FIN

Pelin säännöt

HurriCount Mathitude

Pelaajia: 2–5
Ikäsuositus: 7+,10+
Peliaika: 10–15 minuuttia

Sisältö:
- 46 eläinkorttia,
- 34 ehtokorttia,
- ohjevihko.

Katso englanninkielinen video pelistä: www.thebrainyband.com

Hurricount Mathitude on laajennuspaketti Hurricount-peliin. Hurricount Mathitude -korttien lisääminen alkuperäiseen Hurricount-peliin vaikeuttaa peliä, jolloin peli säilyttää kiinnostavuutensa ja pelaajat oppivat uusia taitoja.

Hurricount Mathitude -peliä voidaan pelata myös sellaisenaan. Jos et ole koskaan pelannut Hurricountia, tutustu peruspelin ohjeisiin tämän ohjeen toisella puolella.

Pelin tavoite

Kiirehdi ja kerää eniten hassuja eläimiä!

Peruspeli

Kameleontti!

Hurricount Mathitude -peliä pelataan samoilla säännöillä kuin alkuperäistä Hurricount-peliä. Pelissä on uutena hahmona kameleontti. Pelaaja, joka ensimmäisenä huomaa paljastetussa kortissa kameleontin, voi peittää kädellään kortin ja huutaa "Kameleontti!"

Esimerkiksi:

Pelaaja voi huutaa "kameleontti" vain jos kameleontin sisältävä kortti on päällimmäisenä pinossa ja ehtokortin ehto ei täyty. Jos ehtokortin ehto täyttyy, pelaajan on kortit voittaakseen pelattava kuten peruspelissä, eli peitettävä ehtokortti kädellään ja huudettava "Sainpas!". Ehdon pitää täyttyä ilman, että kameleontti lasketaan mukaan. Jos pelaaja huutaa "kameleontti" oikeassa kohdassa, hän saa ottaa pöydältä kaikki pöydälle pelatut eläinkortit ja asettaa ne oman eläinkorttipakkansa pohjalle. Jos pelaaja tekee virheen ja kortissa ei ole kameleonttia, kun pelaaja peittää kortin kädellään ja huutaa "Kameleontti", hän joutuu rangaistukseksi antamaan jokaiselle pelaajalle yhden kortin omasta eläinkorttipakastaan.

Uudet ehtokortit

Esimerkkejä uusista ehtokorteista:

Kaikkia pelin kortteja ei tarvitse käyttää jokaisella pelikerralla.

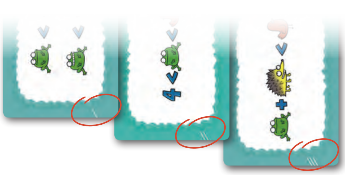
Sammakkoja on enemmän kuin neljä, mutta vähemmän kuin lintuja.

Lintuja on enemmän kuin seitsemän ja sammakoita on vähemmän kuin viisi.

Lintuja on enemmän kuin siilejä sekä sammakoita.

Valitse vaikeustaso

Korttien vaikeustaso on merkitty viivoilla kortin reunaan. Pelaaminen kannattaa aloittaa helpoimmilla, yhdellä viivalla merkityillä korteilla ja lisätä vaikeampia, kahdella tai kolmella viivalla merkittyjä kortteja peliin vähitellen.



Lisää vaikeampia kortteja peliin vähitellen. Jos pelaajia on esimerkiksi enemmän kuin kolme, pelistä kannattaa poistaa kortit, joissa on suurempi määrä (7, 8 tai 9) samanlaisia eläimiä, jottei pöydällä olevissa eläinkorteissa olevien eläinten lukumäärän laskeminen vaikeudu liikaa. Vaikeimmat, kolmella viivalla merkityt ehtokortit voivat myös olla liian hankalia alle kymmenvuotiaille.

