NLG
Number Let's go
넘버 렛츠 고
3P
0
81
2P
42
98
2

NLG

Number Let's go

นัมเบอร์ เลสโก

NUMBER LET'S GO เป็นหนึ่งใน 3 ซีรี่ย์
ของ **SCHOOL OF THE NUMBERS** ที่นำไปสู่การคิดที่ลึกซึ้ง
ช่วยให้เกิดพลังความคิดเชิงกลยุทธ์เรื่องของจำนวนและการดำเนินการ

ช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ที่ต้องอาศัยความรวดเร็วและความคล่องแคล่ว
ในการใช้สัญลักษณ์บวก ลบ คูณ หาร

เพลิดเพลินไปกับบอร์ดเกมคณิตศาสตร์ NUMBER LET'S GO **NLG**
ที่ง่ายแต่ไม่ธรรมดา ต้องอาศัยทั้งบัตรจำนวน บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์
และกลยุทธ์ของการรู้จักเลือกใช้บัตร

- ☑ ตั้งแต่อายุ 9 ปี
- ☑ 2 - 5 คน
- ☑ 10 - 40 นาที

อุปกรณ์ภายในกล่อง

บัตรคะแนนทั้งหมด 34 ใบ

- บัตรคะแนนที่เขียนจำนวนไว้ใบละ 3 จำนวน ซึ่งเป็นจำนวนตั้งแต่ 0 — 99 และบัตรคะแนนที่เขียนเฉพาะ 99 จำนวนเดียว

บัตรจำนวนทั้งหมด 49 ใบ

- บัตรจำนวน 1 — 10 : 4 ชุด รวม 40 ใบ
- บัตรจำนวน 11 — 16 : 1 ชุด รวม 6 ใบ
- บัตรโจ๊กเกอร์ 3 ใบ

บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ทั้งหมด 45 ใบ

- บัตรที่มี 1 สัญลักษณ์ มี 4 แบบ แบบละ 2 ใบ
  ได้แก่ บวก (+) , ลบ (-), คูณ (x), หาร (÷)
- บัตรที่มี 2 สัญลักษณ์ มี 6 แบบ แบบละ 3 ใบ
  ได้แก่ (+, -) , (+, x), (+, ÷), (-, x), (-, ÷), (x, ÷)
- บัตรที่มี 3 สัญลักษณ์ มี 4 แบบ แบบละ 3 ใบ
  ได้แก่ (+, -, x) , (+, -, ÷), (+, x, ÷), (-, x, ÷)
- บัตรที่มี 4 สัญลักษณ์ มี 4 ใบ ได้แก่ (+, -, x, ÷)
- บัตรพิเศษ 3 ใบ

