



Cieľ hry

Pomocou násobilky nájsť správne čísla, ukladať dlaždice na správne miesto a posúvať svojich dobrodruhov po rebríku až k pokladu.

Hra rozvíja

Matematické zručnosti, rýchlosť a sústredenie, pozornosť a presnosť.

Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje 1 veľkú hracia doska (mozaiková stena), 1 malá herná doska (rebrík k pokladu), 100 mozaikových dielikov, 23 herných kariet, 1 presýpacie hodiny, 4 figúrky dobrodruhov a 1 návod na hru.

Pred začatím hry povyberajte 100 mozaikových dielikov z kartónov. Veľkú hernú dosku položte do stredu stola. Dieliky premiešajte a rozložte ich svetlou stranou nahor, čísla musia byť čitateľné jedným smerom. Vyberte jeden dielik a položte ho na „pavučinu“ v pravom dolnom rohu – tým vznikne v stene medzera.

Základná hra – Preteky na rebríku (2–4 hráči)

Príprava hry

Položte rebrík vedľa hracej dosky. Každý hráč si vyberie figúrku a postaví ju na štart (najnižší stupeň rebríka). Zamiešajte karty a každý hráč dostane 3. Zvyšok tvorí ťahací balíček.

Priebeh hry

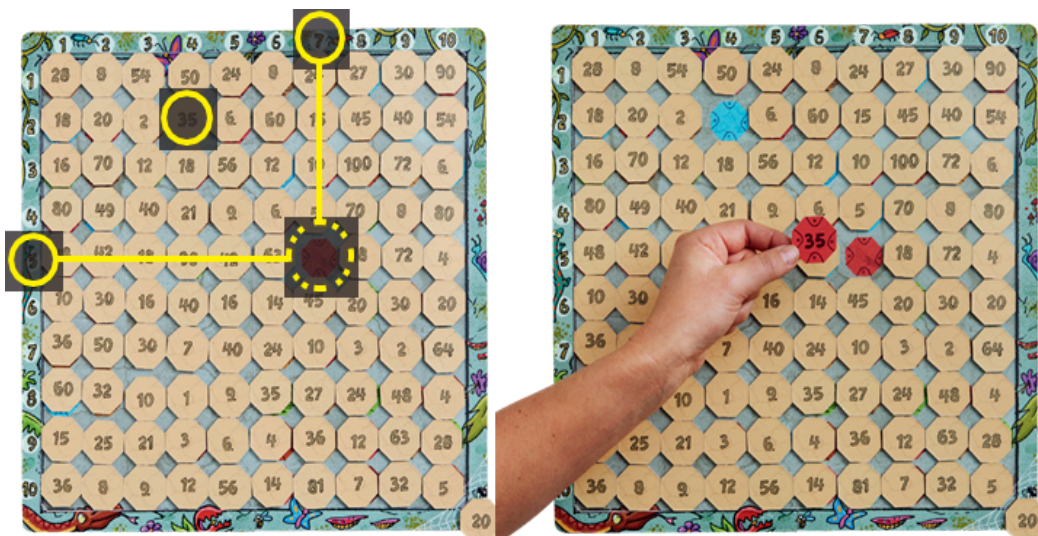
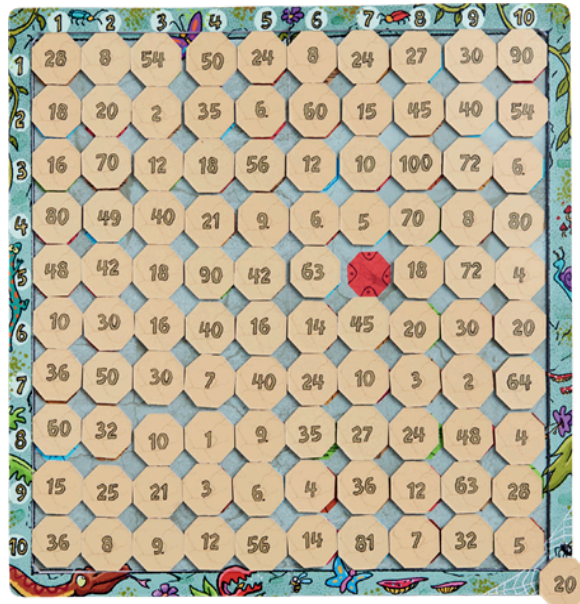
Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč. Pozrite sa na medzeru v stene – je to miesto, kam patrí výsledok násobenia čísla na vrchu stĺpca a na začiatku riadka. Vypočítame súčin a nájdeme dielik s daným číslom. Otočíme dielik a porovnáme farebný symbol so symbolom v medzere.

- Ak sa symboly zhodujú figúrka posunie o 1 stupeň hore. Dielik položíme farebnou stranou nahor do steny.
- Ak nie dielik vrátíme späť na pôvodné miesto a ťah sa končí.

Po ťahu si všetci skontrolujeme svoje karty:

- Ak sa niektoré číslo z kariet objavilo v stene, môžeme kartu odhodiť a posunúť sa o 1 stupeň hore.
- Za každú odhodenú kartu si potiahneme novú. Ak aj tá obsahuje číslo, ktoré už je na správnom mieste, môžeme ju hneď zahrať.

Príklad: Je rad na Antonovi. V medzere v mozaikovej stene je na vrchu stĺpca číslo 7 a vľavo v riadku číslo 5. Anton tieto dve čísla vynásobí a dostane výsledok 35. Nájde mozaikový dielik s číslom 35, vezme ho, otočí a porovná farebný symbol na zadnej strane s tým, ktorý je v medzere. Trafí sa! Dielik so správnym výsledkom a zhodným symbolom vloží farebnou stranou nahor do steny a posunie svojho hľadača pokladu o jeden stupeň vyššie po rebríku k bohatstvu.



Záver hry

Keď niektorý hráč dosiahne vrchol rebríka, dohrá sa aktuálne kolo. Ak tam je len jeden hráč, vyhráva hru. Ak je ich viac, vyhráva ten, kto zahral menej kariet (teda menej pomoci pri postupe). Pri rovnosti zvíťazia viacerí spoločne.

Variant pre skusenejších - Násobilkový šprint (2 - 4 hráči)

Priprava hry

Pozrite si prípravu hry pre všetky varianty, ale zatiaľ neberieme žiadny mozaikový dielik zo steny s úlohami. Najskôr položíme rebrík k pokladu vedľa mozaikovej steny. Každý hráč si vyberie figúrku dobrodruha a postaví ju pod prvý stupeň rebríka. Nepoužité figúrky vrátíme späť do krabice. Presýpacie hodiny aj balíček kariet si pripravíme tak, aby boli poruke.

Priebeh hry

Hra sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína najstarší hráč. Hráč po vašej lavici náhodne vezme mozaikový dielik zo steny s úlohami a položí ho svetlou stranou nahor na pavučinu. Hneď nato otočí presýpacie hodiny. A teraz rátate! Pozriete sa na medzeru v mozaikovej stene a čo najrýchlejšie vynásobte dve čísla – číslo v hornej časti stĺpca a číslo na začiatku riadka (viď základná hra). Máte výsledok? Potom rýchlo hľadáte dielik s rovnakým číslom na mozaikovej stene. Vezme te ho, otočíte a porovnáte farebný symbol na zadnej strane s tým, ktorý je v medzere.

Zhoduje sa farebný symbol na mozaikovom dieliku so symbolom v medzere?

Výborne! Skvelé násobenie! Keďže hráte pod tlakom presýpacích hodín, necháte ostatných hráčov, aby posunuli vašu figúrku dobrodruha o jeden stupeň vyššie po rebríku. Dielik položte farebnou stranou nahor do medzery. Ak v presýpacích hodinách ešte zostáva piesok, môžeme sa hneď pustiť do ďalšej násobilkovej úlohy v novej medzere.

Farebný symbol sa nezhoduje?

To je smola! Vráťte dielik naspäť na jeho pôvodné miesto. Ak ešte v hodinách zostáva piesok, môžete skúsiť znova. Môžete hľadať ďalej, kým v hodinách ostáva piesok. Keď sa piesok presype, niektorý spoluhráč zvolá: „Stop!“ Nezáleží na tom, koľkokrát sa pomýlite – nestrácate žiadne body. Po uplynutí času položíme mozaikový dielik z pavučiny späť do medzery svetlou stranou nahor.

Potom je na rade ďalší hráč.

Poznámka: Keď sa niektorí dobrodruh dostane na vrchol rebríka, získa hraciu kartu a začne znovu odspodu. Tieto karty si hráči odkladajú lícom nadol pred seba.

Záver hry

Keď niektorý hráč dosiahne vrchol rebríka druhýkrát, získa druhú hraciu kartu a pokračuje v hre do skončenia presýpacích hodín. Ostatní hráči dohrávajú aktuálne kolo. Vyhodnotenie:

- Ak len jeden hráč získal dve hracie karty, vyhráva hru aj poklad ukrytý za stenou.
- Ak majú dvaja alebo viac hráčov dve hracie karty, poklad získava ten, kto počas posledného kola postúpil vyššie po rebríku.
- Ak ani to nerozhodne, víťazstvo si rozdelia všetci hráči na vrchole.

Kooperatívna a sólo verzia

V tejto verzii nepotrebujeme rebrík ani karty. Cieľom je spoločne (alebo samostatne) umiestniť všetky dieliky na správne miesta podľa výsledkov násobenia. Môžete si merať čas a pokúsiť sa prekonať vlastné skóre.





Cíl hry

Pomocí násobilky najdete správná čísla, poskládejte destičky na správné místo a posuňte své dobrodruhy po žebříku k pokladu.

Hra rozvíjí

Matematické dovednosti, rychlost a soustředění, pozornost a přesnost.

Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 1 velkou herní desku (mozaiková stěna), 1 malou herní desku (žebřík k pokladu), 100 dílků mozaiky, 23 herních karet, 1 přesýpací hodiny, 4 dílky dobrodruhů a 1 návod ke hře.

Před zahájením hry si z kartonů vyberte 100 dílků mozaiky. Umístěte velkou herní desku doprostřed stolu. Zamíchejte dílky a rozložte je světlou stranou nahoru, čísla musí být čitelná jedním směrem. Vyměňte jeden dílek a položte jej na „pavučinu“ v pravém dolním rohu - tím vznikne mezera ve stěně.

Základní hra - Žebříkový závod (2-4 hráči)

Příprava hry

Umístěte žebřík vedle desky. Každý hráč si vybere figurku a umístí ji na začátek (nejnižší příčku žebříku). Zamíchejte karty a každý hráč dostane 3 karty. Zbytek tvoří dobírací balíček.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč. Podívejte se na mezera ve stěně - do ní patří výsledek vynásobení čísel na začátku sloupce a na začátku řádku. Vypočítejte součin a najděte dílek s daným číslem. Otočte dílek a porovnejte barevný symbol se symbolem v mezeře.

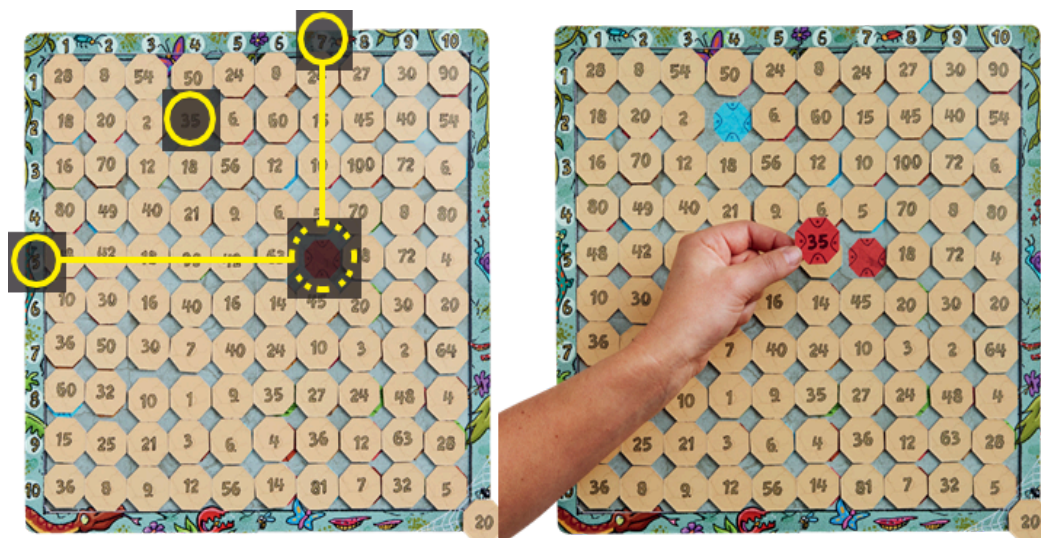
- Pokud se symboly shodují, figurka se posune o 1 úroveň výš. Umístěte figurku barevnou stranou nahoru do stěny.
- Pokud tomu tak není, figurka se vrátí na původní místo a tah končí.



