

# 1x1 Bingo

Tabliczka mnożenia: od 0 x 100

Ravensburger Spiele \* nr 24 433 1  
 Autor: Siegfried O. Zellmer · Grafika: Joachim Krause

Dla 1-5 graczy, w wieku 7-11 lat.

## Zawartość:

86 kart liczbowych, 80 pionków, 2 kostki, 1 tabliczka kontrolna

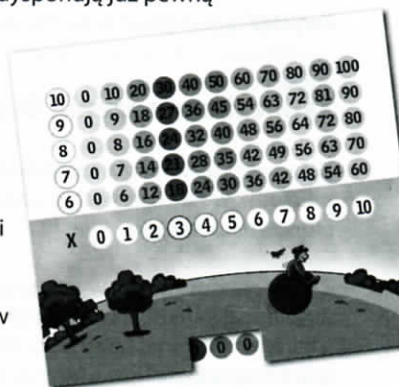
## Uwagi dla rodziców:

Gra jest przyjemnym i łatwym sposobem opanowania mnożenia przez dzieci. Gracze rozpoczynają od uczenia się jak mnożyć jednocyfrowe liczby. W wersji Bingo, korzystają już z całej tabliczki mnożenia. Gra jest odpowiednia dla wszystkich, którzy dysponują już pewną znajomością liczb, ale chcą poprawić szybkość mnożenia.

Dodatkowo, tabliczka kontrolna pomaga graczom sprawdzić poprawność odpowiedzi, jeżeli w grze nie uczestniczą dorośli.

## Tabliczka kontrolna

Tabliczka kontrolna ułatwia sprawdzenie poprawności wykonanego mnożenia dwóch liczb. Nasz przykład opiera się na liczbie 6 – przyłóż kartonową linijkę z liczbami od 0-10 do tabliczki kontrolnej tuż pod cyfrą 6, znajdującą się w pionowym rzędzie po lewej stronie. Dzięki temu możesz zobaczyć wyniki mnożenia cyfry 6 przez liczby od 0-10. Linijkę można przesuwac w dół lub w górę, aby sprawdzać wyniki mnożenia pozostałych liczb.



## Gra rzędowa w tabliczkę mnożenia dla 2-5 graczy

**Celem gry** jest pomnożenie liczby wyrzuconej na kostce przez liczbę, dla której gracz wybrał tabliczkę mnożenia i pozbycie się wszystkich pionków.

**Zanim rozpoczniesz** odnajdź karty liczbowe odpowiednie dla tabliczki mnożenia wybranej przez siebie liczby i rozłóż je w rzędzie na stole. Naszym przykładem jest liczba 6 – oznacza to, że należy ułożyć w rzędzie na stole wyniki mnożenia 6 przez liczby od 0-10 tzn. karty z liczbami 0, 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60. Zaczynamy od 0, ponieważ mnożąc dowolną liczbą przez 0, otrzymuje się również 0! W razie wątpliwości ułożenie rzędu można sprawdzić używając tabliczki kontrolnej.

**Następnie każdy gracz** otrzymuje po 5 pionków w wybranym przez siebie kolorze. Zaczyna gracz najmłodszy i gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**Rzuc kostkę** w czasie swojej kolejki i pomnóż liczbę ze swojej tabliczki mnożenia przez wylosowaną liczbę. Na przykład, wybrałeś tabliczkę mnożenia dla liczby 8 i wyrzucasz 4, więc mówisz na głos "8 razy 4 = 32." Umieszczasz następnie pionek na karcie z takim wynikiem. Jeżeli na tej karcie już znajduje się pionek, musisz go zabrać, nie dokładaj tam swojego kolejnego pionka.



**Wyjątek** Można układać dowolną liczbę pionków na dziesiątkach (nasz przykład pokazuje 80)



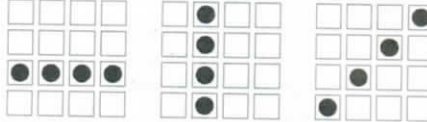
**Jeżeli wylosujesz koronę** możesz użyć dowolnej liczby z kostki od 1 do 10.  
**Podpowiedź** Poszukaj pustej karty i połóż na niej swój pionek.

