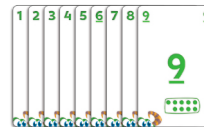


Koomi

Koomi er stutt og skemmtilegt spil sem kennir krökkum grunnþættina í stærðfræði með því að reyna að fá -10 eða 10 með því að nota samlagningu, frádrátt, skipta um tákni á tölu, eða blöndu af þessum aðferðum.



Inniheldur:

54 spil með tölum:

27 græn spil, númeruð frá 1 til 9. Þessi spil tákna jákvæðar tölur.

27 rauð spil, númeruð frá -1 til -9. Þessi spil tákna neikvæðar tölur.

16 sérstök spil:

6 Hjálpar-Koomi - Spil sem hjálpa þér að fá -10 eða 10 (sjá „Sérstök spil í Koomi“).

10 Jókera-Koomi - Spil sem beita bellibrögðum (sjá „Sérstök spil í Koomi“).

4 minnispil fyrir Sérstöku spilin.

4 tóm varaspil. Þú getur notað þau ef þú týnir spili, eða vilt semja þitt eigið spil.

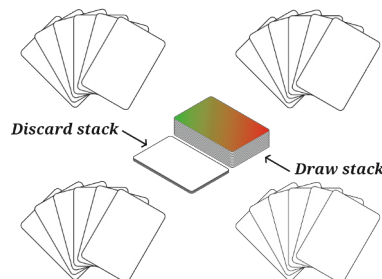
Spilið undirbúið

1. Það ykkar sem er yngst byrjar á að stokka spilin og gefa hverjum leikmanni 6 spil á grúfu. Í hverri umferð færast að vera gjafarinn til vinstri.
2. Þið takið spilin ykkar upp án þess að aðrir sjái á spilin.
3. Restin af spilunum er sett í bunka á miðju borðinu, með bakið upp. Þetta er „dráttarbunkinn“.
4. Gjafarinn snýr við efsta spilinu í dráttarbunkanum og leggur það við hliðina á dráttarbunkanum og lætur spilið snúa upp. Dragið nýtt spil þar til númerað spil eða númerað Sérstakt spil kemur. Þessi bunki er „kastbunkinn“ - sem leikmenn leggja spilunum sínum í.

Gangur spilsins

Spilið gengur réttisælis og það ykkar sem er til vinstri við gjafarann byrjar. Þú lítur á efsta spilið í kastbunkanum og hefur þrjá valkosti:

- Valkostur 1** Ná -10 eða 10 með því að losa sig við eins mörg eða eins fá spil hægt er.
- Valkostur 2** Spila Sérstöku spili (sjá „Sérstök spil í Koomi“).
- Valkostur 3** Taka efsta spilið í dráttarbunkanum.



Dæmi

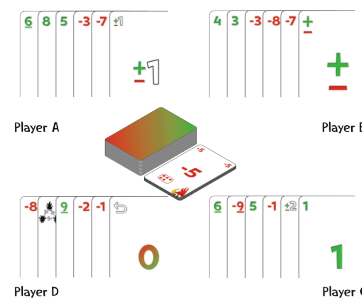
Efsta spilið í kastbunkanum er -5 (rautt) og leikmaður A er með eftirfarandi spil á hendi: 8 (grænt), 6 (grænt), 5 (grænt), -7 (rautt), -3 (rautt), og +/- 1 (Hjálpar-Koomi).

Leikmaður A spilar út eftirfarandi spilum: +/- 1, 6 og 8, og fær þannig 10 (**valkostur 1**). Þegar spilunum er spilað út þarf að leggja þau við hliðina á kastbunkanum til að sýna útreikninginn og segja útreikninginn upphátt: -5 (kastbunkinn) + 1 + 6 + 8 = 10. Hjálpar-Koomi +/- 1 var notaður sem 1, í þessu tilfalli.

Þegar útreikningnum er lokið, tekur leikmaður A spilin saman og setur þau efst í kastbunkann.



Efsta spilið í kastbunkanum er enn 8. Leikmaður C spilar út +/- 2 Hjálpar-Koomi við hlið bunkans (**valkostur 2**) og segir upphátt: 8 + 2 = 10. Svo setur leikmaður C +/- 2 spilið efst í kastbunkann.

