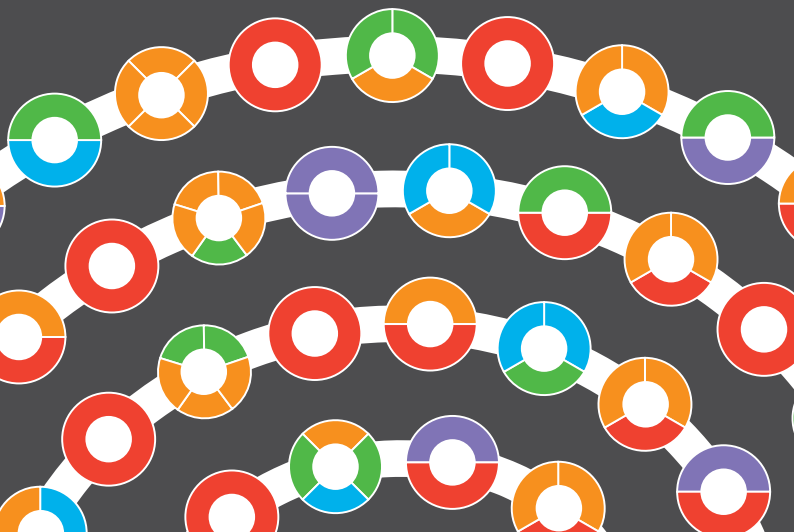


EN DE FR IT NL ES PT

PRIME CLIMB

The Beautiful, Colorful, Mathematical Game

 10+  2-4  20+



INSTRUCTIONS

INCLUDES

EN



Game board • 24 Prime Cards + 4 Blank
Prime Cards • 8 Pawns • 2 Dice • Reference Card
(Multiplication Table + Player Turns)

OBJECTIVE

Be the first player to get both your pawns to 101 exactly and - YOU WIN!

SET-UP

Lay out the game board, shuffle the 24 Prime Cards, choose your color, and place your two colored pawns on 0. Roll the dice. The player with the highest total goes first.

RULES

A turn consists of four phases: **ROLL**, **MOVE**, **BUMP**, and **DRAW**.

1. ROLL – Roll the dice. The two numbers you roll will be used, one at a time, to move your pawns. In other words, if you roll a 3 and a 5, you do not get to use an 8, a 15, or a 35. If you roll doubles, use the number you rolled four times instead of twice. You must use all your rolls each turn except on the turn you win.



2. MOVE – To move your pawn, ADD, SUBTRACT, MULTIPLY, or DIVIDE the number your pawn is on by a number you rolled and send that pawn to the resulting number. You must use both of your rolled numbers, one at a time. You may move each pawn once or a single pawn twice.



Your pawns may land on any space on the board, including occupied spaces. Pawns may never move to a space not on the board, such as negative numbers, non-whole numbers, or numbers greater than 101. In the unlikely event that you are forced to go below 0, you stay at 0. If you have Keeper cards (see Page 4), you may choose to play one or more of them before, between, or after applying your dice rolls.

Example: You have a pawn on 14, and you roll a 3 and a 9. You could subtract 3 from 14 to land on 11, then multiply 11 by 9 to move to 99.

3. BUMP – If you end your Move Phase with either of your pawns on the same space as another pawn, you **MUST** send the other pawn back to 0, even if the other pawn is your second pawn.



Note: You bump a pawn only when you end your turn on an occupied space, not when you pass through an occupied space.

Example: You have a pawn on 31. Your opponents have pawns on 33 and 37. You roll a 2 and a 4, which you apply by adding the 2 to move from 31 to 33, and then adding the 4 to move from 33 to 37. You bump the pawn on 37 back to 0. You do not bump the pawn on 33.

4. DRAW - Draw a Prime Card if you end your Move (or Bump) phase with one or more of your pawns on an entirely red space (i.e., a prime number greater than 10). Draw only if the pawn did not start your turn on that space. Draw only one card per turn, even if both your pawns end on red spaces.

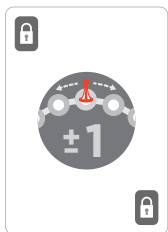


There are two types of Prime Cards:
KEEPER CARDS and **ACTION CARDS**.

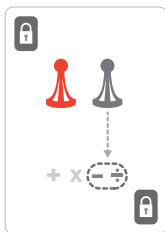
KEEPER CARDS

If you draw a Keeper Card, keep that card, face up, for a future turn. You may play any number of Keeper cards during your Move phase. You may not play a Keeper Card the turn you draw it.

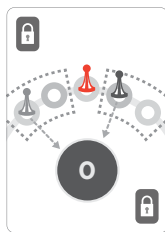
TYPES OF KEEPER CARDS:



Add or subtract your pawn by the number shown




Play this card on an opponent. On their next turn, they may only subtract or divide.



BUMP all pawns within two spaces of you

ACTION CARDS

Any card that does not have the Keeper icon  is an Action Card. Action Cards must be played immediately in the turn drawn. If the card requires you move your own pawn, move the pawn that landed on the red space; if both your pawns moved to red spaces that turn, you may choose the pawn the card applies to. If the card takes your pawn to an occupied space, BUMP the other pawn to 0. If the card takes your pawn to a new red space, do not draw another Prime Card. In some positions, Action Cards have no effect.

TYPES OF ACTION CARDS:



Roll Again to begin a new turn



Reverse the digits in your number



Switch two pawns on the board



Steal another player's Keeper Card



Advance to the nearest pawn and BUMP it to 0



Reverse to the nearest pawn and BUMP it to 0



Move your pawn by the amount described



Send a pawn of your choice to 64

BONUS: Use the 4 blank cards to create your own Action or Keeper Cards!

After you play a card, discard it. If you run out of cards, shuffle the discard pile and continue drawing.

101 AND WINNING THE GAME

When your first pawn reaches 101 exactly, remove it from the board. You cannot move to a number past 101, or “bounce off” 101.

Example: You want to apply a roll of 7 to a pawn on 98. You cannot add 7 to end at 105, and cannot roll forward 3, then bounce back 4 to end at 97. You must subtract or divide by 7.

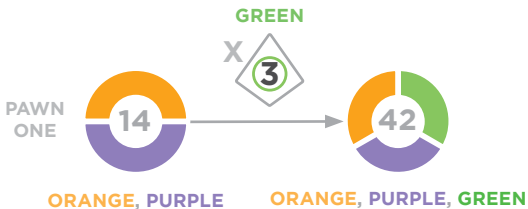
After your first pawn reaches 101, you must apply all dice rolls to your remaining pawn. You win immediately when you can apply a dice roll or Keeper card to land your second pawn on 101. You do not have to use both dice rolls on your winning move.

Do not draw a Prime Card when you land on .

USING THE COLORS

The Prime Climb board is color-coded to make multiplication and division easy. Players can use the colors to check their math, or even do the work for them.

COMBINE COLORS TO MULTIPLY



Example: You have a pawn at 14 and one of your rolls is a 3. You decide to multiply 14 by 3, but aren't sure what that product is. The colors will tell you. Notice that 14 is **ORANGE** and **PURPLE**, while 3 is **GREEN**. This means 14 times 3 will be **ORANGE, PURPLE, and GREEN**. The only circle with exactly those colors is 42, which is 14 times 3.

REMOVE COLORS TO DIVIDE

ORANGE, ORANGE



Example: This works for division too. You have a pawn at 84, and want to divide by 4. When you divide, remove the colors of the smaller number from the bigger one. In this case, remove the two **ORANGE** in 4 from the colors in 84. This means you're looking for a number with the colors **PURPLE** and **GREEN**. 21 has precisely those colors, and 84 divided by 4 is 21.

ABOUT THE INVENTOR

Prime Climb was created by Daniel Finkel and Katherine Cook of Math for Love, a Seattle-based organization devoted to transforming how math is taught and learned.

