**Számverseny, számolást segítő társasjáték játékszabály** BE 22800

Ki lesz az első, aki elég pontot gyűjt össze a verseny megnyeréséhez? A gyorsaság és a megértés mellett viszont szükség van az óvatosságra is. Ne hagyd, hogy a szomszéd ellopja a számodat!

Játék a joker kocka használatával

Ebben az esetben távolítsuk el az egyes számot a játékból. Szükség lesz a joker kockára, ami egy kék csillagot mutat az egyes szám helyett. A számokat, a joker kockát és a számos dobókockát tegyük az asztal közepére. (a pöttyös dobókocka nem kell ebben az esetben). Minden játékos kap egy játéktáblát és egy bábut.

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Ő az első dobással meghatározza a cél számot (a számokat tartalmazó dobókockával történő dobással). Ezután dobhat a joker kockával. Ha számot dob akkor felveheti azt a számot az asztal közepéről. Ha az első játékos joker szimbólumot dob akkor sajnos üres kézzel távozik és a következő játékos jön.

A játékosok ezután sorban dobnak a joker kockával és gyűjtik a kidobott számokat. Aki ki tudja tenni a célszámot az összegyűjtött számaiból (pl: **célszám 7, és a játékosnak van egy 3-as és egy 4-es száma )** előre léphet a tábláján. A kidobott célszám mellett lévő pöttyök száma megmutatja, hogy egyet vagy kettőt léphet előre. A felhasznált számokat vissza kell tenni az asztal közepére. Amikor valaki kirakta a célszámot, akkora következő játékos dob egy újat a jokert kockával történő dobása előtt.

A joker szimbólum dobása esetén játékosnak lehetősége van ellopni egy számot valamelyik játékostársától, ezzel megkönnyítve magának a célszám kirakását.

A játékot az nyeri, aki először ér a bábujával a játéktábla végére.

Játék a normál dobókocka használatával

Ebben az esetben minden szám játékban marad és a normál dobókockát használjuk a joker kocka helyett. Az összes számot a normál és a számos dobókockát helyezzük az asztal közepére. Minden játékos kap egy játéktáblát és egy bábut.

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Ő az első dobással meghatározza a cél számot (a számokat tartalmazó dobókockával történő dobással). Ezután dob a normál kockával és felveszi a kidobott számot az asztal közepéről.

A játékosok ezután sorban dobnak a normál kockával és gyűjtik a kidobott számokat. Aki ki tudja tenni a célszámot az összegyűjtött számaiból (pl: célszám 7, és a játékosnak van egy 3-as és egy 4-es száma) előre léphet a tábláján. A kidobott célszám mellett lévő pöttyök száma megmutatja, hogy egyet vagy kettőt léphet előre. A felhasznált számokat vissza kell tenni az asztal közepére. Amikor valaki kirakta a célszámot, akkora következő játékos dob egy újat a normál kockával történő dobása előtt.

A játékot ez esetben is az nyeri, aki először ér a bábujával a játéktábla végére.