

Heiti: Talnalykill 13+4! –Secret Code 13+4!

Stærðfræðispil

Aldur: 8+

Fjöldi leikmanna: 2 - 4

Leiktími: Um það bil 15 mínútur

Innihald: 1 leikborð, 4 njósnarar, 15 flísar með tölum, 6 teningar.

Hugmynd og markmið:

Mánuðum saman hafa njósnararnir undirbúið kvöldið. Nú hefst aðgerðin AMUN RA. Í teyminu eru fjórir góðir njósnarar. Þeir brjótast inn í safnið og þökk sé afburða færni þeirra í stærðfræði og nákvæmum útreikningum þá tekst þeim að leysa leynilega talnalyklana. Samlagning, frádráttur, margföldun eða deiling. Tölurnar á teningunum verða að vera settar saman þannig að þær falli saman við talnalyklana. Hver mun verða fyrstur til að komast í gegnum öll öryggishliðin sem eru með leysirgeisla? Aðeins með því að komast í gegnum öryggishliðin er hægt að ná í dýrmæta grímu AMUN RA.

Undirbúningur:

Leggið leikborðið á mitt borðið. Stokkið flísarnar með tölunum og dreifið þeim á reiti með öryggishliðum. Það skiptir engu hvor hlið snýr upp. Allir leikmenn velja njósnara og setja hann fyrir framan fyrsta öryggishliðið við innganginn að safninu. Hafið teningana við höndina.

Gangur spilsins:

Spilað er réttisælis. Sá sem getur farið hraðast með 7x töfluna byrjar. Varpið öllum teningunum, sex að tölu. Horfðu á tölurnar og berðu þær saman við talnalykilinn á flísunum fyrir framan njósnarann þinn.

Eru samsvarandi tölur á einum teninganna?

Flott! Þú slökktir á öryggishliðinu.

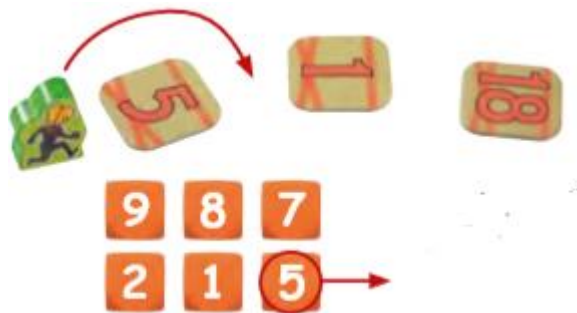
Engar tölur á teningunum svara til talnalykilinn.

Þú verður að brjóta/leysa kóðann og reikna. Þú mátt nota allar tölur sem koma upp. Svo leggur þú saman, dregur frá, margfaldar eða deilir. Ertu með niðurstöðu sem passar við talnalykilinn? Þá hefur þú slökkt á öryggishliðinu.

Nú getur þú farið yfir hliðið. Láttu njósnarann þinn hoppa yfir það. Þú átt áfram leik. Láttu sessunaut þinn fá teninginn/ana sem þú notaðir við útreikningana. Þú heldur áfram þar til enginn teningur er eftir eða þú getur ekki brotið/leyst kóðann.

Næsti á leik.

Dæmi



Jóna hefur varpað teningunum. Hún notar teninginn með tölunni 5 og stekkur yfir flísina. Sessunauturinn fær teninginn.



Jóna varpar teningunum fimm. Með því að reikna $7-6$ fær hún útkomuna 1. Njósnarinn stekkur yfir flísina. Sessunauturinn fær teningana sem voru notaðir.

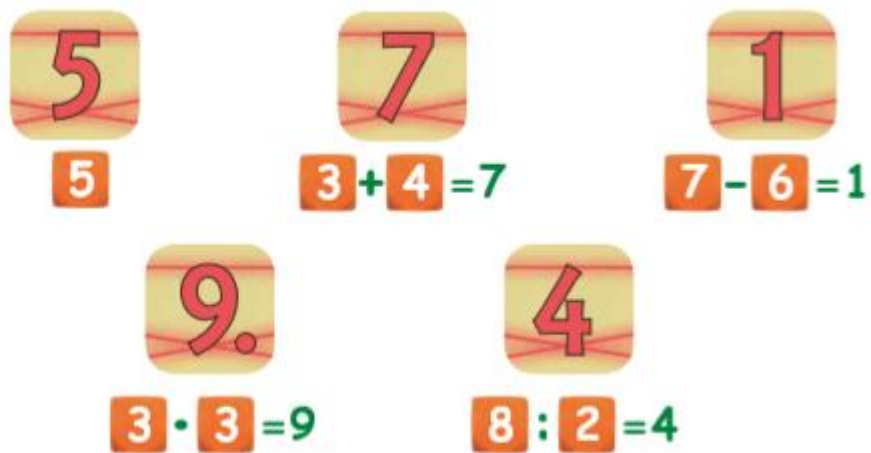




Jóna varpar teningunum þremur sem eftir eru. Því miður finnur hún enga samsetningu sem brýtur/leysir kóðann 18 svo hún lætur sessunautinn fá teningana. Hann á leik.

Leikslok:

Sá sem fyrst opnar öryggishliðið með kóðanum 20 tekur dýrmæta grímu AMUN RA og vinnur sem besti stærðfræðingurinn. En það verður fyrst að ljúka umferðinni. Ef það eru fleiri njósnarar sem komast inn í hvelfinguna þar sem gríman er þá skipta þeir fengnum með sér.

Það er einnig hægt að reikna svona:




$$2 + 3 = 5 \quad 5 + 7 = 12$$

$$7 - 4 = 3 \quad 3 \cdot 6 = 18$$

Tilbrigði við reglurnar:

Í hvert sinn sem hoppað hefur verið yfir flís þá er henni snúið við. Það breytir kóðanum fyrir öryggishliðið áður en næsti njósnari fer í gegnum það.

Aðeins má varpa teningunum einu sinni. Njósnarinn þarf að reikna eins mikið og möguleiki er á. Teningarnir sem notaðir eru ganga til sessunautarins eins og áður.

Spilið er á enda þegar þú hefur náð grímunni OG farið aftur að innganginum.

Þýðing: Eirný Valsdóttir