

## 760107 Multimany - Laskikkuna

2–5 pelaajaa

Ikäsuositus 5+, 8+

Pelisaika 10–20 minuuttia

Pelipaketin sisältö

- 30 läpinäkyvää talokorttia
- 24 lukukorttia
- puinen nosturimerkki
- ohjevihko

Pelissä opetellaan:

- Lukujen 1–5 kertolaskuja
- Konkreettisesti kertolaskujen idea
- Pienemmätkin lapset ymmärtävät kertolaskun periaatteen.
- Ei pänttäämistä, vaan hauskaa pelaamista

Rakenna mahdollisimman monta taloa asettamalla kaksi talokorttia päällekkäin niin, että niiden ikkunarivit tulevat ristikkäin.

### Peruspeli ”Tajusin!” (5+)

Aseta kuusi talokorttia pöydälle ja loput talo- ja lukukortit omiin pakkoihinsa pöydän sivuun. Lukukortit asetetaan kuvapuoli alaspäin. Nuorin pelaaja aloittaa. Vuoro siirtyy myötäpäivään.

Vuorossa oleva pelaaja nostaa pakan päällimmäisen lukukortin ja asettaa sen pöydälle siten, että kaikki pelaajat näkevät kortin. Jotta kaikki näkevät kortin samalla hetkellä, kortti kannattaa nostaa pakasta pelaajasta kauimpana olevasta nurkasta kääntäen.

Kaikki pelaajat yrittävät keksiä mahdollisimman nopeasti, mitkä kaksi pöydällä olevista talokorteista muodostaisivat kortin luvun, kun talokortit asetetaan päällekkäin ja niiden ikkunoiden muodostaman ruudukon ruudut lasketaan. Vaadittuun lukuun voi päästä myös laskemalla yhteen useamman kuin yhden talokortin ikkunat. Tässä vaiheessa kukaan ei saa vielä koskea kortteihin.

Jos pelaaja löytää oikean vastauksen, hän sanoo nopeasti ”Tajusin!” ja peittää lukukortin kädellään. Peitettyään kortin pelaajan pitää näyttää, mitä taloa tai Taloja käyttäen hän pääsi vaadittuun

lukuun. Jos ratkaisu on oikein, pelaaja saa lukukortin itselleen. Talokortit poistetaan pelistä ja korvataan uusilla.

Taloja voi pistää päällekkäin vain siten, että niiden ikkunat menevät ristikkäin.

Jos yksikään pelaaja ei löydä oikeaa ratkaisua, lukukortti poistetaan pelistä. Jos pelaaja sanoo "Tajusin!", mutta ei pysty näyttämään oikeaa vastausta kolmessa sekunnissa, hänet suljetaan pois pelin seuraavalta kierrokselta rangaistukseksi, eikä hän voi voittaa sillä kierroksella kortteja.

Eniten lukukortteja kerännyt pelaaja voittaa. Peli loppuu, kun lukukortit loppuvat. Jos talokorttipakasta loppuvat kortit, pelistä poistetuista talokorteista voidaan muodostaa uusi pakka sekoittamalla ne huolellisesti.

## **Helpompi peli (5+)**

Näitä sääntöjä voidaan käyttää pelin opetteluun tai nuorempien pelaajien kanssa.

Pelissä käytetään vain talokortteja, joissa on 1, 2 tai 3 ikkunaa ja lukukortteja, joissa oleva luku on 9 tai vähemmän. Pelataan vuorotellen, mutta vain vuorossa oleva pelaaja voi huutaa "Tajusin!".

## **Iso rakennustyömaa (8+, 2–3 pelaajaa)**

Talokortit sekoitetaan, ja 25 niistä asetetaan pöydälle 5x5 neliöksi. Neliö on työmaan varasto. Loput talokortit poistetaan pelistä.

Puinen nosturimerkki asetetaan neliön keskimmäisenä olevan talokortin päälle. Tämä talo on nyt nostettavissa nosturilla työmaan varastolle, jota pelaajat käyttävät talojen rakentamiseen. Samoin kuin peruspelissä, taloja rakennetaan yhdistämällä kaksi korttia päällekkäin siten, että niiden ikkunat muodostavat ruudukon, jossa on yhtä monta ruutua kuin lukukortti osoittaa. Jokaiselle pelaajalle jaetaan kolme lukukorttia ja ne asetetaan pöydälle lukupuoli ylöspäin. Ensin pelaajat sopivat, kuka aloittaa pelin. Jos pelissä on useita kierroksia, seuraavan kierroksen aloittaa pelaaja, joka keräsi ensimmäisellä kierroksella vähiten pisteitä.

Pelin kulku

1. Pelaajat liikuttavat nosturimerkkiä lähimmille korteille ylös, alas, vasemmalle tai oikealle. Nosturimerkkiä ei voi liikuttaa viistosti. Jos joku lähimmistä korteista on jo käytetty, sen viereinen kortti on lähin kortti.
2. Kun pelaaja on liikuttanut nosturimerkin talokortille, hän nostaa talokortin työmaalle. Vain työmaalla olevia kortteja saa käyttää talojen rakentamiseen.

Työmaa

3. Pelaajat yrittävät rakentaa taloja, jossa on heidän lukukorttiansa osoittama määrä ikkunoita. Pelaajat voivat käyttää mitä tahansa työmaalla olevaa taloa. Kun pelaaja saa rakennettua talon, hän saa ottaa siihen käytetyt talokortit ja lukukortin itselleen. Kortit lasketaan kierroksen lopussa eikä niitä saa enää käyttää pelissä.

4. Talon voi rakentaa myös laskemalla kahden tai kolmen talon ikkunat yhteen. Vuoron aikana voi tehdä vain yhden lukukortin vaatiman rakennuksen. Vuoron loppuksi pelaaja nostaa uuden kortin lukukorttipakasta, ja vuoro vaihtuu.

Jos nosturimerkkiä ei voi siirtää viereiselle talokortille, koska joku muu on jo nostanut sen, pelaaja voi siirtää nosturimerkkiä kahdesti, ensin tyhjälle ruudulle ja sitten lähimmälle samansuutaiselle talokortille.

Voittaja

Pelaaja, joka on kerännyt eniten lukukortteja, voittaa. Peli loppuu kun lukukortit loppuvat tai talokorttien avulla ei voi enää muodostaa lukukorttien lukumääriä.

### **Vaihtoehtoinen pelitapa “Iso rakennustyömaa”-peliin**

Peliä voi vaikeuttaa käyttämällä 30 talokorttia, jotka asetetaan 5x6 ruudukoksi. Nosturimerkki voidaan asettaa kumpaan tahansa keskimmäisenä olevaan talokorttiin.

Peliä voi helpottaa käyttämällä vain talokortteja, joissa on 1–3 ikkunaa ja lukukortteja, joissa oleva luku on alle 9. Tässä pelissä talokortit asetetaan 4x4 ruudukoksi tai 4x5 ruudukoksi.

Katso englanninkielinen video: [www.thebrainyband.com](http://www.thebrainyband.com)