



Fejlesztő játék, Kalózok- Tanulj meg összeadni és kivonni! Captain Smart

CS6980

Tanuld meg, hogyan kell fejben összeadni és kivonni ezzel a szórakoztató játékkal!

Játékosok száma: 2-4 játékos

Játékidő: 10-20 perc

Ajánlott 4 éves kor felett

A játék tartalma: 4 tábla, 96 db zseton (48 db négyzet alakú zseton akcióeredményekkel és kincsekkel, 48 db zseton matematikai feladatokkal és kincsekkel)

Sajátítsd el, hogy hogyan adj össze és vonj ki fejben akár 20-ig! Legyél okos, tanulj meg gyorsan gondolkodni, és légy az első, aki összegyűjti a kalóz kincseket! Fejleszti a memóriát és a logikus gondolkodást. Tökéletes játék otthon, az óvodában és az iskolában.

A Captain Smart termékek támogatják a gyermekek számára nélkülözhetetlen készségek fejlesztését egy nagyszerű alternatívája a számítógépes vagy okostelefon játékoknak!

A játék az alábbi készségeket fejleszti:

összeadás és kivonás
koncentráció
logikai gondolkodás
memória

A játék leírása

Matrózok és óceán hódítók! Fogadjátok el a kihívást és lássuk ki gyűjti először össze a 6 kincset a kincsesládájába!

A játék menete

Minden játékos egy kalóz és kiválaszt egy játéktáblát. A négyzet alakú zsetonokat úgy helyezték el, hogy az eredmények minden játékos számára láthatóak legyenek és a téglalap alakúakat úgy, hogy rajzzal felefele legyenek. A játékosok becsukják a szemüket és húznak 6 db négyzet alakú zsetont és az eredményekkel felfelé fordítva helyezik a táblájukra. A hátoldalán lévő kincseket nem szabad megnézni!

A legfiatalabb kalóz kezdi a játékot. Választ egy téglalap alakú zsetont. Anélkül, hogy megmutatná a többi játékosnak, megnézi, hogy milyen matematikai művelet van a hátoldalán.

Ezen a ponton a játékos két lehetőség közül választhat:

-Ha úgy gondolja, hogy a zseton megegyezik a tábláján lévő egyik eredménnyel (számmal), akkor megfordítja a zsetont és ellenőrzi, hogy a kettő megegyezik. Ha kiderül, hogy a két zseton eredménye azonos, akkor megfordítja a tábláján lévő zsetont a kincssel felfelé és a téglalap alakú zseton félreteszi (arra már nincs szükség a játékban). Ezután a következő játékos van soron.

-Ha a játékos úgy gondolja, hogy a tábláján lévő számok egyike sem felel meg a művelet eredményének, akkor visszahelyezi a zsetont és következő játékos jön.

A játék addig folytatódik, amíg az egyik kalóz össze nem gyűjti az összes kincset a táblán.

Heves csatát és rengeteg zsákmányt kívánunk!

A kezdő kalózoknak lehet úgy könnyíteni a játékot, hogy a téglalap alakú zsetonokat a matematikai műveletekkel felfelé tesszük le, nem a rajzos oldalukkal. A játék menete és többi szabály megegyezik.



Gyártja:
Captain Smart
Belgijska 11,
02-511 Warsaw, Poland
web: www.captainsmart.eu



Importálja és forgalmazza:
Játék Bolygó E.C.
Tel.: +36 30 295 0949
E-mail: info@jatekbolygo.hu
web: www.jatekbolygo.hu