

SPEEDY

CZ

Hra pro: 1–8 hráčů, **Věk:** 8–99 let, **Délka hry:** 10 minut

Hra obsahuje: 3 kostky s čísly, 57 destiček s čísly, 1 pravidla

CÍL HRY

Hráči se snaží získat za čtyři kola co nejvíce bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou nalepte samolepky s čísly na kostky podle popisu na aršíku, tzn. dvě kostky s čísly 1–6 a třetí kostka s čísly 5,5,10,10,20,20.

Destičky zamíchejte a šest z nich položte lícem nahoru do středu stolu tak, aby na ně každý hráč pohodlně dosáhl.

Dohodněte si matematické operace pro tuto partii. Můžete použít pouze základní operace jako sčítání, odčítání, násobení a dělení, nebo je doplnit složitějšími jako jsou mocniny, či odmocniny apod.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná hráč, který dostal poslední jedničku z matematiky, nebo ten nejstarší. Začínající hráč hodí všemi třemi kostkami.

Všichni hráči hledají na destičkách, položených ve středu stolu čísla, která jsou shodná s některým číslem hozeným na kostce. Také se snaží najít čísla, která lze z hozených čísel odvodit pomocí dohodnutých matematických operací. Destičku, na níž takové číslo najde, si hráč ihned vezme a položí lícem vzhůru před sebe. Za takovou destičku hráč získá jeden bod. Pokud se hráči podaří odvodit obě čísla

na jedné destičce, položí ji před sebe lícem dolů. Za takovou destičku hráč získá tři body.

Pokud má hráč před sebou destičku lícem vzhůru, může mu ji protihráč sebrat, jestliže dokáže odvodit obě čísla. V takovém případě si ji položí před sebe lícem dolů. Destičky, ležící lícem dolů již nelze hráči vzít. Jakmile 10–15 sekund nikdo nedokáže vzít destičku, tah končí.

Všichni hráči nyní ostatním předvedou, jak číslo/čísla na destičce z čísel na kostkách získali.

Pokud hráč nedokáže obhájit číslo/čísla na destičce, kterou si vzal, ztrácí pět bodů.

Body se všem hráčům zapíší.

Tím končí jeden tah. Před začátkem dalšího tahu se opět doplní počet destiček ze zásoby na šest.

Kostky si vezme hráč po levici toho, který házel v předchozím tahu a hodí.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile se odehraje čtvrté kolo. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

Pozn.: Délku partie můžete dohodou upravit na jiný počet kol.

SPEEDY

HU

1–8 játékos számára, **Életkor:** 8–99 év, **Játékidő:** 10 perc

A játék tartalma: 3 db dobókocka, 57 db számdominó, 1 db játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok célja a négy fordulóban minél több pontot összeszedni.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt ragassza rá a számozott öntapadó lapokat a lapokon lévő leírás szerint a dobókockákra, azaz két dobókockára az 1–6-ig terjedő számokat, a harmadik dobókockára pedig az 5,5,10,10,20,20 számokat.

Keverjétek össze a számdominókat, hat dominót a számos oldalával felfelé tegyetek az asztal közepére úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérje őket.

Beszélgék meg az adott játékra vonatkozó matematikai műveleteket. Javasoljuk, hogy az alpműveleteket használjátok: összeadást, kivonást, szorzást és osztást, nagyobb gyerekek kiegészíthetik bonyolultabb műveletekkel is, pl. hatványozással és gyökvonással, stb.

A JÁTÉK SZABÁLYAI

A játékot az a játékos kezdi, aki az utolsó ötöst hozta matematikából, vagy a legöregebb játékos. A kezdő játékos mind a három dobókockával dob.

Minden játékos egyszerre játszik, ezért nagyon fontos, hogy gyors legyél. A dobás után először gyorsan ellenőrizd, hogy van-e az asztalon valamelyik kocka értékével megegyező szám. Ezt követően próbálj a három dobott szám felhasználásával matematikai műveleteket kitalálni, melyek eredménye a kártyákon lévő valamelyik szám. Fontos: minden számot csak

egyszer használhatsz a művelet során.

Ha az asztalon lévő 6 számdominó valamelyik szereplő egyik számhoz tudsz kitalálni egy matematikai műveletet, akkor a számdominót magad elé veheted, számokkal felfelé fordítva. Ezért 1 pontot kapsz.

Ha a számdominón lévő mindkét számhoz ki tudsz találni megfelelő matematikai műveletet, akkor a számdominót a számokkal lefelé fordítva teheted magad elé. Így 3 pontot kapsz a megoldásért,

A lefelé fordított számdominót már nem vehetik el tőled a társaid, a számokkal felfelé fordított számdominót pedig csak abban az esetben, ha a számdominón szereplő mindkét számhoz van megfelelő matematikai műveletük. A körnek akkor van vége, ha 10–15 másodpercen keresztül senki sem tud már újabb számdominót maga elé venni.

Értékelés: A játékosok sorra veszik a maguk elé rakott számdominókat és elmondják, hogy melyik számhoz milyen művelet segítségével jutottak.

Ha egy játékos nem tudja levezetni a számdominón látható számot/számokat, öt pontot veszít. A pontokat a játékosok felírják.

Ezzel vége a körnek. Az asztal közepén található lapokat ki kell egészíteni hatra. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a negyedik kör után ér véget. A játékot a legtöbb pontot begyűjtő játékos nyeri.

