



Secret code 13+4 [SK]

Vek: 8 - 99 Počet hráčov: 2 - 4

Séria: Vzdelávacia hra Kód: 5855

Trvanie hry: 15 min

Agenti sa na tento večer pripravovali niekoľko mesiacov. Práve začína tajná misia „Amun Re“: agenti musia získať zlatú masku boha Slnka. Tím zložený zo štyroch agentov prenikne do múzea a pomocou správnych výpočtov sa snaží získať zložité bezpečnostné kódy.

Či už ide o sčítanie, odčítanie, násobenie alebo delenie, čísla na kockách musia hráči kombinovať tak, aby sa zhodovali s číselnými kódmi. Kto ako prvý získa všetky bezpečnostné kódy, prekoná laserové lúče a dotkne sa zlatej masky boha Slnka Amun Re? Zábavná hra pre celú rodinu trénuje nenásilnou formou matematické zručnosti.

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 hernú dosku, 4 tajní agenti, 15 žetónov s číslami, 6 kociek a návod na hru.

Položte hraciu dosku doprostred stola. Zamiešajte žetóny s číslami a položte ich na políčka so svetelnými lúčmi. Nezáleží na tom, akou stranou žetóny smerujú nahor. Každý hráč si vyberie svojho agenta a umiestni ho pred prvý svetelný lúč pri vstupe do múzea. Pripravte si kocku.

Pravidlá hry:

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí naraz všetkými šiestimi kockami. Pozrie sa na čísla na kockách a porovná ich s číslom na žetóne pred svojím agentom.

- Objavilo sa číslo zo žetónu na niektorej z kociek? Výborne! Hráč práve deaktivoval svetelný lúč.
- Číslo zo žetóna sa neobjavilo na žiadnej kocke? Teraz musíte kód spočítať. Môžete kombinovať čísla z akéhokoľvek počtu kociek a pomocou sčítania, odčítania, násobenia alebo delenia vypočítať kód. Dospeli ste k výsledku, ktorý je zhodný s číslom kódu? Potom môžete deaktivovať svetelný lúč.

Teraz môžete prejsť svetelným lúčom: váš agent ho preskočí. Vaša akcia však ešte nekončí. Kocku/kocky, ktoré ste využili na výpočet, odovzdajte ďalšiemu hráčovi. Potom znovu hodte zvyšnými kockami a snažte sa prekonať ďalší svetelný lúč. Takto pokračujete, pokiaľ nezostane žiadna kocka, alebo až do chvíle, kedy zistíte, že kód nemožno rozlúštiť. Potom je na rade ďalší hráč.

Príklad:

Lukáš hodil kockami a padli čísla 9, 8, 7, 2, 1 a 5. Využil kocku s číslom 5 a preskočil žetón s číslom 5. Kocku, na ktorej padlo číslo 5, odovzdal ďalšiemu hráčovi. Ďalej Lukáš hodil zvyšnými piatimi kockami. Spočítal si príklad „7 mínus 6“ a dostal výsledok 1. Preskočil teda žetón s číslom 1 a dve použité kocky odovzdal ďalšiemu hráčovi. Teraz hodil Lukáš tromi zvyšnými kockami. Teraz sa mu bohužiaľ nepodarilo nájsť žiadnu číselnú kombináciu, aby prekonal kód 18. Odovzdá teda i tieto tri kocky ďalšiemu hráčovi a jeho ťah končí.

Dôležité pravidlá pre agentov:

- Pred žetónom s číslom môže stáť akýkoľvek počet agentov.
- Pokiaľ stojí agent na rázcestí, potom, čo hodí kockami, si môže zvoliť, akou cestou ďalej pôjde.
- Každá kocka sa vo výpočte môže použiť len raz.

Poznámka: Existuje viac variánt, ako kód vypočítať. Čím menej kociek na výpočet použijete, tým viac možností vám zostane na výpočet ďalšieho kódu.

Záver hry:

Hráč, ktorý ako prvý prekoná poslednú zábranu s kódom 20, získava vzácnu masku boha Slnka a vyhráva hru ako najlepší matematický agent. Musíte ale ukončiť kolo. Pokiaľ na konci kola získa kód 20 i niektorý z ďalších hráčov, hráči sa podelia o poklad spoločne.

Ďalšie príklady výpočtov: variant hry pre pokročilých agentov

- Zakaždým, keď žetón s číslom deaktivujete a preskočíte, žetón otočte. To spôsobí zmenu kódu pre ďalšieho hráča.
- V jednom ťahu je možné hodiť kockami iba raz. Hráč použije na výpočet iba čísla na týchto kockách a snaží sa vypočítať čo najviac kódov pred sebou. Použité kocky odovzdá ďalšiemu hráčovi, tak ako v základnej hre.
- Hra končí, hneď ako hráč získal masku a rovnakým spôsobom sa vrátil späť ku vchodu.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



Secret code 13+4 [CZ]

Série: Vzdělávací hra Kód: 5855

Věk: 8 - 99

Počet hráčů: 2 - 4

Trvání hry: 15 min

Agenti se na tento večer připravovali několik měsíců. Právě začíná tajná mise "Amun Re": agenti musí získat zlatou masku boha Slunce. Tým složený ze čtyř agentů pronikne do muzea a pomocí správných výpočtů se snaží získat složité bezpečnostní kódy.

Ať už jde o sčítání, odčítání, násobení nebo dělení, čísla na kostkách musí hráči kombinovat tak, aby se shodovaly s číselnými kódy. Kdo jako první získá všechny bezpečnostní kódy, překoná laserové paprsky a dotkne se zlaté masky boha Slunce Amun Re? Zábavná hra pro celou rodinu trénuje nenásilnou formou matematické dovednosti.

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 herní desku, 4 tajní agenti, 15 žetonů s čísly, 6 kostek a návod na hru.

Položte hrací desku doprostřed stolu. Zamíchejte žetony s čísly a položte je na políčka se světelnými paprsky. Nezáleží na tom, jakou stranou žetony směřují nahoru. Každý hráč si vybere svého agenta a umístí jej před první světelný paprsek při vstupu do muzea. Připravte si kostku.

Pravidla hry:

Hraje se ve směru hodinových ručiček. První hráč hodí najednou všemi šesti kostkami. Podívá se na čísla na kostkách a porovná je s číslem na žetonu před svým agentem.

- Objevilo se číslo ze žetonu na některé z kostek? Výborně! Hráč právě deaktivoval světelný paprsek.
- Číslo ze žetonů se neobjevilo na žádné kostce? Nyní musíte kód spočítat. Můžete kombinovat čísla z jakéhokoliv počtu kostek a pomocí sčítání, odčítání, násobení nebo dělení vypočítat kód. Dospěli jste k výsledku, který je shodný s číslem kódu? Pak můžete deaktivovat světelný paprsek.
- Nyní můžete projít světelným paprskem: váš agent ho přeskóčí. Vaše akce však ještě nekončí. Kostku / kostky, které jste využili na výpočet, předejte dalšímu hráči. Potom znovu hodte zbylými kostkami a snažte se překonat další světelný paprsek. Takto pokračujete, pokud nezůstane žádná kostka, nebo až do chvíle, kdy zjistíte, že kód nelze rozluštit. Pak je na řadě další hráč.

Příklad:

Lukáš hodil kostkami a padli čísla 9, 8, 7, 2, 1 a 5. Využil kostku s číslem 5 a přeskóčil žeton s číslem 5. Kostku, na níž padlo číslo 5, odevzdal dalšímu hráči. Dále Lukáš hodil zbylými pěti kostkami. Spočítal si příklad "7 minus 6" a dostal výsledek 1. Přeskóčil tedy žeton s číslem 1 a dvě použité kostky odevzdal dalšímu hráči. Nyní hodil Lukáš třemi zbylými kostkami. Nyní se mu bohužel nepodařilo najít žádnou číselnou kombinaci, aby překonal kód 18. Předá tedy i tyto tři kostky dalšímu hráči a jeho tah končí.

Důležitá pravidla pro agenty:

- Před žetonem s číslem může stát jakýkoliv počet agentů.
- Pokud stojí agent na rozcestí, poté, co hodí kostkami, si může zvolit, jakou cestou dál půjde.
- Každá kostka se ve výpočtu lze použít pouze jednou.

Poznámka: Často existuje více variant, než kód vypočítat. Čím méně kostek na výpočet použijete, tím více možností vám zůstane na výpočet dalšího kódu.

Závěr hry:

Hráč, který jako první překonal poslední zábranu s kódem 20, získává vzácnou masku boha Slunce a vyhrává hru jako nejlepší matematický agent. Musíte ale ukončit kolo. Pokud na konci kola získá kód 20 i některý z dalších hráčů, hráči se podělí o poklad společně.

Další příklady výpočtů: varianta hry pro pokročilé agenty

Pokaždé, když žeton s číslem deaktivujete a přeskóčíte, žeton otočte. To způsobí změnu kódu pro dalšího hráče.

V jednom tahu lze hodit kostkami pouze jednou. Hráč použije pro výpočet pouze čísla na těchto kostkách a snaží se vypočítat co nejvíce kódů před sebou. Použité kostky předá dalšímu hráči, tak jako v základní hře.

Hra končí, jakmile hráč získal masku a stejným způsobem se vrátil zpět ke vchodu.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.