

NUMEROPOLIS

Matematikai kalandjáték

 **HU**

Követelmények

• Életkor: 6+ • Játékosok száma: 2-4 • Játékidő: 30-40 perc

A doboz tartalma

- | | |
|------------------------------|----------------|
| • Játéktábla | • 4 bábu |
| • 110 számkártya | • 4 bábutalp |
| • 32 műveleti jel zseton | • Dobókocka |
| • 4 háromelemes kincs zseton | • Játékszabály |



Induljatok neki a kalandokkal teli felfedezőútra a legendás Numeropolis romvárosba! Küzdjétek meg a sorscsapásokkal, kerüljétek ki az akadályokat és egy kis szerencse segítségével találjátok meg az elveszett Számpiramist. Vajon elengedő matematikai tudással rendelkeztek Numeropolan mitikus kincsének a megszerzéséhez? A városban még egy meglepetés vár rátok – élet-halál harc a Harcosok Arénájában. Itt csak magadra számíthatsz!

A Numeropolis egy aritmetikai képességeket fejlesztő kalandjáték.



I. játék Felfedezőút Numeropolisba

Numeropolis felfedezésre vár! Győzzétek le a csapdákat a mitikus városba vezető úton.

A játék előkészítése

Nyissátok szét a játéktáblát az asztalon a Numeropolisba vezető felfedezőutat ábrázoló oldallal.

Ebben a játékban az egyoldalas számkártyák kerülnek felhasználásra. Piros hátlapú kártyák a 6 és 9 közötti számkártyák. Keverjétek össze a kártyákat és osszatok ki mindenkinek 3-3 lapot. A maradék kártyát rakjátok le lefelé fordítva. Osszatok ki a játékosoknak 3 db összeadás és 3 db kivonás zsetont. Helyezzétek rá a bábukát a bábutalpra. Mindegyik játékos kiválaszt magának egy bábut és helyezzétek fel őket a startmezőre.

A játék célja

Elsőként célba érni.

A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A következő játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

A játékosok a saját körükben előbb dobnak a dobókockával, majd leraknak egy műveleti jel zsetont (összeadás vagy kivonás) és egy kártyát a kezükből. Ezután végrehajtják a matematikai műveletet. A dobás eredményéhez hozzáadják vagy kivonják a kártyán látható számot. Annnyit lépnek a bábuval, amennyit a művelet alapján kiszámoltak. Ha kivonjuk egymásból az értékeket, és a kártyán lévő szám nagyobb mint a kockán lévő érték, akkor a játékos csak 1 mezővel léphet tovább. Ha a játékos tévesen hatja végre a matematikai műveletet (és ezt az egyik ellenfél észreveszi) – a bábu a helyén marad. A lépés végén a játékos húz egy kártyát a pakliból. A felhasznált kártya és zseton a bedobott kártyák és zsetonok kupacába kerül.

Mivel a játékos befolyásolja, hogy hányat lép a bábujaival, kikerülheti az egyes csapdákat, amelyek a speciális mezőkön várnak rá.

A mezők leírása



• start



• bokortűz – amikor lapot húzol a pakliból, cseréld ki a kártyáidat egyik ellenfeled kártyáira



• általános mező



• kígyó élőhely – lépj vissza 3 mezőt



• titokzatos szobor – vedd el az egyik ellenfeled összeadás vagy kivonás zsetonját



• krokodil csapat – rakj félre egy kiválasztott műveleti jel zsetont



• elveszett kincs – vedd el az egyik műveleti jel zsetont a felhasznált zsetonok kupacából (ha még nincs zseton a kupacban – kihagysz egy kört az eredménytelen keresésre)



• pigmeusok – dobj kétszer a dobókockával – ezután add össze a dobások eredményét és ennyi mezőt lépjél vissza a bábuddal



• csapda – rakd le az asztalra a két maradék számkártyát. A következő körben csak azt a kártyát használhatod fel, amelyet a pakliból húztál



• cél

Figyelem!

