

NUMMER NINJA!

Att matte är kul är en gammal sanning – men inte som alla håller med om. Nummer Ninja är ett roligt spel där barnen ska lösa olika Ninja-utmaningar för att samla utrustning och befria den fångade Gyllene Draken. Utmaningarna består av olika matteproblem – tack vare Ninja-temat blir det plötsligt kul att lösa matteutmaningar. Och lärorikt – fast det är bara de vuxna som bryr sig om! Lycka till!

Spelet innehåller

3 röda tärningar: Ninja Rekryt
3 blå tärningar: Ninja Mästare
Spelplan
Spelpjäser: 4 Ninjor och 1 Gyllene Drake
5 plastfötter
16 Ninja-Utrustningsbrickor (4 x 4)
3 fotbojor
80 Ninja-Frågekort, med två svårighetsnivåer
Regler

Spelet i korthet

Bli den första Ninjan att samla på dig fyra olika utrustningsbrickor och befria den Gyllene Draken.

Innan ni börjar

1. Stapla de olika Utrustningsbrickorna på spelplanen (fyra stycken vid respektive Ninja Challenge-ruta).
2. Placera den Gyllene Draken i plastfoten och ställ den i rutan i mitten av spelplanen.
3. Placera de tre fotbojorna nära spelplanen.
4. Blanda Ninja-Frågekorten och lägg dem med texten neråt nära spelplanen.
5. Placera de röda och blå tärningarna nära spelplanen.
6. Varje spelare väljer varsin Ninja-spelpjäs, placerar den i en plastfot och ställer den på valfri startruta.



Är du en Ninja-Rekryt eller en Ninja-Mästare? Gör ditt val innan du börjar.

Innan ni börjar spela så bestäm om du vill spela som en Ninja-Rekryt eller som en Ninja-Mästare. En Ninja-Rekryt slår tärningarna och löser uppgifter med addition och subtraktion. En Ninja-Mästare slår tärningarna och löser uppgifter med addition, subtraktion och multiplikation.

Ninja-Mästare har möjlighet att flytta fram snabbare på spelplanen, men Ninja Mästar-frågorna är svårare. Så gör ditt val noga!

Om du väljer att spela som Ninja-Rekryt, då använder du de **röda tärningarna** och löser de **rödmarkerade** Ninja Rekryt-frågorna.

Om du väljer spela som Ninja-Mästare, då använder du de **blå tärningarna** och löser de **blåmarkerade** Ninja-Mästar-frågorna.

Obs! På korten förkortas kronor med kr!

Ninja Rekryt
Kojima besökte djurparken. Han såg 2 tigrar, 1 orm och 4 pandor.
Hur många djur såg han?

Ninja Mästare
Ling har 6 äpple och hennes kompis har 7 päron, om de båda äter två frukter var, hur många har de kvar tillsammans?

NINJA-REKRYT
6, 4, +, -, 8, 3

NINJA-MÄSTARE
3, 1, x, +, 5, 2

Vilken nivå vill du spela?

Börja med att spela som Ninja-Rekryt, övergå sedan till Ninja-Mästare till nästa spelomgång om du tycker det är för enkelt.

När det är din tur

Yngst spelare börjar.

1. Börja din spelomgång genom att kasta antingen de **röda** Rekryt-tärningarna eller de **blå** Mästar-tärningarna. Addera, subtrahera eller multiplicera summan av tärningarna och flytta fram din Ninja-spelbjäs detta antal steg (om du t.ex kastar $3 + 2$, addera då ihop detta antal och flytta fram din spelbjäs 5 steg, om du kastar 3×2 multiplicera då ihop detta och flytta fram 6 steg.) **Notera!** Om du kastar ett "-" då ska du alltid subtrahera det minsta talet från det största talet. Du kan slå så att svaret är **noll** (t.ex $3-3=0$). Då får du inte flytta din spelbjäs utan din omgång är över.
2. När det är din tur att flytta din Ninja-spelbjäs, **kan du inte landa eller gå på samma ruta på spelplanen mer än en gång under samma spelomgång**. Flera Ninja får stå på samma spelruta samt passera varandras spelbjäser.
3. Du kan inte gå förbi en Fotboja som placerats på spelplanen. Inte ens om det är du själv som placerat den där. Du måste gå runt Fotbojan. Om du är blockerad på en yta p.g.a en Fotboja så måste du ta dig till en spelruta med Ta bort-Fotboja-symbol för att kunna avlägsna Fotbojan.
4. Om du landar på en **Ninja Challenge-**, **Placera Fotboja-** eller **Ta bort Fotboja-ruta** följ instruktioner på nästa sida.
5. Din tur är över och turen går vidare till nästa spelare medurs.

Speciella rutor

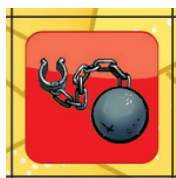


Ninja Challenge-rutor

När du landar på en Ninja-Challenge ruta, dra ett Ninja Fråge-kort. Om du spelar som Ninja-Rekryt då läser du högt upp den **röda** Ninja Rekryt-frågan. Om du spelar som Ninja-Mästare läser du den **blå** Ninja Mästar-frågan. Nu ska du försöka lösa frågan. Du får gärna använda dig av papper och penna för att lösa problemet. **Facit till alla frågorna finns på sista sidan i reglerna.**

Om du klarar av att lösa frågan vid en Ninja-Challenge tar du den Utrustningsbricka som ligger bredvid denna Ninja-Challenge. Om du redan har samlat ihop en sådan tidigare, då får du inte ersätta denna mot någon annan Utrustningsbricka. Istället är din tur över.