Find out about our current mathematical and educational projects at www.mathforlove.com
Copyright © 2014 Math for Love

SPIELMATERIAL

DE



Spielplan • 24 Primzahlkarten + 4 Blanko-Primzahlkarten
8 Spielfiguren • 2 Würfel • Übersichtskarte
(Multiplikationstabelle + Spielzug)

SPIELZIEL:

Jeder Spieler versucht, als Erster seine beiden Spielfiguren genau zur 101 zu bringen, um zu **GEWINNEN!**

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt, die 24 Primzahlkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine beiden Spielfiguren auf die 0. Wer mit beiden Würfeln zusammen die höchste Summe wirft, beginnt.

SPIELABLAUF

Ein Spielzug besteht aus vier Phasen: **WÜRFELN**, **BEWEGEN**, **VERSCHEUCHEN** und **ZIEHEN**.

1. WÜRFELN – Der Spieler wirft die beiden Würfel. Er nutzt beide Zahlen einzeln, um seine Spielfiguren zu bewegen. Beispiel: Wenn der Spieler eine 3 und eine 5 würfelt, nutzt er sie NICHT als 8, 15 oder 35. Bei einem Pasch kann der Spieler die Zahl viermal nutzen statt zweimal. Er muss immer alle seine Würfelergebnisse verwenden, außer in seinem letzten Zug, mit dem er gewinnt.



2. BEWEGEN – Um seine Spielfigur zu bewegen, muss der Spieler die Zahl, auf der diese Figur steht, ADDIEREN mit, SUBTRAHIEREN von, MULTIPLIZIEREN mit oder DIVIDIEREN durch die Zahl, die er gewürfelt hat und die Figur dann auf das entsprechende Ergebnis stellen. Dazu muss er beide gewürfelte Zahlen einzeln nacheinander verwenden. Der Spieler kann beide Figuren jeweils einmal oder eine einzige seiner Figuren zweimal bewegen.



Eine Figur darf auf jedem beliebigen Feld des Spielplans landen, auch auf einem besetzten Feld. Zu einer Zahl, die sich nicht auf dem Spielplan befindet, kann die Figur nicht ziehen: Als Ergebnis sind also lediglich positive ganze Zahlen möglich, die nicht größer sind als 101. Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein Spieler gezwungen ist, seine Figur in den negativen Zahlenbereich zu bewegen, bleibt sie auf Feld 0 stehen. Wer Später-Karten hat (siehe Seite 10), darf eine oder mehrere davon vor, während oder nach der Anwendung seines Würfelwurfs spielen.

Beispiel: Die Spielfigur steht auf Feld 14, und der Spieler würfelt eine 3 und eine 9. Er könnte 3 von 14 subtrahiert, um auf der 11 zu landen, und diese dann mit 9 multiplizieren, um Feld 99 zu erreichen.

- 3. VERSCHEUCHEN** – Wenn am Ende der Bewegungsphase eine Figur des Spielers auf einem bereits besetzten Feld steht, MUSS er die andere dort befindliche Figur auf Feld 0 zurückschicken – selbst wenn es sich bei dieser anderen Spielfigur um seine zweite Figur handelt.



Hinweis: Verscheucht wird nur, wenn nach der Bewegungsphase zwei Figuren auf demselben Feld stehen – nicht, wenn eine Figur über ein besetztes Feld hinwegzieht.

Beispiel: Der Spieler hat eine Figur auf Feld 31. Figuren der Mitspieler stehen auf den Feldern 33 und 37. Der Spieler würfelt eine 2 und eine 4. Er nutzt die 2 zur Addition, um seine Figur von der 31 auf die 33 zu ziehen, und addiert danach die 4, um seine Figur von der 33 auf die 37 zu bewegen. Dadurch verscheucht er die Figur von Feld 37 – sie muss zurück auf Feld 0 gestellt werden. Die Figur auf Feld 33 wird nicht verscheucht.

- 4. ZIEHEN** – Falls mindestens eine Figur des Spielers nach der Bewegungsphase (oder Verscheuchphase) auf einem ganz roten Feld steht (also auf einer Primzahl, die größer ist als 10), zieht der Spieler eine Primzahlkarte. Allerdings darf er sich lediglich eine Karte nehmen, wenn sich seine Figur nicht schon zu Beginn seines Zugs auf diesem Feld befunden hat. Selbst wenn beide eigenen Spielfiguren auf einem komplett roten Feld stehen, zieht der Spieler nur eine einzige Karte pro Zug.

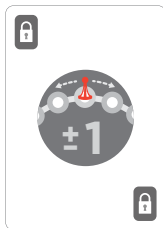


Es gibt zwei verschiedene Arten von Primzahlkarten:
SPÄTER-KARTEN und **AKTIONSKARTEN**.

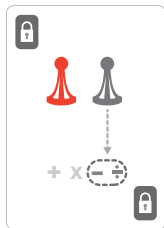
SPÄTER-KARTEN

Zieht der Spieler eine Später-Karte, behält er sie und legt sie offen vor sich ab, um sie in einem späteren Zug einzusetzen. Während seiner Bewegungsphase darf ein Spieler beliebig viele Später-Karten nutzen. In dem Zug, in dem der Spieler die Später-Karte zieht, darf er sie noch nicht einsetzen.

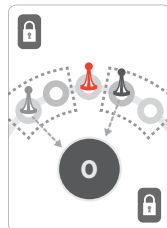
ARTEN VON SPÄTER-KARTEN:



Die abgebildete Zahl zum Feld der eigenen Figur addieren oder davon subtrahieren.




Diese Karte gegen einen Mitspieler einsetzen. In seinem nächsten Zug darf dieser nur subtrahieren oder dividieren.



Alle Spielfiguren, die ein oder zwei Felder von der eigenen Figur entfernt stehen, werden **VERSCHEUCHT**.

AKTIONSKARTEN

Alle Karten ohne Später-Symbol  sind Aktionskarten und müssen sofort nach dem Ziehen gespielt werden. Falls eine Karte verlangt, dass der Spieler seine eigene Figur bewegt, bezieht sich dies auf die Figur, die auf dem roten Feld gelandet ist; falls in diesem Zug beide Figuren rote Felder erreicht haben, entscheidet der Spieler, auf welche seiner Figuren er die Karte anwenden möchte. Landet die Figur durch die Karte auf einem besetzten Feld, wird die andere Figur auf Feld 0 **VERSCHEUCHT**. Landet die Figur durch die Karte auf einem weiteren roten Feld, zieht der Spieler **keine** weitere Primzahlkarte. Es kann Spielsituationen geben, in denen eine Aktionskarte keine Auswirkung hat.

ARTEN VON AKTIONSKARTEN:



Erneut würfeln,
um einen
weiteren Zug
auszuführen!



Die Ziffern der
eigenen Zahl
vertauschen.



Zwei Spielfiguren
auf dem Plan
vertauschen.



Die Später-Karte
eines Mitspielers
stehlen.



Vorwärts
zur nächsten
Spielfigur ziehen
und sie auf Feld 0
VERSCHEUCHEN.



Rückwärts
zur nächsten
Spielfigur ziehen
und sie auf Feld 0
VERSCHEUCHEN.



Die Spielfigur um
die angegebene
Zahl bewegen.



Eine beliebige
Spielfigur auf
Feld 64 stellen.

BONUS: Mit den 4 Blanko-Primzahlkarten können die Spieler ihre eigenen Aktions- oder Später-Karten kreieren!

Nachdem eine Karte gespielt worden ist, wird sie abgelegt. Ist der Stapel der Primzahlkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

FELD 101 – UND DIE PARTIE GEWINNEN

Sobald die erste Figur eines Spielers Feld 101 exakt erreicht, wird sie vom Spielplan genommen. Es ist nicht möglich, auf eine höhere Zahl als 101 zu ziehen oder von der 101 „abzuprallen“.

Beispiel: Der Spieler möchte seine gewürfelte 7 auf eine Figur anwenden, die auf Feld 98 steht. Er kann die 7 nicht addieren, denn ein Feld 105 gibt es nicht. Er darf auch nicht 3 Felder vorwärtsziehen, „abprallen“ und dann die restlichen 4 Felder rückwärtsgehen, um auf der 97 zu landen. Der Spieler muss die 7 für eine Subtraktion oder Division verwenden.