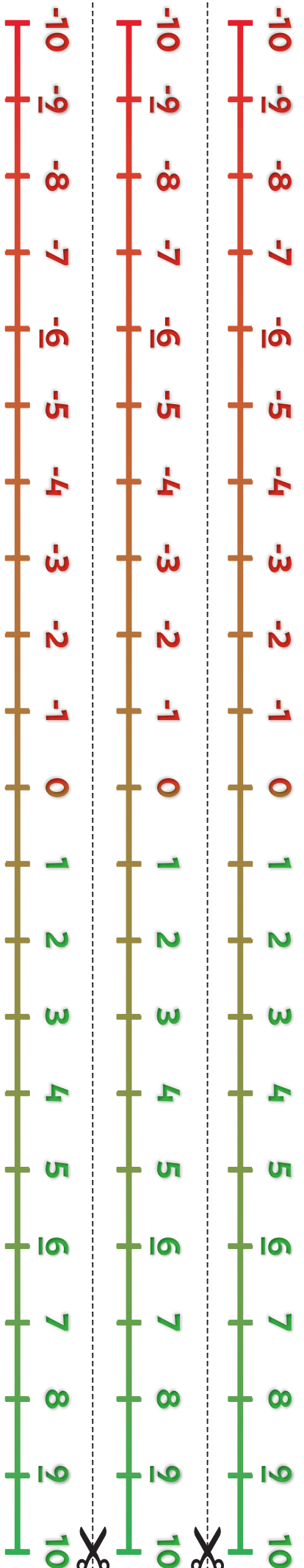


Efsta spilið í kastbunkanum er núna 8 (grænt), og leikmaður B er með eftirfarandi spil á hendi: 4 (grænt), 2 (grænt), -3 (rautt), -8 (rautt), -7 (rautt), „skipta um tákni á tölu“ (Hjálpar-Koomi). Þar sem engin leið er fyrir leikmann B að fá 10 eða -10, þá er eina valið að draga efsta spilið úr dráttarbunkanum (**valkostur 3**).



Leikmaður D setur „núllstilla“ Jókera-Koomi á kastbunkann (**valkostur 2**). Þetta spil hefur gildið 0, og leikmaður A þarf núna að ná 10 eða -10 frá 0.

ÁBENDING: Fyrir yngstu börnin er hjálplegt að þau leggi spilin sín á borðið fyrir framan sig og láti þau snúa upp, til að leiðbeina þeim í gegnum fyrstu umferðirnar.



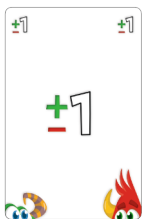
Lok spilsins

Það ykkar sem fyrst losar sig við öll spilin sín sigrar spilið. Ef dráttarbunkinn klárast áður en spilinu lýkur, þá er efsta spilið í kastbunkanum tekið til hliðar og restin af kastbunkanum stökkuð til að búa til nýjan dráttarbunka.

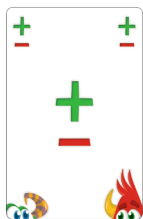
Sérstöku spilin í Koomi

Sérstök spil eru **alltaf sett fyrst** á kastbunkann og það má aðeins nota **eitt** slíkt í hverri umferð. Það þarf alltaf að klára aðgerðina á sérstaka spilinu.

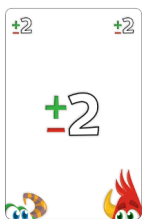
Hjálpar-Koomi



Þú mátt ákveða hvort þetta sé -1 eða 1. Ef þetta er efst í kastbunkanum, þegar þú átt að gera máttu velja hvort þetta sé -1 eða 1, óháð því hvað það var notað sem á undan. Þetta er sérstakt spil með tölu.

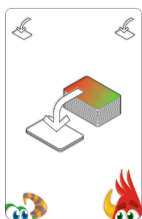


Þú mátt breyta hvaða spili sem þú ert með á hendi í andstætt gildi. Með því að spila þessu spili út getur þú breytt -5 (rautt/ neikvæð 5) í 5 (grænt/jákvæð 5). Þetta er sérstakt spil án tölu.

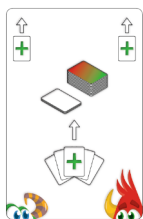


Þú mátt ákveða hvort þetta sé -2 eða 2. Ef þetta er efst í kastbunkanum, þegar þú átt að gera máttu velja hvort þetta sé -2 eða 2, óháð því hvað það var notað sem á undan. Þetta er sérstakt spil með tölu.

