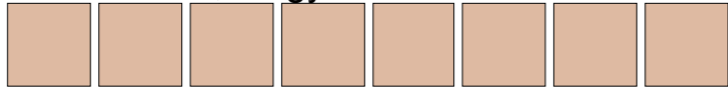




### ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezz egy '=' kockát az asztal közepére.**
- Keverd meg a maradék 93 kockát és helyezd el őket képpel lefelé.
- Alakítsatok **2 csapatot** egy vagy több fővel. Mindkét csapat random húz **8 kockát**. Állítsátok fel úgy, hogy csak ti lássátok értéküket.
- Mindkét csapat megmutatja legalacsonyabb értékű számjegyét (0-9). Az alacsonyabb számú csapat kezd. Ha ez egyenlő, a második legkisebb értékű kocka dönt a kezdésről, és így tovább.



### ÖSSZEFOGLALÁS

A csapatok felváltva **helyeznek egy érvényes egyenletet** az asztalra.

### EGY EGYENLET LEHELVEZÉSE

- Minden új egyenlet 1-8 saját kockából, plusz 1 vagy több, már az asztalon lévő kockából állhat. *Tehát az első egyenletben használnod kell az asztalra lehelyezett '=' jelet.*

- A kockáknak az egyenletben **vízszintes vagy függőleges láncot** kell alkotniuk.

- Az összes egyenlet kockáját helyezzük **ugyanabba az olvasási irányba**.

Minden egyenletet balról jobbra vagy fentről lefelé olvassatok.

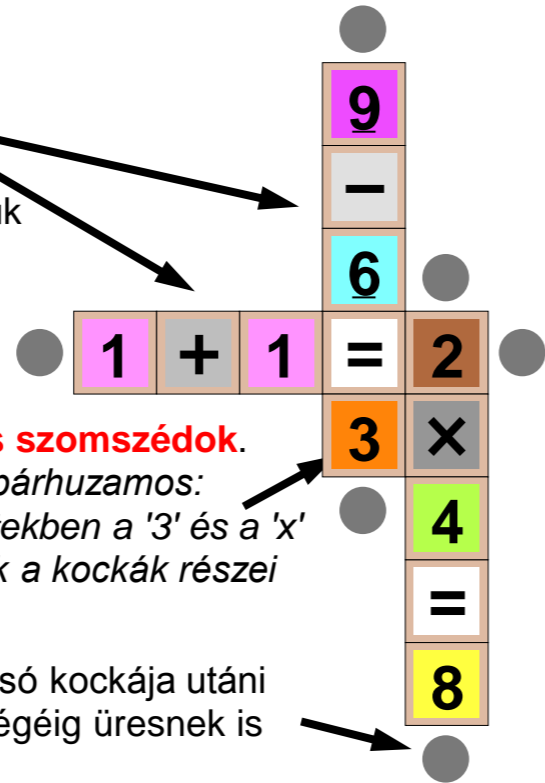
- Az egyenletek **lehetnek párhuzamos szomszédok**.

A 2 függőleges egyenlet lehet részben párhuzamos: '9-6=3' és '2x4=8'. Ezekben az egyenletekben a '3' és a 'x' kapcsolódnak egymáshoz. Később ezek a kockák részei lehetnek egy új, vízszintes egyenletnek.

- Az egyenlet első kockája előtti és utolsó kockája utáni helynek üresnek kell lennie és a játék végéig üresnek is kell maradnia!

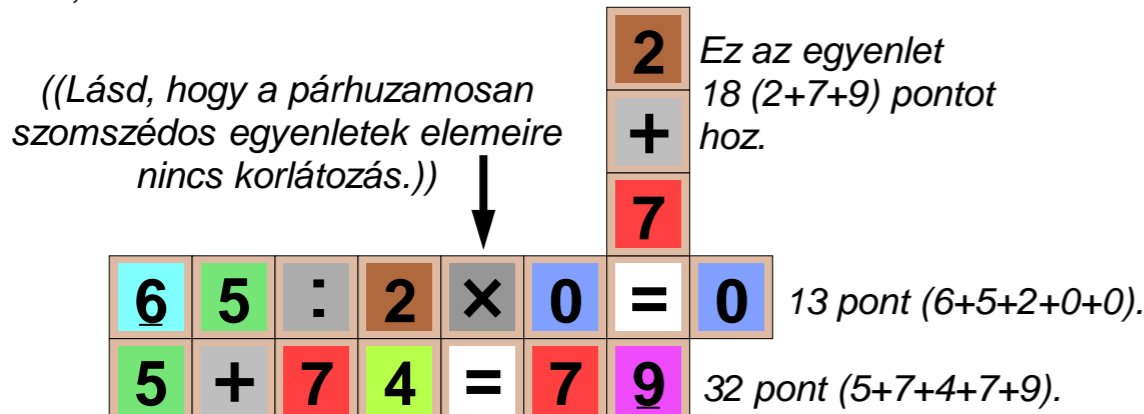
Lásd a 6 szürke pontot!

