

שחקו במשחק: מספרים בשרשרת (לשני משתתפים)*.

אבזרים

- לוח משחק (בעמוד הבא)
- שלוש קוביות משחק ועליהן מדבקות של מספרים:
 - קובייה שעל פאותיה המספרים 1, 1, 2, 2, 3, 3
 - קובייה שעל פאותיה המספרים 0, 1, 2, 2, 3, 4
 - קובייה שעל פאותיה המספרים 1, 2, 3, 4, 5, 6
- שני כלי משחק



הוראות המשחק

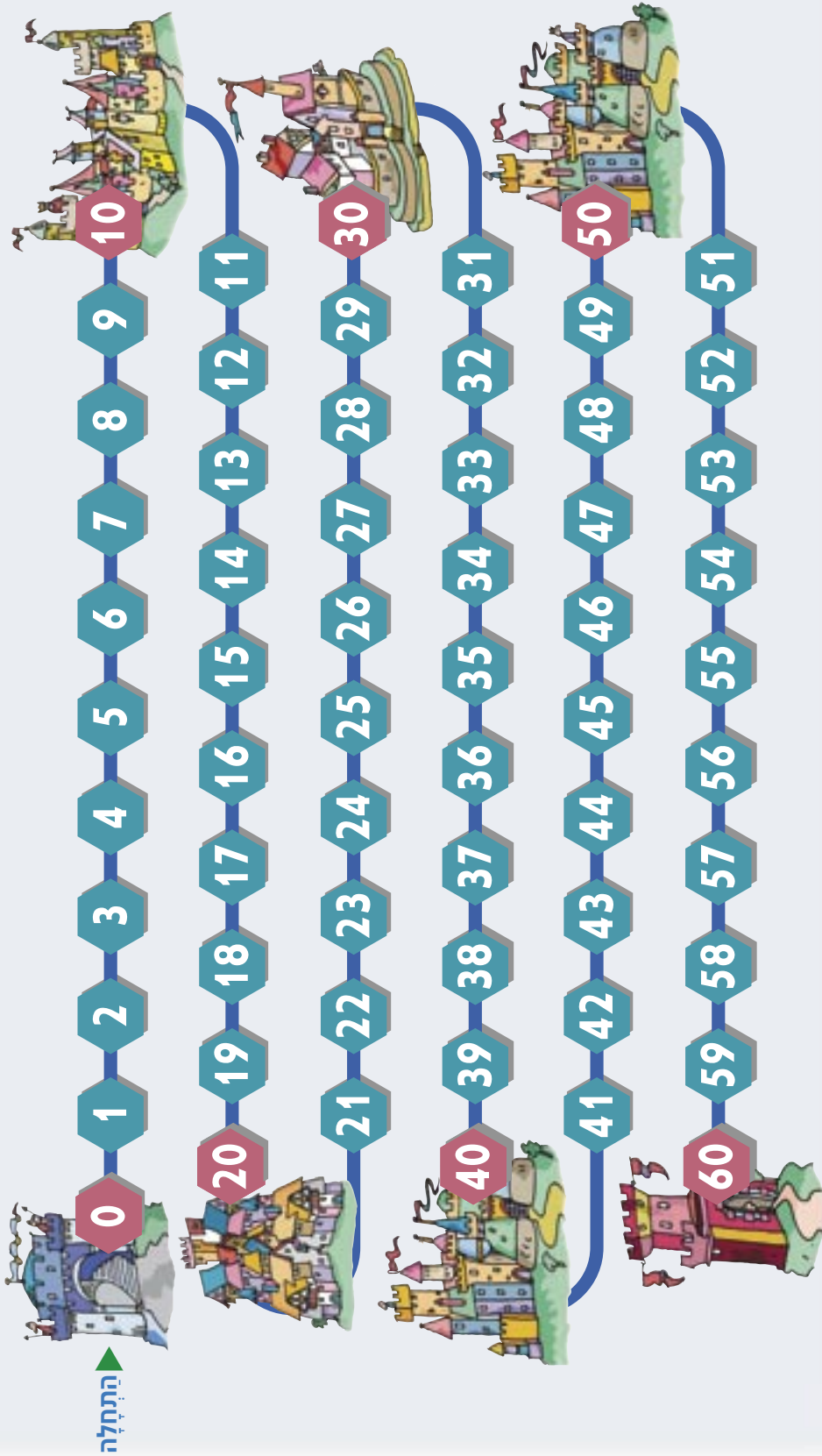
- בלוח המשחק יש מסלול של מספרים שתחילתו במבצר הכחול (המספר 0) וסופו במבצר האדום (המספר 60). במסלול יש גם חמש ערים (העשרות השלמות).
- לפני תחילת המשחק יש לסמן בעיפרון שלושה קווים אלכסוניים המשמשים קיצורי דרך.
- לדוגמה: מותחים קו בין 3 ל-17, בין 29 ל-33 ובין 48 ל-55.
- כל משתתף יוצא מנקודת ההתחלה – המבצר הכחול.
- כל משתתף בתורו מטיל את שלוש הקוביות. הוא צריך להשתמש בשלושת המספרים שהוגרלו כדי להרכיב תרגיל שבעזרתו יתקבל המספר הרצוי לו (כלי המשחק ינוע לפי תוצאת התרגיל). את התרגיל יש לרשום על דף. המשתתף יכול להשתמש בתרגיל בשתי פעולות כרצונו מבין ארבע פעולות החשבון (חיבור, חיסור, כפל, חילוק) וכן בסוגריים.
- את המספרים אפשר לארגן בכל סדר שהוא, אך יש שתי מגבלות:
 - א. חייבים להשתמש בכל המספרים, ובכל אחד מהם פעם אחת בלבד.
 - ב. אסור להשתמש בפעולות חשבון כלשהי או בסוגריים יותר מפעם אחת.
- שני המשתתפים נעים כל אחד בתורו ומבצעים את מהלכיהם, עד שאחד המשתתפים מצליח להגיע בדיוק אל המבצר האדום. אם אחד המשתתפים ביצע מהלך שייקח אותו מעבר למבצר האדום, הוא אינו נע באותו מהלך.
- מהלכים מיוחדים:
 - מי שמגיע בדיוק לתחילתו של קיצור דרך – נע באופן אוטומטי לקצהו האחר.
 - מי שמגיע בדיוק למקום שנמצא בו היריב "דוחף" את כלי המשחק של היריב שתי ערים אחורה (או להתחלה, אם עברו פחות משתי ערים).
 - מי שנמצא בעיר – מוגן מדחיפה לאחור.
 - מי שמגיע לעיר – עובר באופן אוטומטי לעיר הבאה.
 - המנצח – הראשון שמגיע אל המבצר האדום.

לוח הפשוטק



+ - × : () =

המבצר הפחל



המבצר האדום