

Prime Climb spilleregler

Denne version indeholder de grundlæggende spilleregler, og er oversat fra de originale spilleregler, som er på engelsk.



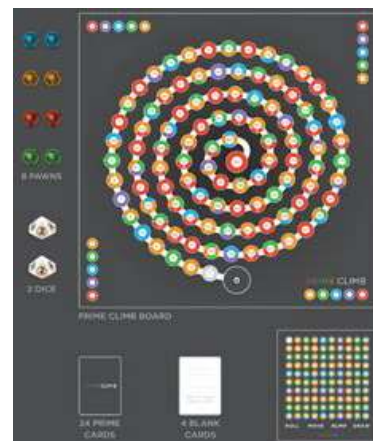
Se link og QR til det fulde sæt spilleregler på bagsiden.

Et regnespil for 2-4 spillere, eller for 2 hold på 2-4 spillere. Materialesættet indeholder 2 spil, samt grundlæggende spilleregler på dansk og det fulde sæt spilleregler på engelsk.

Spilletid: Ca. 10 minutter per spiller.
Aldersgruppe: Anbefales fra 10 år og op.

Et spil består af:

- 1 spilleplade
- 24 Prime kort
- 1 ark med multiplikationstabel
- 2 terninger, 10-sidede
- 8 spillebrikker i fire farver, 2 af hver



Introduktion

Spillet går ud på, at man får sine brikker til at lande på feltet 101.

Udførelse

Forberedelse: Læg spilleplade og kort på bordet. Hver spiller skal have to brikker i samme farve. Begge brikker placeres ved startcirklen, der tæller som 0. Find ud af hvem der skal begynde, f.eks. ved at slå med en terning.

At have tur består af fire faser:

1. **Kast med terningerne**
2. **Flytte en af dine brikker**
3. **Slå tilbage til start/0**
4. **Træk et kort**

1. **Kast med terningerne:** De to tal, du får, skal bruges ét ad gangen, til at flytte dine brikker. Hvis du slår 3 og 5, kan du ikke bruge dem som 2, 8, 15 eller 35. Hvis du slår to ens skal du bruge det antal, du slog fire gange i stedet for to gange. I alle tilfælde skal alle slag bruges.
2. **Flytte brikker:** Du kan flytte brikker ved at addere, subtrahere, multiplicere eller dividere det nummer, din brik er på med et af de tal, du slog. Brikken må nu flytte til det resulterende nummer.
 - a. Hvis du har et (eller flere) keeper-kort, kan du vælge at bruge det (eller dem) før, mellem eller efter du har brugt dit slag.

- b. Dine brikker kan lande på ethvert felt/tal/rum på brættet, også hvis der i forvejen står en brik.
 - c. Dine brikker kan aldrig flytte til et felt/sted, der ikke er på brættet, såsom negative tal, ikke hele tal eller tal større end 101.
 - d. *Eksempel: Du har en brik på 14, og du slår 3 og 9 med terningerne. Et valg kunne være at trække 3 fra 14 og flytte brikken til 11, derefter multiplicere 11 med 9 og flytte brikken til 99.*
 - e. Bemærk: De to tal som terningerne viser, skal bruges hver for sig. Derfor kan du ikke multiplicere 3 med 9 og flytte brikken til 27.
3. **Slå tilbage til start/0:** Hvis dit slag slutter på et felt, der allerede er optaget, skal den brik der er på feltet i forvejen, flytte tilbage til start. Dette gælder også, hvis din egen brik står på feltet i forvejen (hver spiller har to brikker i samme farve).
Som før nævnt, er det kun ved den afsluttende landing på et felt, at den brik der står der i forvejen bliver slået tilbage til start. Denne regel er ikke valgfri.
Eksempel: Du har en brik på 31. Dine modstandere har brikker på 33 og 37. Du slår 2 og 4, som du bruger ved at tilføje de 2 for at flytte fra 31 til 33, og derefter tilføje de 4 for at flytte fra 33 til 37. Du slår da brikken på 37 tilbage til start. Du slår ikke brikken på 33 tilbage til start, da dit slag ikke sluttede på 33.
4. **Kort:** Når du har slået dit slag og flyttet dine brikker, trækker du et kort hvis:
- a. Du har mindst én brik på et helt rødt felt (dvs. primtal større end 10),
 - b. OG denne brik er landet på feltet i det slag, du lige har haft.

Du kan kun få ét kort per tur, også selvom begge dine brikker ender med at stå på røde felter. Der er to slags kort:

Keeper-kort: Hvis du trækker et Keeper-kort, skal du holde det med forsiden opad til dine næste slag.

Handle-kort: Hvis du trækker et Handle-kort, skal du foretage den handling der står på kortet.

God fornøjelse

Supplerende materialer



Originale spilleregler:
<https://mathforlove.com/games/prime-climb/how-to-play/>



Disse spilleregler, samt pædagogisk vejledning, ligger også i mitCFU:
<http://mitcfu.dk/90031670>



Billeder, der kan anvendes til introduktion:
<http://kortlink.dk/28d7y>