- A lerakott egyenletek kockáit nem távolítjuk el és nem rendezzük át.



### PONTOZÁS

Minden lehelyezett egyenletért annyi pontot kapsz, amennyi a benne lévő **összes számjegy** (0-9) összege. *A lehelyezett kockák értéke ugyanúgy számít, mint a már asztalon lévő kockák értéke.*



Használj tollat és papírt a pontok feljegyzésére.

### NINCS ÚJABB EGYENLET?

Egyenlet lehelyezése helyett eldobhatod egy vagy több saját kockád. Ezek a kockák **kikerülnek a játékból** és értékük titokban marad a másik csapat számára.

### HÚZZ ÚJ KOCKÁKAT

Egy egyenlet lerakása **VAGY** a 8 kockából néhány eldobása után új kockákat húzol a készletből, hogy újra 8 legyen (vagy kevesebb, ha fogy a készlet). Most a másik csapat tehet le egy egyenletet.

### A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha a készlet kiürült és már egyik csapat sem tud egyenletet lehelyezni. A legtöbb pontot szerzett csapat győz.

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta

A játék szerzője: Corné van Moorsel  
Minden jog fenntartva: Cwali

Einsteinstraat 4H  
6227 BX Maastricht (NL)  
info@cwali.nl



Játszd a SUMMY-t az interneten: www.jijbent.nl



### ÉRVÉNYES EGYENLETEK

- Minden egyenletben kell lennie '=' jelnek.
- Az '=' jel előtt két számnak és egy műveleti jelnek kell lennie. A '=' jel után egy számnak kell lennie műveleti jelek nélkül.

$$3 \times 2 = 6$$

- A számok egy vagy több számjegyből (kockákból) állnak.

$$3 \times 43 = 129$$

- A kettő vagy több számjegyből álló számok nem kezdődhetnek '0'-val.

$$: 08$$

- Egy egyenletben lehet több műveleti jel, mindegyik 2 szám között!

$$4 \times 5 + 3 - 6 = 17$$

- A szorzás  $\times$  és osztás  $:$  jönnek először,

az összeadás  $+$  és kivonás  $-$  előtt.

$$8 - 2 \times 3 = 2$$

- A szorzást és osztást az olvasásnak megfelelő sorrendben hajtjuk végre, ahogy az összeadást és kivonást is.

$$3 : 2 \times 4 = 6$$

$$7 - 3 + 1 = 5$$

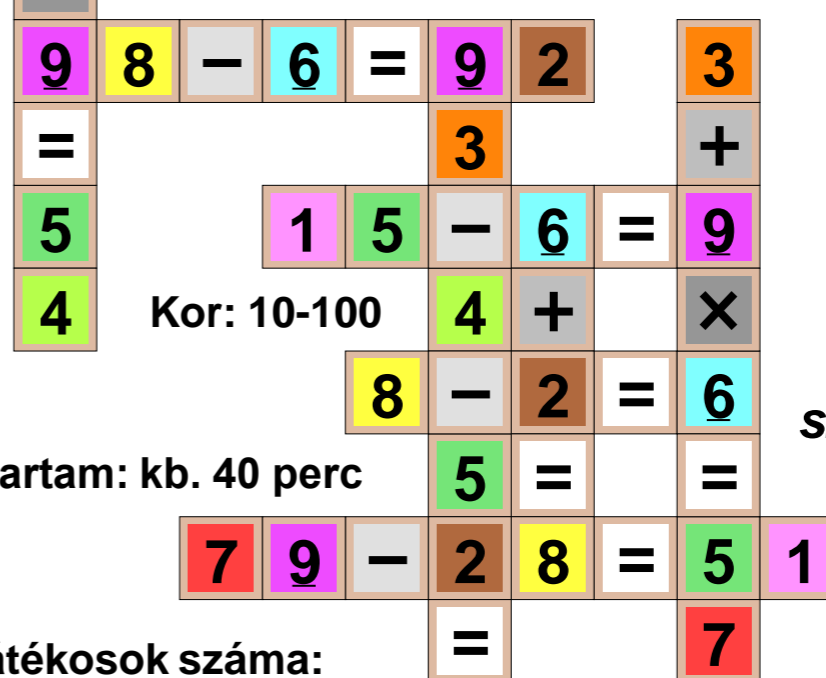
# SUMMY

Corné van Moorseltől



kiadó

**Fejleszd a fejszámolási képességeid!**



Időtartam: kb. 40 perc

Játékosok száma:  
2 csapat egy vagy több személlyel

**Rejtélyes szórakozás!**

**Oktató!**

$$67 + 3 = 70$$

számjegyek ----- 94 kocka ----- műveleti jelek



6x 6x 6x 6x 6x 6x 6x 6x 6x 6x 5x 5x 5x 5x 14x