- Ha elfogynak a játékos műveleti jel zsetonjai, a játékos csak a kártyáit használja fel a lépés során. Annyit lép a bábujával, amennyit a kártyán lévő szám jelez.
- Ha elfogynak a számkártyák, össze kell keverni a bedobott kártyákból álló kupacot és új paklit kell csinálni belőlük.
- Ha két bábu ugyanarra a mezőre kerül – semmi se történik.
- A játék befejezéséhez nagyobb számot kell dobni, mint amennyi mező hátra van a célpontig.

A játék befejezése

Az a játékos, aki elsőként jut el a Számpiramishoz, tehát a célmezőre – megszerzi a mitikus Numeropolis város Felfedezője címet!



2. játék Harcosok Arénája

A Harcosok Arénája egy ősrégi hely, ahol évszázadokkal ezelőtt párbaj útján választották ki Numeropolis uralkodóit. Itt található Numeroplan ősrégi kincse.

A játék előkészítése

Nyissátok szét a játéktáblát az asztalon a Harcosok Arénáját ábrázoló oldallal.

Ebben a játékban az egyoldalas és kétoldalas számkártyák kerülnek felhasználásra. A fiatalabb játékosok esetében piros hátlapú kártyák nem játszanak (a 6 és 9 közötti számkártyák). Keverjétek össze az egyoldalas kártyákat és osszatok ki mindenkinek 3-3 kártyát. A maradék kártyát rakjátok le lefelé fordítva. Osszatok ki a játékosoknak 3 darab összeadás zsetont és 3 darab kivonás zsetont. Ha a játékosok már tudnak szorozni és osztani, akkor 1-1 szorzás és osztás zsetont is osszatok ki. Ebben a játékban nem használjuk a bábukat. Mindegyik játékos lehelyez az eredménymezőjére egy kétoldalas kártyát az 1-es számmal. A maradék kártyát a többi játékos számára is elérhető helyre kell lehelyezni (a műveletek eredményeinek a jelölésére szolgálnak).

A játék célja

A lehető legmagasabb eredmény elérése a saját eredménymezőn.

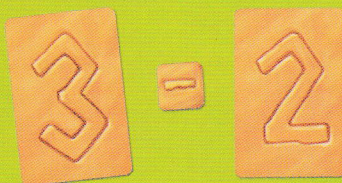
A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A következő játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

A játékos a saját körében letesz egy műveleti jel zsetont az eredménykártya mellé (a saját vagy az ellenfele) és egy kiválasztott számkártyát. Így egy műveletet hoz létre. Ezután megadja az eredményt. Ha jó eredményt adott meg, felhelyezi az új kétoldalas számkártyákat az eredménymezőre. Kártyák bedobásra kerülnek. Ha a játékos rossz eredményt adott meg, befejezi a lépését. A lépés végén a játékos húz egy kártyát a pakliból.

Példa

Sanyiinak a „3” szám állt az eredménymezőn. Jancsi hozzáadott egy kivonás zsetont és a kettő számkártyát az eredményéhez. Ezáltal egy „3-2” műveletet hozott létre.



Sanyi új eredménye így az „1”. Ha jó eredményt adott meg, felhelyezi az új kétoldalas számkártyákat az eredménymezőre.



A játék befejezése

A játéknak akkor van vége, ha az utolsó játékos is felhasználja az utolsó műveleti jel zsetont.

A legmagasabb eredménnyel rendelkező játékos nyeri a kört és kap egy kincs zseton elemet. Ezután új kör indul.

Az a játékos, aki elsőként szerzi meg a kincs mindhárom elemét – Numeropolis királya lesz!



Szerzők: Jacek Zdybel, Sławomir Czuba

Kidolgozás: Monika Rutowska

Grafikai kidolgozás: Julia Świlczewska

Technika fejlesztése: Grzegorz Traczykowski