

Если вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru –
там вы найдёте множество
других интересных настольных игр
для взрослых и детей!



WWW.LIFESTYLELTD.RU

8+

2-4
ИГРОКА

15
МИНУТ



ЭВРИКА!

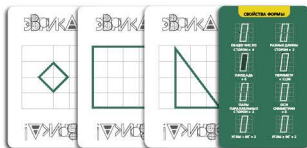
ПРАВИЛА ИГРЫ

Мартин Н. Андерсен

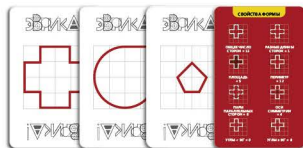
КОМПОНЕНТЫ

74 карты фигур

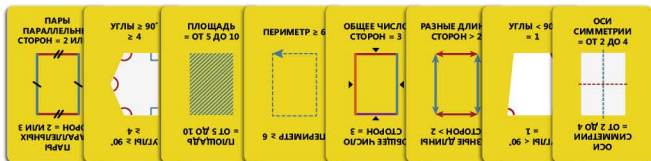
44 простых фигур
(зелёные карты)



30 стандартных фигур
(красные карты)



38 двусторонних карт признаков



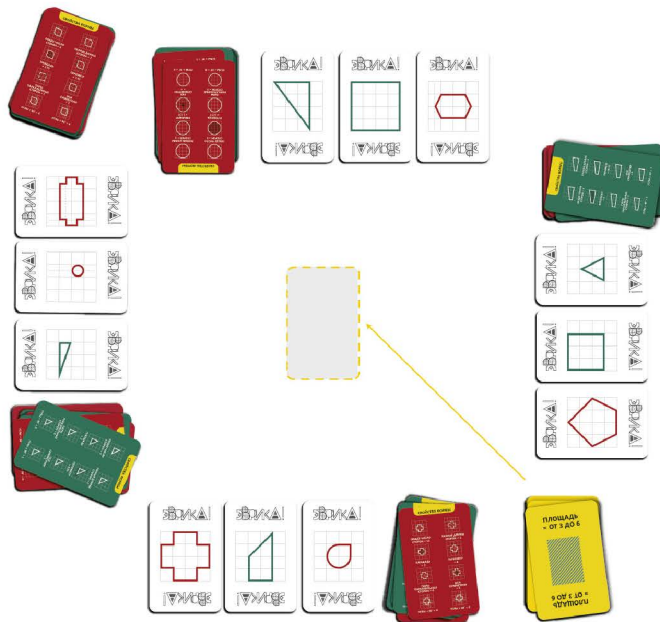
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы изучаете основы геометрии, и ваши знания ведут вас к победе! Быстрее всех найдите фигуру с необходимым признаком. Но будьте внимательны: ваш соперник может использовать даже вашу карту, если заметит её раньше вас. Победит тот, чья стопка карт фигур закончится быстрее!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перемешайте карты признаков, сформируйте колоду и поместите её возле игровой области любой стороной вверх (карты двусторонние).

- Выберите уровень сложности вашей игры:
 - ★ Для стандартной игры перемешайте вместе зелёные (простые) и красные (стандартные) карты фигур и раздайте каждому игроку по 15 таких карт стороной с фигурой вниз. Эти карты образуют личную стопку игрока.
 - ★ Для упрощённой версии игры возьмите только зелёные (простые) карты фигур (красные уберите в коробку). Раздайте по 8 карт каждому игроку стороной с фигурой вниз. Эти карты образуют личную стопку игрока.
- Из оставшихся карт сформируйте дополнительную колоду.
- Каждый игрок открывает перед собой в ряд по 3 карты фигур из своей стопки.



ХОД ИГРЫ

Переверните верхнюю карту из колоды признаков и поместите её в центр стола. Теперь все видят задание на этот раунд.

Посмотрев на карту признака, все участники как можно быстрее стараются найти карту с фигурой, обладающей указанным признаком. Игроки могут искать нужную карту как среди своих трёх открытых карт, так и среди открытых карт соперников.

Первый из игроков, нашедший подходящую, на его взгляд, карту, берёт её и кладёт в центр стола рядом с картой признака. В этот момент все перестают искать ответ. В каждом раунде рассматриваться будет только самый первый ответ.



Если вы выбрали **верную** фигуру, вы побеждаете в раунде. Карту фигуры и признака из центра стола отправьте в сброс (удобнее организовать две стопки сброса – для карт фигур и для карт признаков). Если есть сомнения в том, что вы выбрали подходящую карту фигуры, сверьтесь с данными на её обороте. После этого заполните освободившееся место (перед собой или перед соперником), поместив туда карту из своей личной стопки.



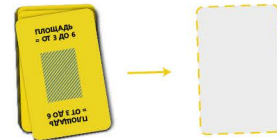
Если вы выбрали **неверную** фигуру, заберите карту фигуры и поместите её под свою личную колоду. В этом раунде нет победителей. Сбросьте карту признака.

После этого заполните освободившееся место: если вы использовали свою карту, положите на её место новую карту фигуры из дополнительной колоды. (Если дополнительная колода закончилась, перемешайте сброс карт фигур и сформируйте новую колоду.) Если вы использовали карту фигуры соперника, то этот соперник заполняет освободившееся место картой из своей личной колоды.



