

TUOTE: 098717 Kertolaskukisa

- **Pelityyppi:** matematiikkapeli
- **Pelaajat:** 1 - 4 pelaajaa
- **Ikäsuositus:** 7+ vuotiaalle
- **Pelikaika:** noin 15 minuuttia

SISÄLTÖ / PELIVÄLINEET

- 1 pulmaseinä (suuri pelilauta)
- 1 tikapuut rikkauksiin (kapea pelilauta)
- 100 mosaiikkilaattaa
- 23 pelikorttia
- 1 tiimalasi
- 4 aartenmetsästäjä -pelinappulaa

PELI OPETTAA

- Kertolaskua
- Päässä-laskua

PELIN ESITTELY

Sademetsän syvyyksissä lepää legendaarinen kultainen kaupunki. Suuri mosaiikkiportaali, koristeltuna numeerisilla pulmillä, suojaa kaupungin portteja. Riittävätkö matemaattiset taitosi? Kertolaskuja päässä-laskien voit pikkuhiljaa täyttää pulmaseinän oikeilla summilla. Oikein vai väärin? Laattojen kääntöpuolelta löytyy oikea vastaus. Paras kertoja voittaa löytöretken!

PELIN KULKU

Ennen pelin aloitusta:

Avaa pulmaseinä (suuri pelilauta) ja laita se pelialueen keskelle. Sekoita 100 mosaiikkilaattaa ja laita ne pelilaudalle satunnaisesti, vaalea puoli ylöspäin pulmaseinälle. Numeroiden kannattaa kaikkien olla samansuuntaisesti.

Valitse mikä tahansa laatta, ota se pois muiden seasta ja laita se vaalea puoli ylöspäin pulmaseinän oikeassa alareunassa olevalle hämähäkinseitille. Peliversiosta riippuen tarvitset tikapuut rikkauksiin -laudan, pelinappulat ja tiimalasin.

Ohjeita jokaiseen peliversioon:

- Jotta jokainen voisi lukea laudan numeroita selkeästi, lautaa voi kääntää itseensä päin omalla vuorollaan.
- Joissain laatoissa on samoja numeroita, pelaajat voivat valita niistä minkä vain.
- Mosaiikkilaatta, joka on hämähäkinseitin päällä, saattaa olla tarpeellinen myöhemmin. Pelaaja, joka tätä laattaa tarvitsee, ottaa sen ja laittaa sen pulmaseinälle. Sitten hän valitsee toisen laatan, jonka laittaa vaalea puoli ylöspäin seitille, jotta laudalla on jossain tyhjä tila.

TUOTE: 098717 Kertolaskukisa

Peruspeli - Kisaa tikapuut rikkauksiin, 2 - 4 pelaajaa

Tarvittava pelimateriaali

- Pulmaseinä
- Tikapuut rikkauksiin
- 100 mosaiikkilaattaa
- 23 pelikorttia
- 4 aartenmetsästäjä -pelinappulaa

Pelin valmistelu:

Katso *Ennen pelin aloitusta*.

Ensin laita tikapuut pulmaseinän viereen. Jokainen pelaaja valitsee aartenmetsästäjän ja laittaa sen ensimmäiselle tikapuiden askelmalle. Ylimääräiset aartenmetsästäjät laitetaan takaisin laatikkoon. Sekoita pelikortit ja laita ne väärinpäin pulmaseinän viereen. Jokainen pelaaja ottaa itselleen kolme korttia, eikä näytä niitä toisille.

Pelin kulku:

Peli etenee myötäpäivään. Nuorin pelaaja aloittaa.

Katso tyhjää tilaa pulmaseinällä ja laske, mikä numero sen paikalle tulee. Sinun on kerrottava numero rivin ylhäällä numerolla, joka on rivin vasemmassa päässä. Onko sinulla summa? Etsi pulmaseinältä laatta, jossa on se numero. Nosta tämä laatta ylös, käännä se ja katso vastaako laatan värisymboli tyhjän tilan värisymbolia.

- **Onko mosaiikkilaatan väri sama kuin tyhjä kohta pulmaseinällä?**
Mahtavaa! Voit siirtää aarten metsästäjäsi seuraavalle tikapuiden askelmalle. Laita mosaiikkilaatta paikoilleen värisymbolipuoli oikeinpäin.
- **Mosaiikkilaatta ei vastaa tyhjän kohdan väriä?**
Hups! Laita mosaiikkilaatta takaisin, mistä otit sen. Vuorosi päättyy.

Jokaisen vuoron jälkeen, tarkista pelikorttisi. Jos yksi oikein kerrotuista numeroista vastaa numeroa kortteissasi, laita tämä kortti oikeinpäin eteesi ja siirry seuraavalle askemalle! Joka kerta, kun laitat kortin eteesi, sinun on otettava uusi kortti pakasta – niin kauan kun pakassa on kortteja.

Jos numero uudessa kortissa on myös jo ratkaistu pulmaseinällä, voit laittaa senkin kortin eteesi ja siirtyä eteenpäin tikapuilla. Ota uusi kortti.

Esimerkki:

On Antonin vuoro. Tyhjä tila seinällä on kohdassa, jonka ylärivissä on numero 7 ja vasemmalla 5. Anton kertoo nämä kaksi numeroa ja saa summan 35. Hän löytää laatan, jossa on numero 35, ottaa sen, kääntää sen ympäri ja vertaa värisymbolia laatassa ja tyhjässä tilassa. Hän on oikeassa! Hän laittaa oikein kerrotun laatan, väri ylöspäin, tyhjään tilaan ja siirtää aartenmetsästäjänsä seuraavalle tikapuiden askelmalle.

