



# DragonFish

Danske instruktioner

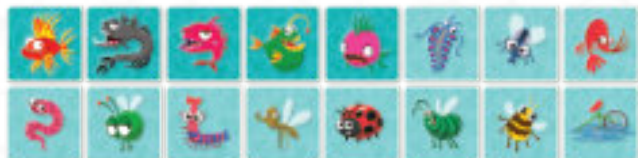
Dragonfish er et sjovt og lærerigt spil for 2 til 4 spillere, der lærer børn matematikfærdigheder ved at prøve at fange fisk ved hjælp af addition og subtraktion – spillets regler kan tilpasses ved at introducere flere matematiske udfordringer, afhængigt af spillernes færdighedsniveau.

Contents of the card game:

**67 Damkort** – med ens blå bagside – bruges i "Fiskedammene".

- 15 nummererede kort med fisk – "Fiskekort" (mørkere blå baggrund).
- 50 nummererede kort med små fejl – "Insektkort".
- 2 gamle cykelkort – "Cykelkort".

Fiske- og insektkort omtales som "dyrekort".



**26 hjælperkort** – med identiske grønne bagsider – bruges til "kanaløen" eller holdes på hånden.

- 12 kort med vandveje – "Kanalkort".
- 6 kort med fiskekroge – "Krogkort" (mørkere grøn baggrund).
- 4 kort med saks – "Saksekort" (mørkere grøn baggrund).
- 2 kort med magneter – "Magnetkort".
- 1 kort med fiskenet – "Fiskenetkort".
- 1 kort med et symbol, der viser alle spillere rottere pladser - "Rotéorkort".

**1 blankt reservekort** til at erstatte et mistet kort eller lave dit eget kort.

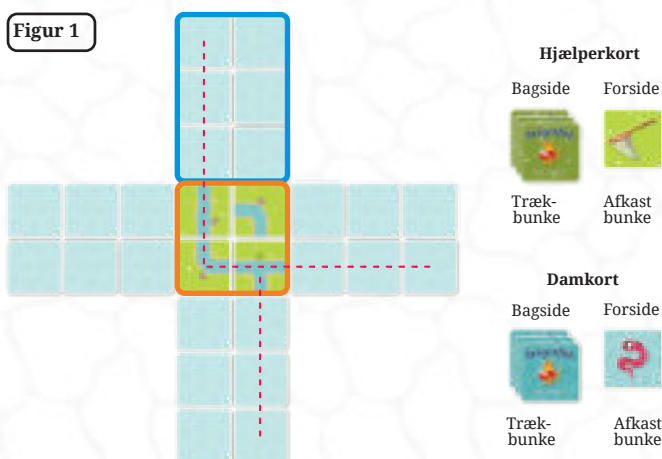


## Vinde spillet

For at vinde spillet skal spillerne fange fisk (kort). Hvert fiskekort har et antal point vist på sig.  
 Hvis der er 2 spillere, vinder du, hvis du fanger 6 fisk eller fisk, der giver mindst 60 point.  
 Hvis der er 3 spillere, vinder du, hvis du fanger 5 fisk eller fisk, der giver mindst 55 point.  
 Hvis der er 4 spillere, vinder du, hvis du fanger 4 fisk eller fisk, der giver mindst 45 point.



Figur 1



## Kom igang med spillet

- 1 Spillerne skiftes til som kortgiver at blande to separate bunker kort – **damkortene** (blå bagside) og **hjelperkortene** (grøn bagside).
- 2 Lad os starte med **hjelperkortene**. Fire tilfældige Canal-kort tages ud af stakken, blandes og placeres med billedsiden opad i en "Kanal-ø" som et **2x2 firkantet sæt** (Figur 1). De resterende kort blandes igen og placeres med forsiden nedad som **trækbunke**. **Afkastbunken** er stakken tom i begyndelsen.
- 3 Ud fra damkort **trækbunken**, laves der derefter **fire damme** med 6 kort hver med billedsiden opad, og kortene placeres som et **2x3 sæt**, der støder op til hver side af "Kanal-øen" (Figur 1). De resterende Damkort placeres med forsiden nedad som **trækbunken**. Damkort afkastbunken er tom i begyndelsen. Hver spiller er foran en dam. De 4 damme bruges af alle spillere.

## Spille DragonFish

Spillet spilles med uret, og spilleren til venstre for kortgiveren starter spillet. Der er to trin. Det første trin involverer de grønne hjælperkort, det andet involverer de blå damkort:

### Skridt 1 Hjælperkortene

**A Tilfælde ét:** Hvis spilleren vælger et kort fra hjælperkort trækbunken. Afhængigt af hvilket kort der trækkes er reglerne som følger:



**Krogkort** - kortet kan gemmes på hånden uden at vise det til andre spillere eller det kan spilles med det samme mod en anden spiller, som har fanget en fisk (et fiskekort). **Tallet på krogkortet skal være mindst ligeså stort** som nummeret på fiskekortet. Hvis den anden modspiller har et Saksekort i hånden, kan det spilles som modtræk og derved "klippe fiskekortet fri". Hvis ikke, skal modspilleren aflevere fiskekortet til spilleren, og det er den næste spillers tur (Skridt 2 springes over). Når hjælperkortene er brugt, lægges de på afkastbunken.



