

2501



# GIMATRIKS

• TUTAJ LICZĄ SIĘ SŁOWA •

INSTRUKCJA



Autor gry: Michael Herman

**Liczba graczy: 1- 6**

**Wiek: 12+**

**Zawartość pudełka:**

1. Kostki z literami – 144 szt.
2. Kostki z cyframi – 72 szt.
3. Kostki „znak równości” - 36 szt.
4. Woreczek na literki – 1 szt.
5. Woreczek na cyferki – 1 szt.
6. Klepsydra – 1 szt.
7. Notes – 1 szt.
8. Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej.  
W razie niezgodności prosimy o kontakt: **e-mail: alexander@alexander.com.pl**

## **GIMATRIKS TO WYJĄTKOWA GRA SŁOWNA, W KTÓREJ WYGRYWA TEN, KTO... NAJLEPIEJ LICZY!**

Literom nadano wartości liczbowe, zatem układaj słowa tak, aby ich wartość odpowiadała wylosowanym liczbom. Bądź kreatywny i szukaj takich słów, za które zgarniesz jak najwięcej punktów. Oto prawdziwa gimnastyka dla mózgu zmuszająca do aktywności obie jego półkule! Jesteś gotowy podjąć to wyzwanie?

## **JEŚLI TAK, TO SZYKUJ SIĘ NA TĘGIE GŁÓWKOWANIE!**

### **LICZBA KOSTEK W ZESTAWIE ORAZ WARTOŚCI PUNKTOWE:**

|                    |                   |                    |                    |                     |                     |
|--------------------|-------------------|--------------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| <b>A</b><br>1 x 11 | <b>E</b><br>5 x 9 | <b>J</b><br>10 x 4 | <b>Ń</b><br>50 x 2 | <b>Ś</b><br>90 x 2  | <b>Ż</b><br>500 x 1 |
| <b>Ą</b><br>1 x 2  | <b>Ę</b><br>5 x 3 | <b>K</b><br>20 x 6 | <b>O</b><br>60 x 8 | <b>T</b><br>100 x 5 | <b>Ź</b><br>500 x 1 |
| <b>B</b><br>2 x 5  | <b>F</b><br>6 x 3 | <b>L</b><br>30 x 4 | <b>Ó</b><br>60 x 2 | <b>U</b><br>200 x 3 |                     |
| <b>C</b><br>3 x 5  | <b>G</b><br>7 x 4 | <b>Ł</b><br>30 x 3 | <b>P</b><br>70 x 6 | <b>W</b><br>300 x 4 |                     |
| <b>Ć</b><br>3 x 2  | <b>H</b><br>8 x 3 | <b>M</b><br>40 x 5 | <b>R</b><br>80 x 6 | <b>Y</b><br>400 x 4 |                     |
| <b>D</b><br>4 x 5  | <b>I</b><br>9 x 9 | <b>N</b><br>50 x 6 | <b>S</b><br>90 x 5 | <b>Z</b><br>500 x 6 |                     |

**Każda kostka z numerem od 1 do 9 występuje w grze 6 razy.**



$$\mathbf{0} \times 18 = \mathbf{=} \times 36$$

### **UWAGA:**

Wartości liczbowe liter występujących tylko w alfabecie polskim zostały ujednolicone z wartościami podstawowych liter alfabetu łacińskiego (tj. zarówno litera C jak i Ć posiadają wartość 3 pkt). W GIMATRIKS premiowane jest nie tyle wykorzystywanie rzadziej występujących liter, ale szybkie znalezienie równowartości liczbowej dla utworzonego słowa. Warto zatem mocno przyglądać się wylosowanym cyfrom i według nich starać się ułożyć najlepiej punktowane kombinacje.

## **CEL GRY**

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez utworzenie równań z liter i cyfr.

