

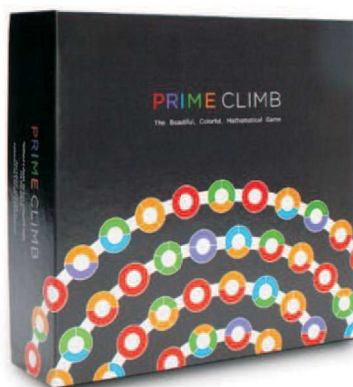
# PRIME CLIMB



INSTRUKCJA



# PRIME CLIMB



Prime Climb jest innowacyjną dydaktyczną pomocą edukacyjną w nauczaniu matematyki z zakresu arytmetyki [mnożenie, dzielenie, dodawanie i odejmowanie] w formie gry strategiczno-losowej dla 2-4 graczy.

Czas przewidziany na ruch gracza to około 10 minut dla każdego gracza.

Zalecany wiek od 8 lat do 120 lat

Zestaw zawiera

- 1 x planszę do gry Prime Climb
- 8 x pionek
- 1 x tabliczka mnożenia
- 2 x 10-stronna kostka
- 24 x karty PRIME [Keeper & Action]
- 4 x puste karty PRIME

Przygotowanie gry

Rozłóż planszę na równej powierzchni  
przemieszaj/przetasuj 24 karty Prime  
Postaw po 2 pionki na Starcie dla każdego z graczy  
Rozpocznijcie rzucając kostką, aby wylosować, kolejność ruchów graczy.  
Zaczyna ten kto wyrzuci najwyższą sumę oczek

Cel gry

Widzisz kółko 101? To ten duży czerwony krąg w środku spirali. Celem gry Prime Climb jest dotarcie do tego pola i postawienie obu swych pionków na polu 101.  
Gracze grają dopóki jeden z graczy nie postawi obu swoich pionków na polu 101.  
Wygrywa ten gracz, który pierwszy umieści oba pionki w polu 101.



# REGUŁY GRY

Wszyscy gracze rozpoczynają grę z pionkami na polu START, który jest równy wartości 0 [zero].

Każdy ruch gracza składa się z 4 [czterech] etapów: rzut, działanie+ruch, przesunięcie i wyciągnięcie karty ze stosu.

## 1. Rzut

Rzuć kostki. Obie liczby, które wylosowałeś będą użyte pojedynczo, aby dokonać ruchu dla każdego z pionków osobno. Np. jeśli wypadną liczby 3 i 5, masz do wykorzystania w swojej kolejce 2 ruchy o wartości 3 oraz 5. Nie można wykorzystywać:

- sumy otrzymanych w rzucie liczb czyli 8
- ilorazu otrzymanych w rzucie liczb czyli 15
- połączenia liczb w układzie dziesiętnym czyli 35

W przypadku wylosowania dubletu [wylosowałeś 2 takie same liczby na obu kostkach], musisz wykorzystać uzyskane liczby dwukrotnie. Czyli jeśli wyrzuciłeś 3 i 3 to musisz wykonać 4 ruchy, każdy z nich z zastosowaniem liczby 3.

Możesz je rozdzielić te 4 ruchy, po 2 ruchy na każdy z pionków lub 1 ruch na pierwszy pionek a 3 ruchy na drugi pionek lub całkowicie przenieść wszystkie 4 ruchy tylko na jednego pionka..

**WAŻNE:**

Wartość 0 na kostce oznacza 10.

**WAŻNE:**

W swojej kolejce musisz wykorzystać wszystkie rzuty.

## 2. Działanie + Ruch

Przed dokonaniem ruchu sumujesz, odejmujesz, mnożysz i/lub dzielisz liczbę z pola na którym stoi twój pionek przez liczbę którą wylosowałeś i dokonujesz ruchu pionkiem na pole o wartości, którą otrzymałeś w wyniku danego działania. Musisz wykorzystać obie wylosowane liczby.

Jeśli posiadasz karty PRIME Keeper, możesz użyć ich użyć podczas swojej kolejki, przed, w trakcie lub po rzucie kostkami. Twoje pionki mogą pojawić się po użyciu kart PRIME Keeper w dowolnym miejscu na planszy, w tym w miejscach zajętych! Pionki nigdy nie mogą zakończyć ruchu na polach, których brak na plansz, np. na liczbach ujemnych, niecałych lub liczbach większych niż 101.

Przykład: Masz pionek na 14, i wypadła ci 3 i 9. Możesz, jeśli chcesz, odjąć 3 od 14 aby przejść na pole 11, a potem mnożysz 11 przez 9, aby przejść na pole 99.

Wynik uzyskany na kostce można użyć wyłącznie jednokrotnie. Nie możesz mnożyć 9 przez 3 i uzyskany wynik 27 wykorzystać do ruchu.

Więcej szczegółów – w **PRZYKŁADACH** pod koniec instrukcji.

### 3. Przesunięcie

Jeśli skończysz swój ruch z pionkami na tym samym polu, z którego zacząłeś ruch, możesz postawić jeden z pionków z powrotem na polu START. Jakkolwiek przesunięcie nie jest obowiązkowe.

**WAŻNE** Możesz przesuwować wyłącznie własne pionki.

**WAŻNE** Przesunięcie pionka dokonujesz jedynie, gdy kończysz swoją kolejkę na polu zajęтым przez innego gracza.

*Przykład:* Masz pionek na polu 31. Twoi rywale mają pionki na polu 33 i polu 37. Na kostkach wypadają liczby 2 i 4. Dodajesz liczbę 2 do wartości pola, na którym stoisz, czyli 31 i przechodzisz na pole 33. Następnie dodajesz liczbę 4 do wartości pola, na którym stoisz, czyli 33 i przechodzisz na pole 37. Ponieważ pole jest zajęte przez pionek innego gracza musisz przesunąć pionek z pola 37 z powrotem na pole START.

**WAŻNE** Nie dokonujesz przesunięcia na pole START będąc na polu 33, które jest zajęte przez pionek innego gracza, ponieważ nie zakończyłeś ruchu. Została do wykorzystania wartość z drugiej kostki, czyli liczba 4. Dopiero po osiągnięciu pola 37 dokonujesz przesunięcia na pole START. Dlaczego? Ponieważ zamiast dodawania, być może, będziesz mógł dokonać odejmowania a wtedy Twój pionek znajdzie się na polu 29. Jakkolwiek to działanie może być uzależnione od tego jak inni gracze użyli kart PRIME.

### 4. Wyciągnięcie

Wyciągasz kartę PRIME, z tali, po tym jak wykonasz ruch, jeśli:

- a) co najmniej jeden z twoich pionków znajduje się na pełnym polu czerwonym [czyli na liczbie pierwszej większej niż 10] oraz/i
- b) ten pionek z czerwonego pola jeszcze nie rozpoczął swojego ruchu z tego miejsca.

Możesz wyciągać tylko jedną kartę po zakończeniu ruchu pionka, nawet, jeśli oba twoje pionka znajdują się na czerwonych polach.

#### WAŻNE

Nie wolno zamieniać wylosowanych kart PRIME.

W grze używane są dwa rodzaje kart PRIME: karty Keeper i karty Action.

#### Karty Keeper

Jeśli wyciągniesz kartę Keeper, zachowujesz tę kartę dla siebie układając ją awersem, czyli „znaczeniem” do góry. Użyć kartę Keeper możesz dopiero w następnym ruchu po jej wylosowaniu.

Podczas ruchu możesz użyć wybranej [dogodnej dla Ciebie w danym momencie] ilości kart Keeper spośród wszystkich posiadanych przez Ciebie kart Keeper.

**WAŻNE** Nie można użyć karty Keeper po jej wyciągnięciu tak jak jest to w przypadku karty Action.

## Karty Action

Każda karta, która nie ma napisu Keeper jest kartą Action. Gdy wyciągasz kartę Action, musisz natychmiast wykonać działanie-ruch, który przewiduje karta. Jeśli karta Action wymaga ruchu jednego z twoich pionków, musisz ruszyć pionek, który znalazł się na czerwonym polu po dokonaniu ruchu przed wyciągnięciem karty z talii. Jeśli oba twoje pionki znalazły się na czerwonym polu podczas Twojego ruchu, możesz wybrać pionek, do którego zastosujesz kartę Action.

Jeśli karta Action nakazuje wykonać działanie-ruch, który w konsekwencji doprowadzi do przemieszczenia pionka na miejsce zajęte przez pionek innego gracza, musisz przenieść pionek z powrotem na pole START.

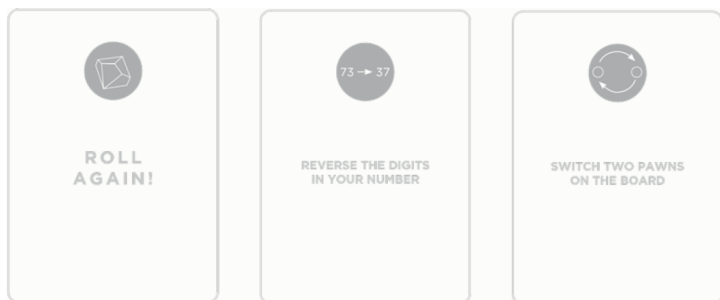
Jeśli karta Action nakazuje wykonać działanie-ruch, który w konsekwencji doprowadzi do przemieszczenia pionka na nowe pole czerwone, nie możesz wyciągnąć kolejnej karty z talii.

W niektórych przypadkach karty Action mogą nie mieć żadnego zastosowania i niczym nie skutkują.

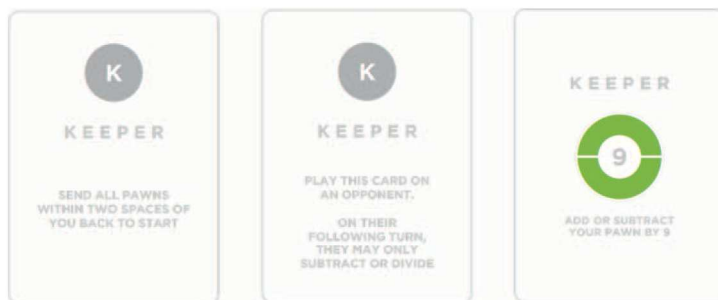
Po wykonaniu działania-ruchu nakazanego przez kartę Action, odkładasz ją na bok do wspólnej talii użytych już kart Action.

Jeśli w głównej talii skończyły się już karty, należy zebrać wszystkie użyte karty Action i przetasować je a następnie umieścić, jako nową talię i dobierać karty Action w miarę potrzeb rozwoju gry.

### Karty Action (poniżej)



### Karty Keeper (poniżej)



## Pole 101 czyli WYGRANA

Gdy twój pierwszy pionek dotrze na pola 101, usuwasz go z planszy.

**WAŻNE** Nie możesz poruszać się poza pole/liczbę 101, lub „odbić się” od niej.

*Przykład:* Twój pionek jest na polu 98. Wylosowałeś na jednej z kostek liczbę 7. Przy zsumowaniu otrzymujesz wartość 105, czyli wyższą niż wartość pola 101. W związku z powyższym jedyne możliwości, jakie posiadasz w tej sytuacji to odejmowanie i/lub dzielenie. W przypadku odejmowania przeniesiesz pionek na pole 91 zaś w przypadku dzielenia na pole 14.

Po tym jak twój pionek dotrze na pole 101, musisz wykorzystać pozostałe wyniki rzutów kostkami dla drugiego pionka, jeśli go posiadasz.

**WAŻNE** Wygrywasz od razu, gdy wyniki rzutu kostek lub karta Keeper umożliwi przesunięcie drugiego pionku na pole 101. Nie musisz już wtedy używać/wukorzystywać pozostałych liczb uzyskanych przy rzucie kostkami.

