

Huvudräkningsspelet

PLUMP

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Spelare

Plumpar

Poäng

1. _____

○ ○ ○ ○

2. _____

○ ○ ○ ○

3. _____

○ ○ ○ ○

4. _____

○ ○ ○ ○

Vad behövs?

Tre – fyra spelare i valfri ålder, spelplan (se ovan), tre tärningar, penna.

Hur går det till?

Spelare 1 slår alla tre tärningarna samtidigt. Med användande av alla räknesätt ska tärningarnas tre tal kombineras till ett tal (1-42). Det tal spelaren väljer, markeras med ett kryss på spelplanen och ger poäng, som visas nedan med exempel.

Exempel om tärningarna visar 2, 3, 4: $2+3+4=9$ eller $2*(3+4)=14$ eller $2^3*4=32$. Övriga spelare fortsätter. Det är mest förmånligt att välja tal, som gränsar till annan spelares markering. Spelaren redovisar hur man fått fram sitt svar.

Lyckas man inte träffa en tom ruta, får man en PLUMP. Spelare med fyra plumpar får avbryta spelet, men behåller sin poäng och kan mycket väl vinna.

Spelet avslutas när alla plumpat ut sig, eller efter den tid man bestämt spelet ska vara.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42

Exempel på poäng

Vi förutsätter att de gråmarkerade talen redan har markerats. Spelaren har slagit tärningarna och vill markera

13 – ger 1 poäng för talet gränsar inte alls till markering

10 – ger 2 poäng för talet gränsar till ett markerat tal

27 – ger 3 poäng för talet gränsar till två markerade tal (26, 33)

17 – ger 4 poäng för talet gränsar till tre markerade tal (11,24, 25)

18 – ger 5 poäng för talet gränsar till fyra markerade tal (11, 24, 25, 26)

32 – ger 9 poäng (=maximum) för talet gränsar till åtta markerade tal.