## **PRZYGOTOWANIE DO GRY**

1. Wszystkie kostki z literami włóż do dużego worka i mocno nim potrząśnij, by się dobrze wymieszały.
2. Kostki z liczbami wsyp do mniejszego worka i również nim potrząśnij w celu ich przemieszania.
3. Kostki ze znakami równości wyłóż na stół w formie puli dostępnej w zasięgu ręki każdego z graczy.
4. Jeden z graczy bierze notes do zapisu punktacji (lub kartkę papieru) i będzie po każdym ruchu zapisywał punkty zdobyte przez każdego gracza.
5. Można używać klepsydry lub minutnika do mierzenia czasu w każdym ruchu. Klepsydrę uruchamia zawsze osoba siedząca po prawej stronie gracza, którego ruch akurat trwa. Czas można też zmierzyć za pomocą bezpłatnej aplikacji Alexander Timer lub stopera. Aby skorzystać z aplikacji, pobierz ją w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfonu lub tabletu, wpisując „Aplikacja Alexander Timer”, lub skorzystaj kodów QR, znajdujących się obok.
6. Jesteście gotowi? Możemy zaczynać!

**ios**



**Android**



## GŁÓWNA ZASADA UKŁADANIA RÓWNAŃ W GIMATRIKS

- Aby zdobyć punkty w swoim ruchu gracz musi ułożyć równanie, w którym po jednej stronie znajduje się ułożone z wylosowanych liter słowo, a po drugiej stronie ułożona z cyfr liczba.
- Obie strony równania łączymy znakiem równości (muszą mieć tę samą wartość).
- Z jednej strony równania dodajemy do siebie wartości liter otrzymując w ten sposób łączną wartość całego słowa.
- Z drugiej strony równania układamy cyfry w kolejności: pierwsza cyfra to setki, druga dziesiątki, trzecia jedności (przy odrobinie wprawy jesteście również w stanie wejść w równania o wartości powyżej tysiąca punktów).

**PRZYKŁAD:** suma wartości wszystkich liter w słowie „beczka” wynosi 531.



Słowo może znajdować się z prawej lub z lewej strony równania, a także z góry lub z dołu względem kostki ze znakiem równości. Gracz ma dowolność w wyborze. W ten sposób na stole powstaje układanka na wzór „krzyżówki”. Liczby czytamy od lewej do prawej w poziomie i z góry na dół w pionie. Pomiędzy słowem a liczbą zawsze musi się znaleźć znak równości, którego nie losujemy, tylko w każdym ruchu dobieramy z puli leżącej na stole.

### SKRÓCONE ZASADY GRY:

- 1** WYLOSUJ 16 KOSTEK Z LITERAMI, 9 KOSTEK Z CYFRAMI I DOBIERZ I ZNAK RÓWNOŚCI Z PULI



- 2** UŁÓŻ WŁAŚCIWE RÓWNIANIE W SWOJEJ KOLEJCE, NIM UPŁYNIE CZAS



- 3** DOBIERZ BRAKUJĄCE KOSTKI, BY ZAWSZE MIEĆ 16 LITER, 9 CYFR I ZNAK RÓWNOŚCI



- 4** ZAPISZ PUNKTACJĘ W NOTESIE



## WARIANT GRY DLA 2-4 GRACZY

Każdy z graczy dobiera swój zestaw do gry:

- losuje 16 kostek z literami
- losuje 9 kostek z cyframi
- bierze z puli 1 kostkę ze znakiem równości

Gracze rozkładają wszystkie kostki przed sobą.

Nie ma potrzeby ukrywania ich przed innymi.

Pierwsze równanie stworzone z wylosowanych przez siebie kostek wszyscy starają się ułożyć jednocześnie. Równanie może być dowolne, ale gracz może wyłożyć tylko takie słowa, w których suma liter odpowiada liczbie możliwej do ułożenia z posiadanych przez niego cyfr.

Osoba, która robi to najszybciej, zatrzymuje grę i wyklada swoje kostki na stół zgodnie z główną zasadą układania równań w **GIMATRIKS**.

Tak powstałe równanie wyznacza początek rozgrywki.

Kolejne równania muszą rozbudowywać **GIMATRIKS**, czyli łączyć się z poprzednimi przynajmniej jedną kostką - zawsze zachowując przy tym równość pomiędzy wszystkimi stronami równań na stole.

**UWAGA! Nawet jeśli zdecydujecie się na rozgrywkę z klepsydrą, to przy układaniu pierwszego równania nie odliczacie czasu.**

W kolejnych ruchach gracz może dołożyć do układanki pełne równanie (skorzystać zarówno ze swoich liter jak i z liczb). Może też dołożyć tylko samo słowo albo samą liczbę, łącząc je z kostkami już leżącymi na stole za pomocą znaku równości.

