy.

Kafelek ma inny kolor niż puste pole?

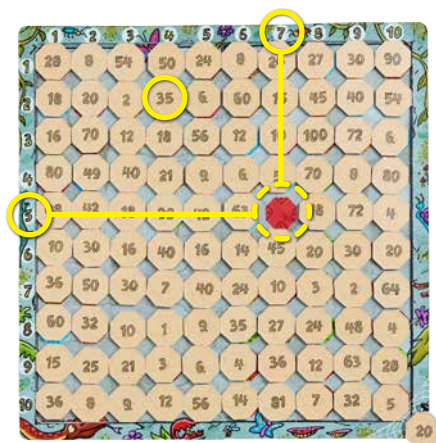
A to pech! Odłóż kafelek jasną stroną ku górze na to samo miejsce. Twoja tura się kończy.

Po każdej turze przejrzyj swoje karty. Jeśli jedna z odgadniętych liczb na planszy pokrywa się z liczbą na jednej z twoich kart, połóż tę kartę przed sobą i porusz swoim poszukiwaczem o kolejny szczebel na drabinie! Za każdym razem kiedy wykladasz w ten sposób kartę, dobierz w jej miejsce kolejną – dopóki jeszcze jakieś tam są.

Jeśli liczba na nowej karcie jest już obliczona na ścianie zagadek, możesz od razu wyłożyć także tę kartę i poruszyć swoim poszukiwaczem po drabinie do bogactwa. Po tym dociągnij kolejną kartę.

Przykład:

Jest tura Antka. Puste pole na planszy znajduje się na przecięciu kolumny "7" z rzędem "5". Antek mnoży te dwie liczby i podaje wynik - 35. Odnajduje kafelek z liczbą 35, podnosi ją i odwraca, żeby porównać jego kolor z pustym polem. Ma rację! Kładzie poprawnie pomnożony kafelek, kolorową stroną ku górze, na pustym polu i porusza swoim poszukiwaczem o jedno pole na drabinie do bogactwa.



Emil sprawdza karty na ręce i kładzie kartę z liczbą 35 przed sobą. Może poruszyć swoim poszukiwaczem o jeden szczebel na drabinie do bogactwa. Następnie dobiera kolejną kartę z talii. Nowa karta przedstawia liczbę 10. Jeśli 10 nie została jeszcze odkryta na ścianie zagadek, to Emil dokłada ją do kart na ręce.

Nowe puste pole na planszy leży na przecięciu "4" z "2". Przychodzi kolej na Paulę. Przekręca ścianę zagadek w swoją stronę i rozpoczyna obliczenia.



Koniec gry

Kiedy poszukiwacz jednego z graczy dotrze na szczyt drabiny do bogactwa, należy dograć do końca aktualną rundę. Jeśli poszukiwacz stoi na szczycie jako jedyny, to jego właściciel wygrywa grę. Spogląda z najwyższego stopnia, z którego widzi ponad ścianą zagadek upragniony skarb czekający na niego.

Jeśli na koniec rundy na szczycie drabiny znajduje się dwóch lub więcej poszukiwaczy skarbów, wygrywa ten z graczy, który wyłożył przed siebie najmniej kart, jako, że to przede wszystkim jego wyjątkowy zmysł do mnożenia doprowadził go na szczyt. Jeśli w dalszym ciągu jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant - Matematyczny sprint dla 2 do 4 doświadczonych poszukiwaczy skarbów

Elementy gry:

- 1 ściana zagadek (duża plansza)
- 1 drabina do bogactwa (podłużna plansza)
- 100 mozaikowych kafelków
- 23 karty
- 1 klepsydra
- 4 poszukiwaczy skarbów

Przygotowanie

Sprawdź przygotowanie dla wszystkich wariantów, ale nie zabieraj jeszcze żadnego kafelka ze ściany zagadek. Najpierw połóż drabinę do bogactwa obok planszy. Każdy z graczy wybiera kolor i kładzie swojego poszukiwacza przed drabiną. Nadmiarowi poszukiwacze trafiają do pudełka. Przygotuj klepsydrę i karty.

Gramy!

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najstarszy gracz.

Gracz po twojej lewej stronie wybiera dowolny mozaikowy kafelek ze ściany zagadek i kładzie go, jasną stroną ku górze, na pajęczej sieci, po czym natychmiast odwraca klepsydrę. Teraz zaczyna się liczenie! Spójrz na puste pole na ścianie zagadek i pomnóż dwie liczby, tą na górze kolumny i tą z lewej strony rzędu tak szybko, jak to możliwe. Masz to? Teraz znajdź mozaikowy kafelek na ścianie zagadek z odpowiednią liczbą. Podnieś kafelek, odwróć go i porównaj jego kolor z pustym polem na planszy.

**Kolor na twoim kafelku jest taki sam jak na pustym polu?**

Dobra robota! Piasku w klepsydrze ubywa błyskawicznie dlatego pozwól innemu graczowi przestawić twój pionek na drabinie do bogactwa za ciebie. Połóż kafelek kolorową stroną ku górze na pustym polu. Jeśli w klepsydrze nie przesypał się jeszcze cały piasek, to natychmiast podejmij się kolejnego matematycznego zadania.

Kolor na Twoim mozaikowym kafelku nie jest taki jak na pustym polu?

A to pech! Odłóż kafelek tam, skąd go zabrałeś. Jeśli w klepsydrze jest jeszcze piasek możesz próbować dalej.

Możesz kontynuować poszukiwania mozaikowych kafelków dotąd, aż cały piasek w klepsydrze się przesypie. Kiedy piasek się skończy pozostali gracze krzyczą "Stop!". Nie ma znaczenia ile razy popełnisz błąd, nie tracisz punktów. Kiedy czas się skończy, odłóż kafelek z pajęczą sieci na puste pole na ścianie zagadek jasną stroną ku górze.

Następuje tura kolejnego gracza.

Uwaga: Kiedy poszukiwacz osiągnie szczyt drabiny, rozpoczyna ponownie od dołu, otrzymując kartę jako oznaczenie swojego osiągnięcia. Gracze zbierają te karty zakryte przed sobą.

Koniec gry

Kiedy poszukiwacz przygód dotrze na szczyt drabiny po raz drugi, otrzymując swoją drugą kartę, kontynuuje grę aż do przesypiania się piasku. Pozostali gracze dogrywiają rundę do końca. Tylko jeden z graczy zdobył dwie karty? W takim wypadku ten gracz zostaje zwycięzcą i otrzymuje wspaniały skarb znajdujący się za ścianą zagadek. Jeśli, na koniec rundy, dwóch lub więcej poszukiwaczy zdobyło po dwie karty, skarb powędruje do tego z nich, który wspiął się wyżej na drabinie do bogactwa. Jeśli w dalszym ciągu jest remis gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant drużynowy/solo dla zespołu ekspedycyjnego lub samotnego wilka poszukującego fortuny

Do tego wariantu potrzebujesz tylko ściany zagadek i mozaikowych kafelków. Drabina do bogactwa i karty nie będą potrzebne.

Celem dla ciebie lub twojego zespołu jest wykonanie wszystkich zadań znajdujących się na ścianie zagadek. Jeśli chcesz, możesz zmierzyć czas rozwiązywania wszystkich zadań i spróbować w przyszłości pobić swój rekord.