

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

- **Pelaajat:** 1-4 pelaajaa
- **Ikäsuositus:** 6+

SISÄLTÖ / PELIVÄLINEET

- 42 lukukorttia, 6 jokerikorttia, 1 pistenoppa, 26 pelimerkkiä, kääntyvä kertotaulu

PELI OPETTAA

Harjoittelemaan ja vahvistamaan kertotaulua

PELIN ESITTELY

Mainio, 10 eritasoista pelivaihtoehtoa sisältävä pelipakkaus, joka innostaa pelaamaan ja oppimaan.

432427 Kääntyvä kertotaulu

Itse tarkistettava kertotaulu auttaa vahvistamaan havainnointiin ja omatoimiseen tutkimiseen perustuvaa oppimista pelaajalla. Pelaajat voivat helposti ja aktiivisesti etsiä numerosarjoja kertotaulualustasta ja tarkastaa omien kerto- ja jakolaskujensa vastaukset.

Palloja voi pyörittää kevyellä liikkeellä normaaliasennosta (tummansininen) vaakatasossa niin, että numerot tulevat näkyviin.

Neliöjuuret on merkitty erikseen renkaalla numeron ympärillä.

Jotta lauta on oikein päin edessäsi, tummansinisen merkkirenkaan tulee olla oikeassa yläkulmassa.

Vinkkejä kääntyvän kertotaulun käyttämiseen

1. Lausu yhden numeron kertotaulusarja, jonka jälkeen voit tarkastaa sen kertotaulualustasta. Yhden numeron kertotaulut ovat aina samalla vaaka- tai pystyriivillä.
2. Pyöräytä numerot esiin taulun yläriviltä ja vasemmasta pystysarakkeesta niin, että molemmissa näkyvät numerot yhdestä kymmeneen. Nyt voit harjoitella kertolaskuja ja tarkastaa ne valitsemalla pysty- ja vaakariviltä keskenään kerrottavat numerot, ja katsomalla oikean vastauksen niiden leikkauspisteestä.
3. Millä riveillä esiintyy numero 12?
4. Etsi kaikki sellaiset laskutoimitukset, joista tulee vastaukseksi 18. Mitä huomaat? Keskustelkaa myös käänteisestä laskutoimituksesta. Etsi kaikki jakolaskutoimitukset samoilla numeroilla.
5. Tarkastele neliöjuurinumeroita (rengas numeron ympärillä). Laske vastaukset neliöjuuriin ja käännä vastausnumerot näkyville. Mikä kuvio muodostuu?
6. Käännä kaikki keltaiset numerot esiin. Vertaa ensimmäisen puoliskon numeroita toisen puolen numeroihin. Kiinnitä erityistä huomiota ykkösiin. Mitä huomaat?

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

7. Käännä lähes kaikki numerot näkyviin, mutta jätä joitakin palloja kääntämättä. Yritä nyt päätellä, mitä numeroita niissä on.
8. Käännä laudan yläneljänneksestä kaikki muut numerot näkyviin, paitsi neliöjuuret. Mitä havaintoja voit tehdä numeroiden järjestyksestä ja sijoittumisesta toisiaan nähden?
9. **Numeronmetsästyspeli** (2-4 lapselle)
Tarvitset kaksi noppaa numeroilla 1-10 sekä 50–100 pelimerkkiä.

Käännä kaikki numerot laudalta numeropuoli piiloon ja sininen väri ulospäin. Pelaajat heittävät vuorotellen kahta noppaa ja esittävät numeroiden välisen kertolaskun ja vastauksen, jonka jälkeen hän saa kääntää sen pallon ympäri, jonka sai vastaukseksi laskusta. Jos vastaus on oikein, pelaaja saa ottaa yhden pelimerkin itselleen. Jos pelaaja oivaltaa, että joillakin numeroilla voi suorittaa kaksi eri laskutoimitusta ja etsiä vastauksen kahdesta eri kohdasta laudalta, hän saa ottaa kaksi merkkiä. Peli jatkuu sovitun ajan verran tai kunnes sovittu määrä pelimerkkejä on saatu kerättyä.

Variaatio:

Tarvitset kymmennopan ja ykkösnopan tai kaksi eriväristä kymmensivuista noppaa, toinen kymmenille ja toinen ykkösille.

Pelaaja esittää kerto- tai jakolaskun josta tulee vastaukseksi noppien osoittama luku. Eri laskutoimituksia, joista saa nopan osoittaman tuloksen, voi olla monia, jolloin pelaaja saa pelimerkin jokaisesta oikeasta vastauksesta.

BINGO

Pelaajien määrä: 2

Pelitarvikkeet: kääntyvä kertotaulu, lukukortit, pistenoppa, 2 pelimerkkiä

Pelin kesto: keskimäärin 25 min

Päämäärä: saada käännettyä 4 korttia pystysuorassa, vaakasuorassa tai poikittain

Valmistelut:

- paljasta kääntyvän kertotaulun ensimmäisen rivin ja sarakkeen numerot
- sekoita lukukortit ja aseta ne alaspäin käännettyinä pinoon
- pelaajat nostavat vuorotellen kortteja pinosta kunnes molemmilla on 16 korttia. Tämän jälkeen kumpikin pelaaja järjestää ylöspäin käännetyt kortit eteensä neliöksi, joka muodostuu 4 rivistä ja 4 sarakkeesta.

