

수학 (Suhag)

REGOLAMENTO

SCOPO DEL GIOCO:

Essere il primo giocatore a completare le figure solide, con i pezzi ottenuti rispondendo esattamente alle domande.

COSTRUIRE UN SOLIDO:

Per costruire un solido unire i bastoncini e palline come mostrato nelle figure a pagina 2, ricordandosi che ogni lato deve essere costituito da un bastoncino, e ogni vertice da una pallina.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Disporre il tabellone in centro al tavolo e dividere i quattro mazzi di carte.

Inizialmente ciascun giocatore posiziona la propria pedina sulla casella dello START!, poi ognuno tira il dado. Chi ottiene il numero più basso gioca per primo, poi si procede in senso orario.

Prima di iniziare il gioco i giocatori decidono insieme la quantità di solidi che ognuno di loro deve creare per poter vincere.

CONTENUTO:

- 1 tabellone
- 40 carte riguardanti la categoria CALCOLIAMO (domande e risposte)
- 40 carte riguardanti la categoria FORMULIAMO (domande e risposte)
- 40 carte riguardanti la categoria DISEGNAMO (domande)
- 40 carte riguardanti la categoria RAGIONIAMO (domande e risposte)
- 6 pedine
- 1 dado da 6
- Bastoncini e palline

TURNO DI GIOCO:

Durante il proprio turno ogni giocatore lancia il dado e si muove sul tabellone in senso orario di tante caselle quanto indicato dal dado. Il giocatore alla sua

destra pesca la prima carta del mazzo che corrisponde alla casella su cui si è fermato il giocatore, e legge la domanda, stando ben attento a non mostrare la risposta esatta al giocatore.

Ogni colore corrisponde ad una diversa categoria.

Se il giocatore risponde correttamente alla domanda, gli viene assegnato un pezzo per costruire un solido, dopo di che il suo turno termina.

Altrimenti, se la risposta non è esatta, il turno del giocatore è finito.

Nel tabellone, oltre alle caselle normali, vi sono le caselle "speciali", ossia:

«+1» (ricevi un pezzo),

«-1» (perdi un pezzo),

«STOP» (salta un turno),

«tira un'altra volta» (ritira e prosegui)

«scambia i pezzi con un avversario» (scambi tutti i tuoi pezzi e solidi con un avversario a tua scelta).

Se capitate su una di queste caselle non dovete pescare nessuna carta.

FINE DEL GIOCO:

Un giocatore che ha tutti i solidi completati deve continuare a girare sul tabellone, senza pescare carte ma deve ancora applicare gli effetti delle caselle «speciali» fino a che non capita sullo START! Nel turno successivo dovrà tirare il dado, spostarsi di tante caselle quante indicate dal dado e rispondere correttamente alla domanda. Se la risposta è corretta quel giocatore ha vinto, altrimenti dovrà continuare il giro fino a tornare allo START!.

Se durante questa fase il giocatore perde qualche solido deve completarlo prima di poter vincere.

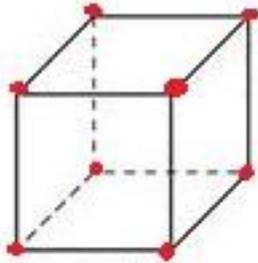
NUMERO GIOCATORI: 2+

ETA': 16+

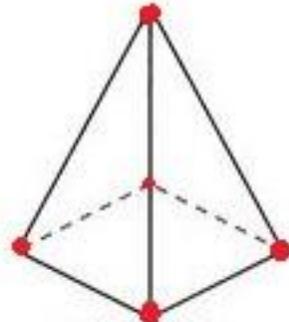
NOTA:

Questo gioco è consigliato a tutti coloro che vogliono mettere alla prova la loro abilità in campo matematico.

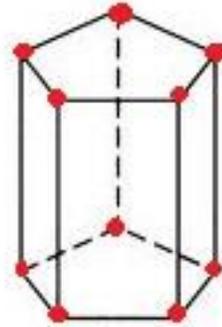
SOLIDI:



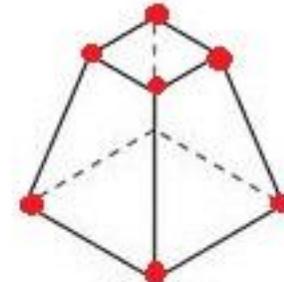
cubo



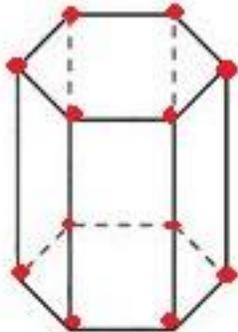
piramide
quadrangolare



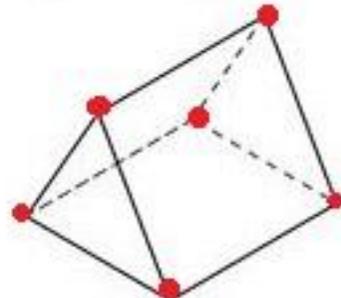
prisma
pentagonale



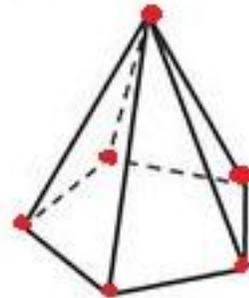
tronco
di piramide



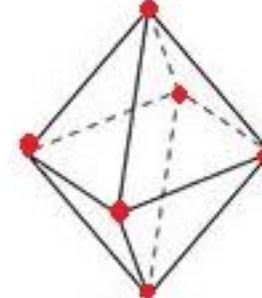
prisma
esagonale



prisma
triangolare



piramide
pentagonale



ottaedro
regolare