Игра математика

Целта на играта:
Да поставите на всяка от 18-те позиции съответния цвят пръстен чрез изчисляване на стойностите на три зара като се използват -събиране, изваждане, умножение, деление .. това е една вълнуваща математическа игра.
Съдържание:
Пластмасова игрална дъска разделена на 4 сектора с 18 позиции (хълмове), отбелязани от 1 до18 .
72 пластмасови пръстени в четири цвята (18 пръстена от всеки цвят)
3 игрални зара.
Как се играе:
1.Поставете дъската в центъра и пластмасовите корита в непосредствена близост до нея (виж снимката).



2. Всеки играч избира цвят сектор (червен ,син ,зелен ,жълт) и взима 20-пръстена от този цвят. Всеки играч седи до своя сектор.
3.Всички играчи хвърлят зара. Играчът, чийто зар показва най-голяма цифра излиза на първо място, след него е този хвърлил следващата по големина цифра и т.н.
4.Всеки играч от своя страна хвърля трите зара в нишата в центъра на дъската и прилага стойностите, показани както следва:
Играчът поставя пръстен на позиция в неговия/нейния сектор според цифрите, показани на зара. Например играч, който хвърля **2 ,5 и 3** може да постави пръстени директно на позиции **2 ,5 и 3** или да използва резултатите от аритметични операции, които могат да се извършват с тези стойности, като **2 + 3 + 5 = 10** или **(5x2) -3 = 7** или **5x3 = 15,2** и т.н. (вижте таблицата за различните начини за използване на стойностите, показани на кутията).
***** Играча може да използва броят показан на всеки зар, сам по себе си или като част от изчислението, само веднъж на ход. Използвайки горния пример, ако изберете цифрите показани на заровете, местите пръстените на позиции **2 ,5 и 3** а ако решите да използвате резултатите от някоя математическа операция, поставете пръстен на позиция **10,** на позиция **7** или на позиция **15** и **2** (виж повече примери в таблицата).

математически упражнения	слотове, където можете да поставяте рингове
6,5,2	6,5,2
(6+5),2	11,2
(2+5),6	7,6
(2+6),5	8,5
(6+5+2)	13
(6-2),5	4,5
(5-2),6	3,6
(6-5),2	1,2
(5+6-2)	9
(6X2),5	12,5
(2X5),6	10,6
(6:2),5	3,5
(5X6):2	15
6+(5x2)	16
5+(6X2)	17
6X(5-2)	18

* "Улавяне" - ако не можете да поставите пръстен във вашия сектор, тъй като позициите, които отговарят на хвърлените стойности са заети, можете да ги пуснете на свободните места в сектора на противника .Имайте предвид: един играч може да освободи позициите заловени по този начин и премахне тези пръстени от неговия/нейния сектор с хвърляна на подходящи стойности по време на неговия/нейния ред. Ако премахнете пръстен на противника от своето поле, пръстена се връща към този играч на когото е ,така се освобождава мястото,за вашите собствени пръстени Премахване на пръстен или пръстени от противника, се счита за пълен ход и се изчаква ред за следващ ход .

Победител е първият играч, който обхване всички 18 позиции в неговата/ нейния сектор с 18 пръстена.

Забележка примерите за начин на игра са с 4 математически операции. Играчите могат да вземат решение за нивото на играта според тяхната възраст и възможности. По-малките деца могат да започнат само с изваждане. За да се съкрати времето на игра, може да решите да използвате само позиции от 1 до 12.По-големите играчи могат да използват всички математически операции (напр.степенуване)

Играе е се с 2-4 играчи.
Размери на опаковката: 32.5 x 27 x 4.5 см.
Препоръчителна възраст: 3+ години