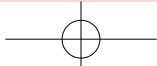
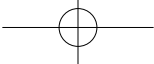


数趣  
妙算

Number  
玩法说明书

用数字拆炸弹，你就是最强大脑！  
欢迎来到【**Number**】的世界！





## 第一章 | 快速上手指南

### 5分钟学会，随时开玩！

《数趣妙算》是一款用四则运算完成数字挑战的脑力游戏。你将手握5张数字牌，通过加减乘除（+、-、 $\times$ 、 $\div$ ）甚至括号组合，拼出一条通向“目标数字”的公式路径——有时直线，有时曲折，全靠你的思路。

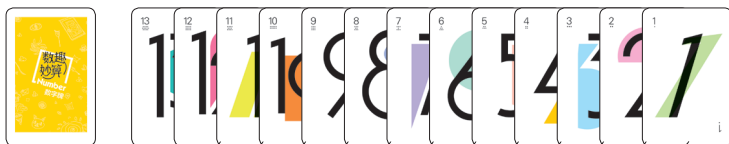
你可以把它想象成“数字版的文字接龙”，上手容易、变化无穷。支持2人对战，也适合多人同台竞技。

更是一款适合每日挑战、锻炼思维的数学练习利器！

### 游戏配件介绍

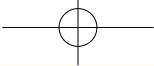
#### 数字牌库(104张)

数字1-13，每个数字各8张。作为“计算工具”，是每轮运算的基础。



#### 目标牌库(120张)

难度等级	数字范围	数量	背面颜色	适合人群
初级	1-50	50 张	绿色	6-10 岁， 数学初学者
中级	51-80	40 张	蓝色	10-12 岁， 有一定基础
高级	81-120	30 张	紫色	12 岁以上， 挑战高手



4 3 2 1



8 7 6 5 1



11 10 9 8 1



### 难度选择建议

初次体验：只用绿色【初级】目标牌

进阶挑战：混合绿色【初级】+蓝色【中级】目标牌

高手对抗：混合所有难度目标牌

亲子模式：大人用紫色【高级】目标牌，孩子用绿色【初级】+蓝色【中级】目标牌

### 其他关键配件

抢答铃(1只):

用来“咻”一下抢先回答，瞬间氛围拉满。



沙漏计时器(1只，标准3分钟):

适合“合作拆弹”玩法，紧张感十足。



玩法说明书(1本):

包含所有玩法规则和示例，帮助玩家快速掌握游戏。



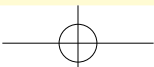
家长共玩手册(1本):

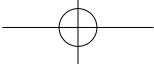
为家长设计的引导手册，助力游戏中培养孩子数学兴趣。



布面收纳袋(1个)+透明自封袋(4个):

用于整齐收纳所有组件，大件小件各就其位，携带方便又能长久保存。





## 三步上手，轻松体验玩法核心

以下为推荐的新手入门模式，用最简单的方式快速理解《数趣妙算》的玩法核心。

### 1. 翻牌设题：

抽出5张数字牌+1张目标牌，正面置于桌上，开始挑战。

### 2. 自由运算：

用数字牌通过加(+)、减(-)、乘( $\times$ )、除( $\div$ )，算出目标牌数字。

### 3. 抢答赢牌：

谁先抢答并说出正确算式，即可获胜！

### ★ 快速示例

数字牌：2, 3, 6, 8, 12

目标牌：24

× 尝试： $(8-2) \times (6-3) = 18$ (不对)

✓ 正解： $12 \times 3 - 6 - 8 + 2 = 24$

### ★ 基本运算规则

✓ 加(+)、减(-)、乘( $\times$ )、除( $\div$ )

✓ 括号优先级：如  $(6+2) \times 3 = 24$

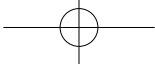
✓ 运算过程中可以出现分数(小数)：如  $8 \div 3 = 8/3 \dots\dots$

× 重复用牌：如  $3+3$  (只有一张3)

× 凭空加数字：如  $3+5+1$  (没有1这张牌)

× 表达式不完整：如  $3+5$  (缺等号和结果)

