

כמעט עד 128

מטרת המשחק: שימוש באברים הראשונים של סדרה מתבדרת לאינסוף ושל סדרה מתכנסת לאפס, כפולות של 2, בשברים ובשלמים, ייצוג בינארי, חיסור וחיבור בינארי עם פריטה והמרה הדומה לשיטה העשרונית עם ההבדלים שבשיטה הבינארית כל מספר קטן מקודמו פי 2 (ולא פי 10 כמו בשיטה העשרונית) וכל סיפורה מיוצגת ע"י שתי ספרות (0,1) במקום עשר.

מספר משתתפים: 2.

מה בקופסה?

39 דסקיות.

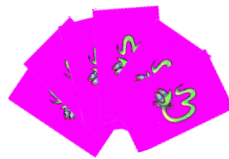
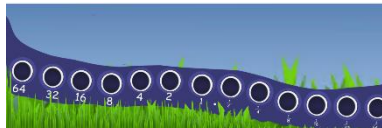
2 לוחות משחק

8 כרטיסים

1 קוביית שלמים.

1 קוביית שברים.

1 קוביית סימן (פלוס, מינוס).



הכנות

כל שחקן נוטל לוח משחק, את הכרטיסים מניחים הפוכים בערמה כשהצד הוורוד כלפי מעלה.

מהלך המשחק

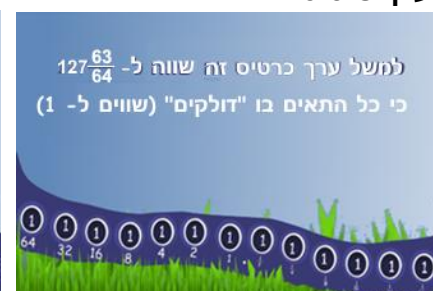
כל שחקן בתורו מטיל את קוביות השלמים והשברים, ובעזרת דסקיות *מחבר את תוצאת ההטלה אל הלוח, להוציא המקרה שכבר צבר דסקית *שערכה 64, במקרה שכזה עליו להטיל בנוסף לקוביות השלמים והשברים, גם את קוביית הסימן שתקבע אם יחבר או יחסר את תוצאת ההטלה ('+' יחבר, '-' יחסר). שחקן שהטיל שני מספרים הופכיים כגון $(8, \frac{1}{8})$, $(32, \frac{1}{32})$, יבצע משימה נוספת בנוסף לחיבור/חיסור תוצאת ההטלה. עליו למשוך כרטיס מהערמה ולהטיל את קוביית הסימן שתקבע אם עליו לחבר או לחסר את *ערך הכרטיס. מנצח השחקן שהצליח למלא את הלוח, כלומר צבר דסקיות שסכומן לפחות $127 \frac{63}{64}$, או לחילופין שיריבו נכנס ל"חוב".

* ערך דיסקית נקבע בהתאם למיקום שלה.

למשל אם דיסקית הונחה בתא שממוקם מעל 8 הרי שערכה שווה ל-8, ואם מעל $\frac{1}{2}$, אז ערכה שווה ל- $\frac{1}{2}$.

ערך כלל הדיסקיות שממלאות את הנחש מגיע ל- $127 \frac{63}{64}$.

* ערך כרטיס שווה לסכום המספרים שהתאים מעליהם "דולקים" (שווים ל-1).



כרטיס שכל התאים בו שווים ל-1 יביא להפסד או ניצחון השחקן שמגרילו, תלוי בהטלת קוביית הסימן.

כמעט עד 128

* חיבור תוצאת ההטלה אל לוח המשחק.

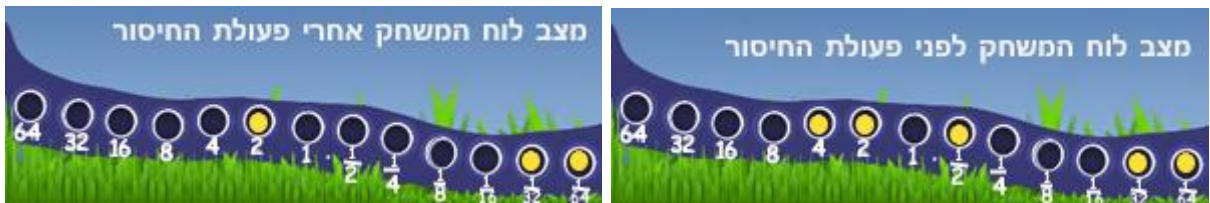
אם בלוח המשחק התאים של תוצאת ההטלה ריקים, אזי השחקן יניח דסקית בכל אחד מהם. למשל אם הטיל $(32, \frac{1}{8})$ ותאים אלו ריקים אז השחקן יניח בהם דסקית.



אם בלוח המשחק תא אחד או יותר של תוצאת ההטלה מלא, אז השחקן יניח זמנית את הדיסקית מעל התא המלא ועליו מייד להמיר את שתי דסקיות התא המלא בדסקית בודדת השווה לסכומן. הוא עושה זאת ע"י הזזת דסקית אחת שמאלה והוצאת השנייה. כמובן שאם גם התא משמאל מלא, ימשיך לבצע המרות עד שיגיע לתא ריק. אם אין משמאל תא ריק הרי שסכום הדסקיות שברשותו גדול מ- $127 \frac{63}{64}$ ולכן מוכרז כמנצח.

* חיסור תוצאת ההטלה מלוח המשחק.

אם בלוח המשחק התאים של תוצאת ההטלה מלאים אזי השחקן מוציא דיסקית מכל אחד מהם. למשל אם הטיל $(4, \frac{1}{2})$, ותאים אלו מלאים אז השחקן פשוט מרוקן אותם.



אם בלוח המשחק, תא אחד או יותר של תוצאת ההטלה ריק, על השחקן להוציא את הדסקית הראשונה משמאל (אם אין כזאת, השחקן נכנס לחוב ומוכרז כמפסיד) ולפרוט אותה כל הדרך ימינה: כל פעם פורטים דיסקית אחת לשתיים שמימינה עד שמגיעים לתא ממנו צריך לחסר.

משחק מהנה 😊