

Captain Smart – Žaby alebo kraby? (CPTS_64638)

Vek: od 6 rokov

Počet hráčov: 2 – 4 hráči

Dĺžka hry: 20 – 40 min.

Budete sa diviť, ako rýchlo sa naučíte násobiť! Naučte sa násobilku do 100 a rozvíjajte svoje strategické myslenie – naplňte herný plán žabami alebo krabmi a blokujte svojich protivníkov. Víťazí ten, kto ako prvý postaví svoje zvieratká do radu!

Obsah hry

- 1 veľká obojstranná herná doska
- žetóny na matematické operácie (2 žetóny navyše)
- herné žetóny (s obrázkom kraba a žaby)
- 1 malá obojstranná tabuľka na matematické operácie

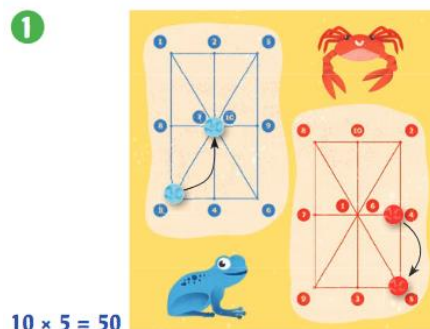
PRAVIDLÁ HRY

Popis hry

Hráči sa rozhodnú, s čím budú hrať – či s doskou s morom a žetónmi s obrázkami krabov, alebo s doskou s lúkou a žetónmi s obrázkami žiab. Vyberú si tiež tabuľku na matematické operácie: jednoduchšiu (so šesťuholníkmi) alebo náročnejšiu (s obdĺžnikmi – kde bod uprostred zodpovedá dvom číslam, napr. 1 alebo 6).

Varianty hry

Každý hráč dostane 10 žetónov so zvieratkami jednej farby a položí ich na hromádku na štartovacie pole (na kameň na doske s morom alebo na kvetinu na doske s lúkou). Najmladší hráč položí dva menšie žetóny na tabuľku na matematické operácie (jeden na červený diagram, druhý na modrý diagram, na ľubovoľné číslo, ktoré si zvolí). Potom vynásobí vybrané čísla, nájde výsledok na hernej doske a položí na neho jeden zo svojich žetónov so zvieratkom. Ďalší hráč posunie dva malé žetóny na tabuľke o jedno pole pozdĺž určených čiar (nesmie preskakovať čísla, nesmie nechať žiadny žetón bez ťahu). Hráč povie nahlas výsledok násobenia a položí svoj žetón na príslušné políčko na veľkej hernej doske. (obr. 1)



Pokiaľ hráč urobí vo svojich výpočtoch chybu, prehráva jedno kolo.












Úlohou je umiestniť 4 žetóny na hernú dosku do radu – vertikálne, horizontálne alebo diagonálne. Víťazí hráč, ktorý ako prvý umiestni 4 svoje zvieratká do radu! (obr. 2)

Hráči sa môžu pokúsiť posúvať žetóny na tabuľke na matematické operácie tak, aby zabránili spoluhráčovi vykonať požadovaný ťah a tým mu zabránili dokončiť výherný rad 4 žetónov. (obr. 4) Nemôžu však odstrániť súperove žetóny alebo umiestniť svoj žetón na políčko, ktoré je už obsadené. Pokiaľ dôjdu voľné žetóny so zvieratkami, hráči použijú tie zo svojich žetónov, ktoré sú už na hernej doske, a v ďalšom ťahu sa rozhodnú, ktorý žetón chcú premiestniť. (obr. 3)




Si víťaz!

3

								
12	36	20	30	18	6	81	24	
8	3	60			27	24	16	
1	25	32	49	10	63		90	
35	30	24	9	15	54	14	70	
80	100	18	4	28	8	36	72	
56					9	42	40	
64	16	7	48	21	20	6	12	

4



Blokujem rad modrých žiab.

Viac inšpirácie nájdete na www.CaptainSmart.eu

Redakcia: **Hubert Bobrowski**

Ilustrácia a grafický dizajn: **Ewa Iwaniuk**

Grafický dizajn škatule: **Anna Wielbut**

Adaptácia dizajnu škatule: **Anna Hegman**