

aquamarine games

CRUCIGRAMATHS

Muchas gracias por adquirir nuestro juego Crucigramaths, un juego de cifras y palabras para toda la familia y amigos.

Yo de Ciencias... Yo de Letras. No valen excusas y ganará el que mejor domine las dos variables.

Juego de Palabras

Resumen del juego:

El objetivo es construir palabras oficiales en Español, Inglés y Portugués uniéndolas entre sí y obtener la mejor puntuación. Como variante del juego puede mezclar palabras en diferentes idiomas en una misma partida, obteniendo puntuación doble si la palabra es en Inglés y triple si la palabra es en Portugués.

Para conseguir la victoria tendrá que obtener el mayor número de puntos cuando finalice la partida, es decir después de agotar todas las fichas de la bolsa y que un jugador haya consumido todas las fichas de su atril. También se acaba la partida cuando los jugadores no puedan colocar más palabras en el tablero con las fichas que quedan en sus atriles y las fichas sobrantes de la bolsa se hayan agotado.

Empezando la partida

Cada jugador toma de la bolsa al azar siete fichas y las coloca en su atril, y se determina el orden de juego siguiendo el sentido de las manillas del reloj empezando la primera ronda, si los jugadores no pueden formar una palabra tendrán que tomar una ficha de la bolsa. Cuando un jugador pueda formar la primera palabra y sea su turno, se lo comunicará al resto de jugadores y empezará la partida situando al menos una letra en la casilla central de salida. La palabra se puede colocar en el tablero de manera horizontal o en vertical. Una vez colocada la palabra, el jugador tomará después tantas fichas de la bolsa que sean necesarias para completar las 7 fichas del inicio de la partida.

Los jugadores podrán construir palabras con sus fichas únicamente usando alguna letra que anteriormente estuviera situada en el tablero.

Ojo con las casillas negras negativas.

Si un jugador finaliza la palabra y esta coincide con una casilla negativa, los puntos de esa letra se descontarán de la puntuación.

¿Me puedo aprovechar de palabras añadiendo letras? Efectivamente podremos usar palabras que se encuentren en el tablero y obtener toda su puntuación.

Ejemplo: La palabra Piscina se encuentra en el tablero, si un jugador dispone de la letra "S" podrá añadirla y construir " Piscinas" , esa palabra sería tomada como válida y sumaría toda la puntuación.

También se puede obtener más puntuación si la palabra finaliza en una casilla marcada x2 o x3.

Las fichas sin serigrafía son comodines y se podrán adaptar a la palabra que queramos formar. Es decir si podemos formar la palabra carta y nos falta la letra "T" pero tenemos el comodín podríamos formar esa palabra. Los comodines carecen de puntuación.

Juego de Cálculo SuperMaths

Primero se separan las fichas que tienen la serigrafía de números

Cada jugador cogerá de la bolsa 5 fichas al azar y las situará en su atril correspondiente, ocultándolas al resto de jugadores. Una vez repartidas estas fichas, de la bolsa se sacan tres fichas de una en una y girándolas para descubrir su número y situándolas en el centro de la mesa a cara descubierta para formar un número con centenas, decenas y unidades. Por ejemplo:

Giramos una primera ficha y descubrimos que es el 7, y lo situamos en la primera casilla del tablero Super Maths, hacemos lo mismo con la segunda y tercera, descubriendo que los números son el 2 y el 8. De esta manera tendríamos como objetivo el número 728 (denominándolo como "NÚMERO BASE").

Después de realizar esta operación tiramos el dado "Super Maths" y vemos que signo matemático ha salido, imaginemos que sale el signo de multiplicar. A partir de ahí y poniendo un cronómetro (no incluido en este juego) en marcha (1 minuto), todos los jugadores tendrán con las 5 fichas que están situadas en sus atriles y mediante operaciones matemáticas conseguir alcanzar el número más cercano al 728, eso sí, cómo la suerte del dado ha salido el signo de multiplicar, además de poder sumar, restar o dividir, estaremos obligados a multiplicar al menos una vez.

Antes que se agote el tiempo, todos los jugadores tendrán que haber anotado en un papel las operaciones que le han llevado a ese resultado, y cada jugador anunciará en la mesa su resultado antes de que se den las explicaciones de cómo ha conseguido.

Resultará vencedor el que consiga acercarse lo más posible al NUMERO BASE que esté como objetivo en la mesa y se obtendrán las siguientes puntuaciones según quien se haya acercado más:

- 1 clasificado: 50 puntos
- 2 clasificado: 30 puntos
- 3 clasificado: 20 puntos
- 4 clasificado: 10 punto

El jugador que consiga el número exacto, tendrá una bonificación adicional de 20 puntos y si además ha utilizado las 5 fichas de su atril, sumará otros 10 puntos. Por lo tanto habrá conseguido 50 puntos de primer clasificado + 20 puntos de número exacto + 10 puntos por usar todas las fichas de su atril.

En caso de empate en cualquiera de las clasificaciones se sumarán todos los puntos de esas clasificaciones y se dividirán entre los jugadores que hayan empatado.

Ejemplo dos jugadores empatan en primera posición, en ese caso se repartirán 80 puntos que les aportarán: 40 puntos a cada uno.

Un jugador puede parar el tiempo si considera que se ha acercado o ha obtenido el número exacto. En ese momento el resto de jugadores tendrán 10 seg para realizar sus anotaciones. Pero cuidado si el jugador que ha parado el tiempo no ha conseguido el exacto corre el riesgo de que otro jugador de la partida pueda haberse acercado más al número objetivo. Si se diera esa circunstancia, el jugador que ha parado la partida quedará penalizado con 50 puntos negativos.

Antes del inicio del juego, los jugadores pactarán el número de partidas de la competición. Nosotros sugerimos 4 partidas.

Final de la competición: Resultará vencedor el jugador que obtenga más puntuación, después de sumar todos los puntos obtenidos en las partidas que la componen

EL DADO SUPER MATHS: Como se puede ver el dado tiene los signos de Sumar, Multiplicar, restar y dividir. Cómo hemos explicado antes, estaremos obligados a realizar al menos una vez la operación matemática que dé la suerte del dado. También

en el dado podemos encontrar un Jocker (si sale el jocker nos exime de estar obligados a realizar una determinada operación matemática.

Existen dos niveles disponibles:

Nivel fácil: Situando en la mesa como objetivo sólo 2 fichas

Nivel avanzado: Situando 3 fichas como objetivo.

IMPORTANTE: SE RECOMIENDA PARA LOS NIÑOS MENORES DE 9 AÑOS QUE PROBABLEMENTE NO SEPAN MULTIPLICAR Y DIVIDIR TODAVÍA, NO USAR EL DADO DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS, Y ADAPTAR EL JUEGO A SUS CONOCIMIENTOS MATEMÁTICOS.

Resultará ganador del día de las Letras y Ciencias el jugador que más puntos obtenga con la suma de los dos juegos y se convertirá en el campeón del Crucigramaths Championship.

Fabricado por:
COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
Madrid-España

aquamarine games
Atención al cliente:91 3162613

customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CP112 COMPUDID S.L.

¡ADVERTENCIA!

NO CONVIENE A MENORES

DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS.PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO

Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño. Utilizar bajo la supervisión de un adulto. Conservar el manual de uso y la dirección del fabricante.

www.aquamarinegames.es

CRUCIGRAMATHS

Thank you for purchasing our Crucigramaths game, a word and number game for the whole family and friends.

Me for Science... Me for Letters. There are no excuses and the winner is the one who has the best command of both variables.

Word Game

Summary of the game:

The aim is to build official words in Spanish, English and Portuguese by linking them together and get the best score. As a variant of the game you can mix words in different languages in the same game, obtaining a double score if the word is in English and triple if the word is in Portuguese.

To win the game you have to obtain the highest number of points at the end of the game, i.e. after all the tiles in the bag have been used up and a player has used up all the tiles on his or her stand. The game is also over when the players cannot place any more words on the board with the remaining tiles on their lecterns and the remaining tiles in the bag have been used up.