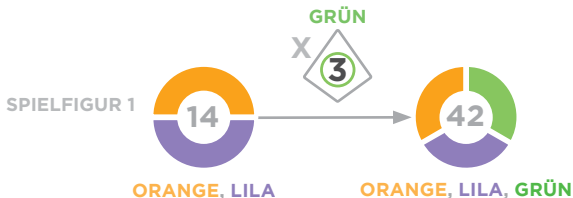
Nachdem die erste eigene Spielfigur die 101 erreicht hat, muss der Spieler seine weiteren Würfelwürfe alle auf seine verbliebene Figur anwenden. Sobald er durch ein Würfelergebnis oder den Einsatz einer Später-Karte mit seiner zweiten Figur Feld 101 direkt erreicht, hat der Spieler sofort gewonnen. In diesem letzten Zug, mit dem der Spieler gewinnt, muss er nicht beide Würfel nutzen.

Ein Spieler, der auf Feld  landet, zieht keine Primzahlkarte.

DIE FARBEN NUTZEN

Das Spielbrett hat eine Farbkodierung, um das Multiplizieren oder Dividieren zu erleichtern. Die Spieler können die Farben nutzen, um ihr Rechenergebnis zu überprüfen oder sich die Arbeit abnehmen zu lassen.

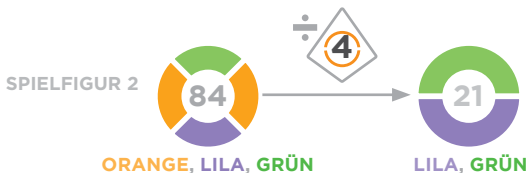
FARBEN KOMBINIEREN FÜR DIE MULTIPLIKATION



Beispiel: Eine Spielfigur steht auf Feld 14, und einer der Würfel zeigt eine 3. Die 14 ist **ORANGE** und **LILA**, während die 3 **GRÜN** ist. Das Ergebnis von 14 mal 3 ist also **ORANGE, LILA** und **GRÜN**. Das einzige Feld, das genau diese Farben aufweist, ist die 42 – und das entspricht dem Ergebnis von 14 mal 3.

FARBEN ENTFERNEN FÜR DIE DIVISION

ORANGE, ORANGE



Beispiel: Dasselbe gilt für die Division. Beispiel: Eine Figur steht auf Feld 84, und der Spieler möchte durch 4 dividieren. Beim Dividieren entfernt er die Farben der kleineren Zahl von denen der größeren Zahl. In diesem Fall muss zweimal **ORANGE** der Zahl 4 von den Farben der 84 entfernt werden. Gesucht wird also eine Zahl mit den Farben **LILA** und **GRÜN**. 21 weist genau diese Farben auf, und 84 geteilt durch 4 ist 21.

ÜBER DIE AUTOREN

„Prime Climb“ wurde von Daniel Finkel und Katherine Cook von „Math for Love“ erfunden – einer in Seattle (USA) ansässigen Organisation, die sich der Umgestaltung des Matheunterrichts widmet.

Weitere Informationen zu den aktuellen Mathematik- und Lehr-Projekten gibt es unter www.mathforlove.com
Copyright © 2014 „Math for Love“

CONTENU

FR



1 plateau de jeu • 24 cartes Nombre Premier
+ 4 cartes vierges • 8 pions • 2 dés • 1 aide de jeu
(table de multiplication + tour de jeu)

BUT DU JEU :

Être le premier à atteindre la case 101 avec ses deux pions.

MISE EN PLACE

Installez le plateau. Mélangez les 24 cartes. Choisissez une couleur et placez votre pion sur 0. Lancez les dés. Le joueur qui obtient le plus fort total commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tour de jeu se décompose en 4 phases : **LANCER**,
DÉPLACEMENT, **RENOI** et **PIOCHE**.

1. LANCER – Lancez les dés. Utilisez le résultat de chacun des deux dés séparément pour déplacer vos pions. En d'autres termes, si vous obtenez 3 et 5, vous ne pouvez pas vous déplacer de 8, 15 ou 35. Si vous obtenez un double, vous pouvez utiliser le nombre obtenu quatre fois au lieu de deux. Vous êtes obligés d'utiliser le résultat des deux dés, sauf le tour où vous gagnez la partie.



2. DÉPLACEMENT – ADDITIONNEZ, SOUSTRAYEZ, MULTIPLIEZ ou DIVISEZ le nombre indiqué sur la case où se trouve votre pion par l'un des nombres obtenu aux dés, puis déplacez-le sur la case correspondant au résultat obtenu. Vous devez utiliser vos deux dés, l'un après l'autre. Vous pouvez déplacer vos deux pions une fois ou le même pion deux fois.



Un pion peut s'arrêter sur n'importe quelle case du plateau, même si elle est occupée. Un pion ne peut jamais atterrir sur une case qui ne figure pas sur le plateau, comme une case négative, un nombre non entier ou supérieur à 101. Dans le cas peu probable où le résultat obtenu serait inférieur à 0, arrêtez-vous sur 0. Si vous possédez des cartes Joker (voir page 17), vous pouvez en jouer une ou plusieurs avant, entre ou après avoir appliqué le résultat de vos dés.

Exemple : Un de vos pions est sur la case 14 et vous obtenez 3 et 9 aux dés. Vous pourriez soustraire 3 à 14 et atterrir en 11, puis multiplier 11 par 9 pour atteindre la case 99.

3. RENVOI – Si vous terminez votre déplacement sur une case occupée par un autre pion, vous le renvoyez OBLIGATOIREMENT à 0, même s'il s'agit de votre second pion !



Remarque : Vous ne renvoyez un pion à 0 que si vous finissez votre déplacement sur la case qu'il occupe, pas si vous ne faites qu'y passer.

16 Exemple : Votre pion est sur 31. Vos adversaires ont un pion

en 33 et 37. Vous obtenez 2 et 4 aux dés et décidez d'ajouter 2 pour vous déplacer de 31 à 33, puis vous ajoutez 4 pour aller de 33 en 37. Le pion en 37 est renvoyé à 0. L'autre pion reste en 33.

- 4. PIOCHE** – Piochez une carte Nombre Premier à la fin de votre phase de déplacement (ou de renvoi éventuel) si au moins l'un de vos pions se trouve sur une case entièrement rouge (= un nombre premier supérieur à 10). Ne piochez que si ce pion n'était pas sur cette case au début de votre tour. Ne piochez qu'1 carte par tour, même si vos deux pions sont sur des cases rouges.

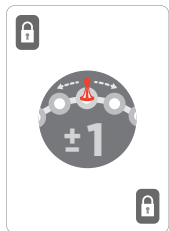


Il existe deux types de cartes Nombre Premier :
LES CARTES JOKER et **LES CARTES ACTION**

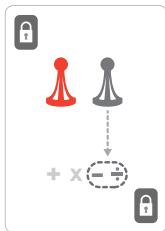
CARTES JOKER

Si vous piochez une carte Joker, gardez-la face cachée pour un tour ultérieur. Vous pouvez jouer autant de cartes Joker pendant votre phase de déplacement. Vous ne pouvez pas utiliser une carte Joker le tour où vous la piochez.

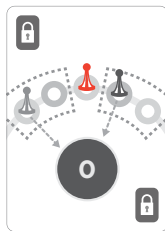
TYPES DE CARTES JOKER :



Avancez ou reculez un de vos pions du nombre de cases indiqué.




Jouez cette carte contre un adversaire. À son prochain tour, il ne pourra que soustraire ou diviser.



RENOVEZ tous les pions à 1 ou 2 cases de vous à 0.

CARTES ACTION

Tout carte dépourvue du symbole Cadenas  est une carte Action. Une carte Action doit être jouée immédiatement. Si elle indique de déplacer votre propre pion, déplacez celui qui se trouvait sur la case rouge. S'ils sont tous les deux sur une case rouge, choisissez l'un d'eux. Si cette carte vous renvoie sur une case occupée, renvoyez ce pion à 0. Si la carte vous renvoie sur une nouvelle case rouge, ne piochez pas de nouvelle carte Nombre Premier. Il peut arriver que des cartes Action n'aient aucun effet selon la position occupée.

TYPES DE CARTES ACTION :



Rejouez !



Inversez les chiffres de votre nombre.



Intervertissez 2 pions sur le plateau.



Volez une carte Joker adverse.



Avancez jusqu'au pion le plus proche et renvoyez-le à 0.



Reculez jusqu'au pion le plus proche et renvoyez-le à 0.



Déplacez votre pion du nombre de cases indiqué selon votre position.



Envoyez un pion au choix en 64.

BONUS : Utilisez vos 4 cartes vierges pour inventer vos propres cartes Action ou Joker !

Une fois utilisée, la carte est défaussée. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.


101 ET VAINQUEUR

Quand votre premier pion atteint la case 101 exactement, retirez-le du plateau. Vous ne pouvez ni dépasser 101, ni « repartir en arrière » de 101.

Exemple : Votre pion est sur la case 98 et vous obtenez 7 aux dés. Vous ne pouvez pas ajouter 7 et atterrir sur 105, ni avancer de 3 et reculer de 4 pour atteindre 97. Vous devez soustraire 7 ou diviser par 7.

Une fois qu'un de vos pions a atteint 101, vous devez appliquer tous les résultats de vos dés à votre seul pion restant. Vous gagnez immédiatement si le résultat d'un dé ou une carte Joker permet à votre second pion d'atteindre 101. Il n'est pas nécessaire d'utiliser le résultat des deux dés dans le tour où vous gagnez.

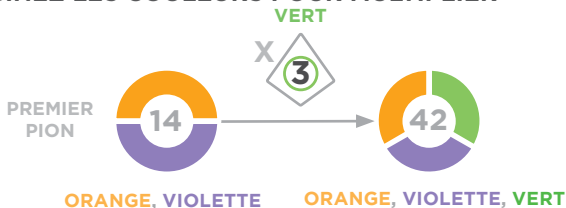
Ne piochez pas de carte

Nombre Premier quand vous atteignez .

UTILISATION DES COULEURS

Le plateau de Prime Climb possède un code couleurs pour faciliter les multiplications et les divisions. Les joueurs peuvent s'en servir pour vérifier leurs calculs ou laisser le plateau faire le travail à leur place.

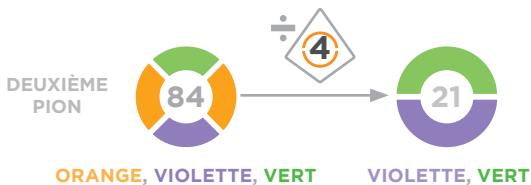
COMBINEZ LES COULEURS POUR MULTIPLIER



Exemple : Un de vos pions est en 14 et un de vos dés indique 3. La case 14 est **ORANGE** et **VIOLETTE**, tandis que le 3 est **VERT**. Cela signifie que 14×3 sera **ORANGE, VIOLETTE** et **VERT**. La seule case présentant ces 3 couleurs est la case 42.

RETIREZ DES COULEURS POUR DIVISER

ORANGE, ORANGE



Exemple : Ce système fonctionne également avec les divisions. Votre pion est en 84 et vous voulez diviser par 4. Lorsque vous divisez, retirez les couleurs correspondant au plus petit nombre de celles du plus grand nombre. Ici, retirez les deux **ORANGE** du 4 des couleurs du 84. Cela signifie que la case recherchée est **VIOLETTE** et **VERT**. La case 21 correspond précisément à ces couleurs : $84 : 4 = 21$.

À PROPOS DE L'INVENTEUR

Prime Climb est l'œuvre de Daniel Finkel et Katherine Cook de Math for Love, une organisation basée à Seattle qui s'occupe de réformer la façon d'apprendre et d'enseigner les mathématiques. Découvrez leurs projets mathématiques et pédagogiques en cours sur www.mathforlove.com
Copyright © 2014 Math for Love



Tabellone di gioco • 24 Carte Prime + 4 Carte Prime in bianco
8 Pedine • 2 Dadi • Scheda di riferimento
(Tavola pitagorica + Mosse giocatori)

SCOPO DEL GIOCO

Arriva per primo con entrambe le tue pedine esattamente sulla casella 101... ce l'hai fatta? - HAI VINTO!

PREPARAZIONE

Disponete su un piano il tabellone di gioco, mischiate le 24 Carte Prime, ogni giocatore sceglie il colore che preferisce e mette le proprie due pedine colorate sulla casella 0. A turno tirate i dadi. Il giocatore che avrà totalizzato il punteggio più alto sarà il primo a partire.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un turno consiste di quattro fasi: **TIRA**, **MUOVI**, **RESPINGI** e **PESCA**.

- 1. TIRA** - Il giocatore di turno tira i dadi. I due numeri che ottiene verranno usati, uno alla volta, per muovere le sue pedine. In altre parole, se ottiene un 3 e un 5, non dovrà usare un 8, un 15 o un 35. Se ottiene lo stesso numero su entrambi i dadi, potrà usare quel numero per quattro volte invece di due. Dovrà usare il risultato dei propri tiri ad ogni turno di gioco, fatta eccezione per il turno in cui vince.



- 2. MUOVI** - Per muovere la propria pedina, il giocatore **ADDIZIONA**, **SOTTRAE**, **MOLTIPLICA** o **DIVIDE** il numero della casella sulla quale si trova la pedina per uno dei numeri che ha ottenuto con i dadi e sposta la pedina sul numero che ottiene come risultato. Deve usare entrambi i numeri ottenuti con i dadi, uno alla volta. Potrà muovere ogni pedina una volta, oppure una sola pedina due volte.



Le proprie pedine potranno finire su qualunque spazio presente sul tabellone, inclusi quelli già occupati. Le pedine non potranno spostarsi in uno spazio che non sia sul tabellone, tipo numeri negativi, numeri non interi o maggiori di 101. Nel caso improbabile in cui un giocatore sia obbligato ad andare in uno spazio sotto allo 0, si fermerà sulla casella 0. Se ha delle carte Keeper (vedi pag. 23), potrà scegliere di giocare una o più di una prima, durante o dopo aver applicato il risultato ottenuto con i dadi.

Esempio: Il giocatore ha una pedina sul 14 e con i dadi ottiene un 3 e un 9. Potrebbe sottrarre 3 da 14 per spostarsi sulla casella 11, poi moltiplicare 11 per 9 per arrivare sulla 99.

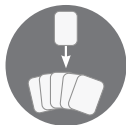
- 3. RESPINGI** - Se un giocatore finisce il proprio turno di gioco con una delle sue pedine sulla stessa casella di un'altra pedina, **DEVE** respingere quest'ultima sullo 0, anche se si trattasse della sua stessa seconda pedina.



Nota: Si toglie di mezzo una pedina solo quando il proprio turno di gioco termina su una casella già occupata, non quando semplicemente si trova a passarci durante il percorso verso la casella di destinazione.

Esempio: Il giocatore ha una sua pedina sul 31. I propri avversari hanno pedine sul 33 e sul 37. Tira i dadi e ottiene un 2 e un 4, che applica sommando il 2 per spostarsi dal 31 al 33, e poi il 4 per spostarsi dal 33 al 37. Respingerà la pedina sul 37, rimandandola sulla casella 0. Non respingerà invece la pedina che si trova sul 33.

- 4. PESCA** – Il giocatore pesca una Carta Prime se termina il proprio turno di gioco (Muovi o Respingi) con una o più delle proprie pedine su uno spazio interamente rosso (es. un numero primo maggiore di 10). Si pesca solo se la pedina non si trovava su quella casella all’inizio del proprio turno di gioco.
- Si pesca solo una carta per turno di gioco**, anche se entrambe le proprie pedine finiscono sulle caselle rosse.

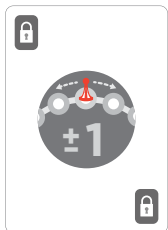


Ci sono due tipi di Carte Prime:
le **CARTE KEEPER** e le **CARTE AZIONE**

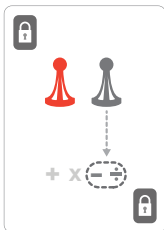
CARTE KEEPER

Se si pesca una Carta Keeper, è da tenere scoperta, per il turno di gioco successivo. È possibile giocare tutte le Carte Keeper che si vogliono durante la fase “Muovi”. Non è possibile giocare una Carta Keeper nello stesso turno di gioco in cui viene pescata.

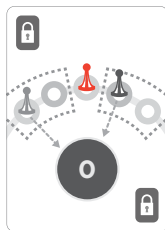
TIPI DI CARTE KEEPER:



Muovere la propria pedina sommando o sottraendo il numero indicato sulla carta




Giocare questa carta su un avversario. Al suo prossimo turno, potrà solo sottrarre o dividere.



RESPINGERE tutte le pedine entro due spazi dalla propria pedina

CARTE AZIONE

Tutte le carte che non hanno l'icona "Keeper"  sono Carte Azione. Queste carte vanno giocate immediatamente nel corso del turno in cui vengono pescate. Se la carta richiede che si sposti la propria pedina, è necessario muovere quella finita sullo spazio rosso; se entrambe le proprie pedine, in quel turno di gioco, finiscono su uno spazio rosso, è possibile scegliere a quale pedina applicare la carta. Se la carta porta la propria pedina su uno spazio occupato, si **RESPINGE** l'altra pedina e la si rimanda sullo 0. Se la carta porta la propria pedina su un altro spazio rosso, **non si pesca** un'altra Carta Prime. In alcune posizioni, le Carte Azione non hanno effetto.

TIPI DI CARTE AZIONE:



Tirare ancora per iniziare un nuovo turno di gioco!



Invertire le cifre del proprio numero



Scambiare due pedine sul tabellone



Rubare una Carta Keeper ad un altro giocatore

TIPI DI CARTE AZIONE (CONTINUA):



Avanzare fino alla pedina più vicina e **RESPINGERLA** rimandandola sullo 0



Tornare indietro fino alla pedina più vicina e **RESPINGERLA** rimandandola sullo 0



Muovere la propria pedina per il totale descritto



Mandare una pedina a scelta sul 64.

BONUS: Usare le 4 carte in bianco per creare le proprie Carte Azione o Keeper personalizzate!

Dopo aver giocato una carta, deve essere scartata. Se finiscono le carte, mischiare quelle scartate e continuare a pescare.

101 E FINE DEL GIOCO

Quando la propria prima pedina termina esattamente sul 101, la si rimuove dal gioco. Non è possibile spostarsi su un numero superiore al 101 o arrivare al 101 e poi tornare indietro.

Esempio: La propria pedina si trova sul 98 e tirando i dadi il giocatore ottiene 7. Non può aggiungere 7 e arrivare a 105 e nemmeno avanzare di 3 e tornare indietro di 4 arrivando sul 97. In questo caso può solo sottrarre o dividere.

Una volta che la propria prima pedina raggiunge il 101, si devono applicare i risultati ottenuti da entrambi i dadi alla pedina rimasta. Si vince immediatamente se la propria seconda pedina raggiunge il 101 applicando il risultato di un solo dado o giocando una Carta Keeper. Non si devono usare entrambi i risultati dei dadi in caso di una mossa vincente.

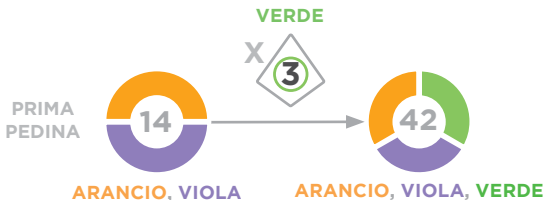
Non va estratta una Carta Prime quando si raggiunge il



COME USARE I COLORI

Il tabellone Prime Climb presenta un codice colore che facilita le operazioni di moltiplicazione e divisione. I giocatori possono usare i colori per controllare i risultati ottenuti o persino per eseguire l'operazione.

COMBINARE I COLORI FRA LORO PER MOLTIPLICARE



Esempio: La propria pedina si trova sulla casella 14 e tirando i dadi si ottiene 3. La casella 14 è **ARANCIO** e **VIOLA**, mentre il numero 3 è **VERDE**. Questo significa che moltiplicando 14 per 3 si arriverà su una casella che sarà **ARANCIO, VIOLA e VERDE**. L'unica casella con questi colori è la 42 che è esattamente il risultato di 14 per 3.

TOGLIERE I COLORI PER DIVIDERE



Esempio: Il procedimento funziona anche in caso di una divisione. La propria pedina si trova sulla casella 84 e si vuole dividere il numero per 4. Quando si divide, è possibile togliere i colori del numero più piccolo da quelli del numero più grande. In questo caso, si tolgono i due **ARANCIO** dai colori della casella 84. Si dovrà quindi cercare una casella con i colori **VIOLA e VERDE**. La casella con questi due colori è la numero 21 e 84 diviso 4 fa proprio 21.

CHI È L'INVENTORE DEL GIOCO

Prime Climb è stato creato da Daniel Finkel e Katherine Cook di Math for Love, un'organizzazione con base a Seattle che ha come obiettivo quello di trasformare il modo in cui si insegna e si impara la matematica. Scoprite i progetti educativi e matematici alla pagina web www.mathforlove.com

Copyright © 2014 Math for Love

INHOUD

NL



Spelbord • 24 Prime kaarten + 4 blanco Prime kaarten
8 pionnen • 2 dobbelstenen • Referentiekaart
(vermenigvuldigingstabel + speler beurten)

DOEL

De eerste speler die zijn beide pionnen precies op 101 krijgt WINT!

VOORBEREIDING

Leg het spelbord neer, schud de 24 Prime kaarten, kies je kleur en zet je twee gekleurde pionnen op 0. Gooi de dobbelstenen. De speler die het hoogste getal gooit mag beginnen.

DOEL VAN HET SPEL

Een beurt bestaat uit vier fases: **GOOIEN**, **ZETTEN**, **STOTEN** en **TREKKEN**.

1. GOOIEN – Gooi de dobbelstenen. De twee getallen die je gooit worden één voor één gebruikt om je pionnen te zetten. Met andere woorden, als je een 3 en een 5 gooit, gebruik je geen 8 of 15 of 35. Als je dubbel gooit, mag je het getal dat je gegooid hebt vier keer gebruiken in plaats van twee keer. Je moet je worp altijd gebruiken, behalve in de beurt waarin je wint.



2. ZETTEN – Om je pion te verzetten, TEL OP, TREK AF, VERMENIGVULDIG of DEEL het aantal gegooide ogen en zet de pion op de uitkomst. Je moet de getallen van beide dobbelstenen één voor één gebruiken. Je mag elke pion één keer of één pion twee keer zetten.



Je pionnen mogen op ieder veld van het speelbord gezet worden, ook op bezette velden. Pionnen mogen niet gezet worden op een veld buiten het speelbord, zoals negatieve getallen, niet-hele getallen of getallen hoger dan 101. In het onwaarschijnlijke geval dat je onder de 0 moet gaan, blijf je op 0 staan. Als je bewaar kaarten hebt (zie pagina 30), mag je kiezen om er één of meer te spelen, voor, tijdens of nadat je je worp hebt gebruikt.

Voorbeeld: Je hebt een pion op 14 en je gooit een 3 en een 9. Je kunt 3 van 14 aftrekken om op 11 te komen, en vervolgens 11 vermenigvuldigen met 9 om je pion op 99 te zetten.

3. STOTEN – Als je je Zet fase eindigt met één van je pionnen op hetzelfde veld als een andere pion, MOET je de andere pion terugzetten naar 0, ook als de andere pion je eigen tweede pion is.



Let op: je stoot alleen tegen een pion als je beurt eindigt op een bezet veld, niet als je langs een bezet veld komt.

Voorbeeld: Je hebt een pion op 31. Je tegenstanders hebben pionnen op 33 en 37. Je gooit 2 en 4, die je gebruikt door de 2 op te tellen bij 31 en gaat naar 33, en vervolgens tel je de 4 op bij 33 om te zetten naar 37. Je stoot de pion op 37 terug naar 0. De pion op 33 is niet verstoten.

- 4. TREKKEN** – Trek een Prime kaart als je de fase Zetten (of Stoten) beëindigt met één of meer van je pionnen op een heel rood veld (d.i. een priemgetal groter dan 10). Pak alleen een kaart als je pion in je beurt niet vanaf dat veld begon. Trek maar één kaart per beurt, ook als beide pionnen op rode velden eindigen.

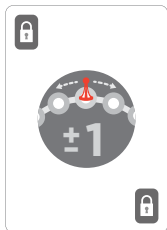


Er zijn twee soorten Prime kaarten:
BEWAAR KAARTEN en **ACTIE KAARTEN**.

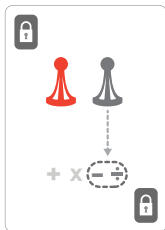
BEWAAR KAARTEN

Als je een Bewaar kaart trekt, bewaar je die kaart met de afbeelding naar boven voor een toekomstige beurt. Je mag tijdens je Zet fase zoveel Bewaar kaarten spelen als je wilt. Je mag een Bewaar kaart niet spelen in de beurt die je hem gepakt hebt.

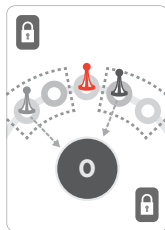
SOORTEN BEWAAR KAARTEN



Tel het getal op de kaart op of trek het af van het veld van je pion.



Speel deze kaart bij een tegenstander. Bij de volgende beurt, mag hij/zij alleen aftrekken of delen.



STOOT alle pionnen die binnen twee velden van je pion staan

ACTIE KAARTEN

Elke kaart die geen Bewaar icoon  heeft is een Actie kaart. Actie kaarten moeten direct worden uitgevoerd. Als de kaart vraagt om je eigen pion te zetten, zet dan de pion die op het rode veld is gezet; als beide pionnen op een rood veld zijn gezet, mag je de pion kiezen op welke de kaart van toepassing is. Als je door de kaart op een bezet veld komt, **STOOT** je de andere pion naar 0. Als je door de kaart op een nieuw rood veld komt, **trek je geen** andere Prime kaart. Op sommige plaatsen hebben Actie kaarten geen effect.

SOORTEN ACTIE KAARTEN:



Gooi nog een keer om een nieuwe beurt te beginnen!



Draai de cijfers in je getal om



Verwissel twee pionnen op het spelbord



Pak de Bewaar kaart van een andere speler



Ga vooruit naar de pion die het **dichtst bij** staat en **STOOT** die naar 0



Ga terug naar de pion die het **dichtst bij** staat en **STOOT** die naar 0



Zet je pion het aangegeven getal



Stuur een pion naar keuze naar 64

BONUS: Gebruik de 4 blanco kaarten om je eigen Actie of Bewaar kaarten te maken!

Nadat je een kaart hebt gespeeld, leg je hem af. Als de kaarten op zijn, schud je de aflegstapel.

101 EN WIN HET SPEL

Als je eerste pion precies 101 bereikt, haal deze dan van het bord. Je kunt niet over de 101 zetten, of terugzetten vanaf 101.

Voorbeeld: Je wilt een worp van 7 gebruiken voor een pion op 98. Je kunt 7 niet optellen om op 105 te komen en je kunt niet 3 vooruit zetten, dan 4 teruggaan om op 97 te komen. Je moet aftrekken of delen door 7.

Nadat je eerste pion 101 heeft bereikt, moet je al je worpen gebruiken voor je overblijvende pion. Je wint direct als je een worp of een Bewaar kaart kunt gebruiken om met je tweede pion op 101 te komen. Je hoeft niet allebei de dobbelstenen te gebruiken voor je winnende zet.

Do not draw a Prime Card when you land on .

GEBRUIK VAN DE KLEUREN

Het Prime Climb bord is gekleurd met kleurcodes om vermenigvuldigen en delen makkelijk te maken. De spelers kunnen de kleuren gebruiken om hun sommen te controleren, of ze zelfs het werk laten doen.

COMBINEER KLEUREN OM TE VERMENIGVULDIGEN



Voorbeeld: je hebt een pion op 14 en je hebt een 3 gegooid. Je ziet dat 14 **ORANJE** en **PAARS** is, terwijl 3 **GROEN** is. Dit betekent dat 14 keer 3 **ORANJE, PAARS** en **GROEN** is. De enige cirkel met precies die kleuren is 42, wat 14 keer 3 is.

VERWIJDER KLEUREN OM TE DELEN

ORANJE, ORANJE



Voorbeeld: Dit werkt ook met delen. Je hebt een pion op 84 en wil delen door 4. Als je deelt, haal je de kleuren van het kleine getal van het grote getal. In dit geval verwijder je de twee **ORANJE** vlakken in 4 van de kleuren in 84. Dit betekent dat je naar een getal zoekt met de kleuren **PAARS** en **GROEN**. 21 heeft precies die kleuren en 84 gedeeld door 4 is 21.

OVER DE UITVINDER

Prime Climb is ontworpen door Daniel Finkel en Katherine Cook van “Math for Love”, een organisatie in Seattle die zich inzet om de manier van hoe rekenen wordt onderwezen en geleerd te veranderen.

Vind onze huidige wiskundige en educatieve projecten op www.mathforlove.com

Copyright © 2014 Math for Love



Tablero • 24 cartas Prime + 4 cartas Prime en blanco
8 peones • 2 dados • Tarjeta de ayuda
(tabla de multiplicaciones + secuencia del turno)

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en llegar exactamente a la casilla del 101 con tus dos peones... ¿Lo has conseguido? - ¡HAS GANADO!

PREPARACIÓN

Se coloca el tablero en la mesa y se barajan las 24 cartas Prime. Cada jugador escoge un color y pone los dos peones de su color en la casilla 0. Por turnos, todos los jugadores tiran los dados: quien haya sacado la puntuación total más alta será el primero en jugar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Un turno consta de cuatro fases: **TIRAR**, **MOVER**, **GOLPEAR** y **ROBAR**.

1. TIRAR – Cuando sea tu turno, tira los dados. Los dos números que obtengas los utilizarás, uno a uno, para mover tus peones. En otras palabras, si sacas un 3 y un 5, no podrás usar ni un 8, ni un 15 ni un 35. Si sacas dobles, podrás usar el número que has obtenido cuatro veces en vez de solo dos. Debes utilizar todos los números que has sacado en cada turno, excepto en el turno en el que logres ganar.



2. MOVER – Para mover tu peón, SUMA, RESTA, MULTIPLICA o DIVIDE el número sobre el que está tu peón con uno de los números que has sacado con los dados y mueve ese peón al número resultante. Debes utilizar los dos números que has sacado con los dados, uno a uno. Puedes mover cada peón una vez o un único peón dos veces.



Tus peones pueden caer en cualquier casilla del tablero, incluso en casillas ya ocupadas. Los peones nunca pueden moverse a una casilla que no esté presente en el tablero, como a números negativos, números no enteros o números mayores de 101. En el improbable caso de que te vieras obligado a moverte a una casilla por debajo de 0, deberás quedarte en el 0. Si tienes cartas Guardián (ver página 36), puedes decidir jugar una o varias antes, entremedias o después de aplicar los resultados de tus dados.

Ejemplo: Tienes un peón en el 14, y sacas un 3 y un 9. Podrías restarle 3 a 14 para ir al 11 y luego multiplicar 11 por 9 para moverte al 99.

3. GOLPEAR – Si acabas la fase «Mover» con alguno de tus peones en la misma casilla que otro peón, DEBES mandar ese peón de vuelta a la casilla del 0, incluso aunque el otro peón sea tu segundo peón.



Nota: Solo golpeas el otro peón si acabas tu turno en una casilla ocupada, no cuando pasas por encima de una casilla ocupada.