กระดิ่ง

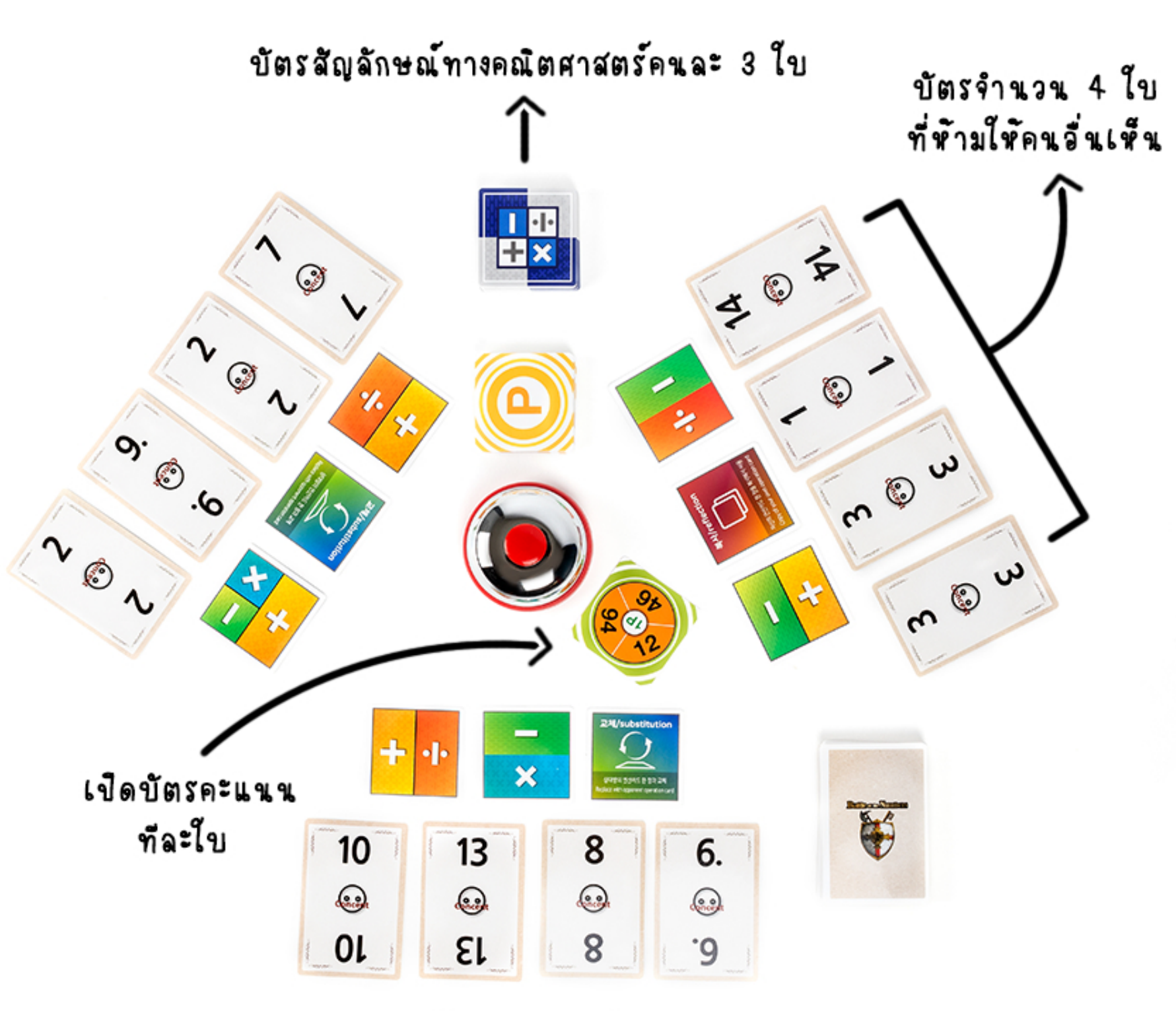
วัตถุประสงค์ของเกม

สร้างจำนวนต่าง ๆ ที่ปรากฏบนบัตรคะแนน โดยใช้จำนวนจากบัตรจำนวน 4 ใบ กับสัญลักษณ์จากบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ 3 ใบ และ**ผู้เล่นที่มีคะแนนบนบัตรคะแนนรวมกันได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ**

