



HURRI COUNT

RO



Reguli de joc

Jucători: 2-5**Vârsta:** 6 ani+, 8 ani+**Durată:** 10-15 minute

Scopul jocului

Grăbește-te să devii Maestru al socoltelilor și să colecționezi cele mai multe animale simpatice!

Câștigătorul

Jucătorul cu cele mai multe cărți cu animale câștigă. Dacă vrei să scurtezi jocul, lasă doar o parte din cărțile cu cerințe în grămadă.



Jocul conține:

- 54 de cărți cu animale
- 26 de cărți cu cerințe
- Reguli de joc

Versiunea de bază (8 ani+)

Așezare

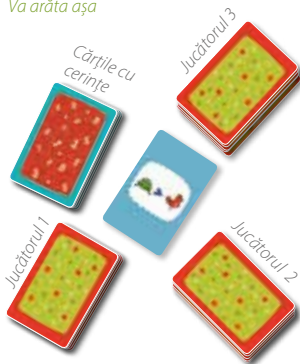
În joc se folosesc două pachete de cărți: unul cu animale și unul cu cerințe. Amestecă fiecare pachet separat.

Toate cărțile cu animale din pachet sunt împărțite în mod egal între toți jucătorii. Jucătorii își așază cărțile cu fața în jos într-un singur teanc.

Se așază o carte din pachetul de cărți cu cerințe cu fața în sus în mijlocul mesei.



Va arăta așa



Cum se joacă

Cel mai tânăr jucător începe. Când îți vine rândul, ia cartea de deasupra din teancul tău și întoarce-o cu fața. Fiecare carte nouă este așezată deasupra ultimei cărți întoarse și o acoperă complet. Doar cărțile de deasupra sunt jucate.

Când observi că este îndeplinită condiția de pe cartea cu cerință de către una dintre cărțile cu animale, trebuie să acoperi repede cartea cu cerința și să spui: „Știu!”.

Toate cărțile cu animale întoarse sunt luate în calcul pentru cartea cu cerințe. De exemplu, într-un joc cu doi jucători, dacă jucătorul 1 are cartea „2 arici” și jucătorul 2 are cartea „4 arici”, înseamnă un total de 6 arici.



Dacă ești primul care strigă „Știu!”, câștigi runda, iei toate cărțile cu animale întoarse, inclusiv pe a ta și le pui cu fața în jos la baza grămezii tale. Dacă nu e îndeplinită condiția și ai acoperit din greșeală cartea și ai spus „Știu!”, primești o penalizare și trebuie să dai fiecărui jucător o carte cu animale de la tine. Într-un joc cu patru jucători, în caz de penalizare dai o carte cu animale doar jucătorilor din dreapta și stânga ta.

După ce runda e câștigată, o nouă carte cu cerințe este pusă peste ultima carte cu cerințe care deja a fost jucată.

Dacă rămâi fără cărți cu animale, ai ieșit din joc. Grămada ta de cărți rămâne în joc până când este revendicată de către jucătorul care câștigă runda.

Jocul se termină când:

- Toți jucătorii cu excepția unuia singur au rămas fără cărți cu animale.
- Toate cărțile cu cerințe au fost jucate.

Tipuri de cărți cu cerințe

Sunt trei tipuri de cărți cu cerințe:

1. Sumă exactă

Dacă totalul unui animal de pe o carte cu animale corespunde cu cel de pe cartea cu cerințe, asigură-te că ești primul care o acoperă!

Va arăta așa:



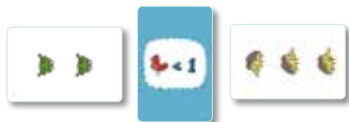
Cărțile întoarse cu animale au 2 și 4 arici, deci totalul este 6. Astfel, condiția e îndeplinită.

2. Ecuatii cu numere

În acest caz, cerința se aplică unui singur tip de animal.



Cărțile întoarse cu animale au un total de 9 broscuțe (5 + 4). Astfel, condiția e îndeplinită.

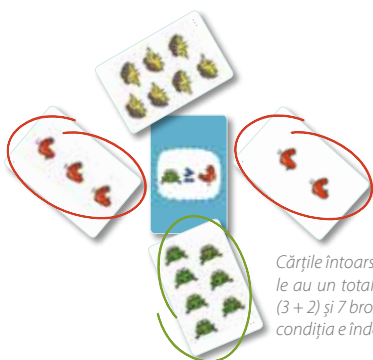


Dacă animalul lipsește de pe toate cărțile cu animale întoarse, acest lucru înseamnă că totalul aceluia tip de animal este 0 și acesta este mai mic decât orice alt număr. Exemplul din ilustrație îndeplinește condiția „păsări, mai puțin de 1”, deoarece nu e nicio pasăre. Condiția poate fi îndeplinită chiar și când doar o singură carte cu animale este întoarsă.

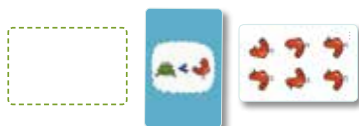
3. Ecuatia cu animale

Trebuie să compari suma unui tip de animal cu suma altor tipuri de animale de pe toate cărțile cu animale întoarse.

Va arăta așa:



Cărțile întoarse cu animale au un total de 5 păsări (3 + 2) și 7 broscuțe. Astfel, condiția e îndeplinită.



În prima rundă se întorc cărți cu animale care conțin 6 păsări, dar nu sunt broscuțe. Acest lucru înseamnă că numărul total de broscuțe este 0. Astfel, condiția e îndeplinită.

Jocul cu copii mai mici (6 ani+)

În această versiune e bine de eliminat elementul de viteză și fiecare jucător să poată examina bine cărțile întoarse. Astfel, doar jucătorul cu ultima carte cu animale întoarsă poate striga „Știu!”. Dacă acesta consideră că nu e îndeplinită condiția, cărțile rămân la loc și runda se mută la următorul jucător.

Toate cărțile cu animale și cu cerințe sunt marcate cu unul, două sau trei puncte reprezentând nivelul de dificultate. Astfel, se poate începe jocul cu cărțile cu un punct și treptat se adaugă și cărțile cu două sau trei puncte.

Puteți juca apoi cu cărțile din jocul HurriCount Mathitude pentru a face jocul interesant și avansat!



- Alte cărți cu animale! Provocări noi pentru calcul în viteză.
- Cameleonul șmecher face jocul și mai interesant!
- Cărți cu cerințe super trăsnite vor determina să-ți folosești mintea la maximum!

THE BRAINY BAND

