

gra liczbowa



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@ nasza_ksiegarnia_gry

Autorka: Maureen Hiron
Projekt graficzny okładki:
Małgorzata Wójcicka



ELEMENTY GRY

73 karty



12 żetonów



PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie wszystkie karty, a następnie:

A 1 kartę połóżcie (awersem do góry) **na środku stołu**.

B Pozostałe karty rozdajcie po równo pomiędzy wszystkich graczy. Każdy gracz tworzy z nich stos (rewersem do góry) i kładzie przed sobą. Będziemy je nazywać **stosami graczy**.

Uwaga! Graczom nie wolno podglądać kart, które mają w swoich stosach.

C **Żetony** odłóżcie do pudełka. Używane są w wariantcie opisanym na stronie 8.

gracz 1



B



A



B

gracz 2

CEL GRY

Wszyscy gracze równocześnie (nie ma podziału na tury kolejnych graczy). Staracie się **jak najszybciej** wyłożyć swoje karty na środek stołu. Wygrywa osoba, która jako pierwsza **wyłoży wszystkie swoje karty**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Najmłodszy gracz mówi **Start!** i rozpoczyna się rozgrywka.

- Gracze biorą kolejne karty z góry swoich stosów i starają się **jak najszybciej** wyłożyć odpowiednią kartę na środek stołu.
- Karty ze stosu należy brać **pojedynczo**, a nie kilka kart naraz.
- W ręce można mieć **dowolną liczbę kart**.

WYKŁADANIE KART

Karty wykłada się na środek stołu **jedna na drugą** w taki sposób, aby widoczna była tylko ta **ostatnio wyłożona**. Informuje ona graczy, jakie karty można na nią wyłożyć.

Karty mają wartość **od 1 do 10**. Poza tym na każdej karcie jest zadanie do wykonania: do wartości karty należy **dodać** lub od niej **odjąć** cyfrę podaną na środku karty:

+1 lub -1 na kartach **zielonych**,

+2 lub -2 na kartach **niebieskich**,

+3 lub -3 na kartach **czerwonych**.

Wyniki tych działań oznaczają wartość kart, które można wyłożyć na środek stołu.



Przykład A:

$$8 + 1 = 9$$

$$8 - 1 = 7$$

Na tę kartę można wyłożyć karty o wartości **9** lub **7**.



Przykład B:

$$6 + 2 = 8$$

$$6 - 2 = 4$$

Na tę kartę można wyłożyć karty o wartości **8** lub **4**.



Przykład C:

$$5 + 3 = 8$$

$$5 - 3 = 2$$

Na tę kartę można wyłożyć karty o wartości **8** lub **2**.

Jeśli gracz ma w ręce kartę o odpowiedniej wartości, **jak najszybciej** wyklada ją na kartę leżącą na środku stołu, podając wartość wykładanej karty. Teraz wszyscy gracze starają się jak najszybciej wyłożyć kartę pasującą do wyłożonej ostatnio karty.

Jeśli kilku graczy wyłożyło swoje karty, na środku stosu zostaje karta najszybszego gracza, a pozostałe wracają do właścicieli.



Jeśli gracz jest wystarczająco szybki, może wyłożyć kilka kart jedna po drugiej – oczywiście za każdym razem wypowiadając na głos wartość zagranej karty.

Jeżeli gracz nie ma w ręce kart o wymaganej wartości, **może dobierać kolejne karty z góry swojego stosu** w poszukiwaniu takiej, którą będzie mógł zagrać. Pamiętajcie, że karty ze swojego stosu należy dobierać pojedynczo! Gdy stos się wyczerpie, gracz pozostaje w grze, starając się wykładać karty trzymane w ręce.

Jeśli nikt nie może wyłożyć karty (żaden z graczy nie ma w ręce karty o wymaganej wartości, a graczom wyczerpały się stosy kart), rozgrywka na chwilę się zatrzymuje, a gracze wykonują poniższe działania:

- Każdy gracz kładzie przed sobą karty trzymane w ręce i tworzy z nich swój nowy stos.
- Następnie najstarszy gracz tasuje karty leżące na środku stołu, odkrywa pierwszą z nich i rozgrywka toczy się dalej.

Pamiętajcie, że karty mają wartość od **1 do 10**. Jeśli wynik działania wykracza poza ten przedział, wykonuje się poniższe działania:

- Jeśli wynik działania wynosi **więcej niż 10** (np. $9 + 2 = 11$), to od tego wyniku **odejmujemy 10**. Wynik tego działania oznacza wartość karty, którą można wyłożyć na środek stołu.



Przykład:

$$8 + 3 = 11 \rightarrow 11 - 10 = 1$$

$$8 - 3 = 5$$

Na tę kartę można wyłożyć karty o wartości **1** lub **5**.

- Jeśli wynik działania wynosi **mniej niż 1** (np. $1 - 3 = -2$), to do tego wyniku **dodajemy 10**. Wynik tego działania oznacza wartość karty, którą można wyłożyć na środek stołu.



Przykład:

$$1 + 2 = 3$$

$$1 - 2 = -1 \rightarrow -1 + 10 = 9$$

Na tę kartę można wyłożyć karty o wartości **3** lub **9**.



KONIEC GRY

Gdy któremuś graczowi zostanie **1 karta**, wyklada ją na środek stołu **niezależnie od tego, jaką ma ona wartość**. Gracz wyklada ją rewerssem do góry, aby wszyscy wiedzieli, że gra dobiegła końca. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

WARIANTY GRY DLA MŁODSZYCH GRACZY

Aby ułatwić grę młodszym graczom, można zastosować poniższe warianty:

- **Bez „powyżej 10” i „poniżej 1”**

W tym wariantcie wykonuje się wyłącznie działania, których wyniki mieszczą się w przedziale 1-10. Należy zignorować działania, których wyniki są wyższe niż 10 lub niższe niż 1.

- **Dzieci grają w swoim tempie**

Każde dziecko może wykladać karty **obok swojego stosu kart** (tylko ono może tam wykladać) oraz **na środek stołu** (jak w podstawowej wersji gry). Nikt nie będzie zakrywać dzieciom kart wyłożonych obok ich stosów. Dzięki temu dzieci będą miały więcej czasu na przeglądanie swoich kart i szukanie tych, które mogą wyłożyć.



• Różna liczba kart w stosach graczy

W tym wariantcie gracze dorośli mają w swoich stosach 2 lub 3 razy więcej kart niż dzieci. Dzięki temu wyrównają się szanse graczy dodających i odejmujących na różnych poziomach.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Wariant ten proponujemy jako nietypową i atrakcyjną dla dzieci formę ćwiczenia dodawania i odejmowania.

Gracz włącza stoper i stara się **jak najszybciej** wyłożyć na stół wszystkie karty zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry. W przypadku młodszych graczy pomijane są działania, których wyniki są wyższe niż 10 lub niższe niż 1 (zgodnie z wariantem wcześniej opisanym).

WARIANT DO 3 ZWYCIĘSTW

Gra toczy się zgodnie z zasadami wersji podstawowej. Za każde zwycięstwo gracz dostaje 1 żeton. Wygra osoba, która zdobędzie 3 żetony, czyli wygra 3 rozgrywki.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

ul. Apełeczna 6

05-075 Warszawa-Wesoła

www.nk.com.pl

© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

© 2021 Hiron Games (International) Ltd.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji:

Krystyna Michalak, Aleksandra Semla

Redakcja: Michał Zwierzyński

Marketing: Patrycja Jaworska

Korekta: Zuzanna Laskowska

Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki