

Eliksir Mnożenia

czas gry

15'

wiek graczy

7+

liczba graczy

2

ZASADY GRY

Eliksir Mnożenia to gra, która powstała, aby pomóc w nauce tabliczki mnożenia.

CEL GRY

Jesteś czarodziejem, który chce jako pierwszy schwytać 5 potworów. Aby to zrobić, należy pomnożyć wartości swoich magicznych eliksirów w taki sposób, by uzyskać wynik (iloczyn) o wartości potwora przeciwnika. Ale uważaj... Twoje potwory również mogą zostać schwytane!

ZAWARTOŚĆ

60 kart podzielonych na 2 kategorie:

- 🧪 24 karty z zielonymi potworami,
- 🧪 36 kart z fioletowymi potworami.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Usiądźcie naprzeciwko siebie.

Wybierzcie wspólnie poziom trudności gry:

- 🧪 poziom łatwy – weźcie tylko karty z zielonymi potworami [24 karty], aby grać tylko z wynikami mnożenia przez 2, 3, 4 i 5.
- 🧪 poziom średni – weźcie tylko karty z fioletowymi potworami [36 kart], aby grać tylko z wynikami mnożenia przez 6, 7, 8 i 9.
- 🧪 poziom trudny – weźcie wszystkie karty z talii [60 kart], aby grać z wynikami mnożenia przez liczby od 2 do 9.

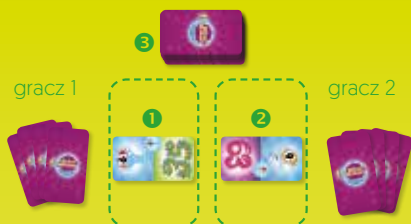
Potasujcie karty z wybranego poziomu trudności **i umieśćcie po jednej z nich przed każdym z Was** [awersem do góry] **tak, aby eliksir był zwrócony w stronę gracza.**

Każdy z graczy otrzymuje po 4 zakryte karty. Obaj gracze patrzą na swoje karty, nie pokazując ich przeciwnikowi. Z pozostałych kart **utwórzcie zakryty stos i umieśćcie go w miejscu dostępnym dla Waszej dwójki.**

NAUKA PRZEZ ZABAWĘ!

OBSZAR GRY

- 1 Obszar, w którym gracz 1 układa swoje karty.
- 2 Obszar, w którym gracz 2 układa swoje karty.
- 3 Stos kart.



POCZĄTEK GRY

Gracze grają na zmianę. Zabawę rozpoczyna młodszy z nich. Podczas swojej kolejki gracz musi wykonać 3 następujące kroki:

KROK 1

Wybierz 1 z 4 kart z ręki i połóż ją przed sobą (obok karty położonej na początku gry).

JAK WYBRAĆ KARTĘ DO POŁOŻENIA?

Celem gracza jest złapanie potwora z obszaru przeciwnika. Aby to zrobić, należy pomnożyć wartości 2 eliksirów [własnego obszaru], których iloczyn to wartość wybranego potwora.

Przykład. Drugi gracz ma potwora o wartości „63”. Na początku swojej kolejki pierwszy gracz ma w swoim obszarze eliksir „9”. Do schwytania potwora „63” brakuje mu więc eliksiru „7” [$9 \times 7 = 63$]. Jeśli ma na ręce kartę z eliksirem „7”, kładzie ją na stole.



KROK 2

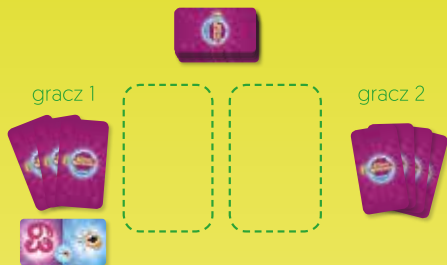
Jeśli to możliwe, użyj własnych eliksirów ułożonych na stole, aby schwycić potwora przeciwnika.

W swoim obszarze gracz szuka 2 eliksirów, które po pomnożeniu pozwolą uzyskać wartość potwora przeciwnika. Jeśli mnożenie jest możliwe, gracz używa swoich 2 eliksirów, aby schwycić potwora. Jeśli mnożenie nie jest możliwe, nic się nie dzieje.

JAK SCHWYTAĆ POTWORA?