1. การเตรียมความพร้อม

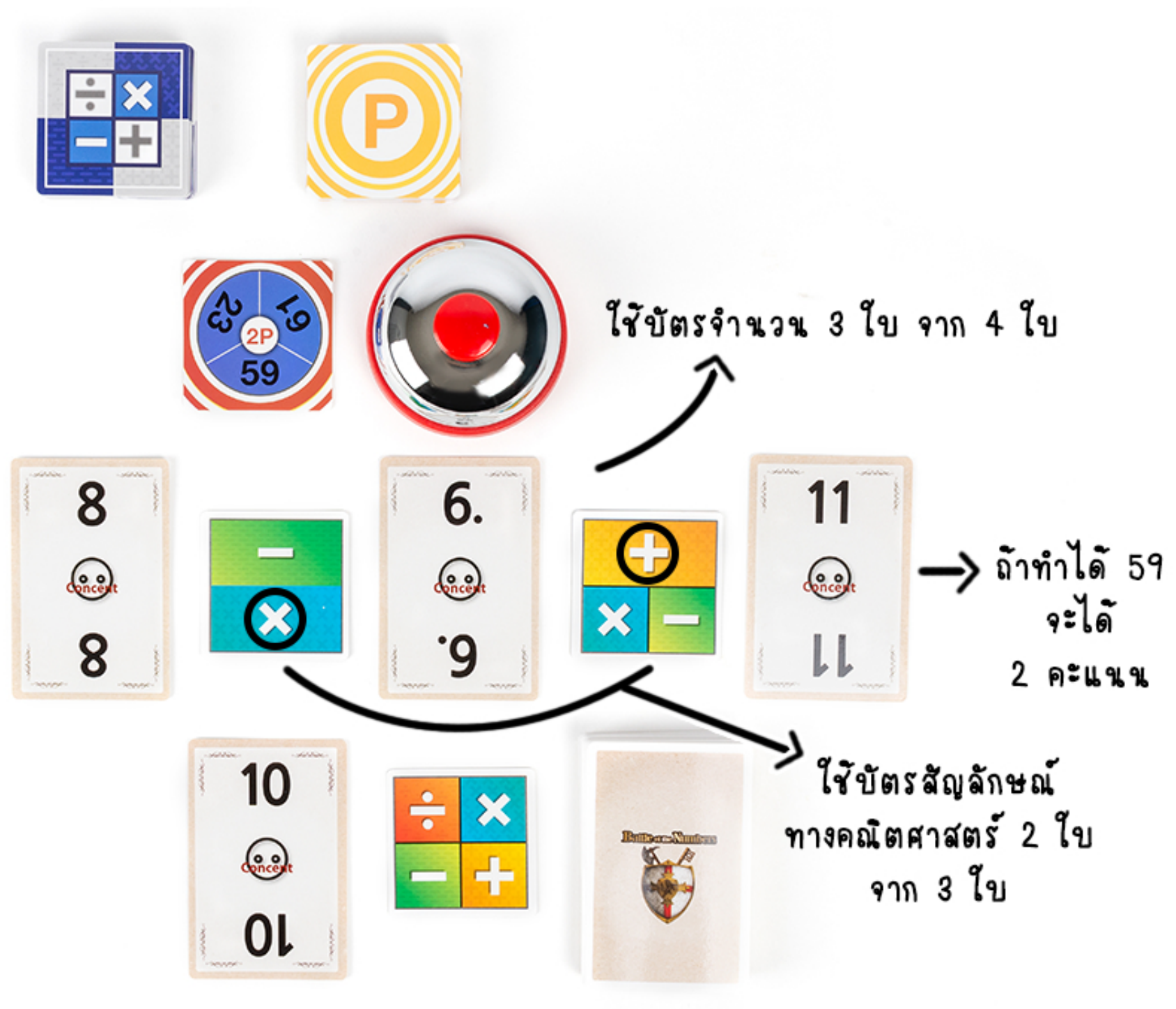
คละบัตรคะแนน บัตรจำนวน และบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์
แล้วนำมาวางเป็นกอง ๆ โดยให้บัตรคะแนนอยู่ตรงกลาง
วางกระดิ่งไว้ตรงกลางโต๊ะเพื่อให้ผู้เล่นทั้งหมดสามารถใช้ได้สะดวก

2. วิธีการเล่น


บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์คนละ 3 ใบ
บัตรจำนวน 4 ใบ ที่ห้ามให้คนอื่นเห็น
เปิดบัตรคะแนนทีละใบ
10
13
8
6.