**Jak często mogę rzucać kostką?** W pierwszej rundzie, każdy gracz rzuca kostką po jednym razie. Począwszy od drugiej rundy, możesz rzucać kostką tak długo jak będziesz mógł umieszczać pionki na kartach. Jednak, jak tylko będziesz musiał zabrać pionka, kolejka przechodzi na następnego gracza. Zastanów się więc: czy chcesz przekazać kolejkę dobrowolnie, czy też podejmujesz ryzyko wzięcia dodatkowego pionka?

**Zwycięzcą** jest gracz, któremu skończą się pionki jako pierwszemu.

### Tabliczka mnożenia Bingo dla 2-5 graczy

**Celem** jest utworzenie rzędu składającego się z 4 pionków na 16 kartach liczbowych, poziomo, pionowo lub skośnie.



**Zanim rozpoczniesz**, wymieszaj karty ułożone obrazkami do spodu. Następnie, każdy gracz wybiera 16 kart. Rozmieść przed sobą karty odwrócone obrazkami do góry w 4 rzędach po 4 karty w dowolnej kolejności. Następnie wybierz 16 pionków tego samego koloru. Najmłodszy gracz rozpoczyna i gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**W czasie swojej kolejki** wyrzuć obie kostki jednocześnie i pomnóż przez siebie wylosowane liczby. Na przykład, jeżeli wylosowałeś 2 i 8, mówisz na głos "2 razy 8 = 16".

**Każdy gracz**, który ma przed sobą kartę z liczbą 16 stawia pionka na tej karcie. Jeśli nie jesteś pewien, sprawdź odpowiedź na tabliczce kontrolnej. Jeśli karta już jest zajęta przez pionek, nic się nie dzieje.

**Jeżeli wyrzucisz koronę**, możesz użyć dowolnej liczby. Jeśli wyrzucisz dwie korony, musisz użyć tej samej liczby dla każdej z nich. Na przykład, jeśli wybierasz liczbę 3, musisz pomnożyć 3 razy 3 = 9. To nazywa się podnoszeniem do kwadratu.

**Zwycięzcą** jest pierwszy gracz, któremu uda się utworzyć poziomy, pionowy lub skośny rząd składający się z 4 pionków. Gracz ten krzyczy "Bingo!" i gra kończy się.

**Podpowiedź: kiedy grających jest 2 lub 3** Możecie wówczas grać używając 25 kart. Należy je rozmieścić w 5 rzędach po 5 kart. W takim przypadku, zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy ułoży 5 kart w rzędzie i krzyknie "Bingo!"

### Wersja maratońska

Można kontynuować grę po okrzyku "Bingo!" Gracz ten zdobywa punkt, podobnie jak każdy gracz, który ma pionki na wszystkich kartach liczbowych. Można w ten sposób rozgrywać wersję maratońską przez dowolną liczbę rund. Gracz z największą liczbą punktów na koniec zostaje zwycięzcą.

### Pasjans

Możesz również grać samodzielnie, ćwicząc tabliczkę mnożenia. Dobrze wymieszaj kart liczbowe i rozmieść je przed sobą, obrazkami do góry. Zdecyduj, dla której liczby chcesz ćwiczyć tabliczkę mnożenia. Mnóż ją kolejno przez liczby od 0 do 10, wybieraj karty z wynikami i układaj je w rzędzie.



Na przykład, jeśli wybrałeś tabliczkę mnożenia dla liczby 5, powinieneś otrzymać następujące wyniki mnożenia:  
0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, i 50  
Rozmieść je na stole we właściwej kolejności.

Możesz użyć tabliczki kontrolnej do sprawdzenia, czy wybrałeś właściwe liczby

Jeżeli znasz tabliczkę mnożenia naprawdę dobrze, będziesz mógł stworzyć ciąg kart,

który będzie wyglądał tak:

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Dystrybutor: TM Toys Sp. z o.o.  
Ul. Pomorska 144  
70-812 Szczecin  
www.tmtoys.pl

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.

Prosimy zachować opakowanie i instrukcję ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku. Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia.