

# Vejledning til Scrable matematik

21.12.10

Aa 5810.27

## Scrable matematik

### Indhold:

Spillebrædt

80 spillebrikker med tal

84 spillebrikker med matematiske tegn (+ - x / </> =)

4 joker spillebrikker

27 bonustal kort

### Formål

Scrable matematik (MATH DASH) er et hurtigt, færdighedsafprøvende matematikspil for 2 til 8 spillere. Hver spiller skaber et kryds og tværs spil ved hjælp af talspillebrikkerne, der trækkes fra udtrækningsbunken, og de givne brikker med matematiske tegn. Spillet går ud på at færdiggøre din kryds-og-tværs korrekt, før de andre spillere bliver færdige med deres. Ved spillets afslutning er vinderen den spiller, der har færrest point.

### Klargøring

Indel spillebrikkerne i tre særskilte bunker: tal og jokere, regningsarter (+, -, x, /, </>), og lighedstegn (=). Anbring alle tal- og jokerspillebrikker, så de vender nedad midt på spillebrædtet. Spillebrikkerne med regningsarterne og lighedstegn må gerne spredes ud i bunker rundt omkring spillebrædtet, fordi de bliver brugt af de forskellige spillere, når der spilles.

### Standardspillet

- 1) Hver spiller begynder med brikker med ét hver af de fem operationer (+, -, x, / og </>) og fem lighedstegn (=) brikker. For at vinde spillet skal alle regningsarterne være blevet brugt. De behøver ikke alle at være blevet brugt, inden der må tages nye brikker ved udtrækning.
- 2) Én af spillerne siger "Tag 3" for at sætte spillet i gang.
- 3) Hver spiller tager så tre spillebrikker med tal fra midten af spillebrædtet og stiller dem så op, så

de danner en korrekt ligning eller ulighed ligesom i en kryds-og-tværs: altså vandret eller lodret på gitteret foran dem. For at danne en ligning må man gerne bruge ens egne regningsart-brikker eller fra én af bunkerne omkring brædtet. F.eks. trækker man 2, 3 og 1 kunne man danne ligningen  $2 + 1 = 3$ .

- 4) Straks når en spiller har brugt alle tre tal-brikker i et kryds-og-tværs, kalder spilleren "tag 3", og spillet fortsætter.
- 5) Straks tager alle spillerne yderligere tre nummererede spillebrikker fra midten og føjer dem til deres kryds-og-tværs. Første spiller, der bruger alle seks af deres nummererede brikker, siger, "Tag 3", og alle spillerne tager yderligere tre spillebrikker. Spillet fortsætter på denne måde, idet spillerne tager tre spillebrikker ad gangen, indtil all de nummererede spillebrikker er taget fra midten.
- 6) Når alle de nummererede brikker er fjernet fra midten, siger første spiller, der bliver færdig med sin kryds-og-tværs, "Matematikløb". Første runde er afsluttet, og scoren beregnes. Se scoringsreglerne, der følger.
- 7) På et hvilket som helst tidspunkt under spillet må kryds-og-tværs brikkerne forskydes på gitteret (se Brugen af farvede firkanter). Det er også tilladt at pille en kryds-og-tværs fra hinanden og samle den igen, gerne et andet sted på brædtet.
- 8) Man opfordres til at snakke om de matematiske regneregleres rigtighed under spillet. Hvis spillerne bliver uenige, må man gerne tage en kort pause i spillet for at undersøge sagen nærmere.
- 9) Hvis spillet bliver fastlåst, og ingen kan komme til at sige "Tag 3", må spillerne alle tage yderligere tre brikker, så spillet kan fortsætte.
- 10) Hvis der er tre spillere, bliver der én spillebrik tilovers efter sidste omgang "Tag 3". Er der to eller fire spillere, tages én eller to spillebrikker til sidst.

- 11) Hvide regningsartbrikker må til enhver tid tages i brug.
- 12) Ligninger med mere end ét led må gerne anvendes i en kryds-og-tværs, f.eks.  $1 + 4 + 7 - 2 = 10$ .
- 13) Talspillebrikkerne må gerne anvendes til at lave dobbelte eller tredobbelte tal, f.eks.  $22 - 12 = 10$ .
- 14) Joker-spillebrikker må altid erstatte enhver tal spillebrik. Fire joker-spillebrikker anvendes i standardspillet. De fire jokere virker på samme måde som i kortspil og kan anvendes til at stå for et hvilket som helst tal. En spiller må gerne erstatte en joker med det rigtige tal på et senere tidspunkt, hvis dette ønskes.
- 15) Hvis man løber tør for en bestemt regningsartbrik, må man gerne vende enhver hvid brik med bagsiden opad. Denne kan anvendes som den manglende regningsartbrik for at gøre ligningen færdig. (Dette gælder ikke for de fem oprindelige spillebrikker, der altså skal anvendes.)

### Hvordan spillet vindes

Efter at alle nummererede spillebrikker fra midten er opbrugt, vinder den spiller, der først brugere alle sine brikker op, forudsat at han/hun har brugt mindst ét af hvert ligningssymbol i sin kryds-og-tværs.

### Alternativt spil

- 1) For at få et lettere spil benyttes kun ét regningsartsymbol, eller der begyndes kun med addition- og subtraktionbrikkerne.
- 2) For at gøre spillet mere retfærdigt, når spillere på forskellige niveauer skal spille sammen, kan enkelte spillere spille med "handicap". (F.eks. skal "Maria", der er meget god til matematik, skal lave mindst én ligning med mindst fire regningsartbrikker.)

### Pointstælling

- 1) Den spiller, der kalder "Matematikløb", oplæser alle ligningerne i sin kryds-og-tværs højt. De andre spillere kontrollerer, at konstruktionen er i orden. Hvis konstruktionen er fejlfri, får den pågældende spiller 0 point for "1. runde". Hvis der er fejl, skal alle forkert placerede brikker fjernes fra spillerens kryds-og-tværs. Spilleren får point svarende til to gange summen af de fjernede brikker. NB: Brikker må ikke flyttes rundt. De skal fjernes, indtil en rigtig kryds-og-tværs bliver tilbage.
- 2) De andre spillere oplæser efter tur (i urets om-løbsretning fra vinderen) deres kryds-og-tværs ligninger. For hver gyldig kryds-og-tværs skal summen af de numeriske værdier af de ubrugte brikker noteres for spilleren. Hvis nogle af disse kryds-og-tværs løsninger er ugyldige, skal alle forkert placerede brikker fjernes, og deres værdier skal medregnes sammen med de ubrugte brikker.
- 3) Alle talbrikker skal sættes tilbage med talværdien nedad midt på brættet klar til næste spillerunde.
- 4) Spillet fortsætter med flere runder indtil én spiller opnår i alt 50 point, så spillet slutter. (Værdien 50 point må siden gerne laves om, når spillerne er blevet dygtigere.)
- 5) Spillets vinder er dén, der har laveste pointtal, når spillet slutter.
- 6) Ivrigere spillere bør spille lige så mange runder, som der er spillere, således at en stormester kan findes.

NB: Bruger man udvidet pointtælling, kan et negativt pointtal forekomme ved enkelte spillerunder.