**WAŻNE** Po osiągnięciu przez pionek pola 101 nie wyciągasz karty z talii kart PRIME.

## Kolorowe odpowiedzi czyli SNA (skojarzeniowa nauka arytmetyki)

Plansza Prime Climb jest oznakowana różnymi kolorami dla ułatwienia działań mnożenia i dzielenia. Za każdym razem, gdy mnożysz lub dzielisz, zwróć uwagę na kolory przypisane każdej z liczb, biorących udział w działaniu.

Kolory obu liczb biorących udział w działaniu są łączone w przypadku mnożenia lub usuwane w przypadku dzielenia [usuwamy kolory wspólne obu liczbom] dzięki czemu tworzy się nowy zbiór kolorów, będący graficzną odpowiedzią, która jest wynikiem danego działania.

Dzięki temu łatwiej odszukasz wynik danego działania na planszy.

### *Przykład dla mnożenia.*

Pionek stoi na polu 14, a na jednej z kostek wyrzuciłeś liczbę 3. Decydujesz się pomnożyć 14 przez 3 i nie wiesz, jaki jest wynik. Kolory ci odpowiedzą. Zauważ, że 14 posiada kolory pomarańczowy i purpurowy, zaś 3 jest to kolor zielony. Oznacza to, że wynik mnożenia 14 razy 3 będzie posiadał następujące kolory: pomarańczowy, purpurowy i zielony. Jedynym polem posiadającym takie właśnie kolory jest pole 42, które jest wynikiem powyższego działania.



### *Przykład dla dzielenia.*

Pionek stoi na polu 84, a na jednej z kostek wyrzuciłeś liczbę 4. Chcesz więc podzielić 84 przez 4. Gdy dzielisz, wystarczy odjąć równowartość kolorów mniejszej liczby od kolorów większej liczby. W tym przypadku musisz odjąć dwa pomarańczowe kolory przypisane polu 4 od kolorów przypisanych polu 84. Otrzymujesz dzięki temu kolor purpurowy i zielony, które są pozostałymi po działaniu składowymi pola 84. Teraz wystarczy znaleźć pole oznaczone kolorem purpurowym i zielonym. Jedynym polem posiadającym kolory purpurowy i zielony jest pole 21, które jest wynikiem powyższego działania.

Gracze, którzy jeszcze nie nauczyli się całej arytmetyki mogą użyć kolorów dla sprawdzenia swojej wiedzy lub wykorzystać je do nauki obliczeń!

Innymi słowy, możesz zacząć grać od zaraz z czymkolwiek zechcesz, a kolory ci pomogą i nauczą.

W miarę jak będziesz poznawał matematykę, dowiesz się, że w Prime Climb można zrobić o wiele, wiele więcej!



## PRZYKŁADY

### *Przykład 1*

Pionki stoją na polach 4 i 26, wypada ci w rzucie kostkami liczba 3 i 9.

#### **Możesz:**

- Dodać 3, aby ruszyć swój pionek z pola 4 na pole 7, potem możesz pomnożyć przez 9, aby ruszyć tym pionkiem z pola 7 na pole 63.
- Pomnożyć pionek z pola 26 przez 3, aby przejść na pole 78, potem możesz dodać 9, aby przejść z pola 78 na pole 87.
- Dodaj 9, aby ruszyć jeden pionek z 4 do 13, i pomnóż przez 3, aby ruszyć drugi pionek z 26 do 78. Ponieważ 13 jest całkowicie czerwone, wyciągniesz kartę Prime.

#### **NIE możesz:**

- dodać 3 i 9, aby otrzymać 12 i sumę wykorzystać do dalszych działań na wybranym pionku .
  - pomnożyć 3 i 9, aby otrzymać 27 i uloraz użyć do dalszych działań na wybranym pionku .
- Musisz dodawać liczby na kostce jedną po drugiej.
- dodać 9 do wartości pola 26, aby otrzymać 35, a potem pomnożyć 35 przez 3, bo jeśli to zrobisz, trafisz na pole 105, które znajduje się poza planszą.

### *Przykład 2*

Wypada ci na kostkach 2 i 2, czyli masz dublet. Twój pionek jest na polu 78, a pionek rywala na 42. Znaczy to, że masz dwie 2, które musisz wykorzystać czyli wykonujesz 4 ruchy podczas tej kolejki.

#### **Możesz:**

- Dodaj 2 do wartości pola 78. Otrzymasz wynik 80. Podziel wynik 80 przez 2. Otrzymasz wynik 40. Dodaj 2 do otrzymanego wyniku 40 i otrzymujesz wynik 42. Następnie jeszcze raz dodaj 2 do uzyskanego wyniku i otrzymasz wynik końcowy o wartości 44 czyli finalne pole 44. Zauważ, że chociaż przeszedłeś przez miejsce w którym stał pionek rywala (pole 42), nie musisz wracać swoim pionkiem z powrotem na pole START, ponieważ twoja kolejka ruchu nie zakończyła się na polu 42.
- Dodaj 2 do wartości pola 78. Otrzymasz wynik 80. Dodaj 2 do otrzymanego wyniku (80) i otrzymaj wynik 82. Dodaj ponownie 2 do otrzymanego wyniku (82) i już Masz wynik 84. Podziel otrzymany wynik (84) przez 2 i otrzymaj wynik 42! Zakończyłeś kolejkę na polu zajęтым przez rywala! W tej sytuacji zmusiłeś pionek przeciwnika do powrotu na pole START. Kończąc kolejkę na polu zajęтым przez przeciwnika pionek rywala **MUSI WRÓCIĆ NA POLE START!**
- Podziel wartość pola przez 2 i otrzymaj wynik o wartości 39. Teraz dodaj 2 do uzyskanego wyniku 39 aby otrzymać wartość wyniku 41. Jeszcze raz dodaj 2 do wyniku 41 i już masz 43. A teraz odejmij 2 od uzyskanego wyniku 43 aby zakończyć kolejkę na polu 41. Pole 41 jest czerwone co oznacza, iż 41 jest liczbą pierwszą. W związku z tym możesz wyciągnąć kartę PRIME.

### *Przykład 3*

Dlatego należy odejmować i/lub dzielić w czasie gry.

W miarę jak będziesz grał coraz więcej, zauważysz że możliwości, gdzie dodawanie i mnożenie ogranicza korzystne ruchy a wtedy warto zacząć wykorzystywać dzielenie oraz odejmowanie. Poniżej przykład, gdy dzielenie i odejmowanie przyniesie Tobie wymierne efekty w rozgrywce.

Pionek stoi na polu 64, w rzucie wypada 2 i 3.

### **Możesz:**

- Podzielić wartość pola 64 przez 2 aby uzyskać wynik 32. Następnie od wyniku (32) odejmij 3, aby otrzymać wynik 29 (liczba pierwsza). Ponieważ pole 29 jest całkowicie czerwone, wyciągasz kartę z talii kart PRIME.
- Podziel wartość pola 64 przez 2 aby uzyskać wynik 32. Następnie pomnóż otrzymany wcześniej wynik (32) przez 3, aby otrzymać wynik 96. Dzięki temu przechodzisz na pole 96, które znajduje się bardzo blisko pola 101. Dzielenie zbliżyło ciebie do pola 101 o wiele szybciej niż inne działania.

### **Często zadawane pytania**

P: Skończyłem ruch na polu 26. Pole posiada w składzie czerwony kolor.

Czy mogę pobrać kartę z talii kart PRIME?

O: Nie. Kartę bierzesz tylko wtedy, gdy trafisz na pełne czerwone pole np. 29.

P: Czy mogę zastosować kartę dla któregośkolwiek z pionków?

O: Tak, jeśli jest to karta Keeper. W przypadku karty Action odnosi się ona do pionka znajdującym się na liczbie pierwszej czyli na pełnym, czerwonym polu. Jeśli oba pionki są na pełnych czerwonych polach, to możesz wybrać pionek, do którego będzie zastosowana karta Action.

P: Byłem na 99 u wypadły mi liczby 2 i 5. Czy mogę wykorzystać tylko liczbę 2, aby trafić na 101 i pozostawić liczbie 5 niewykorzystaną?

O: Tak! Jeśli masz jednak jeszcze drugi pionek na planszy, musisz wykorzystać liczbę 5 dla niego. Jeśli nie, gra się kończy po tym jak trafisz na 101, i nie musisz wykorzystywać liczby 5.

P: Jeśli oba pionki wylądują na liczbie pierwszej, czy wyciągam jedną kartę, czy dwie?

O: Tylko jedną. Zaletą tej sytuacji jest to, że możesz wybrać, do którego pionka odniesie się karta, o ile nie jest to karta Keeper.

P: Gdy dokonuję dzielenia, czy liczba z pola powinna zawsze być podzielna przez liczbę z kostki?

O: Tak. Nie używamy ułamków ani zaokrąglania do pełnej liczby jeśli chodzi o wynik działania.

P: Gdy pionek trafia na 101, czy powinienem wyciągać kartę?

O: Nie.

P: Czy muszę wykonać ruch jeśli jedynym działaniem, które mogę zrobić to odejmowanie?

I czy powinienem się cofnąć na pole wskazane jako różnica odejmowania?

O: Powinieneś się cofnąć na wskazane pole. Jeśli zdarzy się, że wynik odejmowania jest liczbą ujemną przechodzisz na pole o wartości 0 czyli START.

P: Czy karty Action odnoszą się jedynie do pionka, który trafił na pełne czerwone pole?

O: Tak. Jeśli oba pionki trafiły na pełne czerwone pola, możesz ruszyć każdy z dwóch pionków.

P: Czy mogę ruszyć jednym czy oboma pionkami po dokonaniu rzutu kostkami?

O: W zależności od sytuacji, ruszenie jednego pionka może być lepszą decyzją, niż ruch jednym a potem drugim i odwrotnie. Podjęcie takiej decyzji jest ważną częścią strategii Prime Climb.

P: Wyciągnąłem kartę Action która mówi, że muszę wrócić do najbliższego pionka i posłać go z powrotem na START. Ale najbliższym pionkiem dla mnie jest mój własny pionek!

Czy muszę postawić mój własny pionek z powrotem na START?

O: Tak. W niektórych sytuacjach, jak np. w takiej, trzeba przesunąć własny pionek z powrotem na pole START.

## Wariacje

### *Podwójny czas*

W normalnej grze, przesunięcia i wyciągnięcia dokonuje się po skończeniu wszystkich własnych ruchów. Podczas podwójnego czasu przesuwasz i wyciągasz kartę po każdym ruchu pionka. Podczas podwójnego czasu możesz wyciągnąć dwie lub więcej kart PRIME podczas jednej kolei.

### *Przystanki*

Wybierz jedną lub więcej liczb pierwszych między 30 a 80. Zanim gracz postawi którykolwiek z pionków na 101, powinien on postawić pionek w jednym z wybranych miejsc. To dobre rozwiązanie dla graczy, którzy opanowali strategię standardowej gry.

### *Prime Sprint*

Jeśli pionek któregoś z graczy dotrze do pola 101, to ten gracz wygrywa. To dobre rozwiązanie w przypadku braku czasu, bo zajmuje mniej niż 5 minut.

### *Prime Decline*

Zamiast rozpoczęcia na polu 0, oba pionki startują z pola 101 i muszą dotrzeć do pola 0. Jeśli twój pionek został przesunięty, powraca on na pole 101.

### *Tam i z powrotem*

Przeprowadź oba pionki na pole 101, a potem z powrotem na pole START. Jeśli zostaniesz przesunięty, trafiasz na 101 lub 0, zależnie od decyzji.

### *Wariacja Soliter I*

Przeprowadź oba pionki z pola 0 na pole 101 z możliwie najmniejszą ilością rzutów kostek. Graj jedynie z 9 kartami Keeper, które umożliwiają dodawanie lub odejmowanie dla twojego pionka. Śledź swoje rzuty i spróbuj pobić własny rekord!