Starting the game

Each player randomly takes seven tiles from the bag and places them on their stand, and the order of play is determined clockwise starting the first round. If players cannot form a word, they must take a tile from

the bag. When a player is able to form the first word and it is his or her turn, he or she tells the other players and starts the game by placing at least one letter in the central starting square. The word can be placed on the board horizontally or vertically. Once the word has been placed, the player then takes as many counters from the bag as necessary to complete the 7 counters at the start of the game.

Players may build words with their counters only by using a letter that was previously placed on the board.

Beware of negative black squares.

If a player finishes the word and it coincides with a negative square, the points for that letter will be deducted from the score.

Can I use words by adding letters? Yes, you can use words that are on the board and get the full score.

Example: The word 'Swimming pool' is on the board, if a player has the letter 'S' he can add it and build 'Swimming pools'. This word would be counted as valid and would add up to the full score.

You can also get more points if the word ends in a square marked x2 or x3.

The tokens without serigraphy are jokers and can be adapted to the word we want to form. That is to say, if we can form the word letter and we are missing the letter 'T' but we have the joker, we can form that word. Jokers have no punctuation.

SuperMaths Calculation Game

First, the counters with the silk-screened numbers are separated. Each player takes 5 tokens at random from the bag and places them on their corresponding lectern, hiding them from the rest of the players. Once these tokens have been distributed, three tokens are taken out of the bag one at a time and rotated to reveal their number and placed in the centre of the table face up to form a number with hundreds, tens and ones. For example:

We turn a first piece and discover that it is 7, and we place it in the first square of the Super Maths board, we do the same with the second and third, discovering that the numbers are 2 and 8. In this way we would have as a target the number 728 (calling it as 'BASE NUMBER').

After performing this operation, we roll the 'Super Maths' die and see which mathematical sign has come up, let's imagine that the multiplication sign comes up. From then on, and setting a stopwatch (not included in this game) in motion (1 minute), all the players will have to use the 5 pieces that are placed on their lecterns and by means of mathematical operations to reach the number closest to 728, that is, as the luck of the dice has come up with the multiplication sign, as well as being able to add, subtract or divide, we will be obliged to multiply at least once.

Before the time runs out, all the players must have written down on a piece of paper the operations that have led to this result, and each player will announce his or her result at the table before the explanations of how he or she has achieved it are given.

The winner will be the player who gets as close as possible to the BASE NUMBER that is the target number on the table, and the following scores will be awarded according to who has come closest:

1st place: 50 points
2nd place: 30 points
3rd place: 20 points
4th place: 10 points

The player who gets the exact number will have an additional bonus of 20 points and if he/she has also used all 5 chips on his/her stand, he/she will get another 10 points, so he/she will have obtained 50 points for first place + 20 points for the exact number + 10 points for using all the chips on his/her stand.

In the event of a tie in any of the rankings, all the points from those rankings will be added together and divided between the players who have tied.

For example, if two players tie for first place, they will share 80 points, which will give them 40 points each.

A player can stop the time if he/she considers that he/she has come close or has obtained the exact number. The other players will then have 10 seconds to make their scores. But be careful, if the player who has stopped the time has not got the exact number, there is a risk that another player in the game may have got closer to the target number. If this happens, the player who stopped the game will be penalised with 50 negative points.

IMPORTANT: IT IS RECOMMENDED FOR CHILDREN UNDER 9 YEARS OLD WHO PROBABLY DO NOT KNOW HOW TO MULTIPLY AND DIVIDE YET, NOT TO USE THE MATHEMATICAL OPERATIONS DICE, AND TO ADAPT THE GAME TO THEIR MATHEMATICAL KNOWLEDGE.

Before the start of the game, the players agree on the number of games in the competition. We suggest 4 games.

End of the competition: The winner will be the player with the highest score, after adding up all the points obtained in the games that make up the competition.

THE SUPER MATHS DICE: As you can see, the dice has the signs for Addition, Multiplication, Subtraction and Division. As we have explained before, we will be obliged to perform at least once the mathematical operation that gives the luck of the dice. Also in the dice we can find a Jocker (if the Jocker comes out, it exempts us from being obliged to perform a certain mathematical operation).

There are two levels available:

Easy level: Placing only 2 counters on the table as a target.

Advanced level: Placing 3 chips as a target.

The winner of the Day of Letters and Science will be the player who obtains the most points with the sum of the two games and will become the champion of the Crucigramaths Championship.

Manufacture by:
COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid

aquamarine games
Costumer service: +34 913164030

ART. N. CP112 COMPUDID S.L.

¡WARNING!

NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.

CHOKING HAZARD-SMALL PARTS.

REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD.

www.aquamarinegames.es

CRUCIGRAMATHS

Obrigado por ter adquirido o nosso jogo Crucigramaths, um jogo de palavras e números para toda a família e amigos.

Eu para as Ciências... Eu para as Letras. Não há desculpas e o vencedor é aquele que dominar melhor as duas variáveis.

Jogo de palavras

Resumo do jogo:

O objetivo é construir palavras oficiais em espanhol, inglês e português ligando-as entre si e obter a melhor pontuação. Como variante do jogo, pode misturar palavras de diferentes línguas no mesmo jogo, obtendo uma pontuação dupla se a palavra for em inglês e tripla se a palavra for em português.

Para ganhar o jogo, é necessário obter o maior número de pontos no final do jogo, ou seja, depois de esgotadas todas as peças do saco e de um jogador ter esgotado todas as peças da sua bancada. O jogo também termina quando os jogadores não conseguirem colocar mais palavras no tabuleiro com as peças que restam nos seus púlpitos e as peças que restam no saco tiverem sido esgotadas.

Iniciar o jogo

Cada jogador retira aleatoriamente sete peças do saco e coloca-as no seu púlpito, sendo a ordem do jogo determinada no sentido dos ponteiros do relógio a partir da primeira ronda. Se os jogadores não conseguirem formar uma palavra, têm de retirar uma peça do saco. Quando um jogador consegue formar a primeira palavra e é a sua vez, avisa os outros jogadores e começa o jogo colocando pelo menos uma letra na casa inicial central. A palavra pode ser colocada no tabuleiro na horizontal ou na vertical. Uma vez colocada a palavra, o jogador retira do saco tantas fichas quantas as necessárias para completar as 7 fichas do início do jogo.

Os jogadores só podem construir palavras com as suas fichas utilizando uma letra que tenha sido previamente colocada no tabuleiro.

Cuidado com os quadrados pretos negativos.

Se um jogador terminar a palavra e esta coincidir com um quadrado negativo, os pontos relativos a essa letra serão deduzidos da pontuação.

Posso usar palavras adicionando letras? Sim, pode usar palavras que estão no tabuleiro e obter a pontuação total.

Exemplo: A palavra “Piscina” está no tabuleiro, se um jogador tiver a letra “S” pode adicioná-la e construir “Piscinas”. Esta palavra será contada como válida e somará a pontuação total.

Também é possível obter mais pontos se a palavra terminar num quadrado marcado com x2 ou x3.

As fichas sem serigrafia são jokers e podem ser adaptadas à palavra que queremos formar. Ou seja, se pudermos formar a palavra letra e nos faltar a letra “T” mas tivermos o joker, podemos formar essa palavra. Os jokers não têm pontuação.

Jogo de cálculo SuperMaths

Primeiro, separam-se os contadores com os números serigrafados.

Cada jogador retira aleatoriamente 5 fichas do saco e coloca-as no seu púlpito correspondente, escondendo-as dos restantes jogadores. Depois de distribuídas estas fichas, retiram-se três fichas do saco, uma de cada vez, rodam-se para revelar o seu número e colocam-se no centro da mesa, viradas para cima, para formar um número com centenas, dezenas e unidades. Por exemplo:

Rodamos uma primeira peça e descobrimos que é o 7, e colocamo-la no primeiro quadrado do tabuleiro do Super Maths, fazemos o mesmo com a segunda e a terceira, descobrindo que os números são o 2 e o 8. Desta forma, teríamos como objetivo o número 728 (chamando-lhe “NÚMERO BASE”).