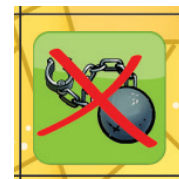
Om du svarar fel på en Ninja-fråga när det är din tur, så får du prova igen nästa gång det är din tur genom att ta ett nytt frågekort. Du behöver inte kasta tärningarna.



Placera Fotboja

Om du landar på denna spelruta då får du placera en **Fotboja** (som inte redan ligger på spelplanen) på vilken tom spelruta som helst (du kan inte placera fotbojor på Ninja Challenge-rutor). Använd dig av Fotboja för att blockera för dina motspelare. Om en Fotboja placerats på spelplanen, kan ingen passera förbi, landa eller gå över den. Du måste gå runt detta utrymme om du kan. Så var lite listig när du placerar ut fotbojor.

Om alla fotbojor redan har blivit utplacerade på spelplanen, så är din tur över.



Ta bort Fotboja

Om du landar på denna spelruta så får du **ta bort vilken Fotboja som helst** liggande på spelplanen, lägg den sedan bredvid spelplanen. Denna Fotboja kan sedan placeras på spelplanen igen om en spelare landar på en Placera Fotboja-ruta. Om det inte finns några Fotbojor att ta bort är din tur över.

Vem vinner?

Den Gyllene Draken sitter inlåst och är väldigt dyrbar. **Du kan inte befria draken om du inte samlat på dig de fyra olika Utrustningsbrickorna.** Du ska **slå jämt** för att ta dig in till Gyllene Draken och när du väl har kommit in måste du **klara en sista Ninja-fråga** för att befria draken. Vinner gör den spelare som befriar den Gyllene Draken!

Valfri variation av spelomgången: Efter det att en vinnare har utsetts, kan de övriga spelarna fortsätta spela för att kunna utse andre, tredje och fjärde platsen.



Facit

Kort Rekryt

1	5 timmar
2	7 djur
3	4 hörn
4	4 serietidningar
5	3 Ninja-stjärnor
6	6 personer
7	10 bilder
8	8 insekter
9	5 flaskor
10	14 timmar
11	1,5 timme
12	15 kr
13	3 vänner är kvar
14	Kl 19:00
15	7 rader
16	14 strumpor
17	4 böcker
18	9 vänner (plus Ying)
19	7 personer
20	7 år äldre
21	11 vänner
22	500 svärd
23	Sängen
24	1 minut och 15 sek.
25	12 skosnöre
26	5 strängar
27	9, inklusive Seigi

Mästare

9 frukter
72 kast (3 x 24)
15 sek.
21 min. och 15 sek.
2 tim. och 24 min.
4 kr/ark
1 minut (60 sek)
2 500 kr
12 böcker
27 mån. (2 år & 3 mån.)
240 timmar
4 förpackningar
300 kr
10 burkar
140 bullar
1 250 kr
30 kr
4 timmar
550 kr
70 kr
50 ord
Han kommer fram kl 07:55
10 minuter
15 minuter
1 fråga
3 mil
16 nystan

Kort Rekryt

28	3 är pojkar
29	20 målarredskap
30	7 drakar
31	3 utställningar
32	4 ägg
33	6 flugor
34	2 hus
35	11-jun
36	3 personer
37	10 snöbullar
38	Inga pengar, 0 kr
39	3 set studsbullar behöver han köpa (15 st)
40	6 personer
41	5 st
42	6 st
43	40 cupcakes
44	3 timmar
45	24 spikar
46	kl 13:30
47	5 sekunder
48	12 bitar
49	13 djur
50	3 blå svärd
51	7 platser
52	8 hörn
53	31 kr
54	12 ben

Mästare

6 sidor
70 km/h
104 ränder
9 000 kr
11 kronor var
4 sidor
Ninja-stjärna
27, 33, 39
1 200 kr
16 hus
148 kr
75 minuter
260 kr
Han blir klar kl 17:00
38 kort
280 kr
3 000 kr
2 kg
120 kr
4 200 kr
Kvart över fem, kl 05:15
180 cm
10 st
105 km/h
48 bitar
71 st
12 elever

Kort Rekryt

55	Lördag
56	3 timmar
57	600 gram
58	10, 12
59	1 tim. per vecka
60	4 st
61	9 st
62	3 st
63	4 st
64	1 mer
65	3 kr
66	14, 19, 27, 40
67	8 Ninja-stjärnor
68	svärd
69	2 barn
70	8 gula blommor
71	6 tigrar
72	2 träd
73	300 kr
74	58 bär
75	80 kr
76	39 sekunder
77	3 klasser
78	13 fönster
79	25, 30
80	2 matcher färre

Mästare

3114 lådor
32 rader
200 kr/månad, 2 200 kr
Falskt
210 kr
11 + 1 + 1 = 13
30 klasskamrater
4 700 kr
2060 ord
2 400 kr
Nej, han behöver 20 klamrar till.
550 kr
7 gånger
14 st
22 år
14 900 kr
19 cupcakes
6 st, alla söner har samma syster
5 tuggummipaket
45 timmar
2 barn
225 watt
76 mynt var
2 kakor var
Kl 08:10
13 elever