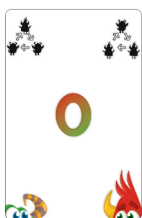
Jókera-Koomi



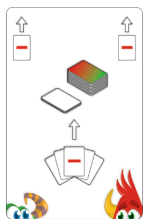
Þú snýrð efsta spilinu úr dráttarbunkanum við og setur á kastbunkann þangað til tala eða sérstakt spil með tölu kemur. Þá heldur þú áfram þinni umferð með þetta nýja spil í kastbunkanum. Þetta er sérstakt spil án tölu.



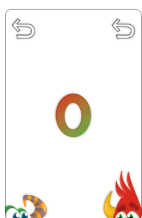
Þú mátt setja hvaða jákvæða spil (grænt) sem þú ert með á hendi á kastbunkann, óháð því hvaða spil er efst í kastbunkanum. Þetta er sérstakt spil án tölu.



Þið setjið öll spilin ykkar á grúfu á borðið og skiptið um sæti réttisælis. Þegar þið eruð sest aftur, þá takið þið upp spilin sem voru skilin eftir og haldið spilinu áfram með þessa nýju hönd. Þetta spil hefur gildið 0, sem þýðir að það ykkar sem á að gera næst þarf að fá -10 eða 10 frá 0. Þetta er sérstakt spil með tölu.



Þú mátt setja hvaða neikvæða spil (rautt) sem þú ert með á hendi á kastbunkann, óháð því hvaða spil er efst í kastbunkanum. Þetta er sérstakt spil án tölu.



Þetta spil núllstillir kastbunkann, sem þýðir að það ykkar sem á að gera næst þarf að ná -10 eða 10 frá 0. Þetta er sérstakt spil með tölu.

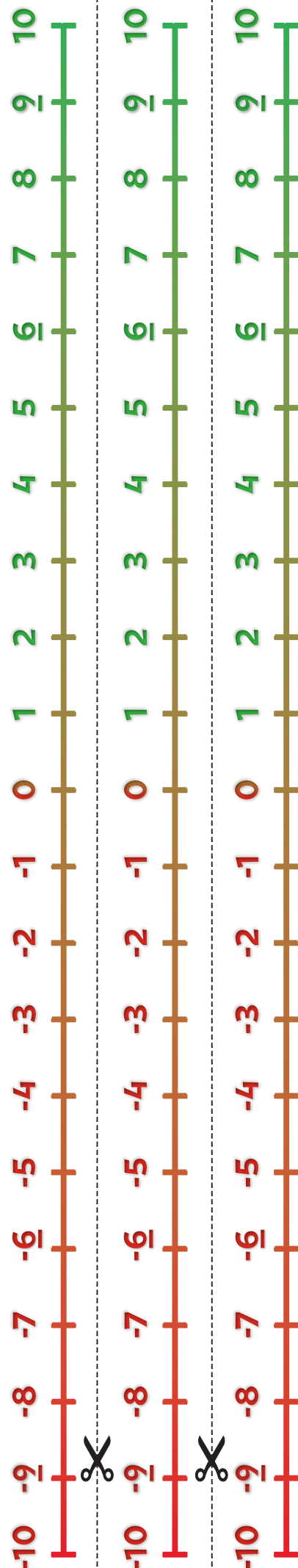
Reglur á öðrum tungumálum



Afbrigði af spilinu

Fyrir yngstu börnin: Fjarlægðu öll rauðu spilin, og reynið bara að ná upp í 10. Fjarlægðu öll rauðu spilin nema -1 og -2, og reynið bara að ná upp í 10. Fjarlægðu öll grænu spilin, og reynið bara að ná upp í -10. Fjarlægðu sum eða öll sérstöku spilin. Spilið með spilin fyrir framan ykkar á borðinu og látið þau snúa upp. (Aðeins þegar öll börnin eru á svipuðum stað í stærðfræði.)

newmero er skrásett vörumerki
Allur réttur áskilinn, skrásett 2021



-9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Njótið Koomi spilsins
- Megi það ykkar sem
er klárast eða
heppnast sigra!

