

# PITAGORAS



Gra dla 2-6 graczy w wieku 8-108 lat.

## ELEMENTY GRY

- 55 kart (4x od 1 do 10, 2x od 11 do 14, 1x od 15 do 19, 2x 20)
- 2 niebieskie kości: (0-2-3-4-5-8) oraz (20-30-40-50-60-70)
- 1 czarna kość (30-50-70-80-90-110)
- 1 czerwona kość (0-10-20-0-10-20)

## CEL GRY

Ułóż działanie z liczb znajdujących się na kartach, aby uzyskać wynik wyrzucony na kostkach. Zbierz wskazane karty jako bonus. Zdobywca największej liczby kart wygrywa grę.

## PRZEBIEG GRY

1. Przetasuj karty i ułóż je zakryte w talii na środku stołu. Pobierz pięć kart i ułóż je odkryte obok talii.
2. Rzuć dwiema niebieskimi kośćmi i podaj sumę, która na nich wypadła.
3. Wszyscy gracze równocześnie starają się ułożyć w myślach z odkrytych kart działanie tak, aby osiągnąć sumę wskazaną na kościach. Mogą użyć dowolnej kombinacji symboli matematycznych  $+$ ,  $-$ ,  $\times$ ,  $\div$ . Do działania nie trzeba wykorzystać wszystkich kart.
4. Gracz, który uważa, że wymyślił poprawne działanie, krzyczy „**MAM!**”. Natychmiast musi ułożyć karty tak, aby wskazać poprawny wynik. Gracz nie otrzymuje dodatkowego czasu, ponieważ w momencie zatrzymania gry powinien już znać dokładne rozwiązanie.

**POPRAWNA ODPOWIEŹ:** Jeśli gracz ułożył poprawne działanie, zabiera wszystkie karty, które posłużyły mu do ułożenia tego działania.

**NIEPOPRAWNA ODPOWIEŹ:** Jeśli gracz nie jest w stanie ułożyć poprawnego działania, pozostali gracze dostają po jednej z odkrytych kart.

5. Każdy gracz kładzie zdobyte karty przed sobą w stosie.

6. Nowa runda: odkryj kolejne karty z talii tak, aby uzupełnić karty na środku stołu do pięciu kart. Następnie kontynuuj grę według opisu z punktów 1–5.

### Uwagi:

- Jeśli żaden z graczy nie może znaleźć poprawnego równania, wyłóż dodatkową kartę i rzuć kośćmi ponownie (jeśli nadal nie ma rozwiązania, wyłóż kolejną kartę, znów rzuć kostką itd.). Jeśli ta sytuacja nastąpi pod koniec gry, gdy w talii nie ma już dodatkowych kart do dołożenia, po prostu rzuć jeszcze raz kośćmi.
- W grze używamy wyłącznie liczb całkowitych (bez ułamków).
- O zwycięstwie decyduje szybkość podania działania, a nie liczba kart, z których działanie jest zbudowane.

### Przykład 1

Na stole leżą poniższe karty:



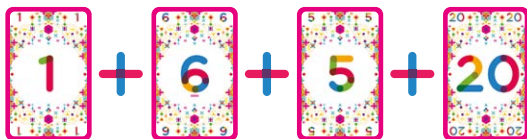
Wyrzucono kości z sumą 32.



Rozwiązaniem jest:



lub



To drugie rozwiązanie jest korzystniejsze, ponieważ gracz, który je wskazał, otrzymuje 4 karty.



## KONIEC GRY I WSKAZANIE ZWYCIĘZCY



Gra kończy się w momencie, gdy w zakrytej talii nie ma wystarczającej liczby kart, aby uzupełnić odkryte karty do pięciu. Wszyscy gracze powinni teraz przeliczyć swoje karty. Gracz z największą liczbą kart wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który jako ostatni z remisujących wskazał poprawną odpowiedź.

### Poziomy trudności:

**Aby zmniejszyć poziom trudności**, usuń z talii wszystkie karty o wartościach większych niż 15.

Możesz też wymienić niebieską kość z liczbami dwucyfrowymi na czerwoną kość z mniejszymi liczbami.

**Aby zwiększyć poziom trudności**, wymień niebieską kość z liczbami dwucyfrowymi na czarną kość z większymi liczbami.

Możesz też dopuścić do gry potęgowanie (jedna z liczb na karcie staje się wykładnikiem potęgi). Na przykład karty 2 i 3 mogą oznaczać  $2^3 = 8$  lub  $3^2 = 9$ .

### Przykład 2

Na stole leżą poniższe karty:



Wyrzucono kości z sumą 32.



### Rozwiązanie 1

$$7 * 6 - 12 + 2 = 32$$



4 karty nagrody.

## Rozwiązanie 2

$$12 + 15 + 7 - 2 = 32$$



4 karty nagrody.

## Rozwiązanie 3

$$12 : 6 = 2$$



$$7^2 = 49$$

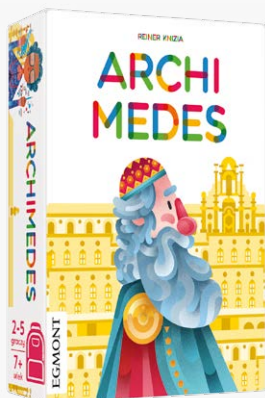


$$49 - 15 - 2 = 32$$



5 kart nagrody.

POLECAMY DLA DZIECI  
W WIEKU 6-9 LAT



EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
WydawnictwoEgmont.pl  
© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.

Autor gry: Reiner Knizia  
Ilustracje: Renato Faccini  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Tłumaczenie reguł: Alexander Potocki  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Korekta: Marta Kania  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

   Znajdziesz nas na:  
Egmont Polska

Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy  
o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl