

Kalandos 1x1

Haba 303717

Trükkös szorzótábla-kaland 1-4 szerencsevadász részére 7 éves kortól

Játékidő: kb. 20 perc

Játékötlet

Az áthatolhatatlan esőerdőben egy legendás aranyváros fekszik. Számos kalandor megpróbál eljutni a magas tornyokba rejtett hatalmas gazdagsághoz, ám mindegyiknek csalódottan kellett feladnia. Az expedíciód azonban minden eddiginél közelebb került ehhez! Csak egy akadály fekszik közted és a céljaid között. Egy hatalmas mozaikfal, numerikus rejtvényekkel borítva, mely védi a város kapuját. Csak akkor nyílik meg a kapu és lesz tied a kincs, ha sikerül megoldani a rejtvényeket a szorzótábla segítségével, és annyi mozaiklapkát tudtok átrendezni, amennyit csak lehetséges.

A játék tartalma

- 1 rejtvényfal (nagy játéktábla)
- 1 létra a gazdagsághoz (kis játéktábla)
- 100 mozaik lapka
- 23 játékkártya
- 1 homokóra
- 4 szerencsevadász figura

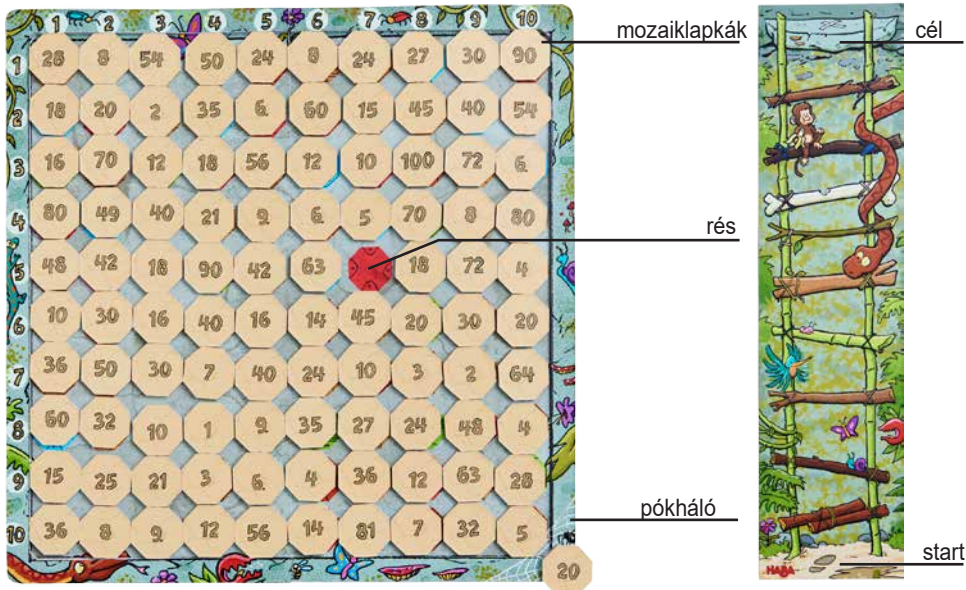
A játék előtt

Óvatosan nyomjátok ki a 100 mozaiklapkát a kartonból. A kartonokat ezután dobjátok ki.



Előkészületek az összes variációhoz

Hajtsátok ki a nagy játéktáblát (rejtvényfal) és helyezték a játéktér közepére. Keverjétek meg a 100 mozaiklapkát, és véletlenszerűen rakjátok fel őket a világos színű oldalukkal felfelé a táblára. A számoknak ugyanabba az irányba kell állniuk.



Válasszatok ki egy mozaiklapkát a rejtvényfalról, vegyétek ki és helyezték a világos színű oldalával felfelé a pókháló jobb alsó sarkába, így rész keletkezik a rejtvényfalon. A játékváriációtól függően szükségetek lehet a létra játéktáblára, a játékgurákra, a játékkártyákra és a homokórára.

Útmutató az összes játékváriációhoz

- A számok egyértelmű olvasása érdekében a játékosok a rejtvényfalat maguk felé fordíthatják, amikor a sorra kerülnek.
- Több mozaiklapkán is van ugyanaz a szám. A játékosok ezek közül bármelyiket választhatják.
- A pókhálóra helyezett mozaiklapkára később szükség lehet a játékban. Ha egy játékosnak erre a lapkára van szüksége, vegye el és tegye a rejtvényfalra. Ezután válasszon helyette egy másik mozaiklapkát, és világos színű oldalával felfelé helyezze a pókháló jobb alsó sarkába, így biztosítva egy részt a táblán.

Alapjáték - Létra a gazdagsághoz verseny 2-4 játékos részére

Szükséges játéktartozékok:

- 1 rejtvényfal (nagy játéktábla)
- 1 létra a gazdagsághoz (kis játéktábla)
- 100 mozaik lapka
- 23 játékkártya
- 4 szerencsevadász figura

Előkészületek

Lásd az előkészületeket az összes variációhoz. Először helyezték a létrát a rejtvényfal mellé. Minden játékos válasszon egy szerencsevadászt, melyet mindenki állítson a létra első foka alá. A maradék figurákat tegyék vissza a dobozba. Keverjétek össze a 23 játékkártyát, és helyezték őket lefelé fordítva egy pakliba a rejtvényfal mellé. Minden játékos húzzon három kártyát, és tartsa rejtve a kezében. A többi kártya a rejtvényfal mellett, lefelé fordítva a pakliban marad.

Játsszunk!

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezd.

Nézd meg a rejtvényfal rését és számold ki, hogy melyik szám való a részbe.

Szorozd meg a sor tetején lévő számot a sor bal szélén lévő számmal.

Megvan az eredmény? Ezután keress a rejtvényfalon egy olyan mozaiklapkát, amelyen ez a szám szerepel. Vedd ezt a lapkát, fordítsd meg, és nézd meg, hogy a hátoldalának színes szimbóluma megegyezik-e a játéktábla részének színes szimbólumával.

A mozaiklapka hátoldalának színes szimbóluma ugyanolyan, mint a rejtvényfalon levő rész színes szimbóluma?

Nagyszerű szorzás! Lépj a figuráddal egy fokkal feljebb a a létrán. Helyezd a mozaiklapkát a színes oldalával felfelé a megoldott részbe. A kör számodra véget ért.

A mozaiklapka hátoldalának színes szimbóluma nem ugyanolyan, mint a részé?

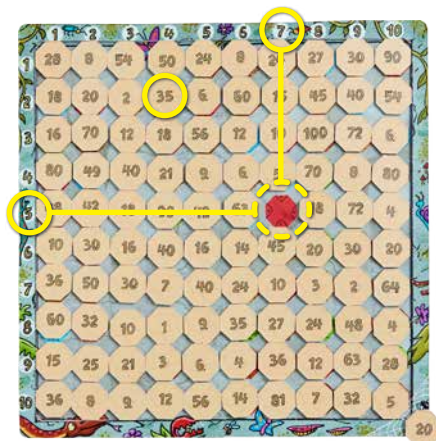
Balszerencse! Helyezd vissza a mozaiklapkát, világos színű oldalával felfelé abba a részbe, ahonnan felhúztad. A kör számodra véget ért.

Minden kör után ellenőrizzék a kártyáikat. Ha a rejtvényfalon megszorozott számok valamelyike megegyezik valamelyik játékkártyákon szereplő számmal, rakjátok ezt a kártyát felfordítva magatok elé, és lépjetez egy létrafokkal feljebb! Minden alkalommal, amikor egy kártyát leraktok, húzzatok egy új kártyát a pakliból - mindaddig, amíg van a pakliban kártya.

Ha a felhúzott új kártyán levő számot a rejtvényfalon már megoldottátok, akkor ezt a kártyát is rakjátok magatok elé, és újra léphettek egy létrafokkal feljebb. Ezután húzzatok ismét egy újabb kártyát.

Példa:

Antal következik. A rejtvényfalon levő részhez a sor tetején 7, a bal szélén az 5 szám tartozik. Antal megszorozza a két számot, az eredmény 35. Talál egy 35-ös mozaik lapkát, felveszi, megfordítja, és összehasonlítja a hátoldala színe szimbólumát a rés színes szimbólumával. Jól választott! A mozaiklapkát a helyes szorzattal, a színes oldalával felfelé a résbe helyezi, majd a figurájával egy létrafokkal feljebb lép.



Emil ellenőrzi a kártyáit, majd maga elé fekteti a 35-ös kártyát. Ezután a figurájával egy létrafokkal feljebb lép. Ezután újabb kártyát húz a pakliból. A kártyán a 10-es szám látható. Mivel a 10-es szám még nem volt helyes megoldás és nem lett színes oldalával felfelé fordítva a rejtvényfalon, ezért a kártya a kezében marad.

A rejtvényfalon lévő új részhez a sor tetején a 4, a bal szélén a 2 szám tartozik. Panka következik. Maga felé fordítja a rejtvényfalat, és számolni kezd.

A játék vége

Amikor egy játékos szerencsevadásza elérte a legfelső létrafokot, a folyamatban lévő kör még lejátszásra kerül. Ha a szerencsevadász egyedül áll a tetején, akkor ez a játékos nyerte a játékot, és a magasból láthatja a kincset, amely csak őt várja.

