

Home, Sweet Home

maths card game



REGULI DE JOC

Joc de cărți cu matematică

Orasul meu frumos

JOC DE CĂRȚI CU MATEMATICĂ

Jucătorii efectuează operații simple de calcul mental pentru a câștiga jocul

A FOST ODATĂ...

...un oraș în care toate casele erau frumoase, colorate, nu prea înalte și decorate cu multe flori. Ajuțați să construiți cel mai frumos oraș posibil.

Număr de jucători: 2 până la 5

Vârsta jucătorilor: de la 7 ani

Durata fiecărei partide: 15 minutes

PIESE INCLUSE

- 72 de cărți: cărți de acoperiș (15) și cărți de fațadă (15 cu uși de intrare și 42 de etaje)
- 32 de preșuri (5 culori + verso) ● ● ● ● ●

SCOPUL JOCULUI

Câștigați numărul maxim de puncte numărând câte ferestre sunt pe fiecare fațadă și plasând cartea de acoperiș corespunzătoare deasupra.

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE

Fiecare jucător alege o culoare de preș. Plasați o carte de ușă aleasă aleatoriu în mijlocul mesei. Amestecați cărțile rămase și distribuiți câte 6 per jucător. Lăsați restul într-o grămadă pe masă.

JOCUL

Fiecare jucător își ia rândul. Jucătorul care s-a mutat cel mai recent începe primul.

Jucătorii pot face una dintre aceste două acțiuni:

A: Plasează cărți pe masă

B: Schimbă cărți cu alți jucători

Dacă niciuna dintre opțiuni nu este posibilă, jucătorul ia o carte din grămadă și următoarea persoană își ia rândul.

A: Plasează cărți pe masă

În fiecare rând, jucătorii pot plasa o carte de fațadă pe masă:

- o carte de ușă: pentru a începe construcția unei clădiri noi lângă cele existente
- o carte de etaj: plasată deasupra unei clădiri deja în construcție

Dacă aveți două sau mai multe cărți de fațadă de aceeași culoare (dar nu gri), le puteți juca împreună pe aceeași clădire în același rând dacă doriți. Astfel, vă creșteți șansele de a atinge numărul de pe una dintre cărțile voastre de acoperiș și de a termina clădirea.

Pe lângă jucarea cărților de fațadă, puteți, în orice moment al rândului vostru, plasa una sau mai multe cărți de acoperiș deasupra clădirilor. Pentru a face acest lucru, valoarea de pe cartea voastră de acoperiș trebuie să fie egală cu numărul total de ferestre de pe fațada clădirii. Odată ce ați plasat o carte de acoperiș pe o clădire, puteți pune un preș în culoarea voastră în fața ușii de intrare și câștigați numărul de puncte de pe cartea de acoperiș. Când rândul vostru s-a terminat, luați atâtea cărți câte aveți nevoie din grămadă pentru a avea din nou 6 în mână și următorul jucător își ia rândul.

B: Schimbă cărți cu alți jucători

Cărțile de fațadă gri au o utilizare diferită: dacă un jucător are 3 dintre ele, poate forța un schimb cu un alt jucător. Alegeți un jucător și luați 3 dintre cărțile lui, fără să le priviți, și dați-i cele 3 cărți gri în schimb. Apoi jocul continuă și următorul jucător își ia rândul.

REGULI

- **Clădire prea înaltă:** dacă o clădire are mai mult de 15 ferestre, este prea înaltă; scoateți-o din joc și plasați-o în partea de jos a grămezii de cărți.
- **Clădire frumoasă:** dacă un jucător plasează un acoperiș pe o clădire de aceeași culoare, valoarea de pe cartea de acoperiș este dublată.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Când nu mai sunt cărți în grămadă și nu mai sunt mutări posibile, jocul se termină.

Adunați valorile tuturor cărților de acoperiș pe care fiecare jucător le-a plasat pe clădirile lor. Jucătorul cu cele mai multe puncte este câștigătorul.

DINCOLO DE JOC

Aici aveți un joc care...

- Antrenează matematica simplă: adunare, scădere, înmulțire...
- Vă încurajează să practicați calculul mental
- Vă ajută să gestionați succesul și eșecul