[ผู้เล่น 3 คน]

① เมื่อเริ่มเล่นเกม แจก**บัตรจำนวน 4 ใบ** และ**บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ 3 ใบ** จากกองให้ผู้เล่นแต่ละคนดังภาพด้านบน ผู้เล่นแต่ละคนถือบัตรจำนวน 4 ใบ ไว้ในมืออย่าให้ผู้เล่นคนอื่นเห็น และวางบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ 3 ใบ ไว้ด้านหน้า ให้ผู้เล่นคนอื่นสามารถมองเห็น


ใช้บัตรจำนวน 3 ใบ จาก 4 ใบ
ถ้าทำได้ 59 จะได้ 2 คะแนน
ใช้บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ 2 ใบ จาก 3 ใบ
2P
59
8
6.
11
10

② หงายบัตรคะแนนไว้ตรงกลาง 1 ใบ แล้วสร้างจำนวนใดจำนวนหนึ่งจาก 3 จำนวน ที่อยู่บนบัตรคะแนน โดยใช้บัตรจำนวน 3 ใบ จาก 4 ใบที่มี และบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ 2 ใบ จาก 3 ใบที่มี **ผู้เล่นที่สร้างได้กดกระดิ่งแล้วแสดงการคำนวณ ถ้าการคำนวณถูกต้อง จะได้บัตรคะแนนนั้นไป**

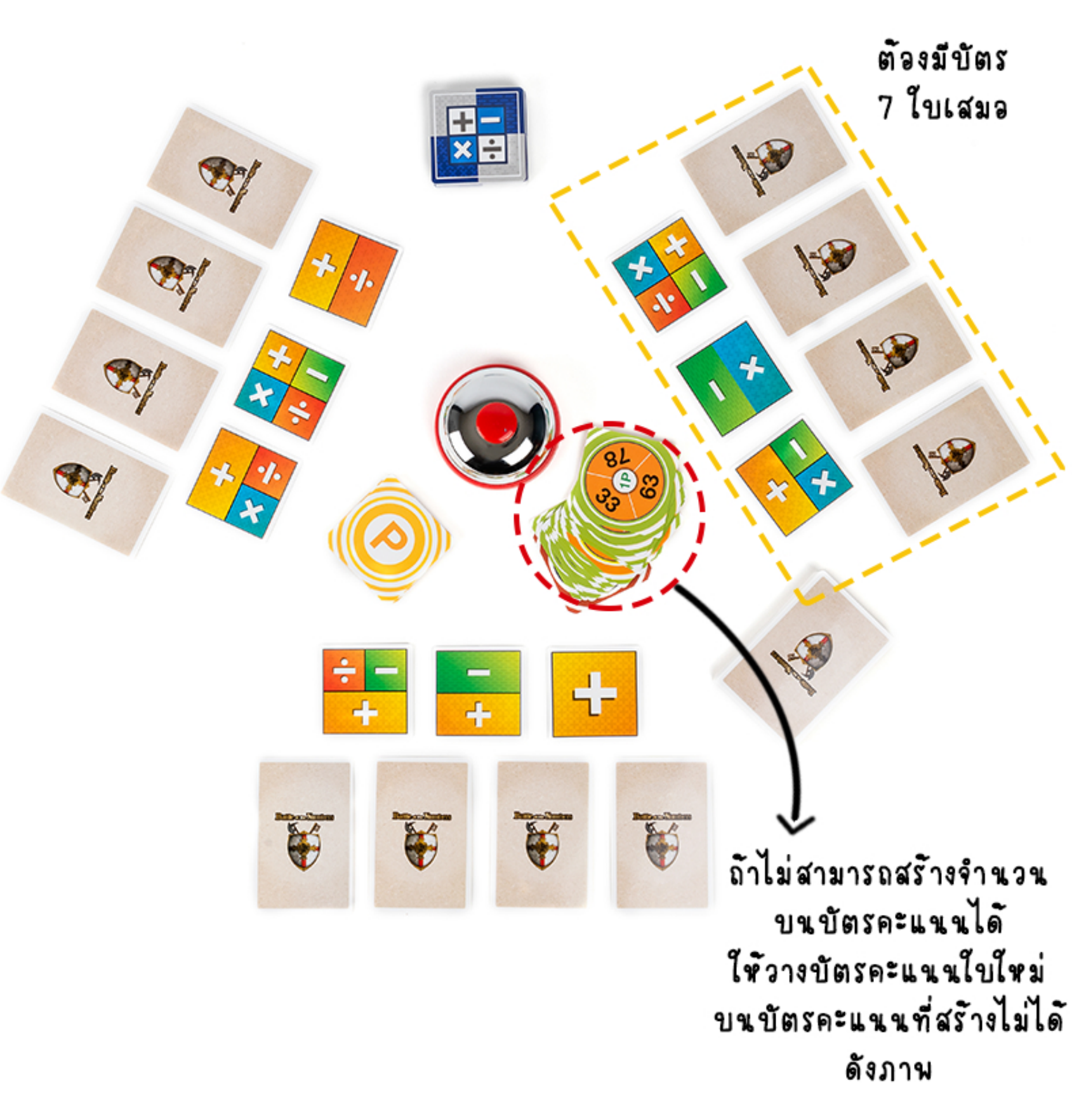
สำคัญ #1

ต้องคำนวณให้เสร็จก่อนกดกระดิ่งทุกครั้ง

ถ้าผู้เล่นนั่งคำนวณหลังกดกระดิ่ง ถือว่าผู้เล่นผิดกติกา
จะต้องเสียบัตรคะแนนที่มีคะแนนสูงที่สุด 1 ใบ
ให้ผู้เล่นที่มีคะแนนน้อยที่สุด

ผู้เล่นที่คำนวณผิดหรือทำผิดกติกา
จะไม่สามารถเล่นต่อในบัตรคะแนนนั้นได้อีก

③ ผู้เล่นที่ได้บัตรคะแนนไป จะต้องหยิบบัตรจำนวน 3 ใบ และบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ 2 ใบ จากกองกลางไปเพิ่ม


ต้องมีบัตร 7 ใบเสมอ
ถ้าไม่สามารถสร้างจำนวนบนบัตรคะแนนได้ ให้วางบัตรคะแนนใบใหม่บนบัตรคะแนนที่สร้างไม่ได้ ดังภาพ

④ **กรณีที่ไม่มีผู้เล่นที่สามารถสร้างจำนวนใดในสามจำนวนบนบัตรคะแนนได้** ให้หงายบัตรคะแนนใบถัดไปบนกองแล้ววางบนบัตรคะแนนที่สร้างไม่ได้ ถ้าผู้เล่นคนใดสร้างจำนวนใดจำนวนหนึ่งใน 3 จำนวนบนบัตรคะแนนที่อยู่บนสุดได้ จะได้บัตรคะแนนที่อยู่ในกองที่หงายอยู่ไปทั้งหมด

⑤ กรณีที่ผู้เล่นไม่สามารถสร้างจำนวนใดจำนวนหนึ่งที่อยู่บนบัตรคะแนนได้ ถ้าบอกว่า **"ผ่าน"** จะสามารถเปลี่ยนบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ตนเองมีได้ 1 ใบ โดยหยิบบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ใบบนสุดจากในกอง แต่ถ้าไม่บอกว่า "ผ่าน" จะไม่สามารถเปลี่ยนได้

