Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Pedro A. Martínez Ortiz

INSTRUCCIONES BÁSICAS

JUEGO DE ZAHLEN

Bienvenidos/as al **mundo de Zahlen**.

Zahlen es un universo plano muy peculiar donde habitan **gotas de agua y llamas de fuego** con vida propia. Entre ellas ocurre un efecto muy curioso. Cuando una gota de agua se une con una llama de fuego, **ambas se transforman en aire y desaparecen**.

Para conocerlos mejor vais a realizar una expedición al mundo de Zahlen. Formaréis **dos equipos**: el equipo de agua y el equipo de fuego. El equipo de agua comenzará en el palacio de cristal mientras que el equipo de fuego iniciará su expedición en el palacio de luz.

El objetivo del juego consiste recorrer Zahlen hasta **llegar al palacio del equipo contrario**. El primero que lo consiga será el ganador de la expedición. Las rondas se realizan de forma alternativa entre los miembros de los equipos que deben sentarse de forma intercalada.

En tu turno, el equipo contrario debe extraer una carta de cada uno de los cuatro mazos y colocarlas sobre el tablero en el siguiente orden.

CARTA VIOLETA | CARTA DE ELEMENTOS | CARTA VERDE | CARTA DE ELEMENTOS

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

A partir de ese momento, tienes un minuto como máximo para adivinar el número de gotas de agua o llamas de fuego que quedarían sin desaparecer. Si la respuesta del jugador es correcta, su equipo avanza una casilla. Si la respuesta es incorrecta, el equipo permanecerá sin moverse en la casilla que ocupa.

El viaje puede ser tortuoso dependiendo del área en la que te encuentres:

- **Casilla de reto**: Si un equipo que comienza su turno se encuentra en esta casilla, el jugador puede retar a un miembro del equipo contrario a jugar contra él. El equipo que reta avanza una casilla si acierta su jugada y una casilla más si el equipo retado falla en su jugada.

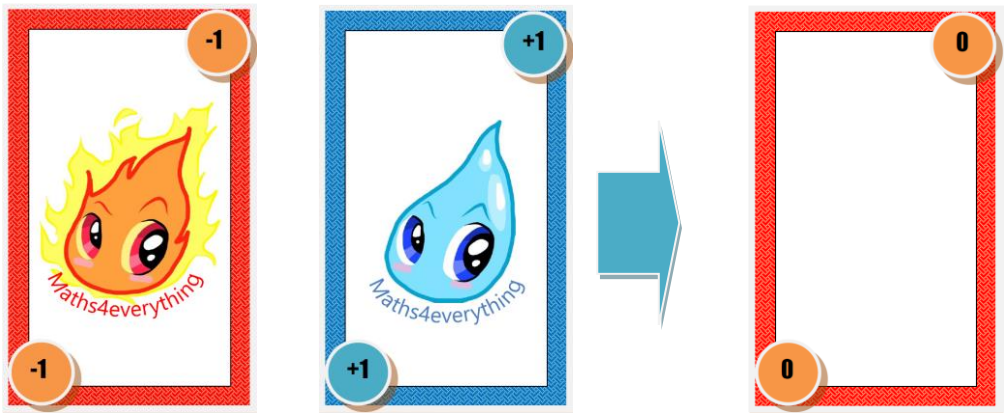
- **Casilla de apuesta**: Si un equipo que comienza su turno se encuentra en esta casilla, el jugador debe apostar un número de casillas (hasta un máximo de 4). Tras ello, el equipo contrario le propondrá tantas jugadas como casillas haya apostado. Si acierta todas las jugadas, el equipo avanza el número de casillas apostadas. En caso contrario, retoce tantas casillas como las apostadas.

- **Casilla del opuesto**: Si un equipo que comienza su turno se encuentra en esta casilla, el jugador debe enfrentarse a tres jugadas combinadas. Su equipo avanza tantas casillas como jugadas acierte mientras que el equipo contrario avanza tantas casillas como jugadas falle.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

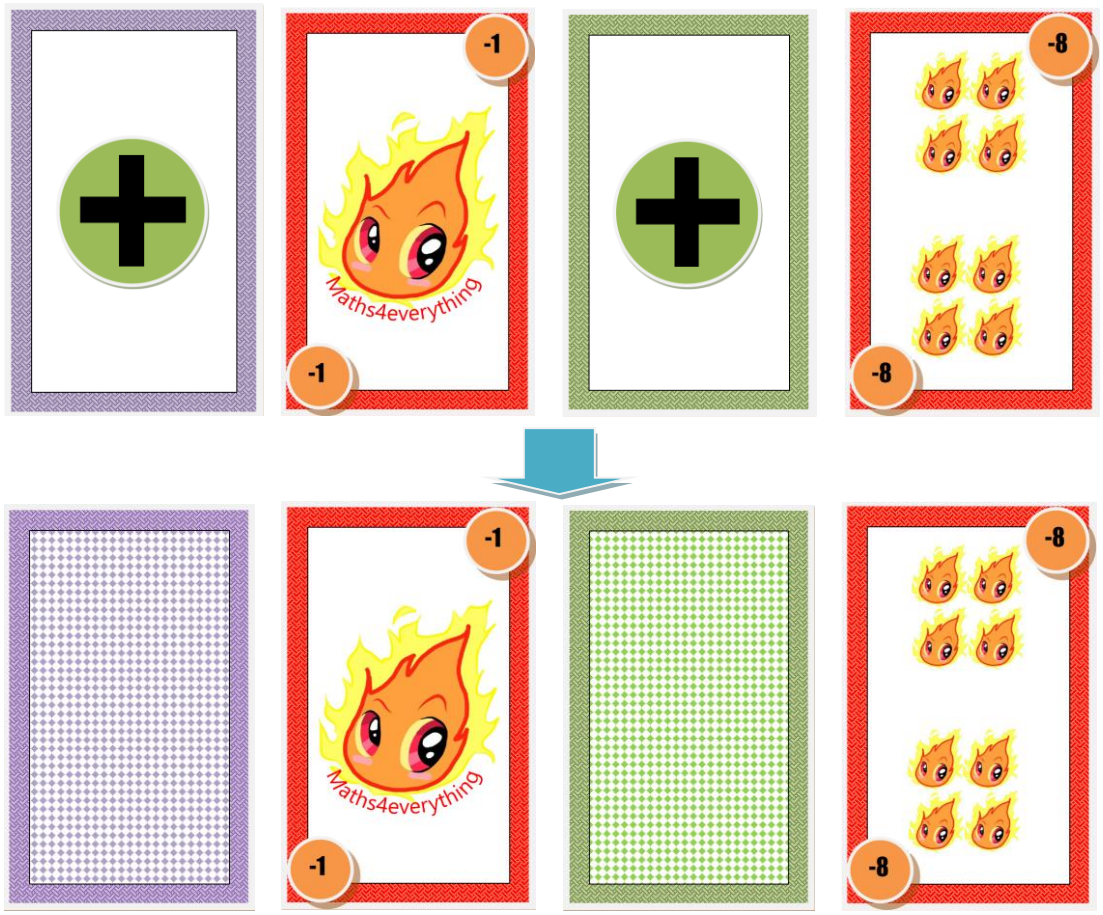
Recuerda los eventos que pueden acontecer en Zahlen:

1. Si una gota de agua se junta con una llamita de fuego, ambas desaparecen



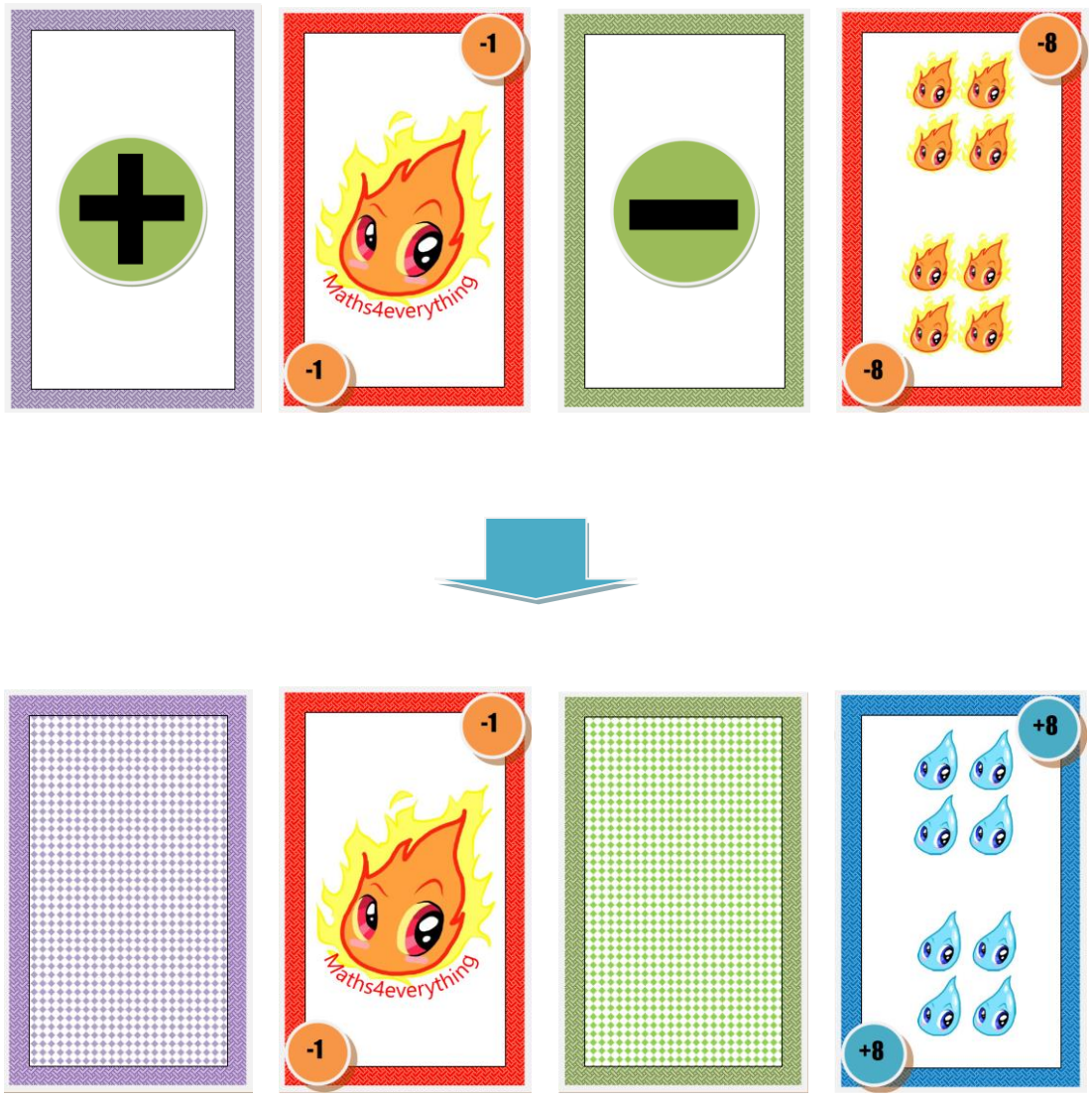
2. Las **cartas de signo** (violetas y verdes) sólo afectan a los personajes que tienen inmediatamente a su derecha

3. Una **carta positiva** no cambia a los elementos



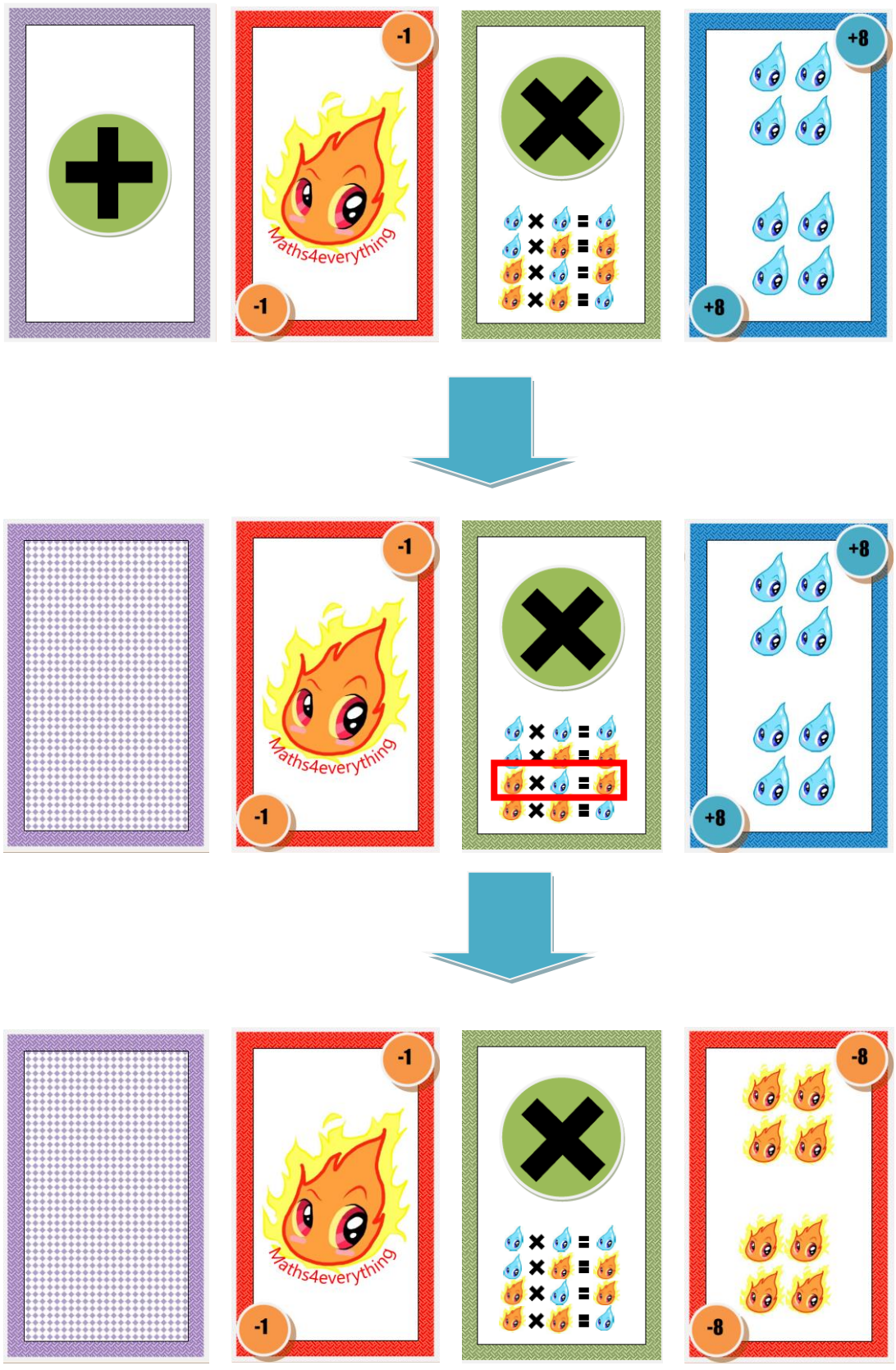
Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

4. Una **carta opuesta** gira a los elementos y los cambia por su versión contraria



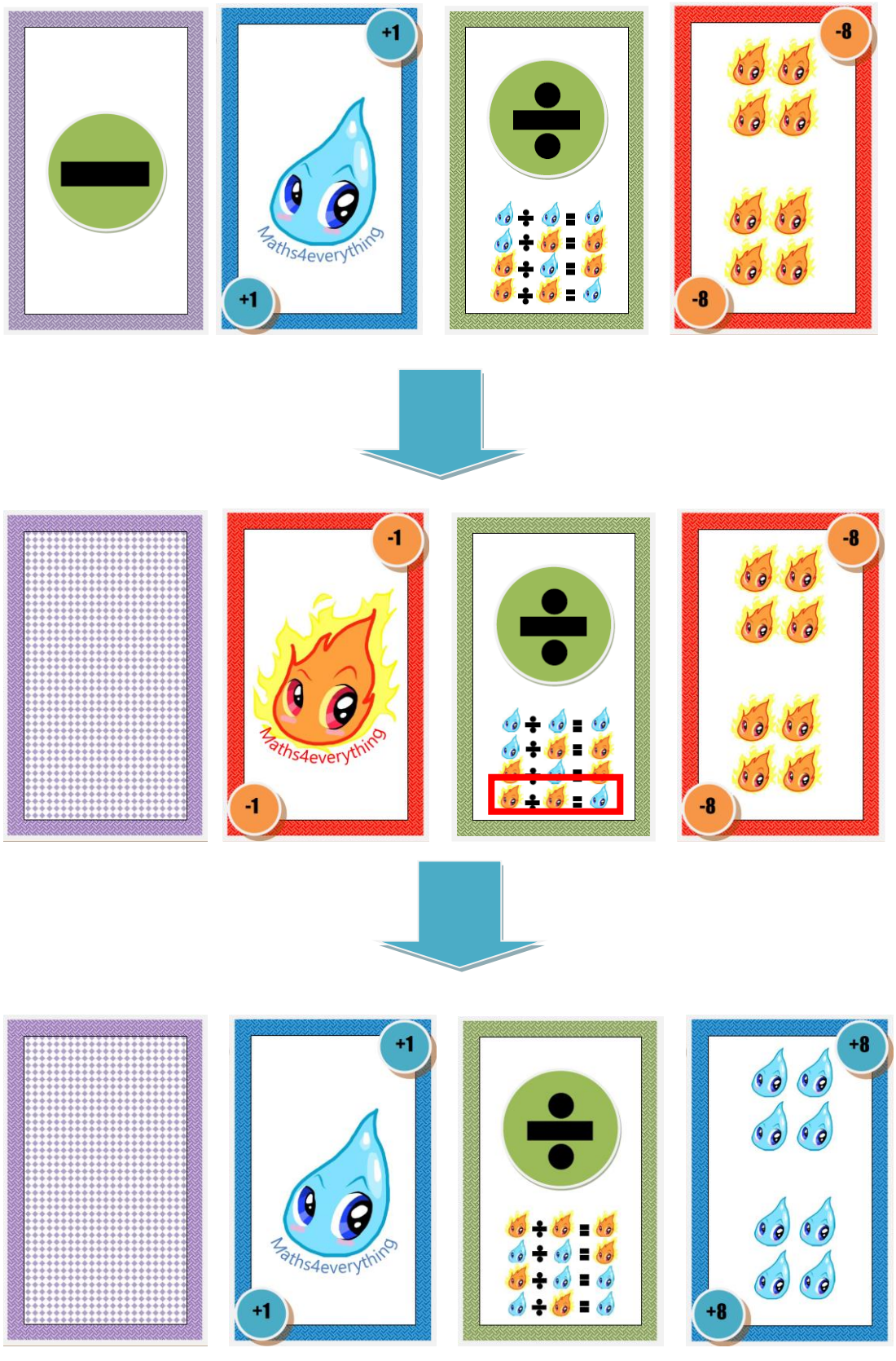
Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

5. Una **carta producto** obliga a todos los elementos a transformarse en el mismo tipo de elemento y hacer su multiplicación.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

6. Una **carta cociente** obliga a todos los elementos a transformarse en el mismo tipo de elemento y hacer su división (con una cifra decimal redondeada).



