



REGOLE

Raddoppia il divertimento con SUM FUN!

L'idea dietro a questo gioco è semplice: giocate con la matematica grazie a "SUM FUN"!

Scegliete le vostre tessere e usatele per formare delle operazioni matematiche. Quando le tessere finiscono, vince la prima persona che riesce ad usare tutte le sue tessere per formare delle operazioni matematiche valide.

Le operazioni devono essere connesse e si possono intersecare, creando una formazione simile a quella delle parole crociate. Ogni giocatore può cambiare le sue operazioni a piacimento.

Tutti i giocatori compongono le loro operazioni contemporaneamente, uno indipendentemente dall'altro, senza dover aspettare che un altro giocatore finisca il suo turno.

- 1 Tutte le tessere devono essere disposte a faccia in giù su una superficie piana.
- 2 Ogni giocatore prende **5** tessere numeriche (bianche) e **4** tessere con simboli (blu), tenendole a faccia in giù, e le posiziona di fronte a sé.
- 3 Quando tutti i giocatori hanno selezionato le loro **9** tessere, un giocatore esclama: "**Che le operazioni abbiano inizio!**" per iniziare il gioco.
- 4 A questo punto, ogni giocatore tenta di comporre delle operazioni usando le tessere che ha davanti, sia che queste siano numeriche, con simboli o tessere jolly. Ogni volta che un giocatore riesce a comporre un'operazione valida deve dichiarare ad alta voce "**SOMMA**".
- 5 Quando qualcuno dichiara "SOMMA", **TUTTI I GIOCATORI** devono pescare un'altra tessera, che può essere sia blu che bianca, dalla riserva di tessere che non sono state selezionate all'inizio del gioco. Il gioco continua in questo modo finché il numero di giocatori non supera il numero di tessere nella riserva.
- 6 Le tessere jolly di colore blu possono essere usate per rappresentare qualsiasi simbolo a scelta, mentre quelle bianche possono essere usate per rappresentare qualsiasi numero.
- 7 Quando si compongono le operazioni, ogni tessera deve essere posizionata in modo da essere attaccata ad un lato di quella precedente. Si può cambiare un'operazione valida in qualsiasi momento; questa può essere una mossa tattica, oppure una mossa da fare quando non rimangono altre opzioni. Se un giocatore crea un'operazione nuova e valida dopo averne cambiato una vecchia, può dichiarare ad alta voce "SOMMA".
- 8 Quasi tutto è permesso, purché ogni riga o ogni colonna formi un'operazione valida! Sul retro di questo dépliant è possibile trovare degli esempi di cosa è permesso o meno.
- 9 Vince il primo giocatore che usa tutte le sue tessere per creare delle operazioni valide. Una volta esaurite le tessere, il giocatore deve dichiarare ad alta voce "Fine alle operazioni!".
- 10 A questo punto, tutte le sue operazioni vengono controllate per confermare che i calcoli siano esatti. Se dopo aver controllato risulta che alcune delle operazioni non sono valide, il giocatore è squalificato dal gioco e tutte le sue tessere possono essere utilizzate dagli altri giocatori. Il gioco prosegue quindi normalmente.
- 11 Nel caso in cui nessuno dei giocatori dovesse riuscire a comporre un'operazione, i giocatori possono mettersi d'accordo e decidere di pescare un'altra tessera. Ogni giocatore può scegliere se pescare una tessera blu o bianca.
- 12 Se, alla fine del gioco, nessuno dei giocatori può usare le sue tessere rimanenti, il giocatore con il minor numero di tessere inutilizzate vince. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di tessere inutilizzate, ogni giocatore deve sommare le sue tessere numeriche e vince il giocatore con il totale minore. (Non ci sono penalità per giocatori a cui sono rimaste solo tessere jolly o con simboli.)