Miten pelataan:

Molemmat pelaajat nostavat kortin pinosta. Nostettu numero osoittaa numeron, jolla aloitetaan kertotaulualustalla. Kukin pelaaja asettaa sitten pelimerkkinsä nostamaansa numeroa vastaavan pallon päälle. Numerosta riippuen on mahdollisuus korkeintaan 4 palloon.

Pelaaja, jolla on suurin numero korteissaan saa aloittaa. Hän heittää noppaa ja siirtää pelimerkkiään vaakasuorassa tai pystysuorassa kertotaululla nopan osoittaman määrän mukaan. Ennen kuin pelaaja saa asettaa pelimerkkinsä paikalleen, hänen täytyy keksiä kertolaskutehtävä ja vastaus, joka sopii yhteen kertotaulun pallon numeron kanssa. Tarkastus suoritetaan kääntämällä pallo.

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

Jos pelaaja on esittänyt oikean laskutoimituksen ja vastauksen, hän saa asettaa pelimerkinsä pallon päälle. Seuraavaksi pelaaja tarkastaa onko numero pallossa sama kuin jossakin hänen 16 kortissaan. Jos näin on, hän saa kääntää tämän kortin.

Jos pelaaja esittää väärän laskutoimituksen tai ratkaisee vastauksen väärin, pallo täytyy kääntää takaisin ja pelimerkki palautetaan sen pallon kohdalle, josta se alunperin siirrettiin.

Pelin loppu:

Voittaja on se, joka on saanut ensimmäisenä käännettyä 4 korttiaan (pystysuorassa, vaakasuorassa tai vinottain)

Variaatiot:

- A) Tässä variaatiossa pelaajat voivat hyötyä vastustajansa (A) siirroista. Jos joku A:n pelimerkeistä päätyy numerolle, joka on B:n korteissa, B saa kääntää sen kortin. Sen vuoksi pelaajien täytyy olla huolellisia, etteivät päädy numerolle, joka on epäedullinen itselle, mutta hyödyllinen hänen vastustajalleen.
- B) Pelaajat saavat siirtää molempia pelimerkkejään.
- C) Pelataan vain yhdellä pelimerkillä ja molemmat pelaajat liikuttavat samaa pelimerkkiä.

TAKAA-AJO**Pelaajien määrä: 2**

Pelitarvikkeet: kääntyvä kertotaulu, lukukortit, pistenoppa, 2 x 10 pelimerkkiä

Pelin kesto: noin 20 minuuttia

Päämäärä: saada vastustaja pois pelistä voittamalla mahdollisimman paljon hänen pelimerkkejään tai varmistamalla, että vastustaja ei voi liikuttaa mitään pelimerkeistään.

Valmistelut:

- paljasta ensimmäisen rivin ja ensimmäisen sarakkeen numerot kääntyvässä kertotaulussa
- sekoita lukukortit ja aseta ne alaspäin käännettyinä pinoon

Miten pelataan:

Pelaajat nostavat vuorotellen pinosta kortteja määrittääkseen pelimerkkiensä aloituspaikat ja asettaakseen pelimerkit. Esimerkiksi, jos pelaaja nostaa numeron 24, hän voi asettaa yhden pelimerkeistään joko vastauspallon 3x8, 8x3, 4x6 tai 6x4 päälle.

Pelaajan pitää osoittaa valitsemansa pallo, keksiä vastaava laskutoimitus ja oikea vastaus. Vastaus tarkastetaan kääntämällä palloa. Jos hänen vastauksensa on oikein, hän saa asettaa pelimerkinsä pallon päälle. Jos se on väärin, hänen vuoronsa on ohi ja hänen pelimerkinsä täytyy ottaa pois pelistä.

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

Kun kaikki pelimerkit on asetettu, pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja siirtävät yhtä pelimerkeistään nopan osoittaman luvun mukaan. Pelaajat saavat siirtää pelimerkkejä vaakasuorassa ja pystysuorassa. Siirron aikana pelaaja ei saa siirtyä pelilaudan reunan yli tai hypätä omien tai vastustajansa pelimerkkien yli.

Pelaajat yrittävät saavuttaa heidän vastustajansa pelimerkin varaaman pallon joka siirroilla. Jos he onnistuvat pääsemään jonkin vastustajansa pelimerkin päälle, he voittavat tämän pelimerkin ja se pitää poistaa pelistä.

Jos pelaaja ei pysty voittamaan vastustajansa pelimerkkiä siirroillaan ja pääsee vapaan pallon päälle sen sijaan, hänen pitää keksiä vastaava laskutoimitus ja oikea vastaus. Hän tarkastaa vastauksensa kääntämällä pallon. Jos vastaus on oikein, hän saa asettaa pelimerkinsä kyseisen pallon päälle. Jos se on väärin, hänen pitää ottaa se pelimerkki pois pelistä.

Pelin loppu:

Peli loppuu heti kun toisella pelaajista on vain 4 pelimerkkiä jäljellä tai hän ei pysty siirtämään niitä sallitulla siirroilla. Voittaja on se pelaaja, jolla on eniten pelimerkkejä jäljellä kertotaululla.