-1

-1

+1

+1

-2

-2

+2

+2

-3

-3

+3

+3

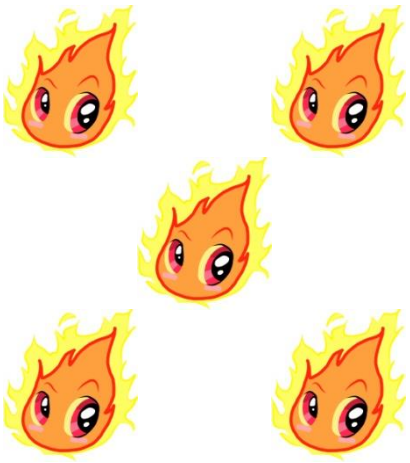
-4

-4

+4

+4

-5



-5

+5

+5

-6

-6

+6

+6

-7

-7

+7

+7

-8

-8

+8

+8

-9

-9

+9

+9

-10

-10

+10

+10

-11

-11

+11

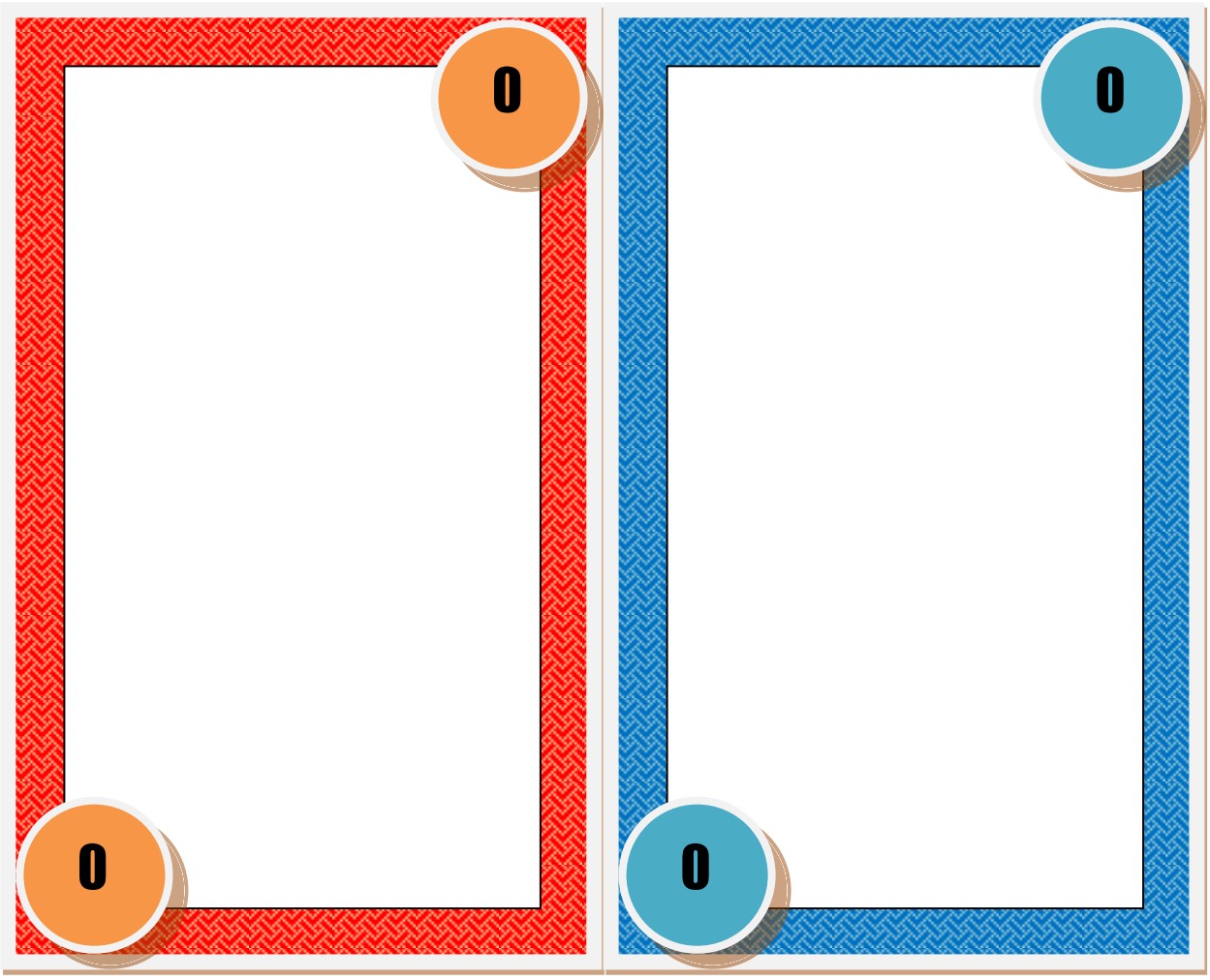
+11

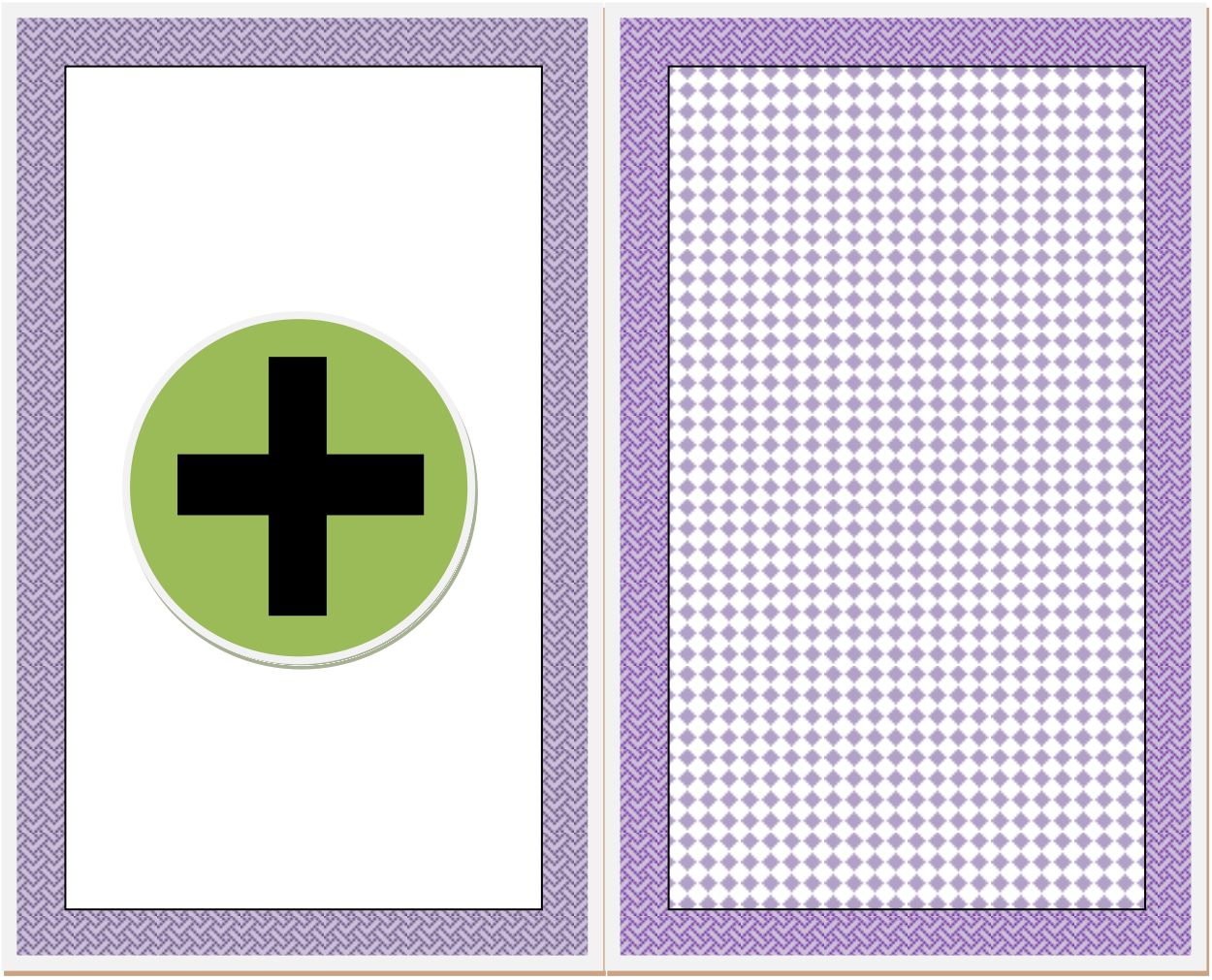
-12

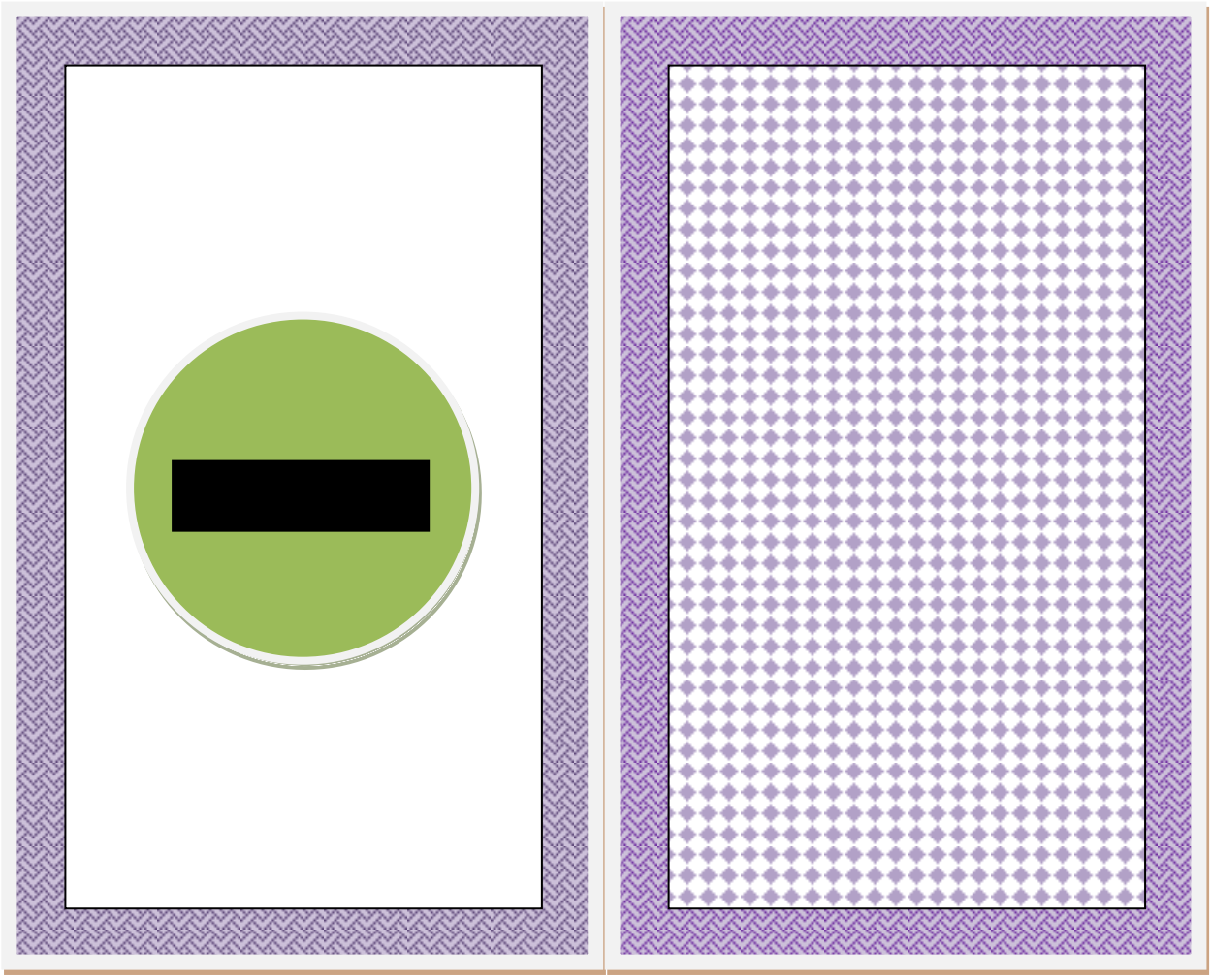
-12

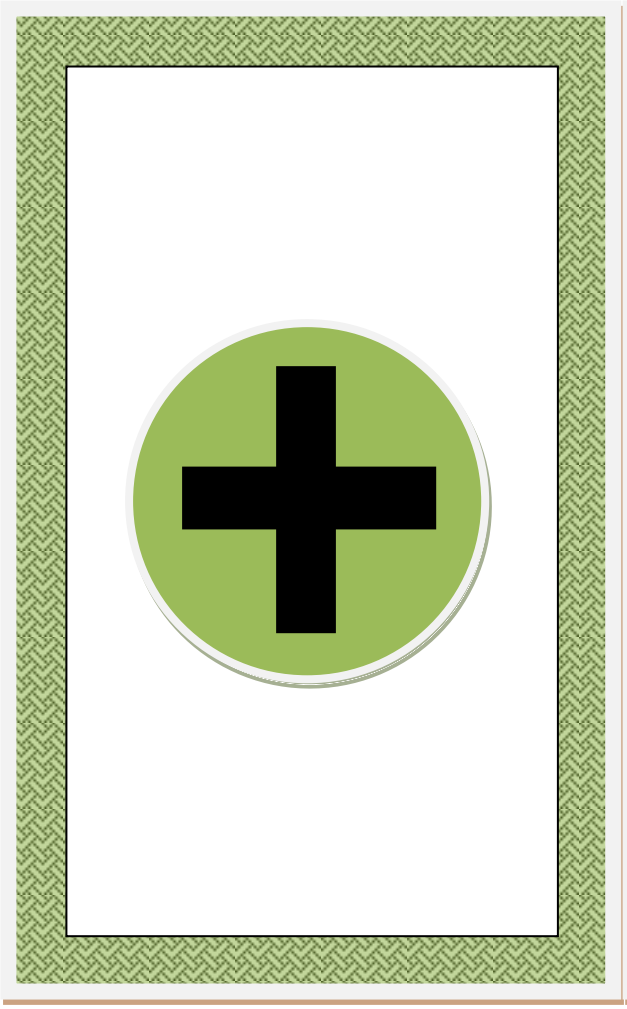
+12

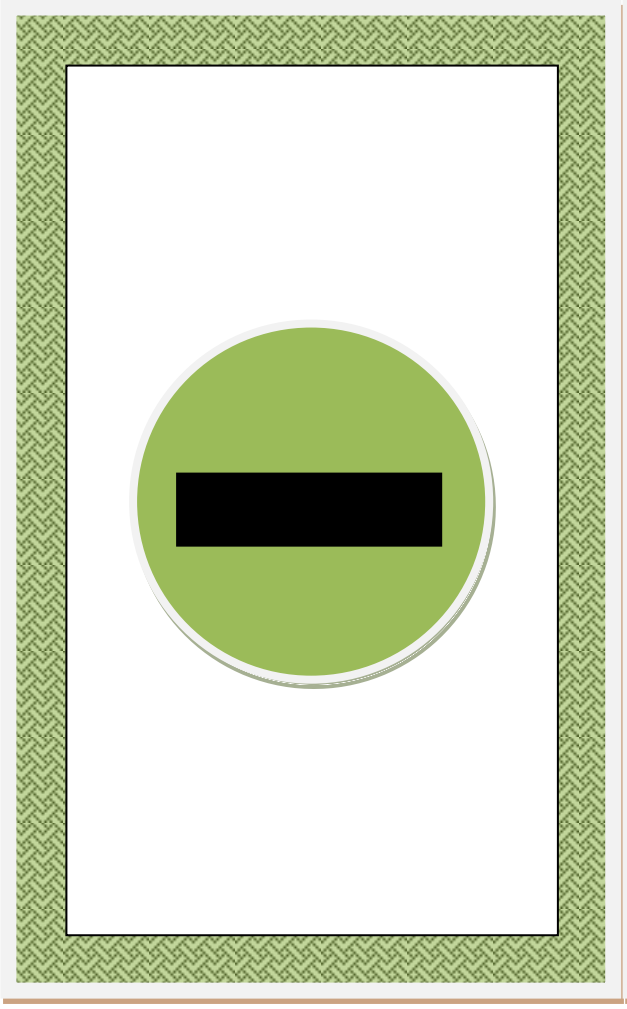
+12

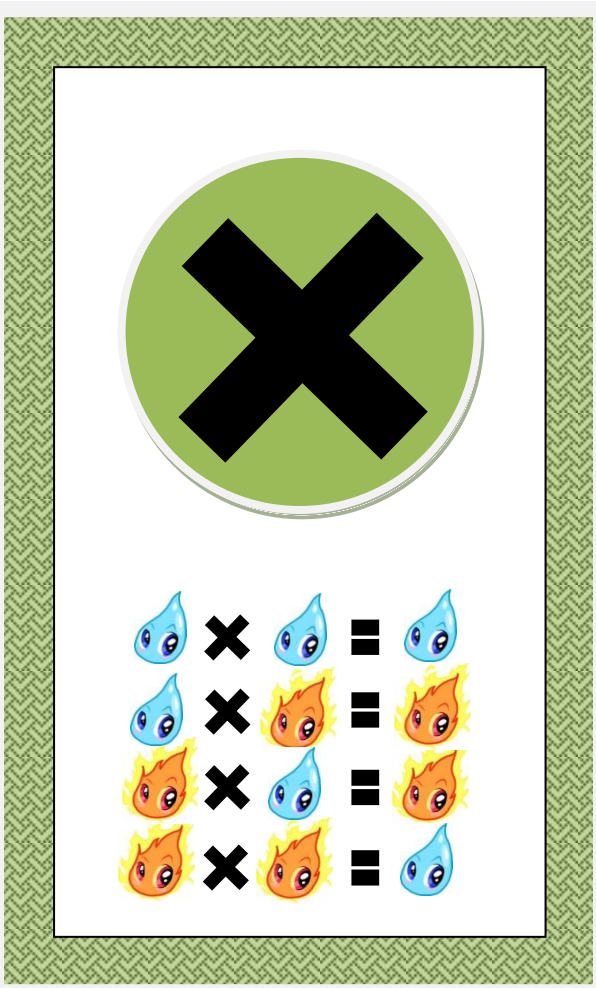

0
0
0
0

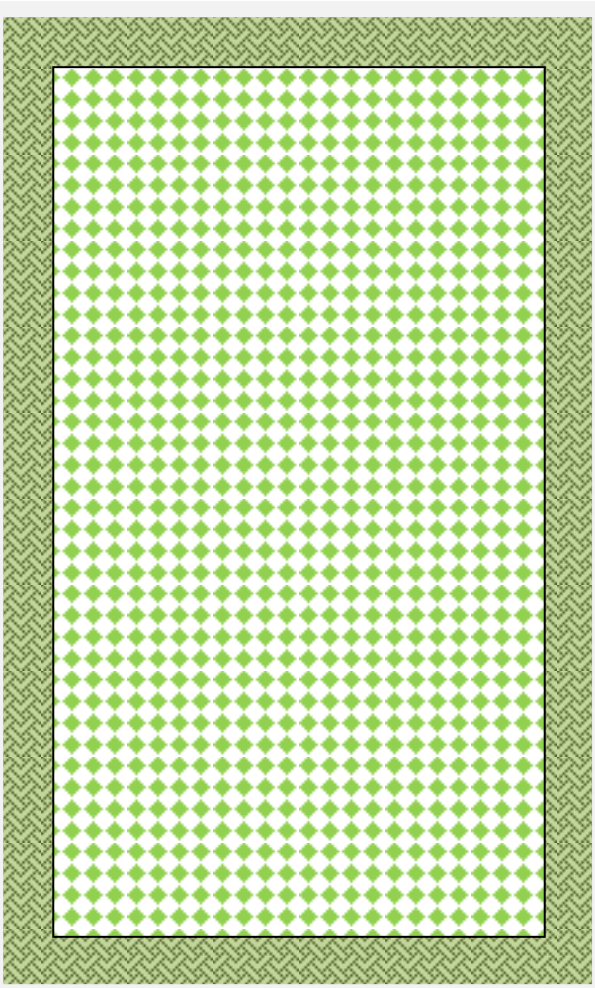


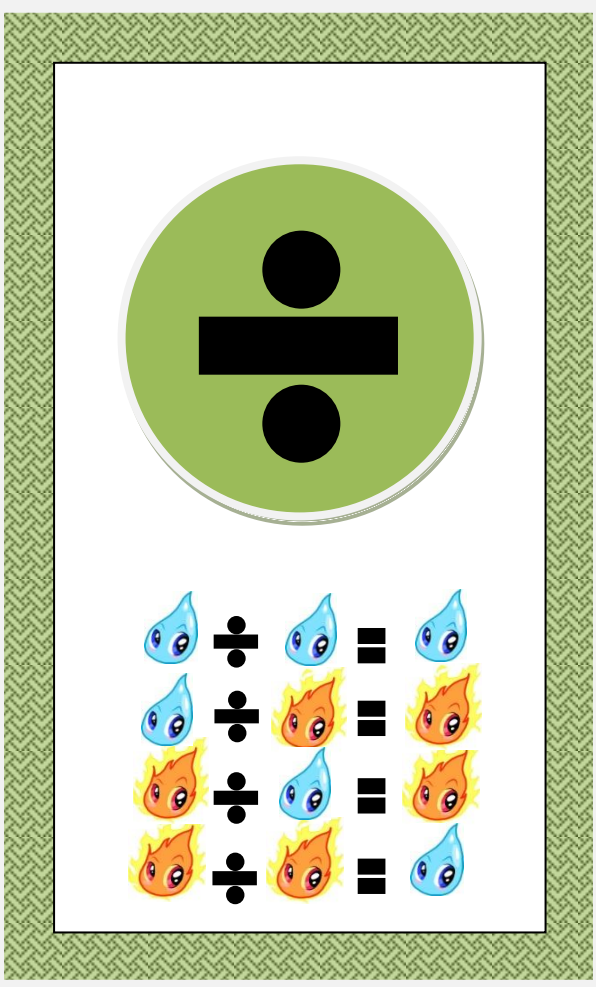


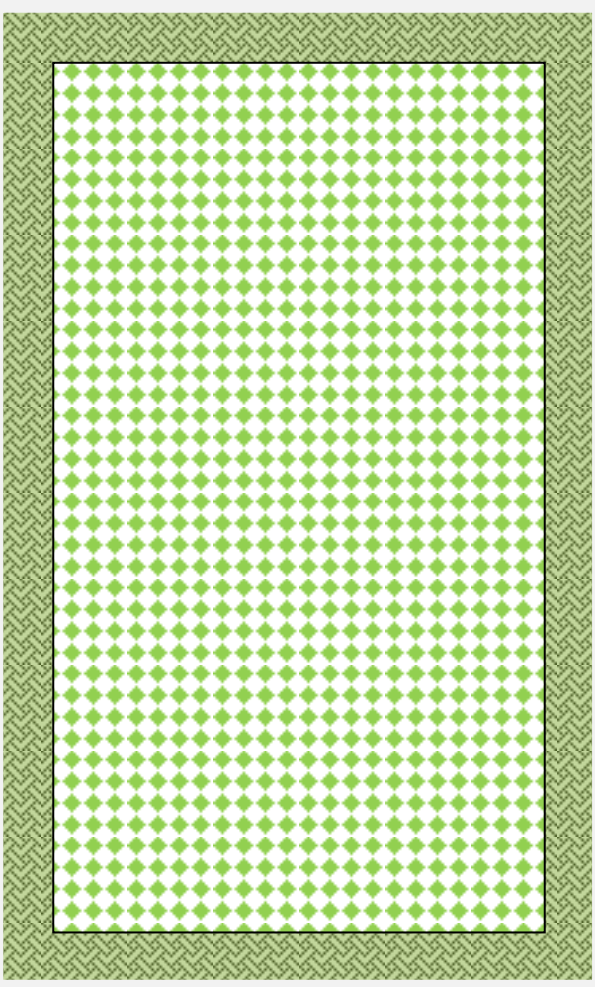












PALACIO DE LUZ

-10 | RETO -9 | -8 | -7 APUESTA | -6 | OPUESTO -5 | -4 | -3 RETO

-2

-1 APUESTA

0

OPUESTO 1

2

RETO 3

4 | 5 APUESTA | 6 | OPUESTO 7 | 8 | RETO 9 | 10

PALACIO DE CRISTAL

EL JUEGO DE ZAHLEN

EL JUEGO DE ZAHLEN

Maths4everything

Maths4everything

Aquesta obra està sota una llicència de Creative Commons
Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Pedro A. Martínez Ortiz