Hurricountin / Hurricount Mathituden peruspelin säännöt (7+)

Ennen peliä

Pelissä käytetään kahta korttipakkaa: eläinkorttipakkaa ja tehtäväkorttipakkaa. Sekoita molemmat pakat erikseen. Jaa kaikki eläinkortit tasan pelaajien kesken. Pelaajat eivät katso korttejaan, vaan asettavat ne eteensä kuvapuoli alaspäin. Pelaajat nostavat pelin aikana kortteja pakastaan eteensä pinoon. Aseta yksi kortti tehtäväpakasta kuvapuoli ylöspäin pöydän keskelle.

Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa. Vuorossa oleva pelaaja nostaa päällimmäisen kortin eläinkorttipakastaan ja asettaa sen eteensä pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Uudet kortit nostetaan aina aiemman kortin päälle. Vain päällimmäinen kortti on pelissä mukana.

Kun pöydällä olevat eläinkortit täyttävät avonaisena olevan tehtäväkortin ehdon, ensimmäisenä asian huomaavan pelaajan pitää peittää nopeasti tehtäväkortti kädellään ja sanoa "Sainpas!"

Kaikki pelaajilla päällimmäisenä olevat eläinkortit huomioidaan ehdon täyttämisessä. Esimerkiksi, jos Pelaaja 1:sen päällimäisessä eläinkortissa on kaksi siiliä ja Pelaaja 2:sen kortissa on 4 silliä, pöydällä on yhteensä 6 siiliä.

Ehto voi täyttyä jo silloin kun ensimmäinen pelaaja nostaa kortin eteensä pöydälle: esimerkiksi, jos ehto on, että sammakoita pitää olla vähemmän kuin viisi, ja pelaaja nostaa kortin jossa on kolme lintua. Sammakoita on tällöin nolla, mikä on vähemmän kuin viisi.

Jos pelaaja ehtii ehdon täyttyessä ensimmäisenä sanomaan "Sainpas!", hän voittaa kierroksen ja saa kaikki pyödälle nostetut eläinkortit (mukaanlukien omansa) ja lisää ne omaan eläinkorttipakkaansa. Jos pelaaja sanoo "Sainpas!" vaikka tehtäväkortin ehto ei täyty, pelaaja joutuu rangaistuksena antamaan kaikille muille pelaajille yhden eläinkorteistaan. Jos pelissä on neljä tai useampia pelaajia, pelaaja antaa rangaistuksena eläinkortit vain molemmilla puolilla vieressään istuville pelaajille.

Kun joku pelaajista voittaa kierroksen, pöydälle nostetaan uusi tehtäväkortti vanhan tehtäväkortin päälle. Jos joltain pelaajalta loppuvat eläinkortit, hän putoaa pelistä pois. Pelistä pudonneen pelaajan pöydälle nostetut kortit pysyvät mukana pelissä, kunnes joku pelaajista voittaa kierroksen ja saa kortit itselleen.

Voittaja

Peli loppuu, kun joku seuraavista tapahtuu:

- Joku pelaajista on voittanut kaikki eläinkortit itselleen.
- Ehtokortit loppuvat. Pelaajat laskevat eläinkorttinsa ja eniten eläinkortteja kerännyt pelaaja voittaa.

Pelin kestoa voi rajoittaa vähentämällä ehtokorttien määrää.

Esimerkkejä

Pelissä on kolme pelaajaa, joiden pöydällä olevissa korteissa on yhteensä 5 sammakkoa (eli enemmän kuin neljä) ja seitsemän lintua (eli lintuja on enemmän kuin sammakkoja) – siispä ehto täyttyy ja ensimmäisenä sen huomanneen pelaajan pitää peittää ehtokortti kädellään ja huutaa "Sainpas!".

On tärkeää muistaa, että jos pöydällä ei ole yhtään tietynlaista eläintä, kyseisten eläinten lukumäärä on nolla ja se huomioidaan ehdon täyttymisessä. Esimerkiksi, jos ehdon mukaan siilejä pitää olla vähemmän kuin viisi, ja pöydällä olevissa korteissa ei ole yhtään siiliä, ehto täyttyy, koska siilejä on nolla (vähemmän kuin viisi).

Lisää oppimispelejä
www.thebrainyband.com
V.3 FIN