Variaatiot:

- A) Nopeuttaakseen toisen pelaajan saamista pois pelistä, pelaajat eivät saa siirtää pelimerkkejään jo aktivoitujen pallojen päälle paitsi poikkeuksena, jos hän kykenee voittamaan yhden vastustajansa pelimerkeistä.
- B) Lisätäkseen pelin vaikeustasoa kohteen pisteytyksen voi määrittää joka kierroksen lopussa. Tämä tehdään antamalla pelin lopussa kullekin pelaajalle pisteitä hänen omien pelimerkkiensä varaamien pallojen numeroiden mukaan. Voittajalle annetaan yhteenlasketut vastaukset positiivisina numeroina, häviäjälle negatiiviset (muuten häviöjä voi lopettaa pelin enemmällä pisteillä kuin voittaja)

NELJÄ VOITTOA

Pelaajien määrä: 2-4

Tarvikkeet: kääntyvä kertotaulu, lukukortit

Pelin pituus: noin 20 minuuttia

Päämäärä: liittää yhteen 4 palloa vaakasuorassa, pystysuorassa tai vinottain

Valmistelut:

- käännä kaikki pallot (paitsi 1) kääntyvän kertotaulun alustalle niiden normaalin asentoon
- sekoita lukukortit ja aseta ne alaspäin pinoon

Miten pelataan:

Peli liikkuu ympäri myötöpäivään. Kaikki pelaajat nostavat kortin pinosta ja pelaaja, joka saa suurimman numeron saa aloittaa. Nostetut kortit palautetaan pinoon.

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

Ensimmäinen pelaaja nostaa kortin pinosta ja riippuen nostetusta numerosta voi kääntää enintään 4 palloa esiin kertotaulualustalla. Ennen kuin hän saa kääntää pallon, hänen täytyy keksiä vastaava kertolaskutehtävä ja oikea vastaus. Tarkastus suoritetaan kääntämällä pallo. Jos laskutehtävä tai vastaus ei ole oikein, pallo pitää kääntää takaisin normaaliin asentoonsa ja peli siirtyy seuraavaan pelaajaan.

Pelaajat yrittävät luoda vaakasuoran, pystysuoran tai vinottaisen rivin käyttäen hyödykseen palloja, jotka hän itse tai muut pelaajat ovat jo kääntäneet.

Pelaajan täytyy kääntää vähintäänkin yksi pallo. Jos pelaajan täytyy kääntää pallo takaisin normaaliin asentoon väärän laskutoimituksen tai väärän vastauksen vuoksi, seuraava pelaaja saa paljastaa yhden tai useamman pallon, jos siitä on hyötyä hänelle. Sen jälkeen hän saa nostaa oman korttinsa ja paljastaa lisää palloja.

Pelaajien, jotka ovat aktivoimassa rivin kolmatta palloa, täytyy olla varovaisia. Toinen pelaaja saattaa pystyä aktivoimaan neljännen pallon ja siten voittaa tämän kierroksen.

Pelin loppu:

Peli loppuu, kun joku onnistuu liittämään yhteen 4 palloa pystysuorassa, vaakasuorassa tai vinottain.

Variaatiot:

- A. Pelaajat pelaavat useita kierroksia. Voittaja on pelaaja, joka on voittanut useimmat kierrokset.
- B. Peliä voi yksinkertaistaa tekemällä laskuja vain vaakasuorilla ja pystysuorilla (ei vinottaisilla) riveillä.

KAKSINKAMPPAILU

Pelaajien määrä: 2

Pelitarvikkeet: kääntyvä kertotaulu, kaikki kortit

Pelin kesto: noin 25 minuuttia

Päämäärä: saada yhtenäinen rivi aktivoituja palloja kertotaulualustalle (ylhäältä alas tai vasemmalta oikealle)

Valmistelut:

- sekoita kortit ja aseta ne alaspäin pinoon.
- käännä kaikki pallot (paitsi 1) kertotaulualustalla niiden normaaliin asentoon
- (jos pelaajat ovat vielä epävarmoja kertotaulustaan, paljasta ensimmäinen rivi ja sarake)

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle**Miten pelataan:**

Molemmat pelaajat nostavat kortin pinosta. Pelaaja, joka on nostanut suuremman numeron saa valita pelisuunnan: vasemmalta oikealle tai ylhäältä alas. Molemmat kortit palautetaan pinoon. Pino sekoitetaan uudelleen. Pelaaja, joka ei saanut valita pelisuuntaansa, aloittaa pelin.

Ensimmäinen pelaaja nostaa päällimmäisen kortin ja asettaa sen ylöspäin seuraavaksi pinoon. Sitten hän yrittää löytää vastauspallo, jotka sopivat hänen numeroonsa kertotaulualustalla. On mahdollista aktivoida enintään 4 palloa jokaiselle numerokortille. Ennen kuin pelaaja saa kääntää pallot, hänen täytyy keksiä vastaava kertolaskutehtävä yhdessä oikean vastauksen kanssa.

Esimerkki: Jos pelaaja on nostanut numeron 12, pallot laskutoimituksia 2 x 6, 6 x 2, 3 x 4 ja 4 x 3 varten voidaan kääntää. Pelaajien täytyy kääntää vähintään yksi näistä palloista, jos niitä kaikkia ei ole jo käännetty. Strategisesti saattaa olla hyvinkin järkevää olla kääntämättä kaikkia mahdollisia palloja.

