

Młodsze pociechy, nieznające tabliczki mnożenia również mogą brać udział w zabawie. W takim przypadku dzieci przesuwają pionki po planszy zgodnie z ilością oczek wskazywanych przez kostkę, pomijając matematyczne działania, uwzględniając jedynie pola specjalne oznaczone przez drabiny i węże.

Życzymy udanej zabawy!

abino@abino.com.pl
www.abino.com.pl

Młodsze pociechy, nieznające tabliczki mnożenia również mogą brać udział w zabawie. W takim przypadku dzieci przesuwają pionki po planszy zgodnie z ilością oczek wskazywanych przez kostkę, pomijając matematyczne działania, uwzględniając jedynie pola specjalne oznaczone przez drabiny i węże.

Życzymy udanej zabawy!

abino@abino.com.pl
www.abino.com.pl

Węże i Drabiny

matematyczna łamigłówka dla całej rodziny
(gra planszowa dla 2 osób w wieku od 6 lat)



Węże i Drabiny

matematyczna łamigłówka dla całej rodziny
(gra planszowa dla 2 osób w wieku od 6 lat)



Instrukcja:

O kolejności w grze decydują wyniki rzutów kostką. Gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek, wybiera pionek i stawia go na polu startowym.

Rozgrywka polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle oczek, ile wskazuje kostka, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki. Na każdym polu znajduje się matematyczne działanie- zadaniem gracza jest podanie prawidłowego wyniku. Jeżeli poda nieprawidłową odpowiedź, to wówczas gracz traci kolejkę. W razie wątpliwości co do prawidłowości wyniku przeciwnik może go skontrolować, sprawdzając go na spodzie pudełka, gdzie umieszczona jest tabliczka mnożenia.

Instrukcja:

O kolejności w grze decydują wyniki rzutów kostką. Gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek, wybiera pionek i stawia go na polu startowym.

Rozgrywka polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle oczek, ile wskazuje kostka, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki. Na każdym polu znajduje się matematyczne działanie- zadaniem gracza jest podanie prawidłowego wyniku. Jeżeli poda nieprawidłową odpowiedź, to wówczas gracz traci kolejkę. W razie wątpliwości co do prawidłowości wyniku przeciwnik może go skontrolować, sprawdzając go na spodzie pudełka, gdzie umieszczona jest tabliczka mnożenia.

Uwaga: na planszy znajdują się pola specjalne!

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu niebieskim (tam gdzie widnieje początek drabiny) i gracz prawidłowo poda wynik mnożenia, to wówczas może się wspiąć na sam szczyt drabiny, szybciej pokonując drogę do mety. Jeżeli zaś stanie na polu czerwonym, gdzie narysowany jest ogon lub głowa węża-zjeżdża po wężu na dół planszy, tym samym oddalając się od upragnionego celu. Aby zakończyć grę, należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, ile brakuje do mety.

Uwaga: na planszy znajdują się pola specjalne!

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu niebieskim (tam gdzie widnieje początek drabiny) i gracz prawidłowo poda wynik mnożenia, to wówczas może się wspiąć na sam szczyt drabiny, szybciej pokonując drogę do mety. Jeżeli zaś stanie na polu czerwonym, gdzie narysowany jest ogon lub głowa węża-zjeżdża po wężu na dół planszy, tym samym oddalając się od upragnionego celu. Aby zakończyć grę, należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, ile brakuje do mety.