

RAZ DVA

Hra se sčítáním a odčítáním



Pravidla hry

Pro 2–4 hráče

Obsah hry

Herní plán / 4 hrací figurky ve tvaru zvířátek / 2 kostky s čísly / 1 akční kostka +/-

Průběh hry

Každý hráč si vybere svoji figurku a postaví ji na pole START. Hráči si hodí kostkou s čísly, začíná ten, který hodil nejvyšší číslo.

Začínající hráč hodí všemi kostkami a utvoří číselný příklad tak, že vezme kostku s vyšším číslem, pak akční kostku +/-, a jako poslední kostku s nižším číslem.

Hráč poté sečte nebo odečte čísla a posune svoji figurku o příslušný počet polí. Hráč např. hodí $3 + 2$, posune se tedy o 5 polí. Pokud hráč hodí kombinaci, která se rovná nule ($5 - 5 = 0$), figurku neposouvá. Pak je na řadě další hráč.

Hráč, který jako první dojde na pole CÍL, vyhrává!

(Pozn. Není nutné trefit se přesným číslem na start, pokud vám zbývají např. 2 pole do cíle, stačí hodit číslo 2 a vyšší.)

Akční pole na herním plánu

„Sudé“ nebo „Liché“: když figurka skončí na některém z těchto polí, hráč si hodí jednou číselnou kostkou. Pokud padne číslo, které určilo akční pole, posune svoji figurku o hozený počet vpřed. Pokud hodí opačné číslo, tedy liché na sudém poli a naopak, zůstává stát a musí to zkusit další kolo!

Pole s čísly: když hráč skončí na některém z těchto polí, hodí si akční kostkou. Číslo na hracím poli určuje, o kolik polí se bude hráč posouvat. Pokud hodí „+“, posouvá se o příslušný počet polí vpřed. Pokud padne „-“, posouvá se o určený počet polí vzad. Např. stoupne-li na pole 3 a kostkou hodí „+“, posouvá se o 3 políčka dopředu, hodí-li „-“, posouvá se o 3 políčka dozadu.

Zkratka: když hráč skončí svůj tah na tomto poli, posune svoji figurku dle šipek na herním plánu.

Nekonečná smyčka: všichni hráči musí projít touto smyčkou dle vyznačených šipek. Hráči se pohybují po směru hodinových ručiček do té doby než skončí svůj tah přesně na políčku „VÝCHOD“. Potom mohou smyčku v dalším kole opustit.

Tip: Pokud si chcete hru zkrátit, např. s menšími dětmi, hrajte tak, že Nekonečnou smyčku musí projít pouze hráči, kteří skončí svůj tah figurkou přesně na poli „VCHOD“. Ostatní hráči mohou jít přímoú trasou k cíli.



Distributor ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámova 13, Praha 8
www.albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010

 LEARNING
RESOURCES®

Vyrobeno firmou Learning Resources Ltd.

RAZ DVA

Hra s odčítaním a sčítaním



Pravidlá hry

Pre 2 – 4 hráčov

Obsah hry

Herný plán / 4 hracie figúrky v tvare zvieratiek / 2 kocky s číslami / 1 akčná kocka +/-

Priebeh hry

Každý hráč si vyberie svoju figúrku a postaví ju na pole ŠTART. Hráči hodia kockou s číslami. Začína ten hráč, ktorý hodil najvyššie číslo.

Začínajúci hráč hodí všetkými kockami a utvorí číselný príklad tým, že vezme kocku s vyšším číslom, potom kocku +/- a ako poslednú dá kocku s nižším číslom.

Hráč potom spočíta alebo odčíta čísla a posunie svoju figúrku o príslušný počet polí. Hráč napríklad hodí $3 + 2$, posunie sa teda o 5 polí. Ak hráč hodí kombináciu, ktorá sa rovná nule ($5 - 5 = 0$), figúrku neposúva. Potom je na rade ďalší hráč.

Hráč, ktorý ako prvý dôjde na pole CIEĽ, vyhráva.

(Poznámka: Nie je nutné trafiť sa presným číslom na štart. Ak vám napríklad zostávajú 2 polia do cieľa, stačí hodiť číslo 2 a vyššie.)

Akčné pole na hernom pláne

Párne alebo nepárne: keď figúrka hráča skončí na niektorom z týchto polí, hráč hodí jednu číselnou kockou. Ak hodí číslo, ktoré určilo akčné pole, posunie svoju figúrku o hodený počet polí vpred.

Ak hodí opačné číslo, teda nepárne na párnom poli a naopak, zostáva stáť a musí to skúsiť v ďalšom kole.

Pole s číslami: keď figúrka hráča skončí na niektorom z týchto polí, hráč hodí akčnou kockou.

Číslo na hracom poli určuje, o koľko polí sa bude hráč posúvať. Ak hodí +, posúva sa o príslušný počet polí vpred. Ak padne -, posúva sa o určený počet polí vzad. Ak napríklad vaša figúrka skončí na poli 3 a kockou hodíte +, posúvate sa o 3 políčka dopredu. Ak hodíte -, posúvate sa o 3 políčka dozadu.

Skratka: keď hráč skončí svoj ťah na tomto poli, posunie svoju figúrku podľa šípok na hernom pláne.

Nekonečná slučka: všetci hráči musia prejsť touto slučkou podľa vyznačených šípok.

Hráči sa pohybujú v smere hodinových ručičiek dovtedy, kým skončia svoj ťah presne na políčku VÝCHOD. Potom môžu slučku v ďalšom kole opustiť.

Tip: Ak si chcete hru skrátiť, napríklad s menšími deťmi, hrajte tak, že Nekonečnou slučkou musia prejsť len hráči, ktorí skončia svoj ťah figúrkou presne na poli VCHOD. Ostatní hráči môžu ísť priamou trasou k cieľu.

Distribútor SK:

Albi, s.r.o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk



Vyrobeno firmou Learning Resources Ltd.