Jos pelaaja esittää väärän kertolaskun tai kääntää väärän pallon, hänen vuoronsa on ohitse ja väärin käännetty pallo käännetään takaisin.

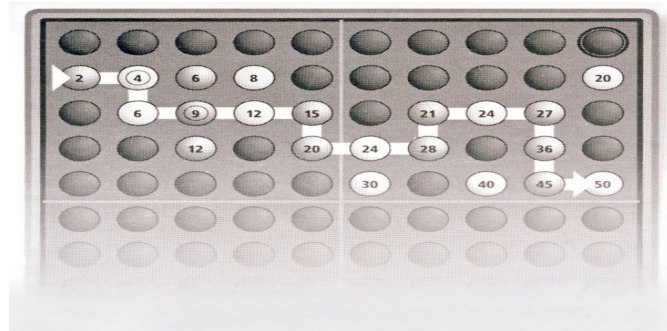
Kuitenkin, jos toinen pelaaja kykenee keksimään kertolaskun, joka sopii vastaukseen ja kykenee löytämään kutakin koskevan pallon, hän saa paljastaa vastaavat pallot (enintään 4) ennen hänen varsinaista siirtoaan. Tietysti pelaajan pitäisi hyödyntää tämä, jos pallojen paljastaminen toimii hänen edukseen.

Jos pelaaja nostaa jokerin, hän voi käyttää sitä kääntämällä mitä palloa tahansa (vain yhtä palloa). Ennen pallon kääntämistä, hänen täytyy keksiä sopiva laskutoimitus ja oikea vastaus. Jokereita ei pidä käyttää heti loppuun vaan säästää myöhemmäksi.

Jos korttipino on käytetty loppuun ennen kuin joku on ennättänyt saada yhtenäisen linjan kääntyvän kertotaulun toiselta puolelta toiselle, poistettujen korttien pino sekoitetaan ja käytetään uudelleen.

Pelin loppu:

Voittaja on se, joka onnistuu ensimmäisenä luomaan paljastettujen pallojen yhtenäisen linjan niiden pelisuunnassa. Tähän kuuluu myös vastustajan paljastetut pallot. Linjan ei tarvitse kulkea suorassa rivissä. Se voi poiketa vaaka- tai pystysuorassa useita kertoja, mutta ei vinottain.



Esimerkki yhtenäisestä reitistä:

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

POKERI**Pelaajien määrä:** 2-4**Tarvikkeet:** kääntyvä kertotaulu, lukukortit, jokeri (variaatioita varten)**Pelin pituus:** noin 15 minuuttia**Päämäärä:** kerätä vähintään 4 korttia samassa kertotaulussa**Valmistelut:**

- sekoita kortit hyvin
- jokainen saa 6 korttia. Jäljelle jäävät kortit asetetaan alaspäin pinoon.

Miten pelataan:

Ensimmäinen pelaaja aloittaa laskemalla alas kortin, jota ei usko tarvitsevänsä pinoon seuraavaksi numeropuoli ylöspäin. Sitten hän nostaa uuden kortin. Seuraava pelaaja laskee alas yhden kortistaan ja nostaa uuden kortin alaspäin olevasta pinosta. He jatkavat korttien pois-laskemista ja nostamista tähän tapaan.

Pelin loppu:

Jos pelaaja uskoo, että hänen korttinsa on riittävän hyvät voittamaan pelin, hän sanoo "valmis". Tehdäkseen tämän heidän on täytynyt kerätä vähintään 4 numeroa samasta kertotaulusta. Jos hän on epävarma, hän voi käyttää kääntyvää kertotaulua tarkastaakseen. Voittaja on se, jolla on eniten numeroita samassa kertotaulussa.

Miten lasketaan:

Jos kaksi pelaajaa on kerännyt saman määrän kortteja, pelaaja, jonka kortit kuuluvat ylempään kertotauluun, on voittaja. Jos molemmat pelaajat ovat keränneet numeroita samasta kertotaulusta, pelaaja, jolla on enemmän peräkkäisiä numeroita voittaa. Jos molemmilla pelaajilla on sama tulos, heidän numeronsa lasketaan yhteen ja korkein numero voittaa.

Huomaa: Aiemmin pelaajien on täytynyt sopia, että sallitaanko numerot kertotaulussa korkeintaan 10:een (jolloin jokainen kertotaulu loppuu 10 x) vai uskaltautuvatko pelaajat yli 10 kertotauluun (siten 32 esimerkiksi, kuuluu myös kahden kertotauluun 16 x 2)

Variaatiot:

- Peliä pelataan käyttämällä jokerikortteja. Jokeri voi korvata minkä tahansa numeron. Tällä tavoin kierroksen pituus myös lyhentyy.
- Pelin pituutta voidaan edelleen lyhentää, jos pelaajien pitää kerätä vain 3 vastausta samasta kertotaulusta.
- Vanhemmat pelaajat voivat ratkaista lopputuloksen kierroksen lopussa saamalla voittajan, kun lasketaan yhteen numerot kunkin kertotauluista.

