

NOȚIUNI FUNDAMENTALE PENTRU UTILIZAREA CĂRȚILOR DE JOC

Seturi de trei cifre pentru adunări și scăderi

Toate jocurile din „Hai să calculăm“ se bazează pe seturile de **trei cifre**.

Fiecare triplet de cifre inclus într-o adunare constituie un **set** de trei. De exemplu, următoarele cifre sunt seturi de trei:

1, 3 și 4 pentru că $1 + 3 = 4$

6, 3 și 3 pentru că $3 + 3 = 6$

7, 2 și 9 pentru că $7 + 2 = 9$

În schimb, triplete precum 2, 3 și 6 sau 4 și 5 NU sunt seturi de trei, pentru că nu pot fi combinate în niciun fel într-o adunare.

Scăderea

Scăderea poate fi folosită pentru a defini un set de trei. De fapt, pentru a trece de la 3 la 7, ai nevoie de 4!

Setul de trei $3 + 4 = 7$ include aceleași cifre, chiar dacă ele apar sub forma scăderii: $7 - 3 = 4$ sau $7 - 4 = 3$.

Prin urmare, este necesar să transformăm această operațiune în ceva mai apropiat de adunare.





AI GRIJĂ LA CIFRA ÎNRUDITĂ!



Jucători: 4–10

Cărți de joc folosite: Un număr de pachete egal cu numărul jucătorilor; se elimină toate cărțile de joc cu 10.

Obiectiv: Să găsești cât mai multe seturi de trei cu numărul 10 pentru a-ți termina pachetul.

Pregătire

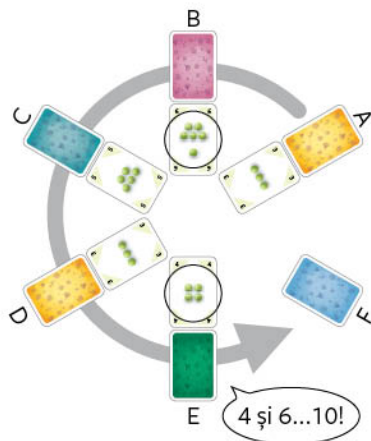
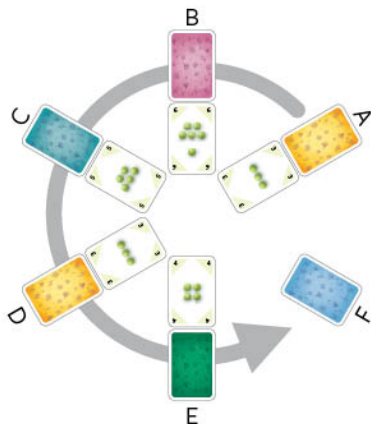
Jucătorii se așază în cerc. Toate cărțile de joc sunt amestecate și împărțite în mod egal jucătorilor, care trebuie să primească fiecare câte nouă. Fiecare jucător își așază pachetul de cărți în fața lui.

AMINTEȘTE-ȚI...

- Cărțile de joc trebuie întoarse cu o mișcare spre exterior, cu fața spre cercul de jucători, folosind doar o mână (cealaltă fiind ținută la spate), așa încât persoana care întoarce cartea de joc să fie ultima care o vede. Mișcarea trebuie să fie extrem de rapidă, pentru ca adversarul să nu aibă timp să vadă cartea prea devreme.
- Cartea de joc întoarsă trebuie așezată în fața pachetului de cărți, pentru a fi văzută clar de adversari.
- Întotdeauna, întoarce prima carte din pachet și așaz-o pe ultima carte pe care ai întors-o.

Desfășurare

Prima rundă: Începe cel mai tânăr jucător. După ce a împărțit cărțile, acest jucător întoarce prima carte, urmând instrucțiunile de mai sus. Fiecare jucător își întoarce prima carte, în sens contrar acelor de ceasornic.



Când un jucător întoarce o carte cu o cifră ce formează un set de trei cu una dintre cărțile jucate de alt jucător, ambii jucători trebuie să ofere întregul set de trei (în exemplu: 6 și 4... 10!).



