

# ALGORIX®

## Het grote cijferspel

### INHOUD VAN DE DOOS

- 1 spelbord • 134 fiches • 1 zakje om de fiches in op te bergen
- 4 standaards • spelregels

### DOEL VAN HET SPEL

ALGORIX is een spel waarbij je met cijfers speelt. De bedoeling is rekenopgaves te maken die elkaar kruisen op een spelbord met rekenkundige cijfers en symbolen.

De gekleurde vakjes op het spelbord betekenen dat je de waarde van de cijfers en de symbolen mag verdubbelen.

Winnaar is de speler, die de hoogste score behaald heeft wanneer al de fiches opgebruikt zijn of wanneer er geen nieuwe opgave gemaakt kan worden met de overblijvende fiches.

### DE FICHES

Er zijn 134 fiches verdeeld over vijf verschillende kleuren. Op elke fiche vind je aan één kant een rekenkundig symbool en aan de andere kant een cijfer.

De verdeling van de fiches voor elke kleur is als volgt:

	voorzijde	achterzijde
30 RODE fiches	+	van 0 tot 9
30 GROENE fiches	-	van 0 tot 9
10 GELE fiches	x	van 0 tot 9
10 BLAUWE fiches	÷	van 0 tot 9
50 WITTE fiches	=	van 0 tot 9
4 WITTE fiches		

Elke speler mag zelf kiezen of hij met de voor- of achter-zijde van zijn fiches speelt om het maximum aantal punten te scoren bij elke beurt.

### DE SPELREGELS

- 1 tot 4 spelers of ploegen kunnen tegelijkertijd spelen.
- De fiches worden losgemaakt en in het zakje gemengd.
- Elke speler trekt een fiche uit het zakje; de speler die het hoogste cijfer trekt, begint.
- Elke speler haalt zeven fiches uit het zakje en plaatst deze op zijn standaard.
- Het spel wordt met de klok mee gespeeld.
- De speler die begint, moet een rekenopgave opstellen en die op het spelbord plaatsen (horizontaal of vertikaal).
- Hij moet een van zijn fiches op het middelste vak van het spelbord plaatsen.
- De rekenopgaves moeten tenminste een van de vier symbolen (+, -, x, ÷) bevatten, maar mogen slechts een symbool (=) bevatten. De uitkomst van elke rekenopgave moet juist zijn.
- De volgende spelers voegen fiches toe aan de fiches die al op het spelbord werden geplaatst om nieuwe rekenopgaves te vormen, horizontaal of vertikaal (zie voorbeeld nr. 2).
- Diagonaal geplaatste rekenopgaves zijn niet toegelaten.
- Een speler kan verschillende rekenopgaves opstellen in een beurt, op voorwaarde dat de rekenopgaves uitkomen in alle richtingen (zie voorbeeld nr. 4).
- Bij elke beurt schrijft de speler zijn totaal aantal punten op.
- Elk fiche dat reeds geplaatst werd, mag niet teruggenomen worden, behalve indien de speler een verkeerde berekening gemaakt heeft; in dit geval neemt hij zijn fiches terug en slaagt hij zijn beurt over.
- Het witte fiche is een joker en mag gebruikt worden in de plaats van elk ander fiche. Wanneer dit fiche eenmaal geplaatst is, blijft het gekozen rekenkundig symbool of cijfer tijdens het hele spel

behouden. De waarde van dit fiche is 0.

- Na elke beurt haalt de speler evenveel fiches uit het zakje als er gespeeld werden, zodat men steeds zeven fiches heeft op de standaard.
- Een speler mag zijn beurt overslaan om een deel of om al zijn fiches te vervangen.
- Wanneer het spel uit is, trekt elke speler de waarde van de fiches die nog op zijn standaard staan af van zijn totaal. Om dit te doen, telt hij de cijfers op die op de keerzijde van zijn fiches staan.
- Oefen veel... en veel spelplezier!

### DE MOEILIKHEIDSGRAAD VERKLEINEN OF VERGROTEN

1. De jonge spelers gebruiken de rode (+) en de witte (=) fiches en de jokers. Zij zullen plezier beleven aan de optellingen, waarbij de kleuren hen zullen helpen.
2. Je kan ALGORIX spelen met negen fiches in plaats van zeven, wat het aantal mogelijke combinaties aanzienlijk verhoogt.
3. De spelers kunnen de bedenktijd beperken door gebruik te maken van een uurwerk of een zandloper. Indien de tijd verstreken is, moet de speler zijn beurt laten voorbijgaan.
4. Je kan ALGORIX alleen spelen, tegen de tijd.

### HOE BEREKEN JE DE PUNTEN?

De waarde van elke fiche komt overeen met het cijfer dat er opstaat. Bovendien hebben de symbolen de volgende waardes; deze staan op de fiches:

fiche	waarde
=	0
+	1
-	2
x	5
÷	10

Wanneer een speler zijn fiche op een vakje plaatst dat dezelfde kleur heeft als de betrokken fiche, worden de punten van de fiche verdubbeld (wanneer het spel verdergaat, heeft de fiche weer haar normale waarde). Het berekenen van de punten kan vergemakkelijkt worden door de punten op de gekleurde vakjes niet te verdubbelen.

### VOORBEELDEN

#### 1ste slag - SCORE 5

Er wordt één fiche op het middenste vakje geplaatst.

$$1 + 1 = 2$$

#### 3de slag - SCORE 18

$$\begin{array}{c} 3 \\ 1 + 1 = 2 \\ 4 \\ = \\ 7 \times 3 = 21 \end{array}$$

#### 2de slag - SCORE 15

$$\begin{array}{c} 3 \\ 1 + 1 = 2 \\ 4 \\ = \\ 7 \end{array}$$

#### 4de slag - SCORE 28

$$\begin{array}{c} 3 \\ 1 + 1 = 2 \\ 4 \\ 2 \div 2 = 1 \\ 7 \times 3 = 21 \\ 4 \\ = \\ 4 \end{array}$$