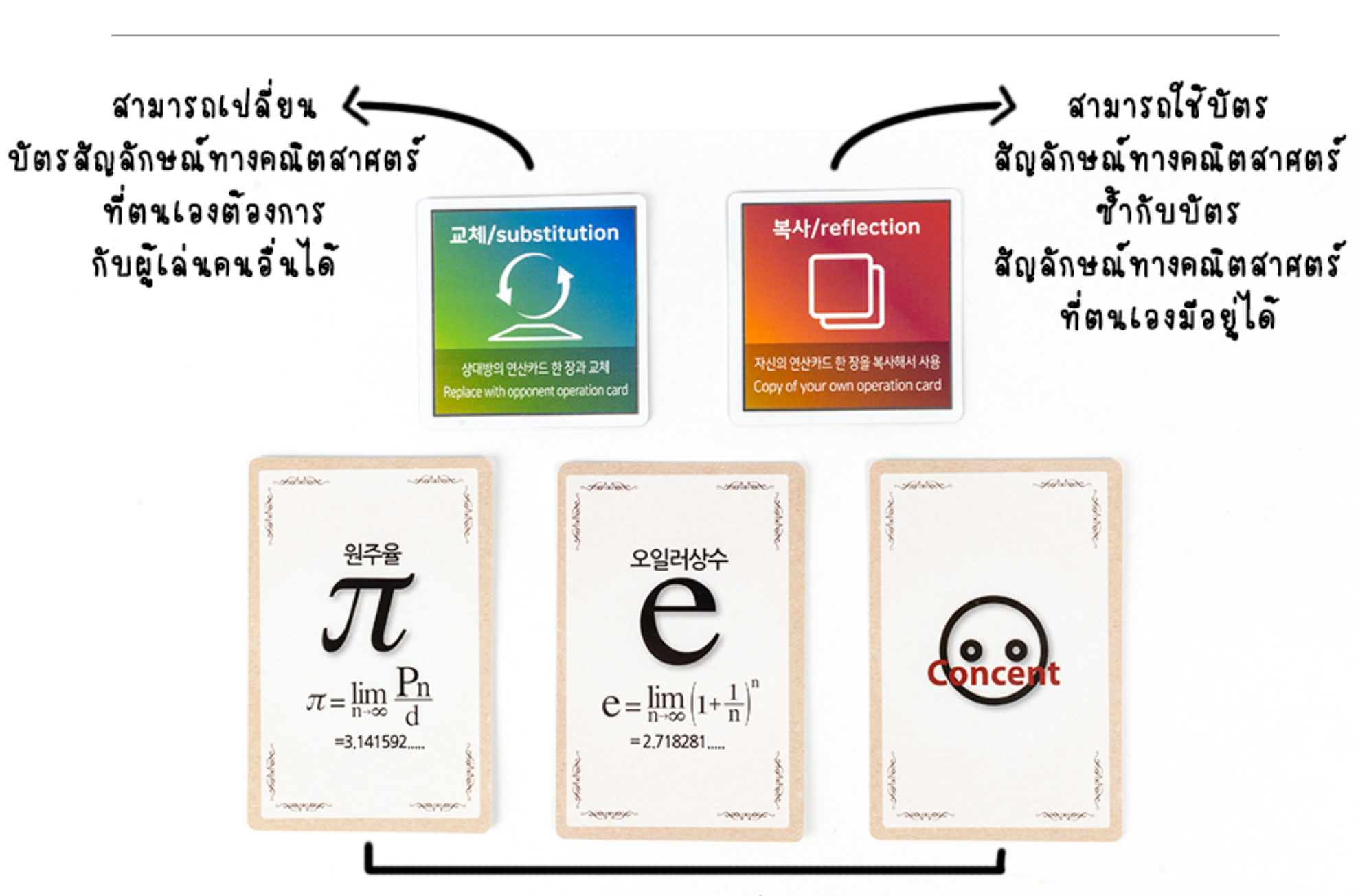
สำคัญ #2

การเปลี่ยนบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์
จะต้องเกิดขึ้น**ก่อนมีผู้เล่นคนใดกดกระดิ่งเท่านั้น**
และหลังจากมีผู้เล่นกดกระดิ่งแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยน
บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ได้

3. กรณีที่ผู้เล่นคำนวณไม่ถูกต้อง

สร้างจำนวนที่อยู่บนบัตรคะแนนจากบัตรจำนวนของตนเอง หลังจากกดกระดิ่ง ถ้ามีการคำนวณผิด หรือมีผู้เล่นคำนวณหลังจากที่กดกระดิ่งไปแล้ว ผู้เล่นที่คำนวณผิดหรือผู้เล่นที่ทำผิดกติกาจะต้อง**เสียบัตรคะแนนที่มีคะแนนสูงที่สุด**ให้ผู้เล่นที่มีคะแนนน้อยที่สุด