CIFRE ÎNRUDITE ÎN ZBOR



Jucători: 2

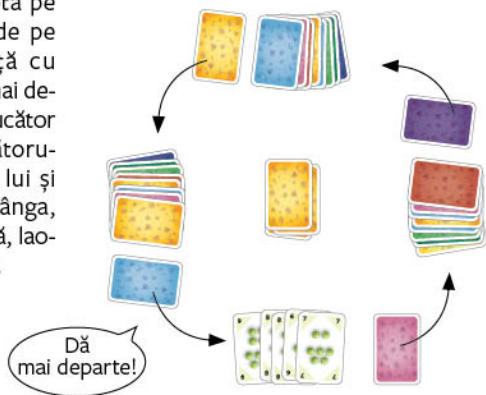
Cărți de joc folosite: 54 (6 pachete; se elimină toate cărțile de joc cu 10).

Obiectiv: Să găsești cât mai multe seturi de trei cu numărul 10 pentru a-ți termina cele 4 pachete de cărți.

AMINTEȘTE-ȚI...

- Nu ai voie să te uiți la cărțile de sub fiecare pachet.
- Odată pregătite, cele patru pachete nu mai pot fi amestecate.
- Poți lua doar prima carte din pachetul de cărți, dar, înainte să o folosești pe cea de sub ea, trebuie să o fi jucat pe cea anterioară (așezată corect deasupra uneia dintre cărțile din centru).
- Cartea este poziționată corect dacă partea vizibilă este așezată deasupra cărții înrudite din mijlocul mesei.
- Orice carte rămasă neașezată trebuie pusă înapoi deasupra pachetului în care a fost inclusă până atunci.

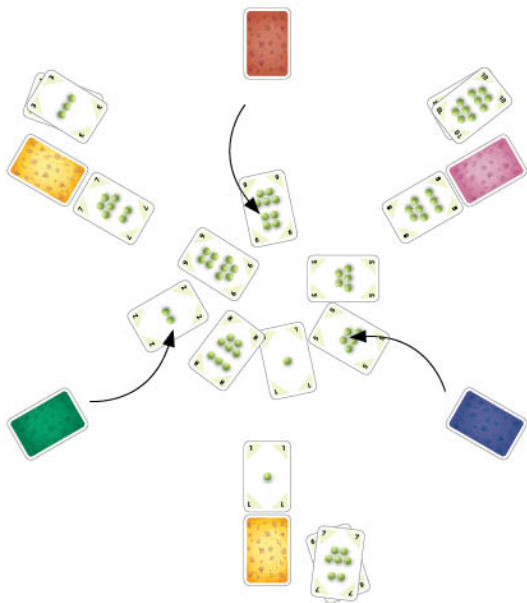
Jucătorul alege rapid o carte dintre cele pe care le ține în mână și o așază pe masă, cu fața în jos, în dreapta lui, punând mâna pe ea. Jucătorul care a pregătit cărțile stabilește ritmul și îi încurajează pe jucători să fie rapizi. Tot el verifică dacă toți jucătorii țin mâna dreaptă pe cartea de joc de pe masă și anunță cu voce tare: „Dă mai departe!” Fiecare jucător îi dă cartea jucătorului din dreapta lui și ia cartea din stânga, ținând-o în mână, laolaltă cu celelalte.



A doua rundă și următoarele se joacă în același mod ca prima.

Sfârșitul jocului

Câștigă jucătorul care formează și prezintă al treilea și ultimul set de trei cifre.



A doua rundă și următoarele se joacă în același mod ca prima.

Sfârșitul jocului

Câștigătorul este cel care a obținut cea mai mare captură de cărți după ce și-a folosit toate cărțile din pachet.



Jucători: 3–5

Cărți de joc folosite: De două ori mai multe pachete decât numărul jucătorilor.

Obiectiv: Să identifiți cât mai multe seturi de trei pentru a obține mai multe cărți.



AMINTEȘTE-ȚI...

- Cele două cifre pe care le „prevestești” pentru a forma un set de trei vor fi anunțate ÎNAINTE să întorci cartea.
- Cărțile de joc trebuie întoarse cu o mișcare spre exterior, cu fața spre cercul de jucători, folosind doar o mână (cealaltă fiind ținută la spate), așa încât persoana care întoarce cartea de joc să fie ultima care o vede. Mișcarea trebuie să fie extrem de rapidă, pentru ca adversarul să nu aibă timp să vadă cartea prea devreme. Cartea trebuie așezată în spațele pachetului.
- Nu e posibil să anunți aceleași două cifre sau zero.
- „Prevestirea” este valabilă doar dacă cartea e întoarsă de jucătorul care face predicția.
- Jucătorul care reușește să ghicească un set de trei este și cel care va trebui să înceapă fiecare nouă „rundă” a jocului întorcând prima carte.
- Jocul se joacă în sens contrar acelor de ceasornic.

1

1



L

L

3

3



3

3

5

5



5

5