שם המשחק: איימינג רביעיות (משחק רביעיות)

מפתחי המשחק: אגם חזן, שקד רובינשטיין וליאל פבריקנט.

תוכן מתמטי של המשחק: פישוט ביטויים אלגבריים

כמות משתתפים: 2-4 משתתפים



המשחק מכיל:

80 כרטיסיות עם ביטויים אלגבריים.

לוחות אישיים מחיקים, טושים ללוח לחישוב.

מטרת המשחק:

להשלים כמה שיותר רביעיות

(ארבע קלפים שהם ביטויים אלגבריים שווי ערך).

שלבי המשחק:

1)כל שחקן מקבל 4 קלפים, יתר הקלפים מונחים בערמה.

2) על כל שחקן לפשט את הביטויים האלגבריים המופיעים בכרטיסיות שקיבל
(ניתן להיעזר בלוחות המחיקים)

3) כל שחקן בתורו שואל משתתף אחר על פי בחירתו האם יש לו ביטוי אלגברי הזהה

לפישוט הסופי של אחד מהביטויים האלגבריים שיש לו,

אם התשובה חיובית - הקלף עובר לשחקן השואל

אם התשובה שלילית - השחקן השואל לוקח קלף מהקופה והתור עובר לשחקן הבא.

4) כאשר שחקן צובר 4 קלפים עם פישוט זהה - יש לו סדרת רביעיה.

הוא מניח אותה בצד ובמקרה ונותרו לו פחות מ4 קלפים הוא לוקח קלפים מהקופה, כדי להשלים למינימום 4 קלפים בסך הכל.

5) המנצח - מי שצבר הכי הרבה סדרות של רביעיות.

<u>דוגמאות לרביעיות:</u>

2x+5 8x+10-6x-5 2(x+2.5) 2+x+3+x	$-4a^2 + a - 8$ $-10 + 0.5a + 2 + 0.5a - 4a^2$ $-3a^2 - 4 + a - 4 - a^2$ $-4 + a(1 - 4a) - 4$