

# SPILLEREGLER

*MATTE  
KRYSS*

## Innhold

Spilleplan, 106 tallbrikker og 4 brikkestativer.

## Spillet i korte trekk

Matte-kryss er et spill som går ut på å lage tallkombinasjoner på spilleplanet. Spillerne konkurrerer om å oppnå høyest poengverdi ved å bruke sine brikker slik at begrensingsfeltene (rosa) og bonusfeltene (mellomblå merket 2x og hvite merket 3x), blir utnyttet best mulig.

## Forberedelser

Brikkene legges med den blanke siden opp og blandes godt. Spillerne trekker om hvem som skal begynne. Den som trekker brikken med høyeste tallverdi begynner. Brikkene legges tilbake på bordet og blandes med de andre. Spillerne trekker så 7 brikker hver og plasserer dem på brikkestativet.

## Slik spiller man

1. Man fullfører en matematisk beregning ved å addere, subtrahere, multiplisere eller dividere **to tallbrikker** som ligger inntil hverandre, samtidig som man plasserer brikken med riktig «sum» på den ene eller andre siden av de to nevnte brikker, enten horisontalt eller vertikalt, men **aldri** diagonalt.
2. Antall poeng som oppnås noteres, og spilleren kompletterer sine brikker slik at det alltid er 7 brikker på stativet.
3. Hver spiller kan benytte sin tur til å bytte ut noen eller alle brikker på stativet. Han legger dem fordelt tilbake på bordet og tar opp samme antall nye brikker, men han må vente med å plassere brikker på spilleplanet til neste runde.
4. Har man først lagt ned en brikke på spilleplanet, kan den ikke tas opp igjen.
5. En motspiller kan rette et feilresultat på den betingelse at det gjøres før den etterfølgende spiller har begynt sin tur. Hvis resultatet ikke er riktig tar spilleren som har begått feilen tilbake sine brikker, og må stryke det noterte antall poeng som ble oppnådd i denne runden. Turen går så videre til neste spiller.
6. Når alle brikkene er tatt opp fra bordet, fortsetter spillet inntil en spiller er blitt av med alle sine brikker, eller samtlige spillere har brukt opp alle de brikkene det går an å legge ut.

## Poengberegning

7. Hver brikke har den verdi som er angitt på brikken.
8. De rosa feltene er merket med et addisjons-, subtraksjons-, multiplikasjons- eller divisjonstegn, som tvinger spilleren til å foreta den bestemte operasjonen dersom han ønsker å benytte dette feltet.
9. I det øyeblikk en spiller benytter et rosa felt, kan han, om han ønsker det, ta en ekstra brikke fra bordet. Denne avgjørelsen må tas med det samme.

10. Når en brikke legges på et felt slik at den utgjør resultatet av flere enn én regneoperasjon, teller resultatet for hver av de utførte operasjoner så fremt spilleren ser dette selv.

11. Et mellomblått felt merket 2x gir det dobbelte av brikkens verdi i dette feltet, og et hvitt felt merket 3x gir det tredobbelte av brikkens verdi.

12. Hvis det i én og samme runde lykkes en spiller å benytte alle sine brikker fra brikkestativet, får han 50 poeng i tillegg til de oppnådde poengene i denne runden. Dette gjelder ikke dersom spilleren begynner runden sin med færre enn 7 brikker igjen på stativet. Dette kan hende mot slutten av spillet.

13. Det totale antall poeng pr. runde er summen av alle de brikkene som er brukt inklusive bonuspoeng.

14. Verdien av de brikker som spillerne har igjen når spillet er slutt, fratrekkes den oppnådde poengsum.

## Eksempel på poengberegning:

I følgende eksempler er brikken som er lagt vist med fet skrift.

Eksempel 1: 12 poeng

1	2	<b>12</b>
3	4	

$$(3 \times 4 = 12)$$

Eksempel 2: 8 poeng

**8**

1	2	
3	4	12

$$(4 \times 2 = 8)$$

Eksempel 3: 3 poeng

	8	
1	2	<b>3</b>
3	4	

$$(1 + 2 = 3)$$

Eksempel 4: 16 poeng

	8	
1	2	3
3	4	12

**16**

$$(4 + 12 = 16)$$

## Vinner

Vinneren er den som ved spillets slutt har oppnådd høyest poengsum.

**N.W. DAMM & SØN**

© 1988 – All rights reserved by Jocus, Montreal, Canada.