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

MAU-MAU KERTOTAULU**Pelaajien määrä:** 2-4**Tarvikkeet:** kääntyvä kertotaulu, kaikki kortit**Pelin pituus:** Noin 20 minuuttia**Päämäärä:** päästä eroon korteistaan niin nopeasti kuin mahdollista**Valmistelut:**

- sekoita kortit hyvin
- jokainen saa 6 korttia (5 korttia jokaiselle, jos pelaajia on 3 tai 4)
- jäljelle jäävät kortit asetetaan alaspäin pinoon, päällimmäinen kortti käännetään ja asetetaan seuraavaksi pinoon

Miten pelataan:

Pelaajat pelaavat vuorotellen. Ensimmäinen pelaaja tarkastaa olisiko hänellä kädessään kortti, jonka hän voisi laittaa seuraavana päällimmäiseksi paljastettujen korttien pinoon. Pelaajien pitää laskea alas kortit, jotka kuuluvat samaan kertotauluun kuin mitä kortti osoittaa. Esimerkki: Jos päällimmäisin paljastettu kortti on 12 niin 2-, 3-, 4- ja 6-kertotaulun kuuluvat kortit voidaan laittaa alas.

Peli jatkuu myötäpäivään. Pelaajat saavat laskea alas vain yhden kortin vuorollaan. Jos joku ei voi laskea korttia alas, hänen täytyy nostaa kortti alaspäin olevien korttien pinosta ja hän saa laskea kortin uudelleen alas vasta seuraavalla kierroksella. Jos kukaan kierroksella ei voi laskea korttia alas, paljastetaan uusi kortti pinosta.

Pelaajat voivat laskea alas jokereita milloin tahansa omalla vuorollaan. Heti jokerin asettamisen jälkeen, pelaaja saa laskea alas toisen valintansa mukaisen kortin. Jos tämä kortti on toinen jokeri, pelaaja saa jatkaa tällä tavoin kunnes hän laskee alas jälleen lukukortin.

Jos pelaaja laskee alas kortin, jossa on neliöjuuri (esim. 1, 4, 9, 16 jne.) hän saa valita mihin kertotauluun kuuluu kortti, jonka seuraava pelaaja laskee alas.

Pelin loppu:

Peli päättyy, kun joku laskee alas viimeisen korttinsa.

Huomaa: Ennen peli alkua pelaajien on päätettävä, että sallitaanko vain kertotaulut enintään kymmeneen asti (tässä tapauksessa loppuu 10 x) vai voivatko pelaajat koettaa yli kymmenen kertotaulua (siten 32 esimerkiksi kuuluu myös kahden kertotauluun -> 16 x 2)

Variaatiot:

- A. Pelaajien pitää sanoa "kääntyvä kertotaulu", kun he laskevat alas viimeistä edellisen korttinsa. Jos joku unohtaa tehdä tämän, hänen pitää ottaa uusi kortti.
- B. Tätä peliä voi pelata myös useampi kuin 4 pelaajaa (kukin pelaaja saa vain 4 korttia, jos pelaajia on 6 tai enemmän).

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

JALKAPALLO**Pelaajien määrä:** 2**Tarvikkeet:** kääntyvä kertotaulu, pistenoppa, 2 x 10 pelimerkkiä**Pelin kesto:** noin 20 minuuttia**Päämäärä:** saada siirrettyä mahdollisimman monta pelimerkkiä kääntyvän kertotaulun toiselle puolelle.**Valmistelut:**

- kaikki kääntyvän kertotaulun pallot käännetään niiden normaaliasentoon.
- Pelaaja A järjestää pelimerkkinsä ensimmäiselle sarakkeelle, pelaaja B tekee saman vastapuolella (sarake 10)
- (Auttaakseen pelaajaa perehtymään paremmin, ensimmäinen rivi voidaan paljastaa).

Miten pelataan:

Suurimman numeron nopalla heittänyt saa aloittaa. Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja siirtävät yhtä pelimerkkiänsä vinosti nopan osoittaman numeron mukaan. Ennen kuin pelaaja saa laskea pelimerkkinsä pallon päälle, hänen täytyy keksiä sopiva kertolaskutoimitus ja oikea vastaus. Se tarkastetaan kääntämällä pallo. Jos vastaus tai laskutoimitus on väärin, pelimerkki otetaan pois pelistä.

Ohjeet pelimerkkien siirtämiseen:

- Pelaajat saavat liikkua vain eteenpäin toisin sanoen pelimerkkejä ei saa liikuttaa takaisin kohti pelaajan omaa aloituslinjaa
- Pelaajat saavat liikkua vain vinottain. He eivät saa vaihtaa suuntaa samalla siirrolla
- Kun pelaaja on heittänyt noppaa, hän voi lyödä vastustajan pelimerkin laskeutumalla suoraan pallon päälle, jonka päällä on hänen vastustajansa pelimerkki. Tehdäkseen tämän pelaaja voi liikkua vinottain, vaakasuoraan tai pystysuoraan, mutta ei takaisinpäin missään olosuhteissa. Tietysti pelaajan täytyy myös keksiä asiaankuuluva kertolaskutehtävä ja vastata siihen oikein
- Pelaajat eivät saa hypätä oman tai vastustajansa pelimerkin yli

Pelimerkki on saavuttanut maalin, jos nopalla heitetty numero mahdollistaa pelaajan asettamaan sen täsmälleen vastapuolella olevan pallon päälle (vastustajan aloituslinja). Pelimerkki lasketaan pisteeksi pelin lopussa. Suoraan maalin saavuttaneita pelinappuloita ei voi lyödä enää.

