

SKARB MATEMATYKA

TABLICZKA
MNOŻENIA

informacje o grze:

instrukcje, video,



szachmat.pl/skarb

SZACH  MAT

Instrukcja obsługi

Masz mało czasu... Kto pierwszy ten lepszy!

Szalony matematyk zamknął w walizce skarb - wielką tajemnicę matematyki. Walizkę otworzy ten, kto zdobędzie najwięcej otwartych kłódek. By otworzyć kłódkę musisz podać poprawny szyfr i musisz to zrobić szybciej od swoich przeciwników. A nagroda jest wielka ... chcesz już wiedzieć jaka? - Nie możemy zdradzić. Przecież to tajemnica.

Idea gry

Gra przebiega w kolejnych rundach, w każdej rundzie należy podać odpowiedni szyfr (wynik mnożenia), który pasuje do aktualnych kłódek (cyfry do przemnożenia). Szyfr składa się z odpowiednio dobranych kluczy. Gracze szukają szyfru jednocześnie.

JAK OTWORZYĆ KLÓDKI (UŁOŻYĆ SZYFR)



Cel gry

Grę wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów (zdobył najwięcej kłódek). Punktami stają się karty kłódek z danej rundy.

Elementy gry

1. Karty kluczy - kolor czerwony 54 karty.
2. Karty kłódek - kolor niebieski 34 karty.
3. Plansza z zaznaczonym miejscem na wynik.

Zakończenie gry

Gra kończy się gdy skończą się karty kłódek.

Warianty gry

Możliwe są 3 warianty rozegrania gry:

- **Nowicjusz:** dla uczących się mnożenia;
- **Ekspert:** wariant z dodawaniem i odejmowaniem, daje więcej możliwości wyliczenia wyników.
- **Morderczy sekwens:** gracze grają jedną ręką i cały czas nie widzą swoich kart.

Opis sposobu gry wykonano w wariantcie **Ekspert**, różnice dla innych wariantów dodano w kolorze danego wariantu: (**Nowicjusz**, **Morderczy sekwens**).

PRZYKŁAD OBSZARU GRY: 3 GRACZY



Przygotowanie gry

Potasujcie karty – obie talie.

* Rozdajcie karty kluczy – każdy gracz otrzymuje 6 kart
! w wariantcie Nowicjusz - 9.

Wybierz ze swoich kart **dwie** karty kluczy (Nowicjusz - trzy) i ułóż je tak, aby były widoczne i dostępne dla innych graczy. Pozostałe cztery (6) karty kluczy trzymaj na ręce – są widoczne tylko dla Ciebie i tylko Ty będziesz mógł ich używać. Pozostały stos kart kluczy odłóż na bok – po każdej rundzie musisz uzupełniać swoje zasoby (tak aby zawsze mieć na stole **dwie** (3) odkryte karty i **cztery** (6) na ręce.

! Pamiętaj – ty decydujesz, które z Twoich kart są odkryte, a które na ręce – na początku każdej rundy możesz je zamieniać ze sobą.

Stos kart kłódek dzielimy na 2 równe części i umieszczamy na planszy. Karty są ułożone rewersem do góry (karty **zakryte**).

Przebieg rundy

1. Dwóch graczy odkrywa 2 karty kłódek.

Dwóch wyznaczonych graczy na umówiony sygnał jednocześnie odwraca po jednej karcie z kart kłódek.

2. Obliczenie wyniku i szukanie kluczy.

Gracze szukają kart do ułożenia wyniku w swoich kartach kluczy (tych na ręce, jak i w odkrytych swoich i w odkrytych kartach przeciwników). Wszyscy gracze szukają wyniku jednocześnie (nie ma kolejki)!

3. Kto pierwszy ułoży wynik? Karty - stół

Gdy gracz ma odpowiednie karty kluczy – rzuca je na planszę, jak najbliżej środka. Gracze robią to jednocześnie – kto pierwszy ten lepszy. Gracz, którego karty pierwsze znajdują się na planszy ma prawo ułożyć wynik (tylko on). Ułożenie wyniku polega na właściwym ułożeniu kart kluczy tak, by pokazywały wynik.

– przykład dla szyfru 3 x 7: Gracze szukają **dwóch** kart kluczy: 2 i 1

– jeśli wynik jest jednocyfrowy np. 2 x 3 = 6 wystarczy jedna karta

4. Czy klucz się zgadza?

Jeśli wynik jest poprawny gracz, który układał wynik, zabiera karty kłódek użyte do tego działania - to są jego punkty. Jeśli wynik jest błędny gracz traci 2 punkty (z kart kłódek już wcześniej zdobytych).

