



HURRI COUNT

Pelaaja: 2–5

Ikäsuositus: 6+, 8+

Pelaika: 10–15 minuuttia

Pelin säännöt



Pelin tavoite

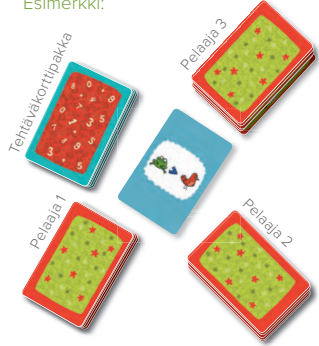
Kiirehdi ja kerää eniten hassuja eläimiä!

Voittaja

Pelaaja, joka on kerännyt eniten eläinkortteja voittaa. Lyhentääksesi pelaikaa voit poistaa osan tehtäväkorteista pelistä.



Esimerkki:



Peruspeli (8+)

Ennen peliä

Pelissä käytetään kahta korttipakkaa: eläinkorttipakkaa ja tehtäväkorttipakkaa. Sekoita molemmat pakat erikseen. Jaa kaikki eläinkortit tasan pelaajien kesken. Pelaajat nostavat 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 täyttämisenä. Esimerkiksi, jos Pelaaja 1:sen päällimmäisessä eläinkortissa on kaksi siiliä ja Pelaaja 2:sen kortissa on 4 siiliä, pöydällä on yhteensä 6 siiliä.

Jos pelaaja ehtii ehdon täytyessä ensimmäisenä sanomaan "Sainpas!", hän voittaa kierroksen ja saa kaikki pöydälle 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.

Peli päättyy kun:

- Yksi pelaaja on kerännyt kaikki eläinkortit itselleen eikä muilla ole enää eläinkortteja.
- Kaikki tehtäväkortit on käännetty pöydälle.

Tehtäväkorttien tyypit

Pelissä on kolme erilaista tehtäväkorttityyppiä.

1. Sama lukumäärä

Jos pöydällä olevissa eläinkorteissa on tasan kortin osoittama lukumäärä mitä tahansa yksittäistä eläinlajia, peitä tehtäväkortti nopeasti!

Esimerkiksi:



Pöydälle nostetuissa eläinkorteissa on 2 ja 4 siiliä, joten niitä on yhteensä 6. Ehto toteutuu.

2. Lukumäärien yhtälö

Tässä tehtävätyypissä ehto koskee vain tehtäväkortissa olevaa eläinlajia.

Jos yhdessä eläinkortissa ei ole tehtäväkortin määräämää eläinlajia, pöydällä on nolla sen lajista eläintä, ja nolla on vähemmän kuin mikään muu luku. Esimerkiksi kuvassa toteutuu ehto "Lintuja on vähemmän kuin yksi", koska pöydällä ei ole yhtään lintua.

Ehto voi täyttyä, vaikka pöydälle olisi nostettu vain yksi eläinkortti.

Esimerkiksi:



Pöydälle nostetuissa eläinkorteissa on yhteensä 9 (5 + 4) sammakkoa. Ehto toteutuu.

3. Eläinten määrien yhtälö

Tehtävässä pitää vertailla yhden eläinlajin määrää toisen eläinlajin määrään kaikissa auki olevissa eläinkorteissa.

Esimerkiksi:



Pöydällä on yhteensä 5 (3 + 2) lintua ja 7 sammakkoa. Ehto toteutuu.

Ensimmäisen pelaajan kortissa on 6 lintua, mutta pöydällä ei ole yhtään sammakkoa, eli sammakkoja on nolla. Ehto toteutuu.

Pienemmille sopiva peli (6+)

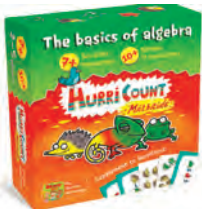
Helpotetussa pelissä ei kisata nopeudessa, joten pelaajat saavat enemmän aikaa tutkia pöydällä olevia kortteja. Tässä pelissä vain pelaaja, joka on viimeiseksi nostanut eläinkortin pöydälle voi huutaa "Sainpas!". Jos tehtäväkortin ehto ei täyty pelaajan mielestä, kortti pysyy pöydällä ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Vaihtoehto: Kaikki eläin- ja tehtäväkortit on merkitty yhdellä, kahdella tai kolmella pisteellä. Pisteet merkitsevät vaikeustasoa. Peli voidaan siis aloittaa yhdellä pisteellä merkityillä helpoilla kortteilla, ja lisätä vaikeampia kortteja peliin, kun pelaajat ovat oppineet pelin.



Lisää oppimispelejä
www.brainyband.com

V.1 FIN



Voit ottaa peliin mukaan HurriCount Mathitude-pelin kortteja, jos haluat peliin lisää matemaattisia haasteita!

- Uusia eläinkortteja! Uusia haasteita päässälaskujen harjoitteluun.
- Kenku Kameleontti lisää pelin jännitystä.
- Täysin hullunkuriset tehtäväkortit haastavat pistämään kaiken päättelyvoiman peliin!