Игра за: 1–8 играча, **Старост играча:** 8–99 година, **Трајање игре:** 10 минута

Игра садржи: 3 коцке за бацање, 57 плочица са бројевима, 1 правила игре

ЦИЉ ИГРЕ

Циљ игре је прикупити што је могуће више поена у четири круга игре.

ПРИПРЕМА ПРЕ ИГРЕ

Пре прве игре на коцке за игру налепите самолепљиве етикете са бројевима према наведеним упутствима, дакле две коцке са бројевима 1–6, а трећа коцка са бројевима 5,5,10,10,20,20.

Измешајте плочице, и шест плочица сложите у средину стола налицјем према горе, и то сваком играчу надохват руке.

Договорите се о математичким операцијама за ову игру. Можете користити само основне математичке операције као сабирање, одузимање, множење и дељење, или можете користити и сложеније операције као што су степеновање, кореновање и слично.

ПРАВИЛА ИГРЕ

Игру започиње играч који је последњи добио петицу из математике у школи, или најстарији играч. Играч који започиње игру, баца све три коцкице.

Сви играчи гледају плочице у средини стола и траже бројеве који одговарају неком од бројева који су пали на коцки. Такође, играчи се труде да нађу бројеве који се могу добити путем неке од договорених математичких операција. Играч одмах узима плочицу на којој је нашао одговарајући број и ставља је испред себе тако да буде окренута налицјем према горе. За такву плочицу играч добија

један поен. Уколико играч успе да путем неке математичке операције добије оба броја на једној плочици, он ставља плочицу испред себе тако да буде окренута налицјем према доле. За ову плочицу играч добија три поена. Уколико играч има пред собом плочицу која је окренута налицјем према горе, други играч може да му је одузме ако зна да путем неке математичке операције добије оба броја на плочици. У таквом случају он ставља плочицу испред себе, окренуту налицјем према доле. Плочице окренуте налицјем према доле не могу се више одузети играчима. Ако ниједан од играча током 10–15 секунди не успе да узме плочицу, круг игре се завршава. Сада сви играчи треба да објасне осталима како су успели да изведу број/бројеве који су пали на коцки.

Играч који не зна да објасни начин на који је добио број/бројеве на плочици коју је узео, губи пет поена. Поени свих играча се записују. Тиме се завршава један круг игре. Пре почетка наредног круга игре играчи допуне плочице на столу тако да у средини стола опет буде шест плочица. Коцке баца играч који седи са леве стране играча који је започео претходни круг.

КРАЈ ИГРЕ

Игра се завршава након завршетка четвртог круга. У игри побеђује играч који има највише поена на крају игре.

SPEEDY

SK

Hra pre: 1–8 hráčov, **Vek:** 8–99 rokov, **Dĺžka hry:** 10 minút

Hra obsahuje: 3 kocky s číslami, 57 doštičiek s číslami, 1 pravidlá

CIEL HRY

Hráči sa snažia získať v štyroch kolách čo najviac bodov.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou nalepte samolepky s číslami na kocky podľa popisu na háрку, tzn. dve kocky s číslami 1–6 a tretia kocka s číslami 5,5,10,10,20,20.

Doštičky zamiešajte a šesť z nich položte lícom hore do stredu stola tak, aby na ne každý hráč pohodlne dosiahol.

Dohodnite si matematické operácie pre túto partiu hry. Môžete použiť iba základné operácie ako sčítanie, odčítanie, násobenie a delenie, alebo ich doplniť zložitejšími ako sú mocniny, či odmocniny a pod.

PRAVIDLÁ HRY

Hru začína hráč, ktorý dostal posledný jednotku z matematiky, alebo ten najstarší. Začínajúci hráč hodí všetkými tromi kockami. Všetci hráči hľadajú na doštičkách, položených v strede stola čísla, ktoré sú zhodné s niektorým číslom hodeným na kocke. Tiež sa snažia nájsť čísla, ktoré je možné z hodených čísel odvodiť pomocou dohodnutých matematických operácií. Doštičku, na ktorej také číslo nájde, si hráč ihneď vezme a položí lícom nahor pred seba. Za takúto doštičku hráč získa jeden

bod. Ak sa hráčovi podarí odvodiť obe čísla na jednej doštičke, položí ju pred seba lícom nadol. Za takúto doštičku hráč získa tri body.

Pokiaľ má hráč pred sebou doštičku lícom hore, môže mu ju protihráč zobrať, ak dokáže odvodiť obe čísla. V takom prípade si ju položí pred seba lícom nadol.

Doštičky, ležiace lícom nadol sa už nedajú hráčovi vziať. Akonáhle 10–15 sekúnd nikto nedokáže vziať doštičku, ťah končí.

Všetci hráči teraz ostatným predvedú, ako číslo / čísla na doštičke z čísel na kockách získali.

Ak hráč nedokáže obhájiť číslo/čísla na doštičke, ktorú si vzal, stráca päť bodov.

Body sa všetkým hráčom zapisujú.

Tým sa končí jeden ťah. Pred začiatkom ďalšieho ťahu sa opäť doplnia počty doštičiek zo zásoby na šesť.

Kocky si vezme hráč po ľavici toho, ktorý hádzal v predchádzajúcom ťahu a hodí.

KONIEC HRY

Hra končí, akonáhle sa odohrá štvrté kolo. Víťazi hráč, ktorý má na konci hry najviac bodov.

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz



N
97710246