4. บัตรพิเศษ


สามารถเปลี่ยนบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ตนเองต้องการกับผู้เล่นคนอื่นได้
สามารถใช้บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ซ้ำกับบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ตนเองมีอยู่ได้
교체/substitution
상대방의 연산카드 한 장과 교체
Replace with opponent operation card
복사/reflection
자신의 연산카드 한 장을 복사해서 사용
Copy of your own operation card
원주율
π
=3.141592.....
오일러상수
e
=2.718281.....
Concent
สามารถใช้แทนจำนวนใดก็ได้ตั้งแต่ 1 - 16

① ในบัตรจำนวนจะมี**บัตรโจ๊กเกอร์ทั้งหมด 3 ใบ** บัตรโจ๊กเกอร์นี้สามารถใช้แทนจำนวนใดก็ได้ตั้งแต่ 1 ถึง 16

② ในบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์จะมี**บัตรพิเศษอยู่ 3 ใบ** โดย 2 ใบ เป็นบัตรที่ใช้สำหรับเปลี่ยนบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ตนเองต้องการกับผู้เล่นคนอื่นได้ และอีก 1 ใบ เป็นบัตรที่สามารถใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ซ้ำกับบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ตนเองมีอยู่ได้ ถ้าเปลี่ยนบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์กับผู้เล่นคนอื่นแล้ว ให้นำบัตรพิเศษนี้วางในกองบัตรที่ใช้แล้ว และนำบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ของผู้เล่นคนอื่นนั้นมาใช้ ส่วนผู้เล่นที่ถูกเปลี่ยนบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ ให้หยิบบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ใหม่จากกอง เพราะจะต้องมีบัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ 3 ใบเสมอ