Po wyłożeniu kostek w swoim ruchu gracz losuje z odpowiednich worków tyle samo kostek aby w każdej chwili mieć odpowiednio 16 liter i 9 liczb.

Dobiera również sobie jeden znak równości.

Punktacja zostaje zapisana w notesie i kolej przechodzi na następnego zawodnika zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli gracz nic nie dołożył, to nie traci żadnych punktów. Wpiszcie w notesie poziomą kreskę lub symbol X.

## WYMIANA KOSTEK

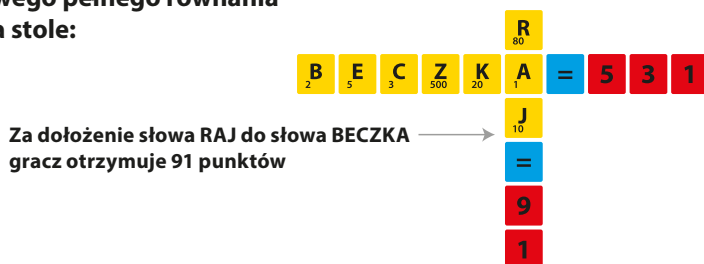
Gracze mogą zrezygnować ze swojego ruchu i zamiast tego wymienić posiadane kostki na inne losując je z workczków. Gracz odkłada na bok kostki, których chce się pozbyć i losuje z worka tyle samo nowych. Następnie wrzuca swoje odrzucone kostki do worka i potrząsa nim mieszając zawartość. Można wymieniać dowolne kostki – same litery, same cyfry lub dowolny zestaw.

## KONIEC GRY:

Gra kończy się kiedy zabraknie w puli znaków równości lub po osiągnięciu przez jednego z graczy umówionej przed grą liczby punktów (np. 1/3/5 tys.). Koniec gry następuje również kiedy żaden z graczy nie jest w stanie dołożyć żadnego elementu równania do układanki. Wtedy podliczamy wszystkim punkty i zwycięzcą zostaje ten, kto ma ich najwięcej.

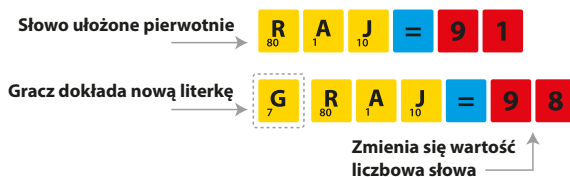
## SPOSOBY DOKŁADANIA SŁÓW I LICZB

### 1. Dokładanie nowego pełnego równania do już leżących na stole:



### 2. Rozbudowa istniejącego równania:

Można dołożyć litery do istniejącego już słowa tworząc nowe. Nowa suma wartości liter musi zgadzać się z liczbą znajdującą się po drugiej stronie znaku równości. W tym celu można dołożyć nowe kostki z liczbami i/lub dokonać zamiany leżącej na stole cyfry z posiadaną przez siebie kostką o innej wartości.



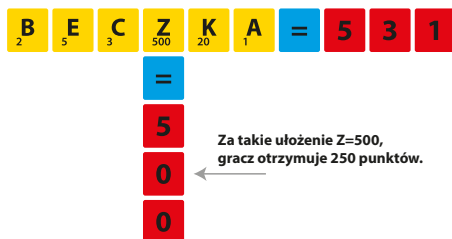
### 3. Dokładanie nowych słów o tej samej wartości do już istniejących:

Można dokładać słowa z obu stron równania, ale punkty nie sumują się (w każdym z przedstawionych przypadków gracz zdobywa w tym ruchu 91 punktów).



#### 4. Dokładanie liczby do jednej litery w słowie:

W swoim ruchu istnieje możliwość dołożenia liczby do jednej litery leżącej już na stole, ale wartość zdobytych w ten sposób punktów dzielona jest na pół, a wynik dzielenia zaokrąglamy w dół.



#### INNE WARIANTY GRY

W wariancie gry na 5-6 GRACZY zasady rozgrywki pozostają takie same, jednak zmienia się liczba losowanych w każdym ruchu kostek: 10 kostek z literami + 5 kostek z cyframi. W GIMATRIKS można też grać w pojedynkę mierząc się z czasem. Wylosuj standardowy zestaw 16 kostek z literami oraz 9 kostek z cyframi i sprawdź jak wiele punktów potrafisz zdobyć np. w 15 minut. Graj tak jak w podstawowym wariancie gry. Po każdym ruchu dobierz kolejne kostki i wytyęż umysł, aby pobić swój własny rekord. Zaawansowani gracze mogą wprowadzić do rozgrywki dodatkową opcję, w ramach której można w swoim ruchu podmienić leżącą już na stole literę na jedną z posiadanych liter o innej wartości. Zmieni się w ten sposób całe słowo a także jego wartość. Oczywiście wymusza to wtedy równoczesną modyfikację liczby po drugiej stronie. Jedyne warunki jest taki aby w każdą stronę zachowane zostały znaki równości.

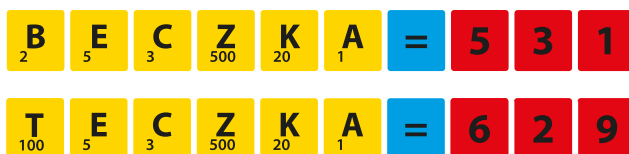
#### PRZYKŁAD

Na stole leży pierwsze równanie: BECZKA = 531. Przed rozpoczęciem ruchu gracz posiada w swoim zestawie m.in. literę T, a także cyfry 6, 2 oraz 9.

Gracz wymienił (czyli zdjął ze stołu) literę B i zastąpił ją swoim T. W ten sposób słowo BECZKA zmieniło się w TECZKA i jego wartość wzrosła do 629 punktów. Aby móc zakończyć ruch i zdobyć te punkty, gracz musi wymienić cyfry 5, 3 i 1 na swoje 6, 2, 9 (cyfry i liczby zabrane ze stołu zostają dołączone do zestawu gracza).

**Zmiana istniejącego równania poprzez wymianę liter i liczb:**

#### UWAGA:





Do zmienionego słowa nie wolno już wracać, tj. w kolejnym ruchu ani ten sam gracz (ani żaden inny) nie może już zmienić słowa TECZKA z powrotem w BECZKA, nawet jeśli posiada stosowne do wymiany kostki. Podobnie ma się sprawa z odmianą słowa przez przypadki (BECZKA = 531 pkt, zmieniona na BECZKĘ = 535 pkt) lub zmianą z liczby pojedynczej na mnogą (np. BECZKA = 531 pkt, zmieniona na BECZKI = 539 pkt). Taka zmiana dozwolona jest tylko jeden raz w ciągu całej gry bez możliwości powrotu do starej wersji. Po dokonaniu zmiany słowa na inne rekomendujemy odnotowanie tego w tabeli punktacji, aby uniknąć ewentualnych sporów, czy taka wersja już pojawiła się w rozgrywce. Ewentualnie można zezwolić na zamianę słów w ograniczonej formie, np. zmiana słowa BECZKA na TECZKA jest akceptowalna, ale już modyfikacje słów przez liczby i przypadki – nie.

## NIEDOZWOLONE SŁOWA

O ile gracze nie zdecydują inaczej, w grze nie można układać nazw własnych ani skrótów. Wszelkie inne warianty językowe są dopuszczone. Można układać słowa zgodnie z ich odmianą, np. przeczytać, czytać, czyta, czytaj, itp. Dopuszczalne są zarówno rzeczowniki w liczbie pojedynczej i mnogiej, odmienione przez przypadki, np. kogut, kogucie, koguty, itp. Jeśli chcecie, możecie na początku gry tworzyć własne zasady, jakie słowa chcecie układać. Mogą to być np. tylko rzeczowniki lub tylko czasowniki, tylko w mianowniku, itp. Wszystko zależy od was, a jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia.

### Zasady bezpiecznego użytkowania:

#### Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Zestaw zawiera długie sznurki / linki, istnieje ryzyko uduszenia się.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

**Przechowywanie:** Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

**Utylizacja:** Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

**Deklaracja WE:** Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

### PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis  
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI  
UL. TELEWIZYJNA 19  
TEL./FAX 58 552 83 70,  
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