INSTRUCCIONS BÀSIQUES

JOC DE ZAHLEN

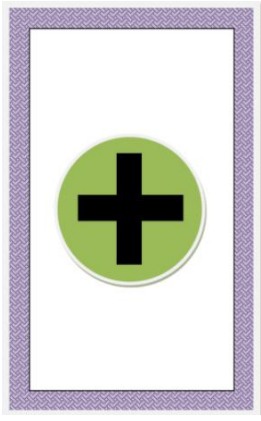
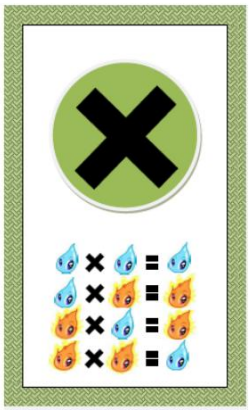
Benvinguts/des al **món de Zahlen.**

Zahlen és un univers pla molt peculiar on habiten **gotes d'aigua i flames de foc** amb vida pròpia. Entre elles ocorre un efecte molt curiós. Quan una gota d'aigua s'uneix amb una flama de foc, **ambdues es transformen en aire i desapareixen**.

Per a conèixer-los millor realitzareu una expedició al món de Zahlen. Formareu **dos equips**: l'equip d'aigua i l'equip de foc. L'equip d'aigua començarà en el palau de cristall mentre que l'equip de foc iniciarà la seua expedició en el palau de llum.

L'objectiu del joc consisteix en recórrer Zahlen fins **arribar al palau de l'equip contrari**. El primer que ho aconseguisca serà el guanyador de l'expedició. Les rondes es realitzen de forma alternativa entre els membres dels equips que han d'asseure's de forma intercalada.

En el teu torn, l'equip contrari ha d'extraure <u>sense mirar</u> una carta de cadascun dels quatre malls i col·locar-les sobre el tauler en el següent ordre.

CARTA VIOLETA	CARTA D'ELEMENTS	CARTA VERDA	CARTA D'ELEMENTS
			

Aquesta obra està sota una llicència de Creative Commons
Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

A partir d'aquest moment, tens un minut com a màxim per a calcular el nombre de gotes d'aigua o flames de foc que quedarien sense desaparèixer. Si la resposta del jugador és correcta, el seu equip avança una casella. Si la resposta és incorrecta, l'equip romandrà sense moure's en la casella que ocupa.

El viatge pot ser tortuós depenent de l'àrea en la qual et trobes:

- **Casella de repte**: Si un equip que comença el seu torn es troba en aquesta casella, el jugador pot retar a un membre de l'equip contrari a jugar contra ell. L'equip que repta avança una casella si encerta la seua jugada i una casella més si l'equip reptat falla en la seua jugada.

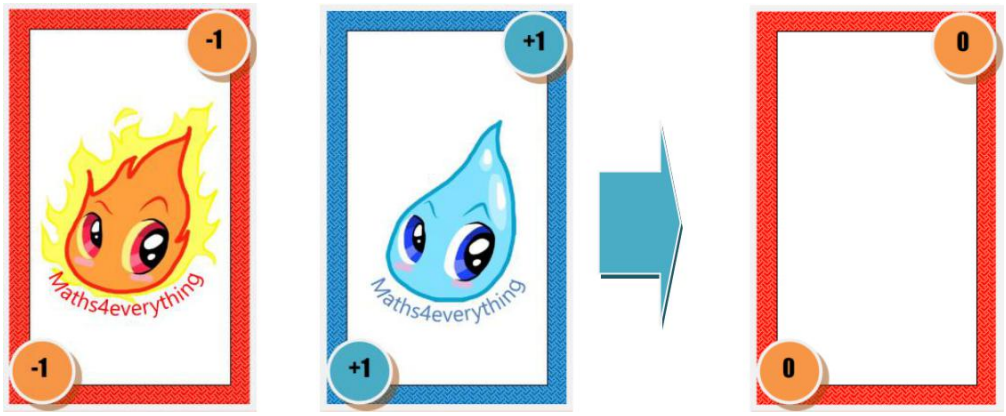
- **Casella d'aposta**: Si un equip que comença el seu torn es troba en aquesta casella, el jugador ha d'apostar un nombre de caselles (fins a un màxim de 4). Després l'equip contrari li proposarà tantes jugades com a caselles haja apostat. Si encerta totes les jugades, l'equip avança el nombre de caselles apostades. En cas contrari, retrocedeix tantes caselles com les apostades.

- **Casella de l'oposat**: Si un equip que comença el seu torn es troba en aquesta casella, el jugador ha d'enfrontar-se a tres jugades combinades. El seu equip avança tantes caselles com a jugades encerte mentre que l'equip contrari avança tantes caselles com a jugades falle.

Aquesta obra està sota una llicència de Creative Commons
Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

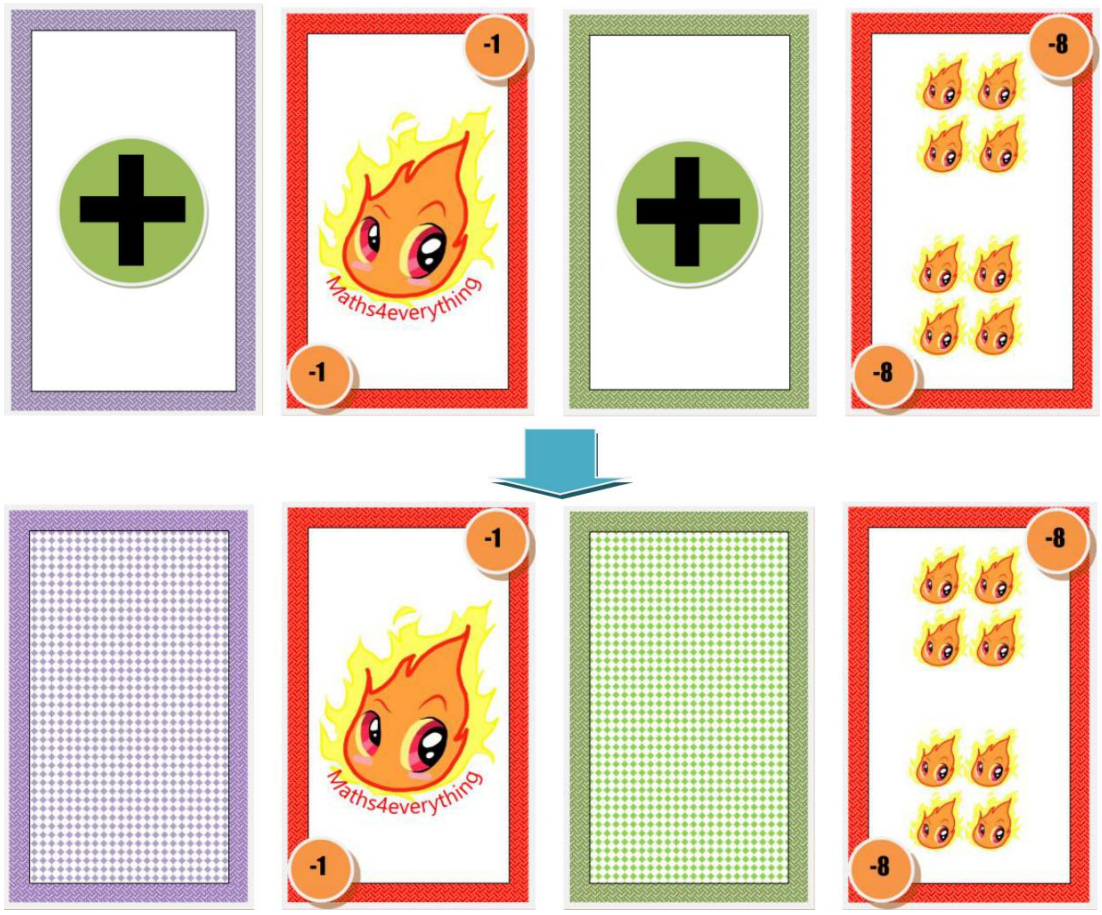
Recorda els esdeveniments que poden ocórrer en Zahlen:

1. Si una gota d'aigua s'ajunta amb una flama de foc, ambdues desapareixen



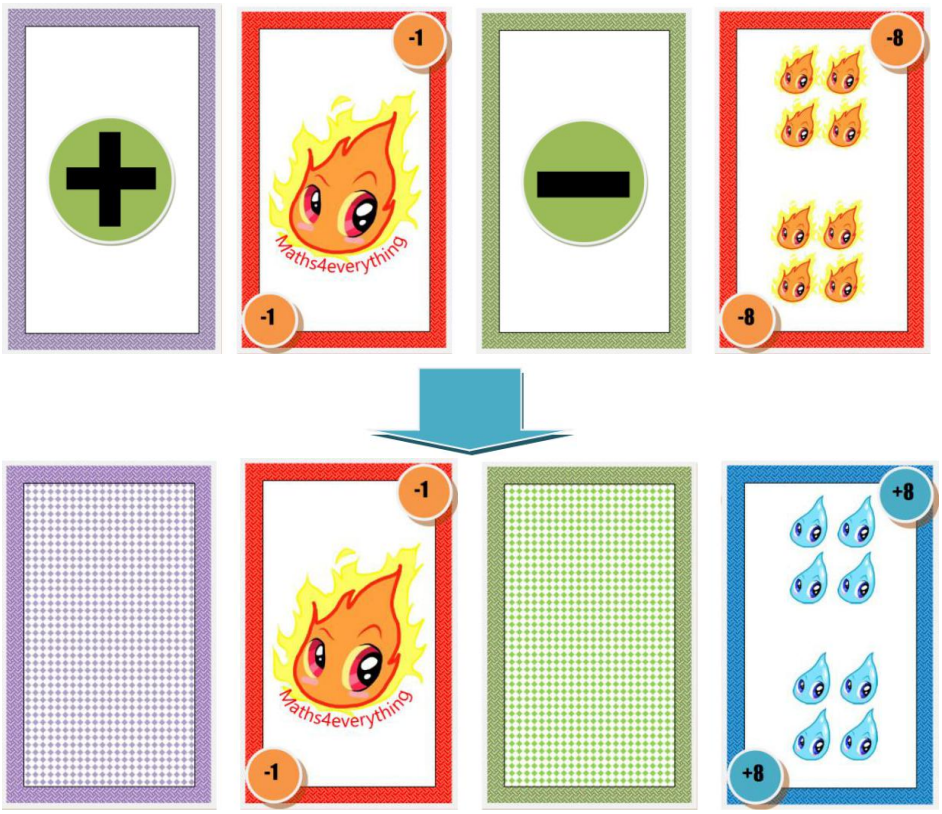
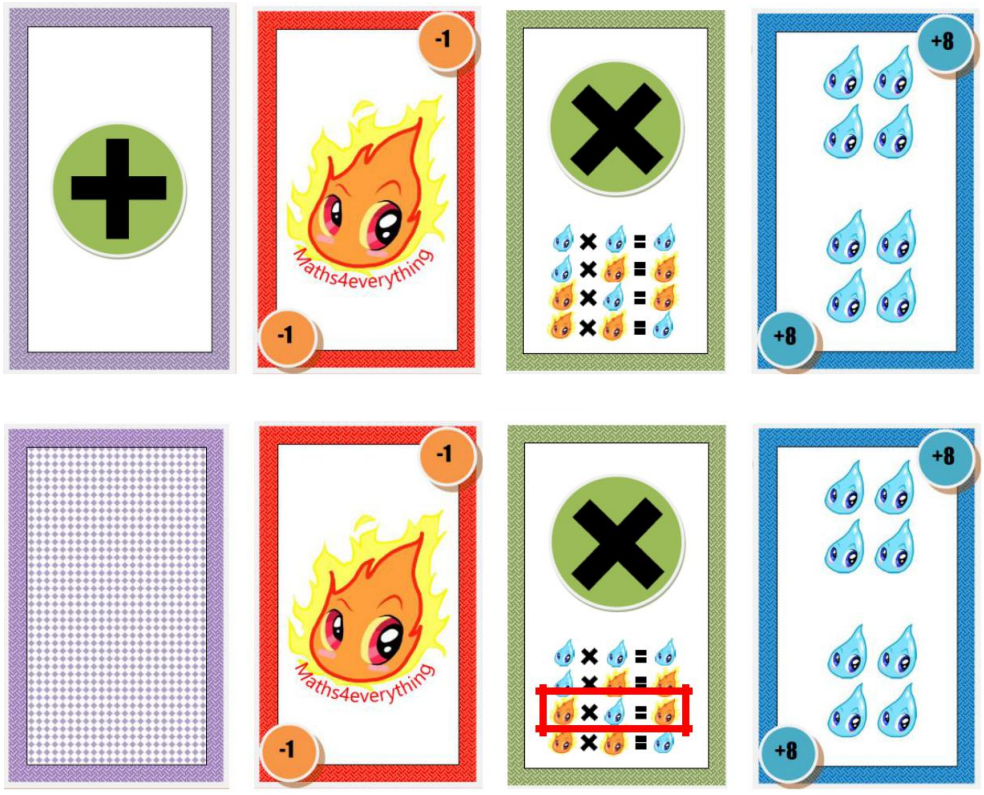
2. Les **cartes de signe** (violetes i verds) només afecten als personatges que tenen immediatament a la seua dreta

3. Una **carta positiva** no canvia als elements



Aquesta obra està sota una llicència de Creative Commons
Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

4. Una **carta oposada** gira als elements i els canvia per la seua versió contrària:



5. Amb una **carta producte o divisió** cal fer el càlcul que apareix en l'operació (si és divisió només la part entera) tenint amb compte la regla dels signes (que apareix a la carta amb el símbol del producte o la divisió).