Gracz zabiera kartę potwora i zachowuje ją jako trofeum (nie może jej zagrać). Dwie karty eliksirów, które były wykorzystane do schwywania potwora, należy umieścić na spodzie zakrytego stosu.

Przykład. W poprzednim przykładzie gracz 1 miał w swoim obszarze eliksiry „7” i „9”. Użył ich, aby schwytać potwora przeciwnika o wartości „63”. Karty z eliksirami „7” i „9” umieszcza na spodzie stosu, a kartę z potworem „63” odkłada na bok jako trofeum. Na koniec tury w obszarach graczy nie ma kart.



KROK 3

Dobierasz kartę z zakrytego stosu i ogłaszasz koniec swojej tury.
Teraz kolej na drugiego gracza.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy jeden z graczy schwyta 5 potworów przeciwnika.



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Pytanie: Żadna z moich kart po wyłożeniu nie pozwala mi schwytać potwora. Czy muszę i tak wyłożyć kartę.

Odpowiedź: TAK. Musisz wyłożyć 1 kartę, mimo że nie pozwala schwytać potwora od razu.

- P:** Czy gra toczy się dalej, gdy przed graczami nie ma żadnych wyłożonych kart?
- O:** TAK. Podczas gry może się zdarzyć, że przed którymś z graczy (albo obydwojma) nie ma żadnych kart. W nadchodzących turach pojawią się tam nowe karty, bo gracze co turę muszą wykładać po karcie.



On The Go Editions
7 rue de la vilaine
49250 Saint-Mathurin-sur-Loire, Francja
e-mail: info@onthegoeditions.fr
www.onthegoeditions.fr
Wszystkie prawa zastrzeżone.

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
e-mail: wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

- P:** Czy jeśli mogę schwytać potwora moimi wyłożonymi wcześniej kartami, to muszę w takiej sytuacji wyłożyć kolejną kartę z ręki?
- O:** TAK. W swojej turze trzeba wyłożyć 1 kartę z ręki, nawet jeśli użyjemy innych kart do schwywania potwora.
- P:** Czy istnieje limit wyłożonych kart, które mogę mieć przed sobą?
- O:** NIE. Nie istnieje limit kart, które gracz może mieć w swoim obszarze gry.
- P:** Czy mogę pomnożyć więcej niż 2 karty?
- O:** NIE. Tylko 2 karty, bo celem gry jest nauka tabliczki mnożenia.
- P:** Czy mogę schwytać więcej niż 1 potwora przeciwnika w ciągu tury?
- O:** NIE. Jeśli potwory mają tę samą wartość albo różne pomnożone eliksiry pozwalają na schwywanie różnych potworów, gracz wybiera tylko 1 potwora, którego chce schwytać.
- P:** Czy mogę wyłożyć 2 karty z ręki w celu schwywania potwora przeciwnika?
- O:** NIE. W każdej swojej turze można wyłożyć tylko 1 kartę, nie ma od tej zasady żadnych odstępstw.
- P:** Zapomniałem schwytać potwora i zauważył to mój przeciwnik. Co teraz?
- O:** Jeśli gracz uzna, że nie może nic zrobić, przechodzi do 3 kroku – dobiera kartę i ogłasza koniec swojej tury. W tym momencie przeciwnik może interweniować. Pokazuje rozwiązanie, które zostało pominięte, a gracz łąpie potwora. Jako wynagrodzenie za podpowiedź przeciwnik pobiera kartę z wierzchu zakrytego stosu i odkłada ją na bok jako swoje trofeum. Ta akcja nie liczy się jako tura w grze.
- P:** Gracze nie mają więcej kart, a stos się wyczerpał. Czy kończymy grę?
- O:** TAK. Gra się kończy, a wygrywa gracz, który schwytał większą liczbę potworów. Jeśli gracze mają po tyle samo potworów, gra kończy się remisem.
- P:** Czy jestem karany, gdy popełnię błąd w tabliczce mnożenia?
- O:** NIE. Jeśli gracz pomyli się w tabliczce mnożenia, nie ma kary. Popełnianie błędów jest rzeczą ludzką.

PODZIĘKOWANIA

Autor dziękuje Hortense, Elliotowi, Mariusowi, Rémiemu, Jess, Amandine, szkole Nolay, Charivari, Fabrik Ludik oraz strefie Tric Trac.