**Saksekort** – kortet skal gemmes på hånden når det trækkes. Det kan kun bruges til at stoppe en modspiller, der spiller et krogkort og skal da placeres på afkastbunken for hjælperkortene. Kortet kan derfor ikke spilles først.



**Kanalkort** – kortet skal spilles med det samme, når det trækkes. Spilleren skal erstatte ét kanalkort fra **kanal-øen**. Bemærk: Det erstattede kanalkort placeres på afkastbunken for hjælperkortene.



**Fiskenetkort** – kortet skal spilles med det samme, når det trækkes. Spilleren skal vælge én dam og "tømme" dammen ved at fjerne alle dyrekort og erstat dem med nye kort fra damkortet trækbunken. De fjernede damkort placeres på damkort afkastbunken. Bemærk eventuelle cykelkort i dammen skal forblive. Fiskenet-kortet placeres derefter på afkastbunken for hjælperkort.



**Magnetkort** – kortet skal spilles med det samme, når det trækkes. Hvis det er muligt, skal et Cykelkort fra en dam flyttes til afkastbunken for damkort og erstattes af et nyt kort fra trækbunken for damkort. Magnetkortet placeres derefter på afkastbunken for hjælperkort.



**Rotéorkort** – kortet skal spilles med det samme, når det trækkes. Alle spillere beholder deres hjælperkort på hånden, men skifter én plads med uret. Da alle fiskekortene efterlades på bordet, ejes de nu af de spillere der indtager de nye pladser.

**B Tilfælde to:** I stedet for at tage et hjælperkort i **Skridt 1 A**, kan spilleren spille et krogkort, han/hun har på hånden. Reglerne er som forklaret under **Skridt 1 A** for krogkortet.

Hvis spilleren brugte et krogkort og fangede en fisk i **Skridt 1**, skal spilleren springe **Skridt 2** over.

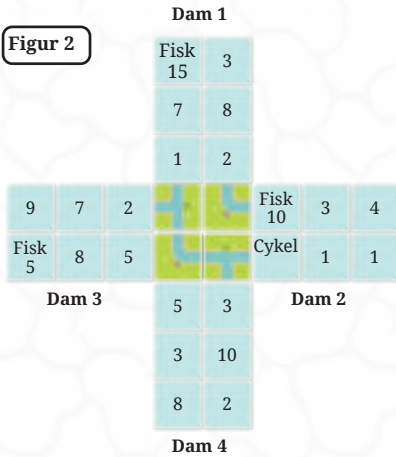
# Spille DragonFish (fortsat)

## Skridt 2 Damkortene

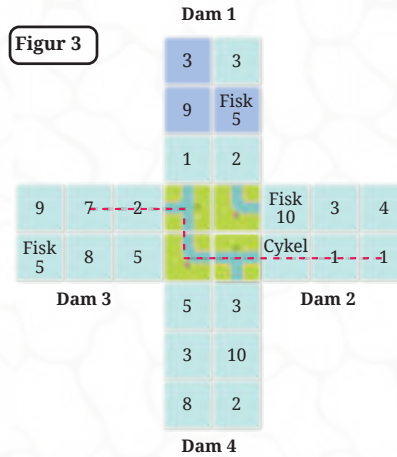
- I Skridt 2 skal spilleren forsøge at gennemføre en beregning "i én" af de fire damme. Spilleren peger på **mindst 3 dyrekort**. Det første kort er "sumkortet" (ideelt et fiskekort). Spilleren skal derefter lave en beregning ved hjælp af de andre kort, ved brug addition og subtraktion, for at nå denne sum. Bemærk at der højst kan bruges ét Fiskekort i beregningen.
- Som en mulighed kan spilleren, før denne forsøger at fuldføre en beregning, bytte **et dyrekort** fra den valgte dam med et andet dyrekort fra en anden dam ved at **svømme langs en hvilken som helst svømmebane**, der forbinder de to damme. **Svømmebanerne** er imaginære lige linjer i dammene, der er forbundet med andre damme via en "kanalrute" i Kanaløen (se stiplede røde linjer i Figur 1).
- Efter at have gennemført en beregning, lægges alle damkort, der bruges i en beregning, på damkort afkastbunken - undtagen et eventuelt fiskekort, som spilleren **beholder som "fangst"** og lægger på bordet foran ham/hende. Nye kort fra damkort trækbanken bruges til at **fylde dammen op**.

