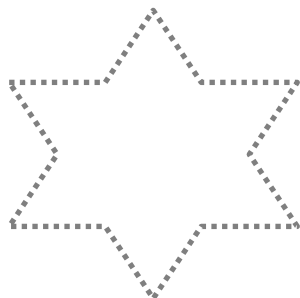




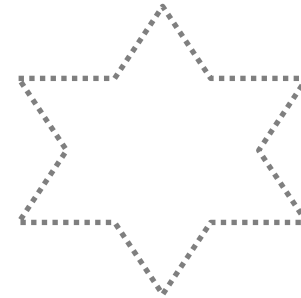
**M I S T R Z**  
**M N O Z E N I A**

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 6 | 4 | 2 | 9 | 6 | 8 |
| 9 | 8 | 3 | 4 | 5 | 7 | 9 |
| 4 | 7 | 5 | 3 | 9 | 4 | 3 |
| 9 | 2 | 8 | 7 | 8 | 6 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 2 | 7 |
| 7 | 9 | 8 | 2 | 3 | 6 | 9 |
| 3 | 4 | 7 | 5 | 9 | 8 | 4 |



**M I S T R Z**  
**M N O Z E N I A**

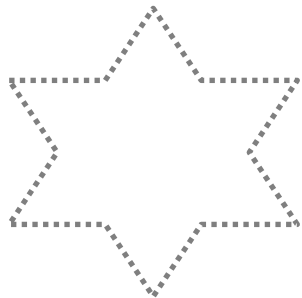
|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 6 | 4 | 2 | 9 | 6 | 8 |
| 9 | 8 | 3 | 4 | 5 | 7 | 9 |
| 4 | 7 | 5 | 3 | 9 | 4 | 3 |
| 9 | 2 | 8 | 7 | 8 | 6 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 2 | 7 |
| 7 | 9 | 8 | 2 | 3 | 6 | 9 |
| 3 | 4 | 7 | 5 | 9 | 8 | 4 |



M I S T R Z  
M N O Z E N I A



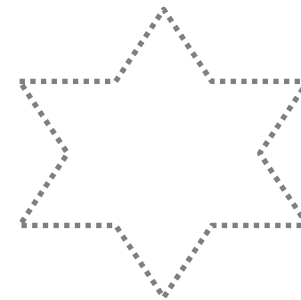
|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 6 | 4 | 2 | 9 | 6 | 8 |
| 9 | 8 | 3 | 4 | 5 | 7 | 9 |
| 4 | 7 | 5 | 3 | 9 | 4 | 3 |
| 9 | 2 | 8 | 7 | 8 | 6 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 2 | 7 |
| 7 | 9 | 8 | 2 | 3 | 6 | 9 |
| 3 | 4 | 7 | 5 | 9 | 8 | 4 |



M I S T R Z  
M N O Z E N I A



|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 6 | 4 | 2 | 9 | 6 | 8 |
| 9 | 8 | 3 | 4 | 5 | 7 | 9 |
| 4 | 7 | 5 | 3 | 9 | 4 | 3 |
| 9 | 2 | 8 | 7 | 8 | 6 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 2 | 7 |
| 7 | 9 | 8 | 2 | 3 | 6 | 9 |
| 3 | 4 | 7 | 5 | 9 | 8 | 4 |



## I n s t r u k c j a

W trakcie gry używamy kredek i dwóch kostek. Każdy gracz ma kredkę w wybranym kolorze. Natomiast kostki posłużą nam do utworzenia liczby. Rzucamy kostkami i patrzymy, co wypadło. Wynik jednej z nich to będą dziesiątki w liczbie, wynik drugiej, to jedności. Sami decydujemy, który jaką przyjmie rolę.

Przykładowo, jeśli w wyniku rzutu kostkami otrzymamy 2 i 5, to możemy zdecydować się na liczbę 25, lub liczbę 52. Którą powinniśmy wybrać? Czy jest to obojętne?...

Wybieramy liczbę, która jest wynikiem mnożenia dwóch liczb jednocyfrowych. W naszym przykładzie będzie to 25, bo jest to wynik mnożenia 5 przez 5. Szukamy na planszy dwóch piątek i kolorujemy je swoim kolorem. Liczby 52 nie możemy wybrać, bo nie ma jej w podstawowej tabliczce mnożenia.

Rozważmy inny przykład: na kostkach wypadły liczby 2 i 7. Gracz ma w tej chwili dwie możliwości. Albo zdecyduje się na 27 (wtedy na planszy koloruje pola z liczbami 3 i 9), albo na 72 (wtedy na planszy koloruje 8 i 9).

Może się zdarzyć, że gracz będzie miał aż trzy możliwości. Na przykład, kiedy wyrzuci cyfry 1 i 2. Ma do wyboru 21 (wtedy koloruje liczby 3 i 7). Ale może wybrać liczbę 12, która jest wynikiem aż dwóch działań w tabliczce mnożenia:  $3 \cdot 4$  albo  $2 \cdot 6$ .

Gracz wybiera jedną z pasujących par liczb i dwa odpowiednie pola koloruje swoim kolorem.

Może się zdarzyć przypadek, kiedy gracz wyrzuci cyfry, z których nie można ułożyć liczby będącej wynikiem z tabliczki mnożenia. Na przykład na kostkach wypadnie 3 i 4. Ani 34, ani 43 nie występują w tabliczce mnożenia. Gracz traci wtedy kolejkę i zaznacza swoim kolorem jedno z ramion gwiazdki pod planszą.

Może się zdarzyć tak, że gracz wyrzuci liczbę z tabliczki mnożenia, ale wszystkie pola z pasującymi liczbami na planszy są już pokolorowane. Gracz traci wtedy kolejkę i także zaznacza swoim kolorem jedno z ramion gwiazdki pod planszą.

### KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, kiedy ostatnie ramię gwiazdki umieszczonej pod planszą zostanie zaznaczone.

Wygrywa gracz, który na planszy pokoloruje więcej pól swoim kolorem.

UWAGA: Jeżeli gracz pokoloruje swoim kolorem cały rząd pól pionowo, poziomo lub po przekątnej planszy, otrzymuje premię w wysokości 7 punktów.

P r z y j e m n e j z a b a w y 😊