

BREIN BREKER

Selecta Spelinfo

Speltype:

Dobbel-Rekenspel

Aantal spelers: 2-4

Leeftijd: 6-88 jaar

Speelduur:

± 15 minuten

Spelmateriaal

4 10-zijdige
dobbelstenen

(cijfers 0 t/m 9)

1 Dobbelbeker

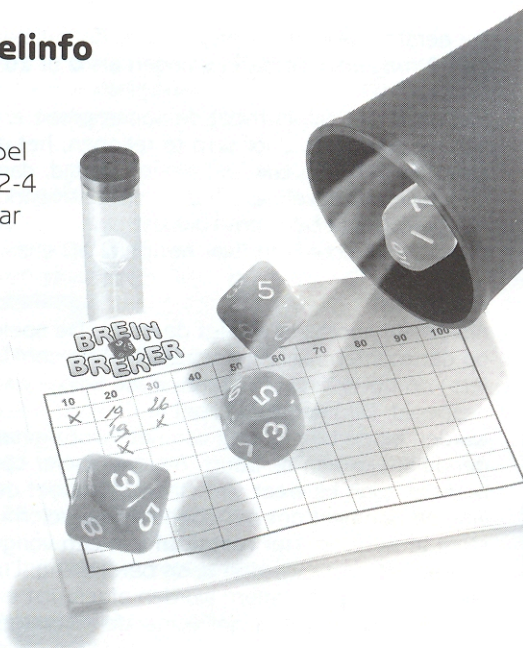
1 Zandloper

1 Scoreblok

1 Handleiding

Spel idee

Bij dit "**Brein-Brekende**" dobbelspel is het de bedoeling, zo snel mogelijk, rekenkundige bewerkingen uit te voeren met de 4 geworpen getallen. Binnen de tijd van de zandloper, moeten de tientallen van 10 tot en met 100 worden berekend. De speler die als eerste het getal 100 bereikt is winnaar van het spel.



Spelregels

De spelers dienen achtereenvolgens de getallen 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 en 100 te halen volgens de regels hieronder beschreven. Zodra een getal exact berekend is dient de betreffende kolom op het scorevel met een kruis ingevuld te worden. Hierna wordt het eerstvolgende getal berekend.

Er wordt gespeeld in de richting van de klok. Met één dobbelsteen wordt gegooid, om te bepalen wie begint. Elke speler krijgt een scorevel. Het verdient aanbeveling naast het scorevel een kladvel voor de berekeningen te gebruiken.

De eerste speler gooit met de vier dobbelstenen vier cijfers. Een **0** mag voor de berekeningen als **0** of **10** gebruikt worden.

Met deze vier cijfers moet de speler proberen binnen de tijd van de zandloper, door slim te rekenen, het getal 10 (kolom-getal) te behalen. Lukt dat binnen de tijd, dan mag hij opnieuw met dezelfde cijfers in de resterende tijd proberen het getal 20 te behalen. Lukt dat binnen de resterende tijd, dan mag hij doorgaan naar het getal 30 enz.

Restgetal

Als de tijd voorbij is eindigt de beurt. De speler moet het tot op dat moment berekende getal (of de som van de vier cijfers) op het scorevel noteren in de kolom waarvoor werd gespeeld. Dit **restgetal** moet in de volgende beurt gebruikt worden bij de berekening van het kolom-getal. Nu is de volgende speler aan de beurt. Als een speler opnieuw aan de beurt is gooit hij **weer** vier cijfers. Nu moet de berekening worden gemaakt om het openstaande kolom-getal op het scorevel te behalen. Het **restgetal** van een vorige beurt dient meegenomen te worden in de berekening. Lukt dit binnen de tijd dan mag deze kolom worden afgekruist en verder gespeeld worden voor het volgende kolom-getal.

- Alle geworpen cijfers moeten éénmaal worden gebruikt en mogen niet voor een tweede maal in de berekening voorkomen.
- De gegooiden cijfers staan los van elkaar, dus twee cijfers naast elkaar mogen niet gelezen worden als één getal; dus de cijfers 4 3 0 9 mogen niet gelezen worden als vierduizendhonderd negen, of drieënveertig en nul en negen.
- Elke mogelijke berekening is in willekeurige volgorde toegestaan: **+**, **-**, **x**, **:**, **√**.