Depois de efetuar esta operação, lançamos o dado “Super Matemática” e vemos que sinal matemático saiu, imaginemos que sai o sinal da multiplicação. A partir daí, e pondo em marcha um cronómetro (não incluído neste jogo) (1 minuto), todos os jogadores terão de utilizar as 5 peças que estão colocadas nos seus estrados e, através de operações matemáticas, chegar ao número mais próximo de 728, ou seja, como a sorte do dado saiu com o sinal de multiplicação, para além de podermos somar, subtrair ou dividir, seremos obrigados a multiplicar pelo menos uma vez.

Antes do fim do tempo, todos os jogadores devem ter escrito numa folha de papel as operações que conduziram a este resultado, e cada jogador anunciará o seu resultado na mesa antes de serem dadas as explicações de como o obteve.

O vencedor será o jogador que se aproximar o mais possível do NÚMERO BASE que é o número alvo na mesa, e as seguintes pontuações serão atribuídas de acordo com quem se aproximou mais:

1º lugar: 50 pontos

2º lugar: 30 pontos

3º lugar: 20 pontos

4º lugar: 10 pontos

O jogador que acertar no número exato terá um bónus adicional de 20 pontos e, se também tiver utilizado os 5 contadores da sua bancada, receberá mais 10 pontos, pelo que terá obtido 50 pontos pelo primeiro lugar + 20 pontos pelo número exato + 10 pontos por ter utilizado todos os contadores da sua bancada.

Em caso de empate em qualquer uma das classificações, todos os pontos dessas classificações serão somados e divididos entre os jogadores que empataram.

Por exemplo, se dois jogadores empatarem no primeiro lugar, partilharão 80 pontos, o que lhes dará 40 pontos cada.

Um jogador pode parar o tempo se considerar que se aproximou ou obteve o número exato. Os outros jogadores dispõem então de 10 segundos para efetuar as suas pontuações. Mas atenção, se o jogador que parou o tempo não tiver obtido o número exato, existe o risco de outro jogador no jogo se ter aproximado do número pretendido. Se isso acontecer, o jogador que parou o jogo será penalizado com 50 pontos negativos.

Antes do início do jogo, os jogadores acordam o número de jogos da competição. Sugerimos 4 jogos.

Fim da competição: O vencedor será o jogador com a pontuação mais elevada, depois de somados todos os pontos obtidos nos jogos que compõem a competição.

O DADO SUPER MATEMÁTICO: Como podem ver, o dado tem os sinais da adição, da multiplicação, da subtração e da divisão. Como já explicámos anteriormente, seremos obrigados a efetuar pelo menos uma vez a operação matemática que dá a sorte do dado. Também no dado podemos encontrar um Jocker (se o Jocker sair, isenta-nos da obrigação de efetuar uma determinada operação matemática).

Existem dois níveis disponíveis:

Nível fácil: Colocar apenas 2 contadores na mesa como alvo.

Nível avançado: Colocação de 3 peças como alvo.

IMPORTANTE: RECOMENDA-SE ÀS CRIANÇAS COM MENOS DE 9 ANOS, QUE PROVAVELMENTE AINDA NÃO SABEM MULTIPLICAR E DIVIDIR, QUE NÃO UTILIZEM OS DADOS DAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS E QUE ADAPTEM O JOGO AOS SEUS CONHECIMENTOS MATEMÁTICOS.

O vencedor do Dia das Letras e das Ciências será o jogador com mais pontos na soma dos dois jogos e tornar-se-á o campeão do Campeonato de Crucigramaths.

COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Espanña

Atención al cliente:+3491 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CP112 COMPUDID S.L.
¡ATENÇÃO!:

NÃO CONVENIENTE A MENORES DE 36 MESES. PEÇAS PEQUENAS
É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE
RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM

www.aquamarinegames.es