

NUMMER NINJA!

At matematik er sjovt, er en gammel sandhed – men ikke en, som alle er enige i. Nummer Ninja er et sjovt spil, hvor børnene skal løse forskellige Ninja-udfordringer for at samle udstyr og befri den fængslede Gyldne Drage. Udfordringerne består af forskellige matematikproblemer – takket være Ninja-temaet bliver det pludselig sjovt at løse matematikopgaver. Og lærerigt – selvom det kun er de voksne, der går op i det! Held og lykke!

Spillet indeholder

- 3 røde terninger: Ninja Rekrut
- 3 blå terninger: Ninja Mester
- Spilleplade
- Spillebrikker: 4 Ninjaer og 1 Gylden Drage
- 5 plastfodder
- 16 Ninjaudstyr-brikker (4 x 4)
- 3 fodlænker
- 80 Ninja Spørgsmålkort med to sværhedsgrader
- Regler

Spillet kort

Bliv den første Ninja, der samler fire forskellige udstyrbrikker, og befrier Den Gyldne Drage.

Før I begynder

1. Stabl de forskellige udstyrsbrikker på spillepladen (fire brikker ved den respektive Ninja Challenge-felt).
2. Placer Den Gyldne Drage i plastfoden og stil den på feltet i midten af spillepladen.
3. Placer de tre fodlænker i nærheden af spillepladen.
4. Bland Ninja Spørgsmålkortene og læg dem med teksten nedad i nærheden af spillepladen.
5. Placer de røde og blå terninger i nærheden af spillepladen.
6. Hver spiller vælger hver sin Ninja-spillebrik, placerer den i en plastfod og stiller den på en valgfri startfelt.



Er du en Ninja Rekrut eller en Ninja Mester? Tag dit valg, før du begynder.

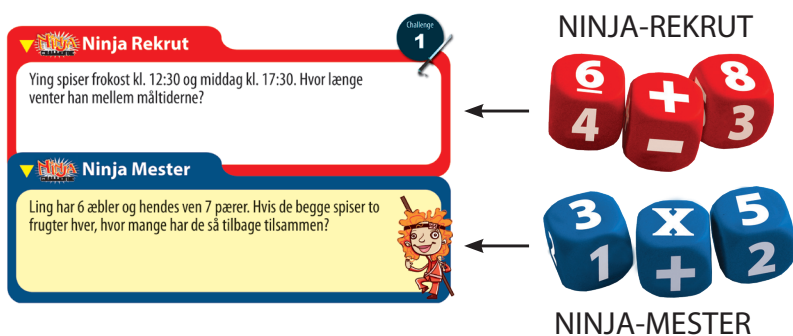
Før I begynder at spille, så beslut om du vil spille som en Ninja Rekrut eller som en Ninja Mester. En Ninja Rekrut slår med terningerne og løser opgaver med addition og subtraktion (plus og minus). En Ninja Mester slår med terningerne og løser opgaver med addition, subtraktion og multiplikation (plus, minus og gange).

En Ninja Mester har mulighed for at flytte hurtigere frem på spillepladen, men Ninja Mester-spørgsmålene er sværere. Så overvej dit valg nøje!

Hvis du vælger at spille som Ninja Rekrut, så bruger du de **røde** terninger og løser de **rødmærkede** Ninja Rekrut-spørgsmål.

Hvis du vælger at spille som Ninja Mester, så bruger du de **blå** terninger og løser de **blåmærkede** Ninja Mester-spørgsmål.

Obs! På kortene forkortes kroner med kr.!



Hvilket niveau vil du spille på?

Start med at spille som Ninja Rekrut og gå over til Ninja Mester i næste omgang, hvis du synes, det er for let.

Når det er din tur

Den yngste spiller begynder.

1. Start din tur ved at kaste enten de **røde** Rekrutterninger eller de **blå** Mester-terninger. Adder, subtraher eller multiplicer summen af terningerne og flyt din Ninja-spillebrik det rette antal skridt frem (hvis du f.eks. kaster $3 + 2$, adderer du dette antal og flytter din spillebrik 5 skridt frem. Hvis du kaster 3×2 , multiplicerer du dette og flytter 6 skridt frem.)
Bemærk! Hvis du kaster et "-", skal du altid subtrahere det mindste tal fra det største tal. Du kan slå, så svaret er nul (f.eks. $3 - 3 = 0$). Så må du ikke rykke din spillebrik og din tur er slut.
2. Når det er din tur til at flytte din Ninja-spillebrik, **kan du ikke lande eller gå på samme rute på spillepladen mere end en gang i samme runde.** Flere Ninjaer kan stå på samme felt og passere hinandens spillebrikker.
3. Du kan ikke gå forbi en fodlænke, som er placeret på spillepladen. Heller ikke, hvis du selv har placeret den der. Du skal gå uden om fodlænken. Hvis du er blokeret et sted p.g.a. en fodlænke, så skal du gå til en spillerute med symbolet Fjern Fodlænke, for at kunne fjerne fodlænken.
4. Hvis du lander på en **Ninja Challenge-**, **Placer Fodlænke-** eller **Fjern Fodlænke-felt**, så følg instruktionerne på næste side.
5. Din tur er slut og turen går videre til næste spiller i urets retning.

Specielle felter

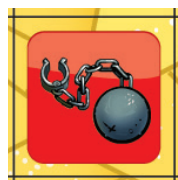


Ninja Challenge-felter

Når du lander på en Ninja Challenge-felt, skal du trække et Ninja Spørgsmålskort. Hvis du spiller som Ninja Rekrut, så læser du det **røde** Ninja Rekrut-spørgsmål højt. Hvis du spiller som Ninja Mester, så læser du det **blå** Ninja Mester-spørgsmål. Nu skal du prøve at løse spørgsmålet. Du må gerne bruge papir og blyant for at løse problemet. **Facit til alle spørgsmål findes på sidste side i reglerne.**

Hvis du løser spørgsmålet ved en Ninja Challenge, tager du den udstyrsbrik, som ligger ved siden af denne Ninja Challenge. Hvis du allerede har samlet en sådan tidligere, må du ikke erstatte den med en anden udstyrsbrik. I stedet er din tur slut.

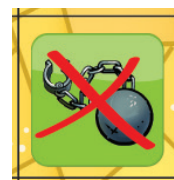
Hvis du svarer forkert på et Ninja-spørgsmål, når det er din tur, så må du prøve igen næste gang, det er din tur, ved at trække et nyt spørgsmålskort. Du behøver ikke at kaste terningerne.



Placer Fodlænke

Hvis du lander på denne spillefelt, så må du placere en **fodlænke** (som ikke allerede ligger på spillepladen) på et hvilket som helst tomt felt (du kan ikke placere fodlænker på Ninja Challenge-felter). Benyt dig af fodlænker for at blokere for dine modspillere. Hvis en fodlænke er placeret på spillepladen, kan ingen passere forbi, lande på eller gå over den. Du skal gå rundt om dette sted, hvis du kan. Så vær lidt listig, når du placerer fodlænker.

Hvis alle fodlænker allerede er placeret på spillepladen, så er din tur slut.



Fjern Fodlænke

Hvis du lander på dette felt, så må du **fjerne en hvilken som helst fodlænke, som ligger på spillepladen.** Læg den derefter ved siden af spillepladen. Denne fodlænke kan så placeres på spillepladen igen, hvis en spiller lander på en Placer Fodlænke-felt. Hvis der ikke er nogen fodlænker at fjerne, så er din tur slut.

Hvem vinder?!

Den Gyldne Drage er låst inde og er meget værdifuld. **Du kan ikke befri dragen, hvis du ikke har samlet de fire forskellige udstyrsbrikker.**

Du skal **slå lige** for at komme ind til Den Gyldne Drage, og når du er kommet ind, skal du **klare et sidste Ninja-spørgsmål** for at befri dragen. Vinderen er den spiller, som befrier Den Gyldne Drage!

Valgfri variation af spilrunden: Når der er udpeget en vinder, kan de øvrige spillere spille videre for at udpege anden-, tredje- og fjerdepladsen.



Facit til alle spørgsmål

Kort	Rekrut	Mester	Kort	Rekrut	Mester	Kort	Rekrut	Mester
1	5 timer	9 frugter	28	3 er hankatte	6 sider	55	Lørdag	3.114 kasser
2	7 dyr	72 kast (3 x 24)	29	20 maleredskaber	70 km/t	56	3 timer	32 rækker
3	4 hjørner	15 sekunder	30	7 drager	104 striber	57	600 gram	200 kr./måned, 2.200 kr.
4	4 tegneserier	21 min. og 15 sek.	31	3 udstillinger	9.000 kr.	58	10, 12	Falsk
5	3 Ninja-stjerner	2 timer og 24 min.	32	4 æg	11 kroner hver	59	1 time pr. uge	210 kr.
6	6 personer	4 kr./ark	33	6 fluer	4 sider	60	4 stk.	11 + 1 + 1 = 13
7	10 billeder	1 minut (60 sek.)	34	2 huse	Ninjastjerne	61	9 stk.	30 klasse- kammerater
8	8 insekter	2.500 kr.	35	11. juni	27, 33, 39	62	3 stk.	4.700 kr.
9	5 flasker	12 bøger	36	3 personer	1.200 kr.	63	4 stk.	2.060 ord
10	14 timer	27 måneder (2 år og 3 måneder)	37	10 snebolde	16 huse	64	1 mere	2.400 kr.
11	1,5 time	240 timer	38	Ingen penge til- bage, 0 kr.	148 kr.	65	3 kr.	Nej, han skal bruge 20 hæfte- klammer mere
12	15 kr.	4 pakker	39	Han skal købe 3 sæt hoppebolde(15 stk.)	75 minutter	66	14, 19, 27, 40	550 kr.
13	3 venner er tilbage	300 kr.	40	6 personer	260 kr.	67	8 ninjastjerner	7 gange
14	Kl. 19:00	10 bøtter	41	5 stk.	Han vil være klar kl. 17:00	68	Sværd	14 stk.
15	7 rækker	140 boller	42	6 stk.	38 kort	69	2 børn	22 år
16	14 strømper	1.250 kr.	43	40 cupcakes	280 kr.	70	8 gule blomster	14.900 kr.
17	4 bøger	30 kr.	44	3 timer	3.000 kr.	71	6 tigre	19 cupcakes
18	9 venner (plus Ying)	4 timer	45	24 søm	2 kg	72	2 træer	6 stk., alle sønner har samme søster
19	7 personer	550 kr.	46	kl. 13:30	120 kr.	73	300 kr.	5 pakker tyggegummi
20	7 år ældre	70 kr.	47	5 sekunder	4.200 kr.	74	58 bær	45 timer
21	11 venner	50 ord	48	12 stykker	Kvart over fem, kl. 05:15	75	80 kr.	2 børn
22	500 sværd	Han når frem kl. 07:55	49	13 dyr	180 cm	76	39 sekunder	225 watt
23	Sengen	10 minutter	50	3 sværd er blå	10 stk.	77	3 klasser	76 mønter hver
24	1 minut og 15 sek.	15 minutter	51	7 spisesteder	105 km/t	78	13 vinduer	2 kager hver
25	12 skosnører	1 spørgsmål	52	8 hjørner	48 stykker	79	25, 30	Kl. 08:10
26	5 strenge	3 km	53	31 kr.	71 stk.	80	2 kampe færre	13 elever
27	9, inklusive Seigi	16 garnøgler	54	12 ben	12 elever			



Vesteraa 14, 2. sal - DK-9000 Aalborg