Ha a kör végén két vagy több szerencsevadász is elérte a legfelső létrafokot, akkor az a játékos nyer, aki kevesebb kártyát rakott le maga elé. Ha továbbra is döntetlen az állás közöttük, úgy közösen nyernek.

Játékvariáció - Szorzósprint 2-4 tapasztalt szerencsevadásznak

Szükséges játéktartozékok:

- 1 rejtvényfal (nagy játéktábla)
- 1 létra a gazdagsághoz (kis játéktábla)
- 100 mozaik lapka
- 23 játékkártya
- 1 homokóra
- 4 szerencsevadász

Előkészületek

Lásd az előkészületeket az összes variációhoz, de ne vegyetek ki mozaiklapkát a rejtvényfalból. Először helyezétek a létrát a rejtvényfal mellé. Minden játékos válasszon egy szerencsevadászt, melyet mindenki állítson a létra első foka alá. A maradék figurákat tegyétek vissza a dobozba. A homokórát és a kártyákat készítsétek elő.

Játsszunk!

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legidősebb játékos kezd.

A kezdő bal oldalán lévő játékos válasszon egy mozaiklapkát a rejtvényfalról, vegye ki és helyezze a világos színű oldalával felfelé a pókháló jobb alsó sarkába, majd a homokórát fordítsa meg. Kezdődhet a matek! Keresd meg a rejtvényfalon lévő rést, majd a lehető leggyorsabban szorozd meg a megfelelő két számot, a sor tetején lévő számot a sor bal szélén lévő számmal (lásd az alapjátékot). Megvan az eredmény?

Keress a rejtvényfalon egy olyan mozaiklapkát, amelyen ez a szám szerepel. Vedd ezt a lapkát, fordítsd meg, és nézd meg, hogy a hátoldalának színes szimbóluma megegyezik-e a játéktábla résének színes szimbólumával.

A mozaiklapka hátoldalának színes szimbóluma ugyanolyan, mint a rejtvényfalon levő rés színes szimbóluma?

Nagyszerű szorzás! Mivel a homokóra nyomása alatt játszol, engedd meg, hogy játékosársaid a figuráddal egy létrafokkal feljebb lépjenek. Helyezd a mozaiklapkát a színes oldalával felfelé a megoldott részbe. Ha még nem pergett le a homokóra, úgy azonnal vedd magad az új rés szorzási feladatára.

A mozaiklapka hátoldalának színes szimbóluma nem ugyanolyan, mint a részé?

Balszerencse! Helyezd vissza a mozaiklapkát, világos színű oldalával felfelé abba a részbe, ahonnan felhúztad. Ha nem pergett le még a homokóra, újra próbálkozhatasz.

Folytasd a mozaiklapkák keresését mindaddig, amíg a homokóra le nem pereg. Amikor a homok elfogy, a játékosársak kiáltásák: Stop! Nem számít mennyit tévedtél, nem kapsz érte pontlevonást. Amikor lejárt az idő, tedd vissza a pókháló mozaiklapkáját a rejtvényfalon lévő részbe a világos színű oldalával felfelé fordítva.

Ezután a következő játékos jön.

Megjegyzés Amikor egy szerencsevadász eléri a legfelső létrafokot, húzzon egy játékkártyát, amely jelzi, hogy elérte a létra tetejét, majd lépjen vissza a legalsó fokra. Gyűjtsétek ezeket a kártyákat felfelé fordítva magatok előtt.

A játék vége

Amikor egy szerencsevadásznak sikerül másodszorra is felkapaszkodnia a létra tetejére és megszerezte a második játékkártyát, addig folytassa a játékot, amíg a homokóra le nem pereg. A folyamatban levő fordulót a többi játékos is játssza végig. Csak egy játékosnak sikerült két kártyát gyűjtenie? Úgy ez a játékos nyeri a játékot, valamint a fantasztikus kincset a rejtvényfal másik oldalán. Ha a játék végére két vagy több szerencsevadásznak is sikerült két kártyát gyűjtenie, úgy a kincs ahhoz kerül, aki az utolsó fordulóban a legtöbb létrafokot vette. Ha továbbra is döntetlen az állás, úgy közösen nyerne, osztozva a kincsen.

Kooperatív és/vagy egyszemélyes variáció egy expedíciós csapatnak vagy egy magányos farkas részére

Ebben a variációban csak a rejtvényfalra és a mozaiklapkákra lesz szükség.

A létra játéktáblára és a kártyákra nem lesz szükség.

A cél, hogy te vagy a csapatod az összes mozaiklapkát felhasználva megfejtse a teljes rejtvényfalat. Ha szeretnétek, nézhetitek a felhasznált időt, és ezt próbálhatjátok csökkenteni a következő alkalommal.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com