### *Wariacja Soliter II*

Taka sama, jak wariacja *Soliter I*, z tym, że musisz przeprowadzić swoje pionki na pole 101 i z powrotem na pole 0.

### *Fill in the Blanks*

Zrób własne karty Prime dzięki czterem załączonym pustym kartą!



## Karty Action



**ROLL  
AGAIN!**

**RZUĆ  
PONOWNIE!**



**REVERSE THE DIGITS  
IN YOUR NUMBER**

**ZAMIEŃ CYFRY  
SWOJEGO POLA**



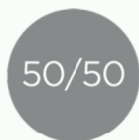
**SWITCH TWO PAWNS  
ON THE BOARD**

**ZAMIEŃ POLA  
2 PIONKÓW  
NA PLANSZY**



**SEND A PAWN OF  
YOUR CHOICE TO 64**

**WYŚLIJ WYBRANY  
PIONEK NA POLE 64**



**IF YOU ARE ABOVE  
50, SUBTRACT 50.**

**IF YOU ARE BELOW  
50, ADD 50**

**JEŚLI JESTEŚ PONAD 50  
ODEJMIJ 50  
JEŚLI JESTEŚ PONIŻEJ 50  
DODAJ 50**



**IF YOU ARE ABOVE  
50, GO BACK TEN  
SPACES.**

**IF YOU ARE BELOW  
50, DOUBLE YOUR  
NUMBER**

**JEŚLI JESTEŚ PONAD 50  
COFNIJ SIĘ O 10  
JEŚLI JESTEŚ PONIŻEJ 50  
PODWÓJ WARTOŚĆ POLA**



**ADVANCE TO THE  
PAWN NEAREST YOU.**

**SEND THEM BACK TO  
START**

**PRZEJDŹ DO POLA  
NAJBLIŻSZEGO PIONKA.  
WYSYŁASZ GO NA START**



**REVERSE TO THE  
PAWN NEAREST YOU.**

**SEND THEM BACK TO  
START**

**COFNIJ SIĘ DO POLA  
NAJBLIŻSZEGO PIONKA.  
WYSYŁASZ GO NA START**



**YOU MAY STEAL  
ANOTHER PLAYER'S  
KEEPER CARD**

**ZAMIEŃ POLA  
2 PIONKÓW  
NA PLANSZY**

# Karty Keeper

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 1

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
1 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 2

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
2 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 3

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
3 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 4

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
4 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 5

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
5 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 6

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
6 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 7

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
7 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 8

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
8 DO SWOJEGO POLA**

KEEPER



ADD OR SUBTRACT  
YOUR PAWN BY 9

**DODAJ LUB ODEJMIJ  
9 DO SWOJEGO POLA**

## Karty Keeper



K E E P E R

SEND ALL PAWNS  
WITHIN TWO SPACES OF  
YOU BACK TO START

**PRZESUŃ WSZYSTKIE  
PIONKI W ZASIĘGU 2  
PÓŁ OD CIEBIE  
NA START**



K E E P E R

PLAY THIS CARD ON  
AN OPPONENT.

ON THEIR  
FOLLOWING TURN,  
THEY MAY ONLY  
SUBTRACT OR DIVIDE

**ZAGRAJ TĄ KARTĄ  
PRZECIWKO RYWAŁOWI**

**ABY W JEGO TURZE  
MÓGŁ JEDYNNIE  
ODJĄĆ LUB PODZIELIĆ**

PRIME CLIMB

PRIME CLIMB

PRIME CLIMB



math 4 love

Prime Climb zostało stworzone przez Daniela Finkela i Katherine Cook, innowacyjny zespół matematyków z Math for Love, organizacji z Seattle mającej na celu zmianę sposobu, w jaki matematyka jest postrzegana i nauczana.

Więcej informacji i zastosowań PRIME CLIMB na [www.mathforlove.com](http://www.mathforlove.com)

Copyright © 2014 Math for Love

## NOTATKI



# PRIME CLIMB

