

# כואנו רואים אותם מספרים, מי ינצח?



**מטרת המשחק:** חיבור מספרים בתחום ה-20 ובתחום ה-100, תכנון ואסטרטגיה.

**מספר המשתתפים:** ללא הגבלה

**אביזרים:** קוביית משחק רגילה. טופס רישום לכל משתתף ובו ארבעה לוחות משחק (מצורף).

**חוקי המשחק:**

1. מחליטים על כרוז שיטיל את הקובייה, או כל משתתף מטיל את הקובייה לפי סבב שקובעים מראש.
2. כל המשתתפים רושמים את המספר שהתקבל בקובייה, באחת המשבצות של לוח "משחק 1" המופיע בטופס שלהם.
3. ממשיכים כך 9 פעמים עד שכל המשבצות של לוח "משחק 1" מלאות.
4. כל משתתף מחבר את המספרים בטורים ובשורות של לוח המשחק שלו. לאחר מכן הוא מוחק את הסכומים שמופיעים רק פעם אחת (ראה דוגמה).
5. אם למשתתף נותרו סכומים זחים, הוא מחבר אותם.
6. וזה מספר הנקודות שהוא מקבל עבור לוח משחק 1.
7. ממשיכים באותו האופן עם לוחות משחק 2, 3 ו-4.
8. כל משתתף מסכם את כל הנקודות שקיבל.
9. מי שקיבל את הסכום הגדול ביותר הוא המנצח.

6	2	1	<del>9</del>
1	3	6	<del>10</del>
1	2	1	<del>4</del>
8	<del>7</del>	8	

16 נקודות

מקור: Polyhedra Dice Games, D. Balka, pp. 10

# כולנו רואים אותם מספרים, מי ינצח?



משחק 2


\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

נקודות: \_\_\_\_\_

משחק 1


\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

נקודות: \_\_\_\_\_

משחק 4


\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

נקודות: \_\_\_\_\_

משחק 3


\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

נקודות: \_\_\_\_\_

סה"כ הנקודות: \_\_\_\_\_