PRZEBIEG RUNDY

1. Dwóch graczy odkrywa karty kłódek



2. Gracze sprawdzają czy mają karty do ułożenia wyniku



Szukaj cyfr wyniku w kartach swoich i innych graczy



3. Gracze rzucają karty kluczy i wygrany uклада wynik

GRACZ 1



4. Gracze sprawdzają poprawność wyniku.

Punkty Gracza 1



Wynik poprawny



GRACZ 2 - nie zdążył przed Graczem 1

Po zakończeniu każdej rundy a przed rozpoczęciem kolejnej:

1. Gracz, który układał wynik, uzupełnia swoje karty kluczy (oraz karty innych graczy, jeśli korzystał z kart odkrytych), tak by wszyscy mieli taką samą ilość kluczy jak na początku rundy.
2. Każdy gracz może dokonać wymiany: zamienić swoje odkryte klucze na inne ze swoich kart kluczy na ręku.

Punktacja

Po ułożeniu wyniku mnożenia graczowi przyznaje się punkty:

Wynik poprawny – gracz otrzymuje **2 punkty** – zabiera 2 karty kłódek.

Wynik zły - gracz **traci 2 punkty** – gracz oddaje ze swoich zdobytych już kart kłódek dwie karty.

Karty z punktami gracz trzymają na osobnych kupkach obok siebie. Punkty stracone gracz odkłada na stos zużytych kart kłódek.

Wykorzystanie dodawania i odejmowania w ułożeniu wyniku

Jeśli nie masz odpowiednich kart kluczy nie przejmuj się. **Jedną brakującą kartę** możesz zastąpić dodawaniem lub odejmowaniem **dwóch** innych kart.

Pamiętaj! Dodawanie i odejmowanie ma zastąpić jedną kartę szyfru, a nie cały wynik dwucyfrowy.

Przykłady:

$$7 \times 8 = 5 \text{ oraz } (2 + 4 = 6) = 56 \quad - \text{Dobrze}$$

$$4 \times 6 = 2 \text{ oraz } (5 - 1 = 4) = 24 \quad - \text{Dobrze}$$

$$4 \times 4 = (8 + 8) \quad - \text{Źle (wynik poprawny, ale niezgodny z regułami gry)}$$

Dwie karty biorące udział w działaniu dodawania lub odejmowania, gracz kładzie razem na polu jednej cyfry w „Miejscu na wynik” i mówi jakie działanie należy wykonać (dodawanie lub odejmowanie). Może też ułożyć dwie karty wymagające działania (dodawania lub odejmowania) w odpowiednim obszarze (z plusami lub minusami) oznaczającym działanie jakie ma być wykonane. patrz Przykład 2.

Wariant gry: Bez dodawania i odejmowania (Nowicjusz)

To wariant dla dzieci dopiero uczących się mnożenia. W tym wariantcie nie korzysta się z dodawania i odejmowania przy układaniu wyniku. Jest również większa liczba kart (3 wyłożone oraz 6 w ręku).

UWAGA można wprowadzić dodatkowe ułatwienie: Prawo układania wyniku w każdej rundzie przysługuje jednemu graczowi, w kolejnej następnemu itd. Jeśli gracz nie ma potrzebnych kart, prawo przechodzi na kolejnego gracza. Jeśli żaden z graczy nie ma potrzebnych kart, karty kłódek są zdejmowane z planszy i pobierane są kolejne.

Wariant gry: Jedną ręką i bez trzymania kart (Morderczy sekwens)

Gracze nie trzymają swoich kart na ręku, tylko układają je **zakryte** przed sobą. Gracze mogą korzystać tylko z jednej ręki, drugą trzymają cały czas z tyłu. W momencie odkrycia kart kłódek, gracze mogą podglądać swoje karty (jedyną wolną ręką), ale mogą tylko do nich zajrzeć, nie mogą ich zostawić odkrytych. W tym wariantcie gracze nie wymieniają odkrytych kart ułożonych przed sobą po zakończonej rundzie.

DODATKOWE INFORMACJE

Karta Joker

Karta Joker występuje wśród kart kluczy i może zastąpić jeden dowolny klucz (jedną cyfrę).

Karty zużyte

Stos zużytych kłódek- zawiera karty kłódek odrzucone z powodu:

- brak możliwości zagrania,
- gdy gracz traci punkty- karty kłódek trafiają na ten stos. Karty nie są ponownie używane w grze.

Stos zużytych kluczy - trafiają tu użyte karty kluczy, które w razie potrzeby mogą być potasowane i ponownie użyte w grze.

