



MATIKKA-AGENTTI



Mainio matikkapeli

Pelin tavoite

Ole ensimmäinen agentti, joka ratkaisee tehtäväkorttien viisi salaista arvoitusta.

Tutustu pelin osiin

• Tehtäväkortit

Tehtäväkortit on numeroitu 1-100. Kortissa on luku, joka sinun tulee muodostaa laskutoimituksella.




• Sormenjälkilaatat

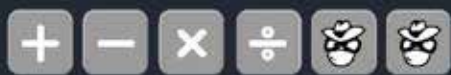
Sormenjälkilaatat on numeroitu 1-9. Laattoja käytetään laskutoimituksissa, joista muodostuu tehtäväkortin luku.



• Noppa

Noppa näyttää tehtävässä käytettävän peruslaskutoimituksen.

Jos noppa näyttää matikka-agenttia , saat käyttää mitä tahansa peruslaskutoimitusta.



• Koodia purkavat lasit

Lasit auttavat agenttia löytämään sormenjälkilaattoihin piilotetut numerot.



Pelin aloittaminen ja pelaaminen


- Pelissä on 2-4 pelaajaa eli agenttia.
- Agentit laittavat silmilleen kooda purkavat lasit.
- Sormenjälkilaatat asetetaan keskelle pelialuetta niin, että agenttien on helppo ottaa niitä.
- Tehtäväkortit sekoitetaan ja jokaiselle agentille jaetaan viisi tehtäväkorttia. Agentit laittavat tehtäväkortit eteensä pinnoon numeropuoli alaspäin.
- Kaikki agentit ratkaisevat salaista tehtävää jokaisella kierroksella.
- Jokainen agentti ottaa tehtäväkorttipinonsa päällimmäisen kortin.
- Yksi agenteista heittää noppaa ja noppa näyttää mitä peruslaskutoimitusta on ainakin käytettävä tehtävää ratkaistaessa.
- Heti kun noppaa on heitetty, alkavat agentit etsiä numeroita sormenjälkilaatoista. Agentin on käytettävä kaikki nostamansa laatat laskutoimituksessaan.
- Ensimmäinen agenteista, joka ratkaisee tehtävän huutaa "tehtävä ratkaistu". Tehtävän ratkaisu tarkastetaan yhdessä. Jos tehtävä on ratkaistu oikein, pääsee pelaaja eroon tehtäväkortistaan. Jos ratkaisu on väärin, niin agentin tulee ottaa yksi tehtäväkortti lisää aiemmin jakamattomista tehtäväkortteista.
- Muut agentit laittavat tehtäväkortin oman pinonsa alimmaiseksi.
- Kaikki sormenjälkilaatat palautetaan pelialueelle.
- Peli jatkuu kunnes ensimmäinen agenteista on ratkaissut kaikki viisi salaista tehtävää ja päässyt eroon tehtäväkortteistaan.

Tehtävien ratkaiseminen

Tehtävien ratkaiseminen

Agentti käyttää sormenjälkilaattoja muodostaakseen tehtäväkortin luvun. Numeroita voi laskea yhteen, vähentää, kertoa tai jakaa, mutta nopan näyttämää peruslaskutoimitusta on käytettävä osana laskutoimitusta. Ratkaisut ovat positiivisia kokonaislukuja.

Esimerkki: $24 = 6 \times 4, 8 + 8 + 8, (6 \times 8) / 2, (8 \times 4) - 8$

Jos nopan peruslaskutoimitus on  ja tavoiteluku 55, niin agentin tulee käyttää laskutoimituksessa jakolaskua.

Esimerkiksi $((7 + 4) \times 5 \times 2) / 2$

Agentit saavat käyttää löytämiään numeroita vapaasti etsiessään ratkaisua tehtävään. Ole nopea, etteivät muut agentit nappaa tarvitsemaasi numeroal Yhteen tehtävään voi olla useita erilaisia ratkaisuja.

Leikkien



SUPER MATH SPY



Matte på lek

Spelets syfte

Bli den första agenten som löser de fem hemliga gåtorna på uppgiftskorten.

Gå igenom de olika delar som hör till spelet

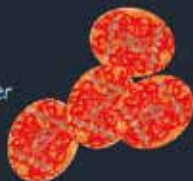
• Uppgiftskort

Uppgiftskorten är numrerade från 1 till 100. Kortet visar det tal som du ska komma fram till genom en räkneoperation.




• Brickor med fingeravtryck

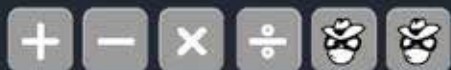
Brickorna med fingeravtryck är numrerade från 1 till 9. Brickorna används vid de räkneoperationer som bildar talet på uppgiftskortet.



• Tärning

Tärningen visar det grundläggande räknesätt som ska användas för att lösa uppgiften.

Om tärningen visar en matteagent  får du använda vilket grundläggande räknesätt som helst.



• Kodknäckande glasögon

Glasögonen hjälper agenten att hitta de siffror som är dolda på brickorna med fingeravtryck.



Att starta och spela spelet

- Spelet har 2–4 spelare eller agenter.
- Agenterna tar på sig de kokknäckande glasögonen.
- Lägg brickorna med fingeravtrycken mitt på spelområdet så att agenterna lätt kommer åt dem.
- Blanda uppgiftskorten och dela ut fem uppgiftskort till varje agent. Agenterna lägger uppgiftskorten i en hög framför sig med siffersidan nedåt.
- Alla agenter löser en hemlig uppgift under varje spelomgång.
- Varje agent plockar upp det översta kortet i sin hög med uppgiftskort.
- En av agenterna kastar tärningen, som visar vilket grundläggande räknesätt som åtminstone ska användas vid lösning av uppgiften.
- Direkt när tärningen är kastad ska agenterna börja leta efter siffror på brickorna med fingeravtryck. I sin räkneoperation ska agenten använda alla de brickor som han eller hon har plockat upp.
- Den agent som löser uppgiften först ropar "uppgiften löst".
- Kontrollera tillsammans agentens svar på uppgiften. Om svaret är korrekt kan spelaren göra sig av med sitt uppgiftskort. Om svaret inte är korrekt ska agenten ta ytterligare ett uppgiftskort bland de uppgiftskort som inte har delats ut tidigare.
- De övriga agenterna lägger sitt uppgiftskort längst ned i sin egen hög.
- Alla brickor med fingeravtryck läggs tillbaka på spelområdet.
- Spelet fortsätter tills någon av agenterna har löst alla fem hemliga uppgifter och gjort sig av med sina uppgiftskort.

Att lösa uppgifter

Agenten använder brickorna med fingeravtryck för att bilda talet på uppgiftskortet. Siffrorna kan adderas, subtraheras, multipliceras eller divideras, men det grundläggande räknesätt som tärningen visar måste användas som en del i räkneoperationen. Svaren består av positiva heltal.

Exempel: $24 = 6 \times 4$, $8 + 8 + 8$, $(6 \times 8) / 2$, $(8 \times 4) - 8$
Om det grundläggande räknesättet på tärningen är \div och det tal som ska bildas är 55 ska agenten använda division i sin räkneoperation. Till exempel $((7 + 4) \times 5 \times 2) / 2$

Agenterna får fritt använda de siffror som de hittar när de letar efter svaret på uppgiften. Var snabb så att de övriga agenterna inte roffar åt sig den siffra som du behöver!
En uppgift kan ha flera olika lösningar.