- Een getal dat uit een deelberekening komt mag gebruikt worden voor een volgende deelberekening. Het is ook mogelijk om met de eerste twee cijfers een deelberekening te maken en vervolgens met de andere twee cijfers. Met de uitkomsten van deze twee deelberekeningen, kan de einduitkomst berekend worden (zie voorbeeld).

Voorbeeld: gegooide cijfers : **3 4 3 9**

De speler moet halen: **10**

Berekening 1: $3-3=0 \times 4=0+9=9$

(kolomgetal niet gehaald, restgetal **9** invullen)

Berekening 2: $3+4=7$; $9:3=3$; $7+3=10$

(Kolomgetal **10** afkruisen)

- Komt een speler binnen de tijd niet tot een juiste berekening, wordt het nieuwe **restgetal** (of de som van de 4 cijfers) bij het oude **restgetal** opgeteld en in de betreffende kolom ingevuld.

Mogelijke extra regel:

Wanneer drie verschillende rekenprincipes zijn toegepast in één berekening, dan mogen dezelfde cijfers nog een keer gebruikt worden, om de uitkomst van de eerste berekening nog een keer te bewerken.

Voorbeeld van deze extra regel:

De speler had als **restgetal** 45 staan en moet naar 50.

Gegoid: **2 8 4 5**.

Berekening: $2+8=10-4=6 \times 5=30$

Er zijn drie principes toegepast (+ - x) dus de speler mag dezelfde cijfers nogmaals gebruiken.

$4 \times 8=32-2=30-5=25$ met gebruikmaking van de vorige uitkomst: **30-25 = 5**

Nu nog de berekening met het **restgetal 45:** $45+5=50$

Voorbeeld gebruik scoreblok: (zie afbeelding)

De speler heeft in zijn eerste beurt de 10 gehaald (kolom afgekruist). In dezelfde beurt komt hij om het getal 20 te halen niet verder dan 27 (in de kolom wordt **27** ingevuld). In de volgende beurt haalt hij de 20 (kolom afkruisen) en komt om de 30 te halen niet verder dan 32 (in de kolom **32** invullen). In de volgende beurt om de 30 te halen, komt hij niet verder dan **29** (in de kolom **32 + 29 = 61** invullen) In de beurt hierna wordt de 30 en de 40 (beide kolommen afkruisen) gehaald en voor kolom 50 komt hij niet verder dan het **restgetal** 67.

Scoreblok

10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
x	27	32	x	67					
	x	61							
		x							

Extra Spel

Elke speler krijgt een vel papier en potlood. Van te voren wordt een tijdslimiet vastgelegd, en b.v. 5 minuten met een kookwekker ingesteld.

Er worden met de dobbelstenen vier cijfers geworpen en midden op tafel, voor alle spelers goed zichtbaar, neergelegd.

Alle spelers proberen nu met deze cijfers berekeningen te maken om de cijfers 1,2,3,4,5 enz. samen te stellen.

Berekeningen mogen met 2,3 of 4 cijfers gemaakt worden, (zie voorbeelden).

Bij dit spel mogen in tegenstelling tot het vorige spel, de cijfers voor elke berekening opnieuw gebruikt worden, doch per berekening slechts éénmaal.

Winnaar is degene die binnen de gestelde tijd het verste is gekomen.

Voorbeelden: met de cijfers **2 4 6** en **7**

berekeningen:

$7 - 6 =$	1	$7+4=$	11
$2 =$	2	$2 \times 6 =$	12
$6:2=$	3	$6+7=$	13
$4=$	4	$2 \times 4 = 8 + 6 =$	14
$7-6=1+4=$	5	$7+6+2=$	15
$6=$	6	$2 \times 7 = 14 + (6-4) =$	16
$7=$	7	$4+7+6=$	17
$4+2=6:6=1+7=$	8 (of: $2 \times 4 = 8$)	$7-4=3 \times 6 =$	18
$7+2=$	9	$2+7+4+6=$	19
$6+4=$	10	$2 \times 7 = 14 + 6 =$	20 enz.