

Korrutustabeli mäng „Sjomi“

Art. 900000311

Õpiesmärk

- Korrutustabeli harjutamine ja kinnistamine arvudele kuni kümme
- Arendab strateegilist mõtlemist, koostööd ja suhtlemisoskust
- Õpetab toime tulema nii võidu kui ka kaotusega.

Mängijate arv: 2-6

Vanus: 7+ aastat

Komplekti kuulub:

- 61 kaarti



Ettevalmistus

Segage arvukaardid ja jagage need mängijate vahel ära. Ülejäänud kaardid asetage, pilt allpool, lauale pakki. Segage rohelised numbrikaardid ja asetage need eraldi pakki, samuti pilt allpool. Mängu alustamiseks keerake pealmine roheline kaart ümber - see määrab käimasoleva ringi korrutustabeli, ehk mis arvuga peavad lauale käidavad numbrikaardid jaguma.

Mängu käik

Mängijad käivad kellaosuti liikumise suunas, asetades ühe arvukaardi, pilt allpool, lauale. Sobivaks kaardiks loetakse sellist arvu, mis on valitud korrutustabeli korrutis. Näiteks kui lauall on kaart "7", sobivad arvud neliteist, kakkümmend kaheksa või kuuskümmend kolm. Kui mängijal ei ole sobivat arvukaarti, võib ta kasutada tähekese kaarti, mis sobib alati.

Kui mängijal puudub sobiv kaart, peab ta sellegipoolest ühe kaardi käima, isegi kui see on vale. Bluffimine on osa mängust, sest seni kuni kaart on varjatud, ei tea teised selle õigsust. Kui kaasmängija kahtlustab, et viimati käidud kaart on vale, võib ta hüüda "Sjomi". Sellisel juhul peab viimane käija oma kaardi ümber pöörama.

"Sjomi" hüüdmise tagajärjed

Kui selgub, et kaart oli tõepoolest vale, peab viimane käija võtma endale kõik lauall olevad käidud kaardid. Kui aga kaart oli õige, peab hüüatuse teinud mängija ise kõik kaardid endale võtma. Pärast Sjomi kontrolli algab uus ring. Ringi kaotaja paneb senise numbrikaardi paki põhja ja pöörab ringi uue kaardi. Uut ringi alustab alati eelmise ringi kaotaja.

Kaartide selgitused

Rohelised kaardid määravad konkreetse mänguringi korrutustabeli. Arvukaardid sisaldavad korrutustabeleid kahest kümneni. Tähekaardid tähistavad ruutarve nagu neli, üheksa või kakkümmend viis ning neid võib käia igal ajal. Arvukaartidel on üks kuni neli värvi, mis näitavad, mitme korrutustabeli hulka antud arv kuulub. Rohkemate värvidega kaardid on paindlikumad, kuna sobivad mitme tabeli puhul.

Mängu lõpp

Mängu eesmärk on vabaneda kõikidest oma kaartidest nii kiiresti kui võimalik. Võitjaks kuulutatakse mängija, kes esimesena oma kaartidest lahti saab. Kui mänguaeg saab otsa enne, kui keegi on kaartidest vabanenud, loetakse võitjaks vähima kaartide arvuga mängija.

Kasulikud nõuanded

Soovitav on ühe värviga arvukaartidest vabaneda võimalikult varakult. Kui te pole korrutises kindel, võite alati kontrollida vastust korrutustabeli koondtabelist. Õppimise eesmärgil saab mängus kasutada vaid neid kaarte, mida soovitakse parajasti harjutada.

HOIATUS! Mäng ei sobi alla 3-aastastele lastele. Sisaldab väikeseid osi. Lämpumisoht.

Tootja:

Heutink International / Educo
Nijverheidsstraat 45,
7461 AD Rijssen, Holland
Tel +31 548 536 600
www.educo.com

Heutink ametlik maaletooja Eestis:

Taibutera OÜ
Võidu 23a
11212 Tallinn
Tel. +372 528 5259
E-pood: www.taibutera.ee