

## Captain Smart | Počítání s piráty - hra se sčítáním a odečítáním

**Věk:** od 4 let | **Počet hráčů:** 2 - 4 | **Délka hry:** 10 - 20 minut

**Obsah:** 4 herní desky, 48 čtvercových žetonů s výsledky matematických operací a poklady, 48 obdélníkových žetonů s příklady a poklady

**Cíl hry:** Přijměte výzvu a zjistěte, kdo jako první nasbírá 6 pokladů do své truhly! Trénujte paměť, koncentraci a logické myšlení. Hra je ideální na doma, do školky i do školy

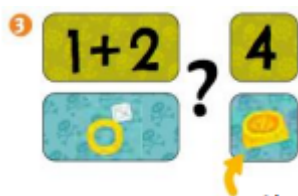
### Postup hry:

Každý hráč se stává pirátem a vybere si jednu herní desku. Čtvercové žetony rozložte na stůl tak, aby výsledky příkladů (čísla) byly viditelné pro všechny hráče, a obdélníkové dílky rozložte tak, aby obrázky směřovaly nahoru. Hráči zavřou oči a každý si vylosuje 6 čtvercových žetonů s výsledky. Položí si je na své hrací desky číslem nahoru tak, aby neviděli zadní strany s obrázky pokladů. Začíná hrát nejmladší pirát. Vybere si jeden obrázek z obdélníkových žetonů, které leží uprostřed. Neukáže ho ostatním hráčům a podívá se, jaký příklad je na zadní straně obrázku.



### V této chvíli má hráč dvě možnosti:

1. Pokud si myslí, že má na své desce žeton s odpovídajícím výsledkem, otočí žeton na desce a zkontroluje, zda jsou poklady na obou žetonech stejné. Pokud jsou stejné, hráč otočí žeton s výsledkem na své desce pokladem nahoru a odloží žeton s příkladem stranou (už se nebude dále ve hře používat). Nyní je na řadě další hráč.



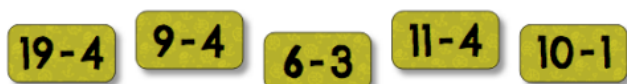
Ale ne! Poklady nejsou stejné!

2. Pokud hráč zjistí, že žádný z jeho výsledků se neshoduje s příkladem, vrátí žeton s operací zpět na místo obrázkem nahoru a na řadě je další hráč.

Hra takto pokračuje do chvíle, kdy má jeden z hráčů otočeny všechny poklady na své desce.

Můžete také zkusit hrát variantu hry pro začínající piráty:

pravidla jsou stejná, kromě toho, že na začátku hry se položí obdélníkové žetony s příklady čísel (ne obrázky) nahoru!



Návod je dostupný online.