Brak możliwości ułożenia wyniku

Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie ułożyć wyniku ze względu na brak odpowiednich kart, runda kończy się bez punktów, a bieżące karty kłódek są odkładane na stos zużytych kart kłódek i rozpoczynamy kolejną rundę z nowymi kartami.

Wynik jednocyfrowy

Jeśli wynikiem mnożenia jest jedna cyfra, wystarczy położyć jedną kartę z tą cyfrą.

Układanie wyniku - kto był pierwszy

W przypadku, gdy gracze położą karty jednocześnie i karty znajdują się nie na sobie, a obok siebie, prawo układania wyniku zdobywa gracz, którego karty leżą bliżej **napisu „środek” umieszczonego w Miejscu na wynik.**

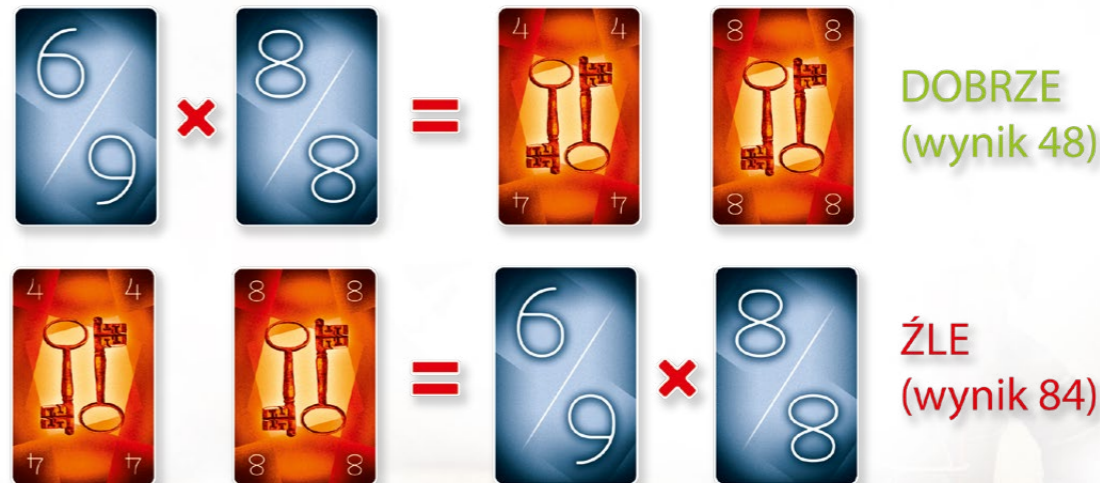
Gdy karty leżą na sobie, pierwszy był gracz którego karty leżą bezpośrednio na planszy.

Dokładanie kart kluczy przeciwnika

W przypadku wykorzystania Kluczy przeciwnika, po zakończeniu rundy dokładamy mu po kolei nowe karty bez oglądania i wybierania kart.

Poprawna kolejność wyniku dwucyfrowego

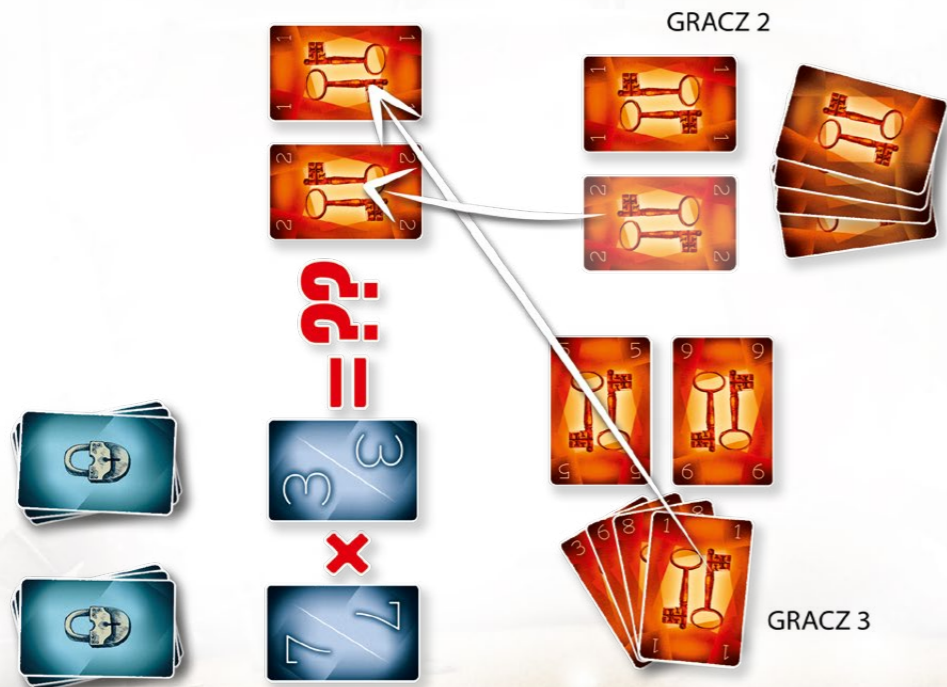
Karty kluczy należy układać zawsze zaczynając od znaku = pierwsza cyfra klucza (przy znaku =) powinna być liczbą dziesiętną, druga cyfra, dalsza od znaku = to liczba jedności. Może to mieć znaczenie, gdyż gracze są rozmieszczeni z różnych stron planszy.



PRZYKŁADY:

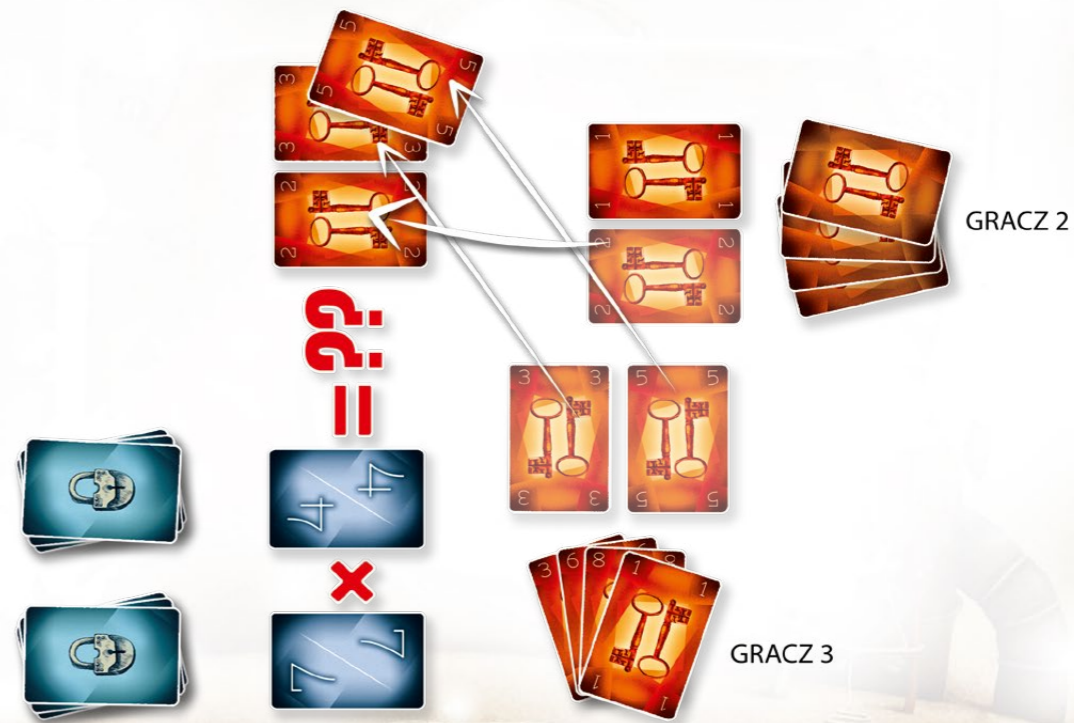
Przykład 1: Gracz 3 wykorzystał kartę Gracza 2 oraz swoją.

Działanie $7 \times 3 = 21$



Przykład 2: użycie działania: dodawanie

Działanie: $7 \times 4 = 28$ oraz $(3+5) = 28$



SZACH MAT

www.szachmat.pl



20 MINUT



1-4 GRACZY



7+ WIEK



WYDAWNICTWO SZACHMAT
ALEKSANDRIA Tomasz Witkowski
ul. Aksamitna 4, 42-480 Poręba
www.szachmat.pl

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:
- Plansza do gry
- 34 karty kodów
- 54 karty kluczy
- Instrukcja

Copyright © Aleksandria 2019.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Autor: Aleks Ragnarson
Ilustracja: Larissa Kulik
Skład i rysunki: Mariusz Kula

ROK PRODUKCJI: 2019

WYPRODUKOWANO W POLSCE

INSTRUKCJE, VIDEO,
INFORMACJE O GRZE:
szachmat.pl/skarb



OSTRZEŻENIE:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na małe elementy, które mogą zostać połknięte. Prosimy zachować pudełko ze względu na podane informacje.

Skarb matematyka.
Tabliczka mnożenia -
edukacyjna gra planszowa



AL004P