

## JOC CU ZARURI-PITAGORA, cod CTV\_557

Vârsta recomandată: + 6 ani

Set educativ, cu 3 variante de joc, pentru exersarea operațiilor matematice, + varianta cu zaruri a clasicului Yams.

Conține: 4 zaruri verzi cu numere impare, 4 zaruri albastre cu numere pare, 4 zaruri roșii cu operații matematice, 1 zar portocaliu cu meniul "=".

### Olimpiada de matematică (turneu)

Constă în trei ture, câte una pentru fiecare variantă de joc detaliată mai jos, în aceeași ordine în care apar ele în broșură. La sfârșitul fiecărei ture, câștigătorul jocului primește 10, următorul 7 puncte, următorul 6 puncte și așa mai departe, până la 3 puncte pentru ultimul jucător clasat, în cazul în care sunt 6 jucători.

În toate cele trei jocuri există un singur câștigător, deși jucătorii cu punctaje mai mici pot continua să joace.

Scorurile totale pentru fiecare joc în cazul olimpiadei sunt mai mici decât la jocurile individuale, respectiv: 37 de puncte pentru Jocul 1, 31 puncte pentru Jocul 2 și 2 puncte pentru Jocul 3.

În cazul unei remize la finalul turneului, câștigă persoana care a câștigat Jocul 2.

### Jocul 1- Fiecare pe rând

Cel mai tânăr jucător începe, apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic. Fiecare jucător aruncă toate cele 13 zaruri și face o operație corectă folosind cât mai multe zaruri.

Notă: Operații precum  $53 = 53$  nu sunt permise. Cifra „0” nu poate fi utilizată la începutul unui număr (de ex. 09). Nu sunt permise operații cu zero, înmulțiri și împărțiri cu unu.

Calcularea punctelor: 1 punct pentru fiecare zar cu cifre folosit, 2 puncte pentru semnul de înmulțire, 3 puncte pentru semnul de împărțire;

- 3 puncte pentru un număr cu două cifre (2 puncte cifra de la zecimale + 1 punct cifra unitate), 6 puncte pentru un număr cu trei cifre (3 puncte cifra de la sute + 2 puncte cea de la zecimale + 1 punct) și așa mai departe;
- 1 punct pentru utilizarea a 12 zaruri;
- 2 puncte pentru utilizarea tuturor celor 13 zaruri.

După ce fiecare jucător și-a finalizat ecuația în urma aruncării zarurilor, se oferă punctele bonus după cum urmează: 2 puncte jucătorului cu cel mai mare scor sau 1 punct pentru fiecare, dacă este remiză între cei cu punctaj maxim la acest joc.

Jocul continuă cu o altă rundă.

Sfârșitul jocului Câștigătorul este primul care obține 47 de puncte. În caz de egalitate, jucătorii cu scorul egal mai fac câte o operație pentru departajare.

### Jocul 2- Toți deodată

Fiecare jucător are nevoie de o coală și un creion.

Se aruncă toate cele 13 zaruri și apoi se grupează pe culoare, dar fără a schimba numărul/operația. Fiecare jucător face pe coala sa cea mai lungă ecuație posibilă. Când toată lumea a terminat, se citesc toate ecuațiile și se verifică. Puntajul se calculează ca și la Jocul 1.

Câștigătorul este primul jucător care obține 41 de puncte. În caz de egalitate, jucătorii cu scorul egal mai fac o operație pentru departajare.

### Jocul 3- Ultimul zar

Cel mai tânăr jucător începe, aruncând cele 13 zaruri și face o operație corectă folosind cât mai multe zaruri. Când a terminat, este rândul jucătorului din stânga sa, care aruncă numai zarurile care au rămas nefolosite de la aruncarea primului jucător. Cu ajutorul acestora, încearcă să modifice ecuația primului jucător, trebuind să adauge cel puțin un nou zar din cele aruncate de el/ea. Zarurile utilizate în ecuația inițială nu pot fi întoarse, dar se pot reorganiza. Jocul continuă astfel, până când jucătorul care aruncă zarurile rămase nu mai poate să adauge la ecuație altele noi.

Ultima persoană care a adăugat un zar corect la ecuație câștigă runda și i se acordă 1 punct.

Jocul începe din nou cu o nouă aruncare a tuturor zarurilor.

Sfârșitul jocului

Câștigătorul este primul care obține 3 puncte (5 puncte dacă sunt doar 2 jucători).

## Yams

Yahtzee este un joc pentru un singur jucător sau mai mulți jucătorii care fac ture. Se bazează pe varianta originală de yams care se joacă cu cinci zaruri.

Există 5 combinații diferite pe care fiecare jucător trebuie să le finalizeze aruncând cele 13 zaruri și realizând o ecuație. Odată ce are combinația finalizată, notează totalul ecuației respective pe rândul corespunzător combinației din tabel, iar apoi rândul (combinația) nu mai poate fi folosit. Jocul se încheie după 5 aruncări cu zarurile, chiar dacă unele combinații nu au fost utilizate.

Zarurile sunt aruncate o singură dată, dar până la 5 zaruri se pot arunca din nou dacă nu e posibilă realizarea unei ecuații cu ce a ieșit la prima aruncare; în acest caz, se scade un punct din valoarea finală a ecuației pentru fiecare zar aruncat din nou.

Punctele de la calcularea ecuațiilor trebuie să fie marcate în rândul corect. Dacă ecuația realizată nu se potrivește cu niciunul dintre cele rămase necomplete, se notează zero într-una din liniile care sunt încă goale.

Câștigătorul este cel care are cele mai multe puncte după 5 ture.

Cele 5 combinații:

- Albastru: ecuația conține cel puțin 3 zaruri albastre. Dacă se aruncă 4 zaruri albastre, aveți un bonus de 3 puncte;
- Verde: la fel ca albastru, dar cu zaruri verzi;
- Roșu: la fel ca albastru, dar cu zaruri roșii;
- Poker: ecuația conține 4 zaruri de aceeași culoare;
- 101: există un număr mai mare de 100

**Regulile de joc sunt disponibile și pe site-ul [www.boribon.ro](http://www.boribon.ro).**

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani! Pastrati eticheta pentru referinte ulterioare.

Producator: Djeco, Franta

Importator si distribuitor: Boribon Com, str. Viitorului nr. 21, Bucuresti, tel 0212111063 [www.boribon.ro](http://www.boribon.ro)