



SUPER MATH SPY



Speedy game of math

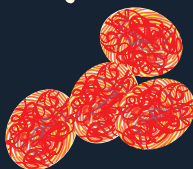
Obiectivul jocului :

Rezolva primul cele 5 carduri cu misiuni si vei deveni Super Spion Sef.

Familiarizeaza-te cu piesele de joc:

• Cardurile cu Misiuni-

sunt carduri cu numere (de la 1- 100).
Trebuie sa descoperi prin ce ecuatie poti
ajunge la cifra- tinta de pe acest card.



• Jetoanele cu amprente-

sunt numerotate cu cifrele de la 1- 9. Aceste
jetoane sunt folosite pentru a face o ecuatie al
carui rezultat sa fie cifra-tinta de pe cardurile cu
Misiuni.



• Zarul cu operatii-

Iti arata ce operatie trebuie sa folosesti in cadrul
ecuatiei. Daca nimeresti "Super Spionul"



poti sa faci o ecuatie folosind oricare dintre
operatiile matematice de pe zar.



• Ochelarii Spionului-

li ajuta pe jucatori sa descopere
cifrele ascunse pe jetoanele cu
amprente.



Pregatirea pentru joc si regulile

- Jocul se poate juca in 2- 4 jucatori.
- Fiecare jucator va purta Ochelarii Spionului.
- Jetoanele cu amprente sunt asezate in mijlocul zonei de joc, astfel incat toti jucatorii sa poata ajunge la ele.
- Amesteca Cardurile cu Misiuni si imparte cate 5 Carduri fiecarui jucator. Jucatorii vor tine cele 5 carduri in fata lor, cu fata in jos.
- La fiecare runda toti jucatorii participa la joc.
- Fiecare jucator trage primul card din teancul pe care il are.
- Unul dintre jucatori da cu zarul cu operatii matematice. Operatia matematica indicata de zar va fi folosita cel putin o data in oricare parte a ecuatiei tale.
- Imediat ce s-a dat cu zarul vei incepe sa cauti printre jetoanele cu amprente acele cifre care iti vor folosi la obtinerea unei ecuatiei al carei rezultat sa fie cel de pe Cardul cu Misiunea ta.
- Primul jucator care rezolva misiunea striga tare "Misiune indeplinita" si scapa de cardul cu misiunea respectiva.
- Ceilalti jucatori isi pun cardurile cu misiuni pe care nu au reusit sa le finalizeze la fundul teancului lor de carduri.
- Toate jetoanele cu amprente sunt puse la loc in centru.
- Jocul continua pana cand unul dintre jucatori reuseste sa rezolve toate misiunile si nu mai ramane cu nici un card.

Daca un jucator striga "Misiune indeplinita", dar ecuatia nu este corecta, el trebuie sa traga un card cu o misiune din teancul din centru.

Cum sa rezolvi o Misiune

Trebuie sa ajungi la rezultatul de pe cardul cu misiune folosind cifrele de pe jetoanele cu amprente. Trebuie sa inventezi propria ta ecuatie cu adunari, scaderi, inmultiri si/sau impartiri, folosind cate jetoane cu amprente doresti. Singura regula este ca operatia indicata de zar sa fie folosita cel putin o data in ecuatie. In afara de aceasta operatie esti liber/a sa folosesti si alte operatii si cifre pentru a ajunge la cifra-tinta de pe cardul cu misiune. Ecuatiile au doar solutii pozitive formate din numere intregi.

Exemplu: $24 = 6 \times 4$, $8 + 8 + 8$, $(6 \times 8) / 2$, $(8 \times 4) - 8$

Daca dand cu zarul nimereti operatia de impartire " $\div$ " si cifra- tinta de pe cardul cu misiune este 55, atunci trebuie obligatoriu sa folosesti impartirea in ecuatia ta.

Exemplu: $((7 + 4) \times 5 \times 2) / 2$

Fiecare spion poate folosi cate jetoane cu amprente doresti pentru a ajunge la "tinta" de pe cardul cu misiune. Trebuie sa fii foarte rapid, altfel alt spion s-ar putea sa ia jetoanele inaintea ta. Fiecare misiune are mai multe solutii.