

760102 Frui10 - Kymmelmä

2–5 pelaajaa

Ikäsuositus 5+, 9+

Peliaika 10–15 minuuttia

Pelipaketin sisältö

- 35 pyöreää korttia, jossa on sininen tausta
- 15 pyöreää korttia, joissa on keltainen tausta (käytetään pelin helpommassa versiossa – Frui5)
- ohjevihko

Pelissä:

- Opitaan kymppin hajotelmat
- Yhteen- ja vähennyslaskut automatisoituvat
- Päässäälaskut nopeutuvat
- Keskittymiskyky kehittyy

Peruspeli (7+)

Sekoita pakka ja jaa jokaiselle pelaajalle yksi kortti kuvapuoli alaspäin. Aseta loput kortit nostopakaksi pöydän keskelle kuvapuoli ylöspäin.

Pelaajat kääntävät jakajan käskystä korttinsa kuvapuolen esiin ja yrittävät muodostaa kymppin hajotelman oman korttinsa ja nostopakan päällimmäisen kortin luvuista.

Hajotelman pitää muodostua kahdesta tai useammasta hedelmästä niin, että hedelmät ovat eri korteilla. Hajotelman voi muodostaa siten, että siinä on yksi hedelmä yhdestä kortista, toinen toisesta, tai kaksi hedelmää yhdestä kortista ja kolmas toisesta, ja niin edelleen. (Huom! Hajotelman muodostamisessa pitää käyttää vähintään kahta korttia!)

Hajotelma pitää muodostaa joko samanlaisista (esim. kaksi banaania, kolme mansikkaa, jne.) tai saman värisistä (kaksi vihreää hedelmää, kolme sinistä hedelmää) hedelmistä. Heti hajotelman havaitessaan pelaajan pitää ilmoittaa siitä muille pelaajille, ja kertoa, kuinka hajotelma muodostui.

Jos pelaaja huomaa hajotelman, joka muodostuu samanlaisista hedelmistä, hän huutaa “Mansikkakymppi!” tai “Päärynäkymppi!”. Jos hajotelma muodostuu samanvärisistä hedelmistä, pelaaja huutaa “Vihreä kymppi!” tai “Punainen kymppi!”

Esimerkkejä:

Punainen kymppi!

Hajotelma muodostuu kahdesta punaisesta hedelmästä, joissa on luvut 4 ja 6. Tässä tapauksessa mukaan ei lasketa punaista hedelmää, jossa on luku 7.

Ananaskymppi!

Hajotelma voidaan muodostaa yhdistämällä kaksi tai useampi samanlainen hedelmä.

Löydettyään ensimmäisenä kympin hajotelman, pelaaja saa nostaa nostopakan päällimmäisen kortin ja asettaa sen oman korttinsa päälle. Nostopakan päällimmäisenä on nyt uusi kortti ja kaikki pelaajat voivat etsiä uusia hajotelmia. Peli jatkuu, kunnes nostopakasta loppuvat kortit.

Fruu10-peruspelin sääntöjä voidaan myös helpottaa. Jokaiselle pelaajalle jaetaan kaksi korttia pakasta. Pelaajien pitää löytää kympin hajotelma kahdesta kortistaan. Löytäessään hajotelman, pelaaja ilmoittaa siitä jakajalle. Jakaja jakaa pelaajalle kaksi uutta korttia.

Pienemmille sopiva peli (5+)

Pelaajat, jotka ovat oppineet lukumäärät, mutta vasta opettelevat yhteenlaskua, voivat myös pelata Fruu10-peliä.

Hajotelmien etsimisen sijaan pelaajat etsivät pareja, jotka muodostuvat hedelmistä, jotka ovat joko samanlaisia tai saman värisiä ja sisältävät saman luvun.

Parin löytäessään pelaaja ilmoittaa siis hedelmän ja luvun tai värin ja luvun, esimerkiksi "Violetti 4!" tai "Ananas 1!".

Kolmesta viiteentoista ja takaisin (9+)

Tässä pelitavassa pyritään yhteen- ja vähennyslaskun avulla tavoiteltuun lukuun, joka vaihtuu joka kierroksella.

Tee samat valmistelut kuin peruspelissä.

Pelin alussa pelaajat etsivät lukuja, joista muodostuu yhteen- tai vähennyslaskulla luku 3, sitten 4, ja 5, ja 6, ja niin edelleen, kunnes tavoiteltu luku on 15. Kun 15 yhdistelmä on muodostettu, peli loppuu, ja pelaaja, joka on kerännyt eniten kortteja, voittaa. Vaihtoehtoisesti peliä voidaan jatkaa siten, että tavoiteluku alkaa taas laskea kohti lukua 3 (esimerkiksi 15, 14, 13, ja niin edelleen, kunnes summa on 3).

Tärkeää: Tavoiteluvun voi muodostaa paitsi yhteen- myös vähennyslaskun avulla! Esimerkiksi, jos tavoiteluku on 3, sen voi muodostaa luvuista 2 ja 5 ($5 - 2 = 3$).

Mahdollisimman iso (9+)

Tässä pelitavassa pelaajat eivät etsi kympin hajotelmaa, vaan suurimman lukumäärän yhdessä muodostavia saman värisiä tai samanlaisia hedelmiä.

Pakan kaksi ylintä korttia asetetaan kuvapuoli ylöspäin pöydälle. Peliä voidaan helpottaa käyttämällä vain yhtä korttia ja vaikeuttaa käyttämällä kolmea korttia.

Pelaajat etsivät samanlaisia tai saman värisiä hedelmiä, joiden luvuista muodostuu suurin mahdollinen summa. Summan löytäessään pelaajan pitää ilmoittaa siitä ja näyttää, mistä hedelmistä summa muodostuu. Pelaaja voi myös sanoa "Ohi" jos on sitä mieltä, että suurin summa on jo sanottu.

Korkeimman summan ensimmäisenä oikein sanonut pelaaja saa käytetyt kortit.

Fruï5 – vitosen hajotelmat

Korteissa on keltainen tausta ja lukuja väliltä 1–4, jolloin niitä voidaan käyttää pienempien lasten kanssa. Pelin säännöt ovat samat kuin Fruï10-pelissä, mutta tavoitteena on muodostaa luvun 5 hajotelma.

Katso englanninkielinen video: www.thebrainyband.com