НОВЫЙ РАУНД

Откройте новую карту признака из колоды и продолжите игру по тем же правилам.



Примечание: если ни одна из открытых карт фигур на столе не подходит для выполнения задания, откройте новую карту признака.

ПОДСКАЗКИ



Если задание на карте признака кажется вам непонятным, посмотрите на картинку в центре карты – это графическая подсказка.



Это игра на скорость. Участники определяют параметры фигур на глаз, пытаются быстро прикинуть, какой ответ может оказаться верным. Для удобства используйте сетку на картах и пользуйтесь теоретическими разделами правил.



Самым юным участникам мы предлагаем играть не на скорость. Родители могут помочь детям в поиске верных решений и освоении игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок, в личной колоде которого закончатся карты, побеждает в игре. **Лежащие перед вами открытые карты фигур роли не играют, главное – избавиться от карт в колоде!**



В ПОМОЩЬ ИГРОКАМ

Определение параметров фигур

Определение площади фигуры

Площадь фигуры можно вычислить с помощью сетки или используя формулы.

1) Вы можете посчитать, сколько квадратов сетки занимает фигура и таким образом определить её площадь. Если фигура нарисована не точно по клеточкам сетки, то вы можете на глаз прикинуть, сколько полных квадратов получится из тех, что она занимает частично.

2) Вы можете определить площадь фигуры с помощью формулы. Для этого сначала нужно определить тип фигуры, а потом выбрать подходящую формулу (или формулы).

Площадь прямоугольника:

$$S = ab$$

Площадь квадрата:

$$S = a^2$$

Площадь прямоугольного треугольника:

$$S = ab/2$$

Площадь параллелограмма:

$$S = ah$$

Площадь трапеции:

$$S = (a+b)/2 \times h$$

Площадь круга:

$$S = \pi r^2 \quad (\pi = 3.14)$$

Определение периметра фигуры

Сумма длин всех сторон фигуры называется периметром. В случае круга периметром мы будем называть окружность. Определить периметр фигуры вы можете с помощью сетки или используя формулы.

1) Вы можете посчитать, сколько сторон квадратов сетки занимают стороны фигуры. Если фигура не ложится на сетку полностью, прикиньте на глаз, сколько полных сторон может получиться. Обратите внимание на то, что диагональ или кривая в пределах одной клетки всегда будет длиннее, чем сторона клетки.

2) Вы можете определить периметр фигуры с помощью формулы. Для этого сначала нужно определить тип фигуры, а потом выбрать подходящую формулу (или формулы). В некоторых случаях для вычисления длины сторон вам потребуется теорема Пифагора.

Периметр многоугольника: $P =$ сумма длин всех его сторон

Периметр круга (длина окружности): $P = 2\pi r = \pi d$

Теорема Пифагора: $C^2 = A^2 + B^2$

Основы геометрии

Геометрические символы

$>$ Этот символ обозначает «больше» (но не равно!).

\geq Этот символ обозначает «больше или равно».

$<$ Этот символ обозначает «меньше» (но не равно!).

\leq Этот символ обозначает «меньше или равно».

$=$ Этот символ обозначает абсолютное равенство.

$^\circ$ Этот символ обозначает градус угла.

∞ Этот символ обозначает бесконечность.

\sum Этот символ обозначает общую сумму.

\approx Этот символ обозначает «примерно равно».

Фигуры и признаки

Угол – фигура, образованная двумя лучами, исходящими из одной точки. Градус ($^\circ$) угла – единица измерения величины поворота одной стороны угла относительно другой. Угол в 90° называется прямым (как, например, угол квадрата). Угол менее 90° называется острым, а угол более 90° (но менее 180°) – тупым.

Кривая – не прямая. На картах это может быть скруглённый или волнистый край фигуры. Окружность – это бесконечная кривая без сторон. При подсчёте сторон в игре круги и «капли» считаются не имеющими сторон.

Стороны разной длины. Подсчитывая, сколько у фигуры сторон разной длины, для каждой длины посчитайте сторону только один раз. У квадрата только одна длина стороны (одинакова для всех сторон), а у прямоугольника – две длины сторон.

Ось симметрии – прямая, проведённая таким образом, что оказавшиеся с двух сторон от неё фигуры являются зеркальным отображением друг друга. Если сложить фигуру по этой линии, то две её части идеально совпадут. У некоторых фигур может быть больше одной линии симметрии.

Параллельные стороны – стороны, которые не пересекаются и во всех точках находятся на одинаковом расстоянии друг от друга.

В заданиях параллельные стороны нужно считать парами: например, в прямоугольнике 2 пары параллельных сторон.

Многоугольник – фигура, состоящая из трёх или более точек, соединённых прямыми так, что получается замкнутая фигура. Например: треугольник, прямоугольник, шестиугольник.

Равный – одинаковый по размеру и форме, точно совпадающий.

Сторона – линия между двумя вершинами фигуры. Сетка на карте имеет квадраты со стороной 1. Половина стороны квадрата сетки равна 0.5.