Ejemplo: Tienes un peón en el 31. Tus oponentes tienen peones en el 33 y el 37. Sacas un 2 y un 4: sumas el 2 para moverte del 31 al 33 y luego sumas el 4 para moverte del 33 al 37. En este caso, golpeas el peón 37 y lo mandas de vuelta al 0, pero al peón de la casilla 33 no lo golpeas.

4. ROBAR – Roba una carta Prime si acabas tu fase «Mover»



(o «Golpear») con uno o más de tus peones en una casilla completamente roja (es decir, un número primo mayor de 10). Roba solamente si al empezar tu turno el peón no estaba en esa casilla.

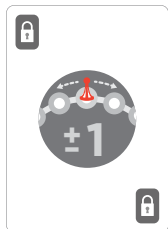
Solo robas una carta por turno, incluso aunque tus dos peones acaben en casillas rojas.

Hay dos tipos de cartas Prime:
las **CARTAS GUARDIÁN** y las **CARTAS ACCIÓN**.

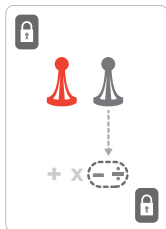
CARTAS GUARDIÁN

Si robas una carta Guardián, guárdatela boca arriba para jugarla en cualquier turno posterior. Puedes jugar todas las cartas Guardián que quieras durante la fase «Mover». No puedes jugar una carta Guardián en el mismo turno en el que la has robado.

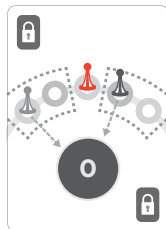
TIPOS DE CARTAS GUARDIÁN:



Mueve tu peón sumando o restando el número indicado en la carta




Juega esta carta contra un oponente. En su siguiente turno, ese oponente solo podrá restar o dividir.



GOLPEA todos los peones que estén a dos o menos casillas de distancia de tu peón.

CARTAS ACCIÓN

Todas las cartas que no tengan el icono de Guardián  son cartas Acción. Estas cartas se juegan inmediatamente en el turno en el que las robas. Si la carta te dice que muevas tu propio peón, debes mover el peón que ha caído en la casilla roja. Si tus dos peones han caído en casillas rojas en ese turno, puedes elegir a qué peón quieres aplicarle la carta. Si la carta hace que tu peón caiga en una casilla ocupada, GOLPEA el otro peón y mándalo de vuelta al 0. Si la carta hace que tu peón caiga en otra casilla roja diferente, **no robes** otra carta Prime. En algunas posiciones, las cartas Acción no tienen ningún efecto.

TIPOS DE CARTAS ACCIÓN:



¡Tira de nuevo para empezar un turno nuevo!



Invierte las cifras de tu número



Intercambia la posición de dos peones del tablero



Róblele una carta Guardián a otro jugador



Avanza hasta el peón más cercano y GOLPÉALO mandándolo de vuelta al 0



Retrocede hasta el peón más cercano y GOLPÉALO mandándolo de vuelta al 0



Mueve tu peón el total de casillas descrito



Manda un peón de tu elección al 64.

BONUS: ¡Utiliza las 4 cartas en blanco para crear tus propias cartas Acción o Guardián personalizadas!


Después de jugar una carta, descártala. Si se agotan las cartas para robar, baraja la pila de descartes y sigue robando.

LA CASILLA 101 Y CÓMO GANAR LA PARTIDA

Cuando tu primer peón caiga exactamente en la casilla 101, quítalo del tablero. No puedes mover tu peón más allá del 101 ni rebotar en la casilla del 101 y retroceder.

Ejemplo: Quieres utilizar el 7 que has sacado con un dado en un peón que está en el 98. No puedes sumar el 7 y acabar en el 105. Tampoco puedes avanzar 3 casillas, rebotar y retroceder 4 para terminar en el 97. Debes restar el 7 o dividir entre 7.

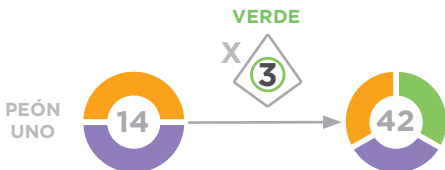
Una vez que tu primer peón ha llegado a la 101, debes aplicar todos los resultados de los dados a tu otro peón. Ganas inmediatamente la partida cuando puedes aplicar el resultado de un dado o una carta Guardián para hacer que tu segundo peón caiga en el 101. No es obligatorio utilizar los resultados de los dos dados en el turno en el que se gana.

Al caer en el , no se roba ninguna carta Prime.

CÓMO UTILIZAR LOS COLORES

El tablero de Prime Climb presenta un código de colores que facilita las operaciones de multiplicación y división. Los jugadores pueden utilizar los colores para comprobar sus cálculos o incluso para realizar la operación.

COMBINA LOS COLORES ENTRE SÍ PARA MULTIPLICAR



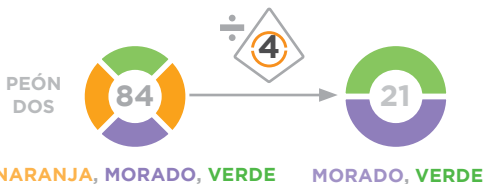
NARANJA, MORADO NARANJA, MORADO, VERDE

Ejemplo: Tienes un peón en el 14 y has sacado un 3 con uno de los dados. La casilla 14 es **NARANJA** y **MORADA**, mientras que la 3 es **VERDE**. Eso significa que al multiplicar 14 por 3 se cae

en una casilla **NARANJA**, **MORADA** y **VERDE**. La única casilla con esta combinación de colores es la 42, que es exactamente el resultado de 14 por 3.

ELIMINA LOS COLORES PARA DIVIDIR

NARANJA, NARANJA



Ejemplo: El procedimiento también funciona en el caso de las divisiones. Tienes un peón en el 84 y quieres dividir entre 4. Cuando divides, eliminas del número más grande los colores del número más pequeño. En este caso, debes eliminar las dos franjas **NARANJAS** del 4 de los colores del 84. Por lo tanto, tendrías que buscar un número que solo tuviera los colores **MORADO** y **VERDE**. La casilla 21 tiene justo esos colores, y 84 dividido entre 4 es igual a 21.

ACERCA DEL INVENTOR DEL JUEGO

Prime Climb ha sido creado por Daniel Finkel y Katherine Cook de Math for Love, una organización con sede en Seattle que tiene como objetivo transformar la manera de enseñar y aprender las matemáticas. Descubre sus proyectos educativos y matemáticos en la página web www.mathforlove.com
Copyright © 2014 Math for Love



Tabuleiro de jogo • 24 Cartas Prime
+ 4 Cartas Prime em branco • 8 Pedras • 2 Dados
Ficha de referência (Tabuada + Jogadas dos jogadores)

OBJETIVO DO JOGO

Seja o primeiro a chegar com ambas as suas pedras exatamente na casa 101... conseguiu? - GANHOU!

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro de jogo sobre uma superfície plana, misture as 24 Cartas Prime, cada jogador escolhe a cor que prefere e coloca suas duas pedras coloridas na casa 0. Cada um lança os dados na própria vez. O jogador que tiver a pontuação mais alta começa primeiro.

ANDAMENTO DO JOGO

Uma rodada é composta por quatro fases: **LANÇAR**, **MOVER**, **RECHAÇAR**, e **PESCAR**.

1. LANÇAR – Na sua vez lance os dados. Os dois números que saem serão usados, um por vez, para mover as suas pedras. Ou seja, se sair um 3 e um 5, não terá de usar um 8, 15 ou 35. Se sair o mesmo número em ambos os dados, poderá usar esse número por quatro vezes em vez de duas. Deverá usar o resultados de seus lances em cada rodada de jogo, exceto na rodada em que ganha.



2. MOVER – Para mover a sua pedra o jogador ADICIONA, SUBTRAI, MULTIPLICA ou DIVIDE o número da casa onde está a pedra por um dos números que saiu com os dados e desloca a pedra sobre o número que sair como resultado. Deve usar ambos os números que saíram com os dados, um por vez. Poderá mover cada pedra uma por vez, ou apenas uma pedra duas vezes.