## Eksempel på DragonFish med 4 spillere

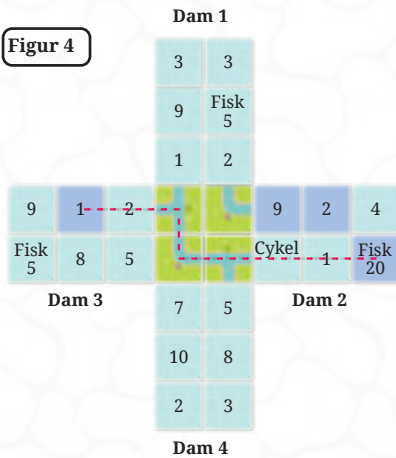
Antag, at kortene er blevet uddelt som vist på **figur 2** af **spiller A (kortgiver)**. Det er nu spiller B's tur.



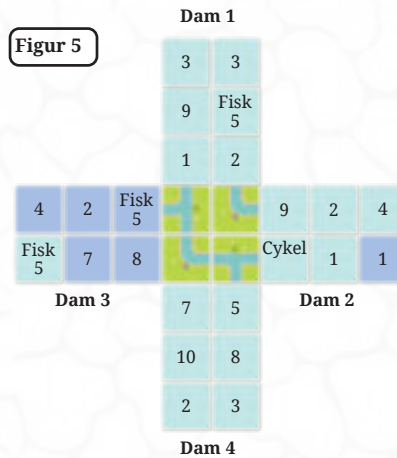
**Spiller B** vælger et kort fra hjælpekort trækbanken. Det er et saksekort, som gemmes på hånden. Så laver spiller B følgende beregning i **Dam 1**. Ved at flytte kortene lidt væk fra dammen efterhånden som de nævnes, siger spilleren: "**Fisk af 15 er lig med 8 plus 7 (15)**". Spilleren samler de 3 kort ind og erstatter dem fra nye damkort fra trækbanken. Derefter lægges fiskekortet (15) på bordet foran ham/hende, Kort 8. og 7 bliver kasseret på damkort afkastbunken. Antag de nye damkort er en 3, en 9 og en fisk 5. Dam 1 ser nu ud som vist i **figur 3**.



**Spiller C** vælger et kort fra hjælpekort trækbanken. Det er et fiskenetkort og skal spilles med det samme. Dam 4 vælges og **alle dyrekort erstattes**. Spilleren vil nu at fange fisk 10 i **dam 2** og vælger at bytte kortet 7 i **dam 3** med kortet 1 i **dam 2** ved hjælp af **svømmebanen** vist i **figur 3**. Spilleren siger så "**Fisk 10 er lig med 3 plus 7**" og placerer fiskekortet (10) ind foran ham/hende på bordet, kasserer 7 og 3 fra dam 2, og erstatter de 3 kort med nye damkort. Antag, at disse er en 9, en 2 og en fisk 20. Dam 2 og dam 3 ser nu som vist i **figur 4**.



**Spiller D** vælger et kort fra hjælpekort trækbanken. Det er et **krogkort (10)**, som umiddelbart spilles mod spiller C, der har et fiskekort (10) på bordet. Da spiller C ikke har en **saksekort** som modtræk, får spiller D derfor fiskekortet (10). Fordi spiller D fik et fiskekort, **springes Skridt 2 over** for spiller D, og det er spiller A's tur. Dammene er nu som vist i **figur 4**.



**Spiller A** vil fange fisk 20 i **Dam 2**. Fisk 20 kortet kan svømme til **Dam 3** ved hjælp af svømmebanen og bytte plads med kort 1 i **dam 3** som vist i **figur 4**. Når disse har byttet plads, siger spiller A "**Fisk 20 er lig med 9 plus 8 (=17) plus 5 (=22) minus 2 (=20)**" og får fiskekort 20 i Dam 3. De brugte kort i dam 3 erstattes af ny dam kort. Antag, at disse er 4, 2, 8, 7 og Fisk 5. Dam 2 og Dam 3 ser nu ud som vist i **figur 5**.

Spillet fortsætter som illustreret, indtil en spiller har enten 4 fiskekort eller mindst 45 fiskepoint, da der er 4 spillere i spillet.

## Tilpasning af DragonFish

Efterhånden som spillerne får mere erfaring, kan spillet gøres sværere. For eksempel:

- Dyrekort kan kun byttes via svømmebaner, hvis mindst et af kortene er et fiskekort.
- Indfør multiplikation i beregningerne.
- Tillad sammensætning (sætte cifre sammen). For eksempel: 1'eren på dyrekortet "1" og 4'eren på dyrekortet "4" kan sammensættes til "14" som kan betragtes som et helt tal (fjorten).
- Indfør division (afrunding til nærmeste hele tal) i beregningerne.



Se videoer og instruktioner på andre sprog