Pelin loppu:

Peli on ohi, kun kukaan ei voi siirtää pelinappuloitaan enää. Voittaja on pelaaja, joka on kyennyt asettamaan useimmat pelimerkkinsä vastustajansa aloituslinjalle ("maaliin"). Jos molemmat pelaajat ovat saaneet lopputulokseksi yhtä paljon maaleja niin pelaaja, jolla on enemmän pelinappuloita kertotaulualustalla on voittaja.

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

NUMERO-SPRINTTI**Pelaajien määrä:** 2-4**Tarvikkeet:** kääntyvä kertotaulu, lukukortit, pistenoppa, 2 x 4 pelimerkkiä (3 pelimerkkiä jokaiselle 3 pelaajalle, 2 pelimerkkiä jokaiselle 4 pelaajalle)**Pelin kesto:** noin 15 minuuttia**Päämäärä:** saada haltuunsa 3 lukukorttia mahdollisimman nopeasti**Valmistelut:**

- käännä kaikki pallot (paitsi 1) kertotaulualustalla niiden normaalin asentoon
- sekoita lukukortit ja aseta ne alaspäin käännettyinä pinoon.

Miten pelataan:

Jokainen nostaa 4 korttia pinosta (tai vastaavasti 3 tai 2). Nostettu numero on aloitusnumero, jonka päälle pelaajat asettavat pelimerkinsä. Jos vastaukset esiintyvät enemmän kuin kerran kääntyvällä kertotaululla, pelaajan on valittava yksi palloista. Aloituskortit sekoitetaan uudelleen pinoon.

Pelaaja, joka nostaa suurimman aloitusnumeron, aloittaa pelin. Pelaajat pelaavat vuorotellen.

Aluksi pinosta nostetaan kortti ja asetetaan numeropuoli ylöspäin pinon päällimmäiseksi. Tämä numero edustaa nyt tavoitenumeroa kaikille pelaajille. Jos nostettu numero esiintyy useammin kuin kerran 1-10 kertotauluissa, mikä tahansa palloista, joka edustaa näitä numeroita (enintään 4 palloa) voi olla tavoite. Esimerkki: jos tavoitenumero on 18, kaikki pallot, joissa on 18, asetetaan tavoitteeksi (vastauspallot laskutoimituksia varten 2 x 9, 3 x 6, 6 x 3, 9 x 2).

Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen ja siirtävät pelimerkkejään vaakasuorassa tai pystysuorassa nopan osoittaman luvun mukaan. Ennen kuin pelaaja saa asettaa pelimerkinsä saavuttamansa pallon päälle, hänen täytyy keksiä vastaava kertolaskutehtävä ja oikea vastaus. Hän tarkastaa sen itse kääntämällä pallon. Jos laskutehtävä tai vastaus on väärin, pelimerkki on siirrettävä takaisin aikaisemman pallon kohdalle.

Jos pelaaja onnistuu pääsemään pallon päälle, jolla on pelin alussa nostettu tavoitenumero, hän saa kortin ja on siten voittanut ensimmäisen pisteensä. Sitten nostetaan uusi kortti ja tämän kortin numerosta tulee uusi tavoitenumero, jota kaikkien pelaajien on tavoiteltava tästä eteenpäin. Jos nostetussa kortissa on numero, joka on jo jonkun pelimerkin varaama, tämä pelaaja saa kortin ja nostetaan toinen kortti.

Mikä tahansa saavutettu ja paljastettu pallo jää aktivoituksi pelin lopun ajaksi

Kaikille vastauksille, jotka esiintyvät enemmän kuin kerran kertotaululla, on mahdollista, että kahta tai useampaa pelimerkkiä on varaamassa juuri nostettu tavoitenumero. Tässä tapauksessa kukaan ei saa korttia. Se jää seuraavaksi pinoon, uusi kortti käännetään ja seuraava pelaaja, joka saavuttaa tämän tavoitenumeron saa molemmat kortit.

Pelin loppu: Pelaaja, joka ensimmäisenä onnistuu saamaan haltuunsa 3 lukukorttia, on voittaja.

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

Variaatiot:

- A. Vinottaiset siirrot ovat myös sallittuja. Tämä nopeuttaa peliä.
- B. Voittoon tarvittavien korttien määrä voidaan nostaa neljään tai viiteen.
- C. Ratkaistakseen voittajan voittokorttien numeroarvoja voidaan lisätä. Voittaja on se, joka ensimmäisenä saavuttaa aiemmin sovitun pistemäärän (esimerkiksi 100, 250, 500).
- D. Vaikeustasoa voi lisätä, jos pallot käännetään takaisin niiden normaaliin asentoon joka siirron jälkeen.

VASTAUSTEN METSÄSTYS**Pelaajien määrä: 2**

Tarvikkeet: kääntyvä kertotaulu, lukukortit, pistenoppa, 2 pelimerkkiä, jokeri (vain pelin muunnoksissa)

Pelin pituus: noin 30 minuuttia.

Päämäärä: päästä eroon kaikista korteista mahdollisimman nopeasti

Valmistelut:

- käännä kaikki pallot (paitsi 1) kääntyvällä kertotaululla niiden normaaliin asentoon
- sekoita kortit ja aseta ne alaspäin pinoon
- (jos pelaajat ovat vielä epävarmoja kertotaulun kanssa, paljasta ensimmäinen rivi ja ensimmäinen sarake)

Miten pelataan:

Pelaajat nostavat vuorotellen 10 korttia kukin. He pitävät kortit käsissään ja yrittävät saavuttaa näiden korttien numerot pelimerkillään pelin kulun aikana.