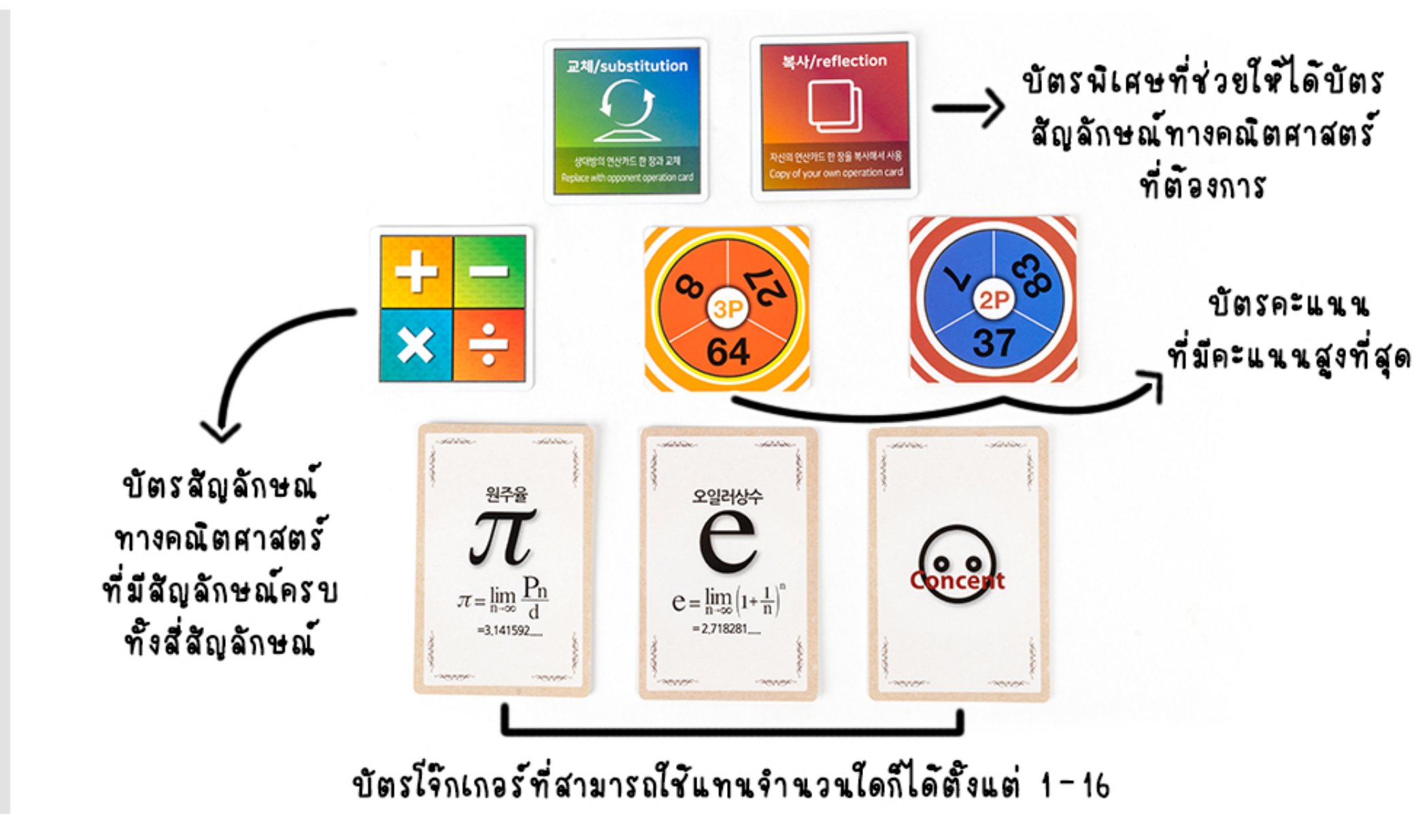
5. การจบเกม

เกมจบลงเมื่อบัตรคะแนนหมด แล้วบวกคะแนนตรงกลางบนบัตรคะแนน **ผู้เล่นที่ได้คะแนนมากที่สุด**จะเป็นผู้ชนะ

6.การคำนวณคะแนน

นับคะแนน 3 คะแนน 2 คะแนน และ 1 คะแนน ของบัตรคะแนนแต่ละใบ แล้วหาผลรวมคะแนนที่ได้ด้วย**วิธีการบวก**

7. กลยุทธ์ในการเล่นเกม


บัตรพิเศษที่ช่วยให้ได้บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่ต้องการ
บัตรคะแนนที่มีคะแนนสูงที่สุด
บัตรสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ที่มีสัญลักษณ์ครบทั้งสี่สัญลักษณ์
บัตรโจ๊กเกอร์ที่สามารถใช้แทนจำนวนใดก็ได้ตั้งแต่ 1 - 16
교체/substitution
복사/reflection
3P
64
2P
37
원주율
π
오일러상수
e
Concent

- ถ้าไม่มีผู้เล่นคนใดสามารถสร้างจำนวนได้และบอก "ผ่าน" ครบทุกคนแล้ว ให้นำบัตรคะแนนใบใหม่จากกองมาวางทับด้านบนเสมอ**เมื่อมีผู้เล่นสามารถสร้างจำนวนได้จะได้บัตรคะแนนไปทั้งหมด** แต่ต้องตัดสินใจให้ดีในการจะใช้บัตรเครื่องหมายหรือบัตรพิเศษอื่น ๆ
- ถ้าใช้บัตรจำนวน บัตรเครื่องหมายหรือบัตรพิเศษอื่น ๆ ในการสร้าง**จำนวนเฉพาะหรือเลขยกกำลังสาม**จะยิ่งได้คะแนนสูง
- ผู้เล่นที่สร้าง**จำนวนบนบัตรคะแนน**ได้เร็วที่สุดทุกรอบ มีโอกาสที่จะชนะสูง

Concent