330861 PluMinGo matikkalotto

2–6 pelaajaa
Ikäsuositus 6+
Peliaika 10–15 minuuttia

Pelipaketin sisältö

- 6 kaksipuolista pelilautaa (toinen puoli sininen, toinen punainen)
- 12 pyöreää kaksipuolista pelimerkkiä (toinen puoli sininen, toinen punainen)
- 1 punainen noppa, 1 sininen noppa
- 48 lukukorttia
- ohjeet

Pelissä opetellaan:

- Yhteen- ja vähennyslaskua lukualueella 0–10
- Kymppipareja
- Ongelmanratkaisua
- Kymmenylitystä

Pelin tavoite

Pelaajien tavoitteena on täyttää oma pelipohjansa pelimerkeillä. Ensimmäisenä pelipohjansa täyttänyt pelaaja voittaa.

Pelin valmistelut

Jokaiselle pelaajalle jaetaan yhtä monta pelilautaa. Pelimerkit asetetaan pinoon pöydälle ja lukukortit levitetään pöydälle lukupuoli alaspäin.

Yhteenlaskupelin kulku (punainen)

Käytetään pelilautojen punaista puolta. Pelaaja heittää punaista noppaa (silmäluku on esimerkiksi 3) ja kääntää lukukortin (jossa on esimerkiksi luku 5). Pelaaja laskee luvut ääneen yhteen (esimerkiksi 3 + 5 = 8 tai 5 + 3 = 8). Jos yhteenlaskun summa (tässä tapauksessa 8) on pelaajan pelilaudalla, pelaaja peittää sen lukukortilla, asettamalla lukukortin tuloksen päälle lukupuoli alaspäin. Vaihtoehtoja:

1. Jos pelaaja heittää nopalla kruunun, hän saa valita luvun välitä 1-9 ja laskea valitsemansa luvun yhteen lukukortin osoittaman luvun kanssa. Pelaajan pitää miettiä, mikä luku hänen kannattaisi valita, jotta saa peitettyä yhden ruudun pelilaudaltaan.
2. Jos pelaajan yhteenlaskun summa on yli kymmenen, pelaaja ottaa punaisen pelimerkin ja peittää pelilaudaltaan ruudun, jossa nuoli ylittää kympin. Pelaajan kääntämä lukukortti käännetään takaisin lukupuoli alaspäin samalle paikalle, josta pelaaja nosti sen.
3. Jos pelilaudalla ei ole pelaajan muodostaman yhteenlaskun summaa tai se on jo peitetty lukukortilla, pelaaja kääntää nostamansa lukukortin takaisin lukupuoli alaspäin samalle paikalle, josta hän nosti sen.

Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, kun pelaaja on peittänyt luvun pelilaudaltaan tai kääntänyt lukukortin takaisin pöydälle.

Vähennyslaskupelin kulku (sininen)

Käytetään pelilautojen sinistä puolta. Pelaaja heittää sinistä noppaa (silmäluku on esimerkiksi 7) ja kääntää lukukortin (jonka luku on esimerkiksi 9). Pelaajan pitää miettiä, kumpi luvuista on suurempi, ja vähentää pienempi luku suuremmasta ääneen laskien (esimerkiksi 9 – 7 = 2). Jos vähennyslaskun erotus (tässä tapauksessa 2) on pelaajan pelilaudalla, pelaaja peittää sena lukukortilla, asettamalla lukukortin tuloksen päälle lukupuoli alaspäin. Jos vähennyslaskun erotus on nolla, pelaaja ottaa sinisen pelimerkin ja peittää pelilaudaltaan ruudun, jossa on nolla ja käden kuva. Yhteenlaskupelin säännöt 1 ja 3 pätevät tässä pelissä.