Aloituspaiikka heidän pelimerkilleen on pallo, jossa on pienin nostettu numero. Esimerkki: Pelaaja B:n pienin numero hänen korteissaan on 12. Hän asettaa pelimerkinsä 2 x 6, 6 x 2, 3 x 4 tai 4 x 3 vastauspallolle laskemista varten.

Vuorollaan pelaaja heittää noppaa ja siirtää pelimerkkiään nopan osoittaman määrän. Pelaajat saavat siirtää pelimerkkiänsä vain vaakasuorassa tai pystysuorassa, mutta ei pallon päälle, jonka päällä on hänen vastustajansa pelimerkki.

Pelaajien kunkin vuorollaan täytyy yrittää päästä pallon päälle, joka vastaa yhtä numeroa hänen korteissaan. Ennen kuin pelaaja saa kääntää pallon, hänen täytyy keksiä asiaankuuluva lasku ja oikea vastaus. Jos hän on oikeassa, hän saa kääntää asiaankuuluvan pallon ja laskea alas kyseessä olevan lukukortin. Jos pelaaja on keksinyt väärän laskun tai antanut väärän vastauksen, pallo jää normaaliin asentonsa ja hänen pelimerkinsä siirretään takaisin edellisen pallon kohdalle. Seuraava pelaaja saa sitten pyörittää noppaa kahdesti.

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

Jos pelaaja ei kykene saavuttamaan yhtä numeroistaan nopan heiton numeroilla, hän siirtyy pallon päälle, joka antaa hänelle paremman aloitusaseman seuraavaa siirtoa varten (esimerkiksi rivi tai sarake, jossa on useita hänen numeroitaan) Tässä myöskin hänen täytyy keksiä asiaankuuluva las-ku, antaa oikea vastaus ja vasta sitten on lupa kääntää pallo.

Jos pelaaja ei voi käyttää nopan heitolla saatua numeroa saavuttaakseen toisen pallon, koska hänen pitäisi hypätä kertotaulualustan reunan yli niin tehdäkseen, hänen täytyy luopua vuorostaan ja peli siirtyy seuraavaan pelaajaan.

Kaikki pelin aikana aktivoituneet pallot jäävät aktivoituun asentoonsa. Tällä tavoin on huomattavasti helpompi suunnata ympäri kertotaulualustaa.

Pelin loppu:

Voittaja on se, joka on ensimmäisenä päässyt eroon kaikista korteistaan.

Variaatiot:

- A) Käyttäen jokerikortteja: Kaikki pelin alussa nostetut jokerit voidaan käyttää minkä tahansa siirron aikana. Jos pelaaja nostaa jokerin myöhemmin pelin kuluessa, hän voi asettaa pelimerkkinsä minkä tahansa haluamansa pallon päälle. Ennen kuin pelaaja saa asettaa pelimerkkinsä tavoitenumeralle, hänen täytyy keksiä asiaankuuluva kertolaskutehtävä ja antaa oikea vastaus.
- B) Käyttäen jokerikortteja: Jos nopalla heitetty numero ei vie pelaajaa hyvään kohtaan kertotaulualustalla tai jos siirtoa ei voi toteuttaa (esimerkiksi, koska pelaajan pitäisi hypätä kertotaulualustan kulman yli, hän saa nostaa kortin alaspäin olevasta pinosta). Tämä tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden nostaa jokeri. Jos pelaaja ei nosta jokeria, hänen täytyy vaihtaa nostettu kortti yhteen kädessä olevista korteistaan. Tämä kortti palautetaan pinon alimmaiseksi.
- C) Pelaajat pelaavat useita kierroksia. Kierroksen lopussa voittajan pisteet määritetään laske-malla numero, joka käännettiin viimeiseksi. Tämän pelimuunnoksen taktiikkana on saada pelaajat pyrkimään eroon vähempiarvoisista korteista ensin ja pitämään korkeamman arvoiset kortit loppuun asti. Voittaja on pelaaja, joka saa suurimmat pisteet.
- D) Pelaajien ei tarvitse pitää kortteja käsissään vaan he asettavat ne ylöspäin eteensä. Jos pelaajan pelimerkki päättyy yhdelle hänen korttiensa numeroista, hän saa kääntää pois vastaa-van kortin.

PAIKKOJEN VALLOITUS

Pelaajien lukumäärä: 2

Tarvikkeet: kääntyvä kertotaulu, lukukortit, pistenoppa, 2 x 10 pelimerkkiä

Pelin pituus: n. 30 minuuttia

Päämäärä: valloittaa mahdollisimman monta palloa, riviä ja aluetta kertotaulualustalla

Valmistelut:

- käännä kaikki pallot (paitsi 1) kertotaulualustalla niiden normaaliin asentoon

TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

- lukukortit sekoitetaan ja asetetaan alaspäin pinoon
- (auttaakseen suuntautumista, ensimmäinen rivi ja sarake voidaan paljastaa)

Kuinka pelataan:**1. Liikkuminen kortteja nostamalla**

Pelaaja, joka pyöräyttää nopalla suurimman luvun, aloittaa. Hän nostaa kortin pinosta ja asettaa pelimerkinsä pallon päälle, joka vastaa kysymysnumeroa. Ennen kuin pelaaja saa asettaa pelimerkinsä pallon päälle ja aktivoida sen, hänen täytyy keksiä sopiva kertolaskutehtävä ja oikea vastaus. Jos pelaaja tekee virheen, pelimerkki poistetaan pelistä.