Emil tarkistaa pelikorttinsa ja laittaa kortin, jossa on numero 35, eteensä. Hän siirtää pelinappulansa eteenpäin ja ottaa uuden kortin pakasta. Kortissa on numero 10. Jos numero 10 ei ole vielä ratkaistu, hän pitää kortin kädessään.

TUOTE: 098717 Kertolaskukisa

Pelin loppu:

Kun pelaajan aarteenmetsästäjä on päässyt tikapuiden loppuun, sen hetken kierros pelataan loppuun. Jos aarteenmetsästäjä seisoo yksin ylhäällä, tämä pelaaja voittaa pelin, hän voi nähdä pulmaseinän yli rikkaudet!

Jos kierroksen loputtua tikkaiden päällä on kaksi tai useampi aarteenmetsästäjä, pelaaja, jolla on vähiten kortteja edessään, voittaa, sillä hän on päässyt ylös vain kertolaskutaidoillaan. Jos kortit ovat tasan, kaikki aarteenmetsästäjät voittavat.

Kertolasku-pikajuoksu peliversio 2 - 4 taidokkaalle aarteenmetsästäjälle

Tarvittava pelimateriaali:

- Pulmaseinä
- Tikapuut rikkauksiin
- 100 mosaiikkilaattaa
- 23 pelikorttia
- Tiimalasi
- 4 aarteenmetsästäjää

Pelin valmistelu:

Aseta peli kuten muissakin peliversioissa, mutta älä ota mosaiikkilaattaa vielä pois. Ensin aseta tikapuut pulmaseinän viereen. Jokainen pelaaja valitsee aarteenmetsästäjänsä ja laittaa sen tikapuiden alkuun. Ylimääräiset aarteenmetsästäjät voi laittaa takaisin laatikkoon. Ota tiimalasi esiin ja pelikortit valmiiksi pakaksi. Älä ota kolmea korttia.

Pelin kulku:

Peli etenee myötöpäivään. Vanhin pelaaja aloittaa.

Pelaaja vasemmalla puolellasi ottaa satunnaisen mosaiikkilaatan pois ja laittaa sen vaalea puoli ylöspäin hämähäkinseitille. Sitten hän välittömästi kääntää tiimalasin ympäri. Nyt sinä lasket! Katso tyhjää tilaa pulmaseinällä ja kerro yhteen kaksi numeroa, rivin ylin ja rivin vasemmalta, kuten peruspelissä. Ole niin nopea kuin pystyt! Etsi oikea laatta pulmaseinältä.

Ota laatta seinältä, käännä se ympäri ja katso vastaako laatan värisymboli tyhjän tilan symbolia.

- **Onko mosaiikkilaatan symboli sama kuin tyhjän tilan symboli?**
Mahtavaa! Koska tiimalasi on edelleen liikkeessä, anna toisen pelaajan siirtää aarteenmetsästäjäsi tikapuilla eteenpäin. Laita laatta väripuoli ylöspäin oikealle paikalleen. Jos tiimalasissa on aikaa jäljellä, hyökkää nyt uuden kertolaskun kimppuun.
- **Mosaiikkilaatta ei vastaa tyhjän tilan symbolia?**
Hups! Laita laatta takaisin sinne, mistä löysit sen. Jos tiimalasissa on vielä aikaa, yritä uudelleen.

Voit jatkaa laattojen etsimistä, kunnes aika loppuu, jolloin toinen pelaaja pysäyttää sinut. Laskuvirheiden määrällä ei ole merkitystä, et menetä pisteitä. Kun aika on loppunut, laita hämähäkinseitillä oleva laatta takaisin pulmaseinälle vaalea puoli ylöspäin.

Vuoro vaihtuu.

Huom: Kun aarteenmetsästäjä saavuttaa tikkaiden pään, hän aloittaa maasta uudelleen ja saa ottaa pelikortin eteensä väärinpäin, saavutuksen merkiksi.

TUOTE: 098717 Kertolaskukisa

Pelin loppu:

Kun aarteenmetsästäjä on kiivennyt tikkaiden päähän toisen kerran, hän saa toisen pelikortin ja jatkaa pelaamista, kunnes tiimalasista loppuu aika. Muut pelaajat pelaavat kierroksen loppuun. Onko vain yhdellä pelaajalla kaksi korttia? Tämä pelaaja voittaa pelin ja kultaisen kaupungin aarteen. Jos kierroksen lopussa kahdella tai useammalla pelaajalla on kaksi pelikorttia, aarre menee sille pelaajalle, joka on viimeisellä kierroksella edennyt pisimmälle tikapuilla. Jos peli on silti tasan, kaikki aarteenmetsästäjät ylhäällä voittavat ja he jakavat aarteen keskenään.

Kaksinpeli ja/tai yksinpeli -versio löytöretkitiimille tai yksinäiselle sudelle

Tämä versio vaatii vain pulmaseinän ja mosaiikkilaatat. Tikapuita ja pelikortteja ei tarvita. Päämääränä on ratkaista koko pulmaseinä. Jos haluat, voit katsoa kellosta, kuinka kauan sinulla tai teillä kesti, ja yrittää päihittää tuon ajan seuraavalla kerralla.