Po tahu si všichni zkontrolujeme karty:

- Pokud se na stěně objeví číslo karty, můžeme kartu odhodit a postoupit o 1 úroveň výš.
- Za každou vyřazenou kartu si dobíráme novou kartu. Pokud obsahuje i číslo, které se již nachází na správném místě, můžeme ji ihned zahrát.

Příklad: Na řadě je Anton. V mezeře v mozaikové stěně je číslo 7 nahoře ve sloupci a číslo 5 je vlevo v řadě. Anton tato dvě čísla vynásobí a dostane výsledek 35. Najde díl mozaiky s číslem 35, vezme ho, otočí a porovná barevný symbol na zadní straně s tím v mezeře. Trefí se! Kousek se správným výsledkem a odpovídajícím symbolem položí barevnou stranou nahoru do zdi a posune svého hledače pokladů o jeden stupínek na žebříku k bohatství.



Závěr hry

Když hráč dosáhne vrcholu žebříčku, aktuální kolo končí. Pokud je ve hře pouze jeden hráč, vyhrává hru. Pokud je jich více, vyhrává hráč, který zahrál méně karet (tj. méně si pomohl k postupu). Při rovnosti bodů vyhrává více hráčů společně.

Varianta pro zkušenější hráče - Nasobilkový sprint (2 - 4 hráči)

Příprava hry

Podívejte se na přípravu hry pro všechny varianty, ale zatím neodstraňujte žádné dílky mozaiky ze stěny s úkoly. Nejprve vedle mozaikové stěny umístíme žebřík k pokladu. Každý hráč si vybere figurku dobrodruha a umístí ji pod první příčku žebříku. Nepoužité dílky vrátíme zpět do krabice. Připravíme si přesýpací hodiny i balíček karet tak, aby byly po ruce.

Priebeh hry

Hraje se po směru hodinových ručiček. Hru začíná nejstarší hráč. Hráč po vaší levici si náhodně vezme díl mozaiky ze stěny s úkoly a položí jej světlou stranou nahoru na pavučinu. Ihned poté otočí přesýpací hodiny. A nyní počítáte! Podíváte se na mezeru v mozaikové stěně a co nejrychleji vynásobíte dvě čísla - číslo v horní části sloupce a číslo na začátku řádku (viz základní hra). Máte výsledek? Pak rychle vyhledejte dílek se stejným číslem na mozaikové stěně. Vezměte jej, otočte a porovnejte barevný symbol na zadní straně s tím, který je v mezeře.

Odpovídá barevný symbol na mozaikové destičce symbolu v mezeře?

Výborně! Skvělá násobilka! Protože hrajete pod tlakem přesýpacích hodin, nechte ostatní hráče posunout vaši figurku dobrodruha o jednu příčku na žebříku.

Umístěte figurku barevnou stranou nahoru do mezery. Pokud v přesýpacích hodinách ještě zbývá písek, můžeme se v nové mezeře rovnou pustit do dalšího problému násobení.

Barevný symbol neodpovídá?

To je smůla! Vraťte dílek na původní místo. Pokud v hodinách stále zůstává písek, můžete to zkusit znovu. Můžete hledat tak dlouho, dokud v hodinách zůstane písek. Když je písek prosetý, jeden ze spoluhráčů zakřičí: „Stop!“ Nezáleží na tom, kolikrát uděláte chybu, neztrácíte žádné body. Po uplynutí času umístěte dílek pavoučí mozaiky zpět do mezery světlou stranou nahoru.

Pak je na řadě další hráč.

Poznámka: Když dobrodruh dosáhne vrcholu žebříku, dostane hrací kartu a začne znovu odspodu. Hráči tyto karty položí lícem dolů před sebe.

Závěr hry

Když hráč dosáhne vrcholu žebříku podruhé, obdrží druhou hrací kartu a pokračuje ve hře až do konce přesýpacích hodin. Ostatní hráči dohrávají aktuální kolo.

Vyhodnocení:

- Pokud pouze jeden hráč získá dvě hrací karty, vyhrává hru i poklad ukrytý za zdí.
- Pokud mají dvě nebo více hráčů dvě hrací karty, poklad získá hráč, který se v posledním kole posunul po žebříku nahoru.
- Pokud i ten remizuje, dělí se o výhru všichni hráči nahoře.

Kooperativní a sólová verze

V této verzi nepotřebujeme žebřík ani karty. Cílem je umístit všechny dílky dohromady (nebo samostatně) na správná místa podle výsledků násobení. Můžete si změřit čas a pokusit se překonat vlastní skóre.