As suas pedras poderão acabar sobre qualquer espaço no tabuleiro, inclusive naqueles já ocupados. As pedras não poderão deslocar-se num espaço que não esteja no tabuleiro, tais como números negativos, números não inteiros ou números maiores de 101. No caso improvável de um jogador ser obrigado a ir num espaço abaixo de 0, irá parar na casa 0. Se tiver algumas cartas Keeper (ver pág. 42), poderá escolher se jogar uma ou mais de uma antes, durante ou depois de ter aplicado o resultado que saiu com os dados.

Exemplo: O jogador tem uma pedra sobre o 14 e com os dados tira um 3 e um 9. Poderá subtrair 3 de 14 para deslocar-se na casa 11, depois multiplicar 11 por 9 para chegar na casa 99.

3. RECHAÇAR – Se um jogador acaba a própria vez de jogo com uma de suas pedras sobre a mesma casa de outra pedra, DEVE mandar esta pedra de volta para 0, mesmo se for a sua própria segunda pedra.



Nota: Remove-se uma pedra do caminho apenas quando a própria vez de jogo termina sobre uma casa já ocupada, não quando se está simplesmente de passagem durante o caminho na direção da casa de destino.

Exemplo: O jogador tem uma sua pedra sobre o 31. Os seus adversários têm pedras sobre o 33 e sobre o 37. Lança os dados e tira um 2 e um 4, que aplica somando o 2 para deslocar-se de 31 até 33, e depois o 4 para deslocar-se de 33 até 37. Eliminará a pedra no 37, mandando-a de volta para a casa 0. Ao contrário, não irá eliminar a pedra que está no 33.

- 4. PESCAR-** O jogador pesca uma Carta Prime se acaba a sua vez de jogo (Mover ou Rechaçar) com uma ou mais de suas pedras sobre um espaço totalmente vermelho (por ex. um número primo maior de 10). Pesca apenas se a pedra não estiver sobre aquela casa no início da própria vez de jogo. **Pesca apenas uma carta por vez de jogo**, também se ambas as suas pedras acabarem sobre as casas vermelhas.

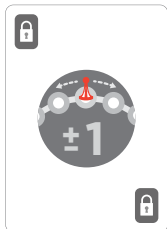


Há dois tipos de Cartas Prime:
as **CARTAS KEEPER** e as **CARTAS AÇÃO**.

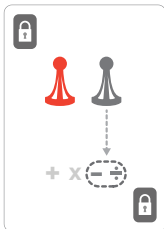
CARTAS KEEPER

Se for pescada uma Carta Keeper, deve ser deixada descoberta, durante a rodada de jogo seguinte. Pode-se jogar todas as Cartas Keeper que se quer durante a fase “Mover”. Não pode jogar uma Carta Keeper na mesma rodada de jogo em que é pescada.

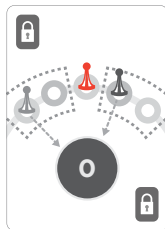
TIPOS DE CARTAS KEEPER:



Mova a sua pedra somando ou subtraindo o número indicado na carta




Jogue esta carta sobre um adversário. Na sua próxima vez, poderão apenas subtrair ou dividir.



RECHACE todas as pedras dentro de dois espaços de sua pedra

CARTAS AÇÃO

Todas as cartas que não têm o ícone “Keeper”  são Cartas Ação. Estas cartas devem ser jogadas imediatamente durante a rodada em que são pescadas. Se a carta exigir que a sua pedra seja deslocada, deve mover aquela que foi parar no espaço vermelho; se ambas as suas pedras, naquela rodada de jogo, acabarem num espaço vermelho, é possível escolher a pedra à qual aplicar a carta. Se a carta leva a sua pedra sobre um espaço ocupado, **RECHAÇA-SE** a outra pedra e manda-se esta de volta para o 0. Se a carta levar a própria pedra sobre outro espaço vermelho, **não se pesca** outra Carta Prime. Em algumas posições, as Cartas Ação não têm efeito.

TIPOS DE CARTAS AÇÃO:



Lance de novo para começar uma nova rodada de jogo!



Inverta os dígitos de seu número



Inverta duas pedras no tabuleiro



Roube uma Carta Keeper de outro jogador

TIPOS DE CARTAS AÇÃO:



Avance até a pedra mais próxima e RECHACE-A mandando-a de volta para o 0



Volte para trás até a pedra mais próxima e RECHACE-A mandando-a de volta para o 0



Mova a sua pedra pelo total indicado



Mande uma pedra à escolha no 64.

BONUS: Use as 4 cartas em branco para criar as suas Cartas Ação ou Keeper personalizadas!

Após ter jogado uma carta, descarte-a. Se as cartas acabarem, embaralhe aquelas descartadas e continue a pescar.

101 E GANHAR O JOGO

Quando a sua primeira pedra acabar exatamente no 101, deve ser retirada do jogo. Não é possível deslocar-se sobre um número superior a 101 ou chegar no 101 e depois voltar atrás.

Exemplo: A sua pedra está no 98 e ao lançar os dados o jogador obtém 7. Não pode adicionar 7 e chegar a 105 e nem mesmo avançar de 3 e voltar atrás de 4 chegando no 97. Neste caso pode apenas subtrair ou dividir.

Quando a sua pedra alcançar 101, devem ser aplicados os resultados obtidos por ambos os dados à pedra que restou. Ganha-se imediatamente se a sua segunda pedra alcançar o 101 aplicando o resultado de um lance ou jogando a Carta Keeper. Não devem ser usados ambos os lances no caso de uma jogada vencedora.

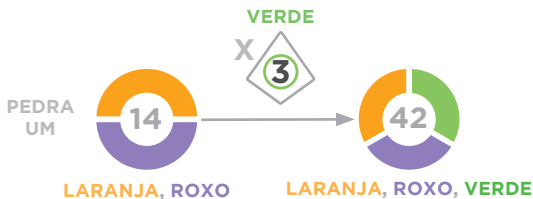
Não deve ser extraída uma Carta Prime quando for alcançado o



COMO USAR AS CORES

O tabuleiro Prime Climb apresenta um código de cor que facilita as operações de multiplicação e divisão. Os jogadores podem usar as cores para controlar os resultados obtidos ou até mesmo para efetuar a operação.

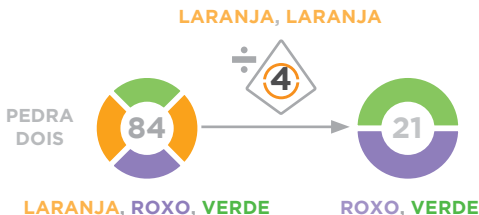
COMBINAR AS CORES ENTRE SI PARA MULTIPLICAR



Exemplo: A sua pedra está na casa 14 e ao lançar os dados sai 3. A casa 14 é **LARANJA** e **ROXO**, enquanto o número 3 é **VERDE**. Isto significa que ao multiplicar 14 por 3 irá chegar numa casa que será **LARANJA, ROXO** e **VERDE**. A única casa com estas cores é a 42 que é exatamente o resultado de 14 por 3.

TIRAR AS CORES PARA DIVIDIR

Exemplo: O procedimento funciona também no caso de uma



divisão. A sua pedra está na casa 84 e quer dividir o número por 4. Quando se divide, é possível tirar as cores do número mais pequeno daquelas do número mais grande. Neste caso, tiram-se os dois "**LARANJA**" das cores da casa 84. Portanto, deverá ser procurada uma casa com as cores **ROXO** e **VERDE**. A casa com estas duas cores é a número 21 e 84 dividido por 4 dá exatamente 21.

SOBRE O INVENTOR

Prime Climb foi criado por Daniel Finkel e Katherine Cook de Math for Love, uma organização com base em Seattle, que tem como objetivo transformar o modo de ensinar e aprender matemática. Descubra os projetos educativos e matemáticos na página web www.mathforlove.com

Copyright © 2014 Math for Love

ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games make you think while they make you smile.



ThinkFun.com



© 2020 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.

MADE IN CZECH REPUBLIC, 152. #76 429 7. IN01.