Molemmat pelaajat nostavat vuorotellen kortteja kunnes kaikki pelimerkit on asetettu.

Jopa tässä ensimmäisessä pelivaiheessa, pelaajat voivat yrittää valloittaa alueita ja rivejä yksittäisten pallojen lisäksi.

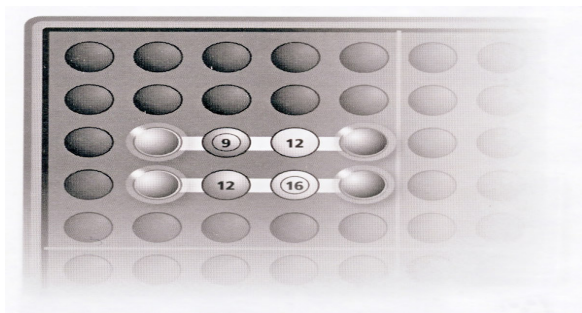
Valloitetut rivit:

- tämä tarkoittaa kaikkia palloja, jotka voidaan löytää pelaajan kahden pelimerkin välillä joko vaaka- tai pystysuorassa rivissä
- pelaajat eivät saa asettaa pelimerkkejään sen rivin sisälle, jonka hänen vastustajansa on valloittanut ja uusi rivi ei myöskään saa ylittää vastustajan riviä. Jos pelaaja ei pysty asettamaan pelimerkkiänsä, hän menettää vuoronsa.

Valloitetut alueet:

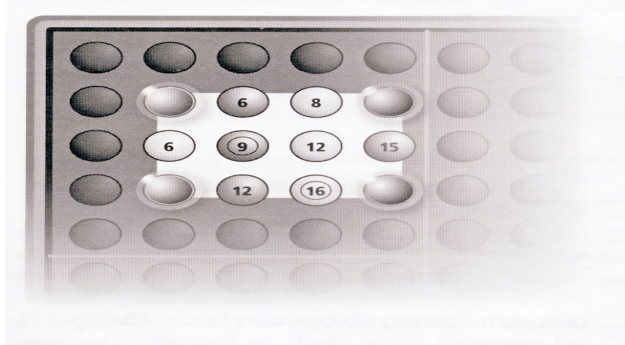
- 4 varattua kulmapalloa, jossa kaikki pallot lasketaan mukaan varattuun alueeseen. Kaikkien kulmapallojen välillä pitää olla vähintään yksi varaamaton pallo.
- Jos pelaaja onnistuu pysyvästi valloittamaan alueen, hänen vastustajansa menettää kaikki pelimerkinsä tällä alueella. Pelaaja saa liikkua yli omien alueidensa omilla pelimerkeillään.

Esimerkki: **2 valloitettua riviä** (jotka voidaan menettää uudelleen)



TUOTE: 436438 Pelipakkaus kääntyvälle kertotaululle

Valloitettu alue (jota ei voida menettää enää)



2. Liikkuminen noppaa heittämällä

Kun kaikki pelimerkit on asetettu, pelaajat jatkavat peliä heittämällä noppaa. Ohjeet pallojen valloittamisesta, riveistä ja alueista ovat kuten edellä.

Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa. Pelaaja voi siirtää pelimerkkiään joko vaakatasossa tai pystysuorassa nopan osoittaman määrän. Hän ei saa tehdä mitään käännöksiä saman siirron aikana.

Jos pelaaja ei pysty tekemään sallittua siirtoa, hänen täytyy poistaa yksi pelimerkkinsä kertotaulualustalta.

Pelaaja voi lyödä vastustajansa pelimerkin, jos hän nopan heittämisen jälkeen, voi asettaa suoraan pallon päälle, jolla on vastustajan pelimerkki. Tämä pelimerkki pitää sitten poistaa pelistä. Tekemällä tämän on mahdollista tuhota vastustajan olemassa olevat rivit. Pysyvästi valloitetun alueen kulmamerkkejä ei voi lyödä. Pallot, jotka vapautuvat siksi, että pelimerkki on poistettu tai rivi on tuhottu, täytyy palauttaa normaaliin asentoonsa

Pelin loppua kohden voi tapahtua niin, että liikkumismahdollisuuksista tulee rajatut. Silloin pelaaja voi valita haluaako hän liikkua hävittää yhden oman rivinsä tai alueensa vai poistaa mieluummin yhden pelimerkkinsä pelistä.

Pelin loppu:

Peli on ohi, kun pelaajalla on jäljellä enää 5 pelimerkkiä tai hän ei voi enää liikuttaa mitään niistä. Pelimerkkejä, jotka merkitsevät pysyvästi valloitettua aluetta tai riviä, ei tarvitse siirtää. Voittaja on se pelaajista, joka on onnistunut valloittamaan eniten palloja kertotaulualustalla.

Variaatio:

Vastustaja ei saa hypätä olemassa olevan rivin yli.