× 拼接牌：如1和2不能组成12



## 第二章 | 核心玩法详解

《数趣妙算》的玩法就像它的牌组一样丰富多变，从轻松对战到烧脑拆弹，从多人比拼到一人挑战，无论你是新手上路，还是心算老将，总有一种模式适合你。

### 玩法一：集牌争霸

推荐人数 | 2-6人  
时长 | 15-30分钟  
难度 | ★★☆☆☆

#### 游戏目标

抢先算出正确算式，赢得数字牌。游戏结束时，数字牌最多者获胜！

#### 准备阶段

- 1.按玩家水平选定目标牌难度。
- 2.将数字牌、目标牌分别洗匀，背面朝下放置。
- 3.抢答铃放于桌面中央。

#### 回合流程

##### 1.翻牌设题：

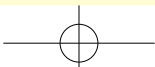
翻开5张数字牌+1张目标牌，公开摆放。

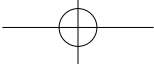
##### 2.开始计算：

所有玩家同时心算目标值，可只使用部分数字牌，难度降低，灵活应对。

05

数趣  
妙算  
Number





### 3.抢答亮招：

抢答者拍铃后，10秒内说出完整算式。

### 4.验证判定：

确认牌面数字是否使用合理，运算是否正确。

### 5.收牌结算：

正确则收走本轮数字牌；错误则本轮不得再抢答，其他玩家继续游戏。

### 游戏结束

当所有数字牌打完后，游戏结束。收集数字牌最多的玩家获胜。

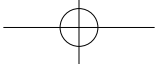
### 示例

数字牌：2, 5, 7, 9, 12

目标牌：31

玩家A抢答：“ $12 \times 2 + 7 = 31$ ” → 正确，收牌。





## 🎮 玩法二：等式猎人

适合人数 | 2-5人

游戏时长 | 15-25分钟

难度 | ★★☆☆☆

### 游戏目标

在9张（3×3陈列）的数字牌“市场”中，率先找出可以组成正确等式的牌组，赢得该组牌。牌最多者获胜！

### 游戏玩法

1.将数字牌洗匀，抽取9张组成“市场”牌面。参考：

2	5	8
3	7	1
4	6	9

2.玩家观察牌组，找出能组成正确等式的数字牌。

例如： $2+5=7$ ， $6\times 2-4=8$ 。

3.抢答者直接报出等式，若成立则收走该组牌，并补充新牌至“市场”。

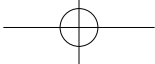
### 游戏结束

当牌库耗尽、市场无法再补牌时，游戏结束。

收集牌最多的玩家获胜。

### 进阶规则

如果当前“市场”有多个正确答案，抢答成功的玩家可继续作答，直到市场需要补牌为止。



## 玩法三：数字接龙

适合人数 | 2-5人

游戏时长 | 15-20分钟

难度 | ★★★☆☆

### 游戏目标

通过构建有效的算式，不断“接龙”更新目标数字，游戏结束时，累计打出的牌最多的玩家获胜。

### 准备阶段

- 1.将104张数字牌洗匀，每位玩家发5张作为起始手牌（手牌保密）。
- 2.剩余数字牌背面朝上，作为抽牌库放置于中央。
- 3.随机抽取1张目标牌，正面朝上放于桌面中央，作为初始目标数字。
- 4.随机决定一位起始玩家，游戏按顺时针方向进行。

### 回合流程

#### 1. 构建算式

玩家必须使用至少2张手牌，与场上的目标数字进行四则运算（+ - × ÷），可使用括号。结果必须为整数，否则该算式无效。

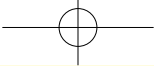
算式的运算结果将成为新的“目标数字”。

#### 2. 出牌与宣告

玩家报出算式，并将使用过的牌放到自己面前，作为“得分牌”。



08



### 3. 补牌

出牌后，玩家从抽牌库补至 5 张手牌。

#### 示例：

当前目标数字为 24。

玩家A手牌为 2、5、7、8、10。

玩家A说：“ $24+10-5=29$ ”。

→ 经核对，运算正确，且使用的数字牌均在手牌中。

→ 玩家A将 10 和 5 放到自己面前的得分区。

→ 场上目标数字更新为 29。

接下来，下一位玩家需以 29 为起点，构建新的算式继续接龙。

#### 特殊规则

**无法出牌：**若15秒内未能构建有效算式，需从抽牌库摸1张牌，回合结束。

**算式错误：**若出牌错误（使用未持有牌或计算错误），需收回所尝试出的牌，并额外摸1张牌作为惩罚。

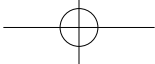
**牌库耗尽：**若抽牌库用尽，游戏继续进行，但无法出牌时不再补牌。

#### 胜利条件

当抽牌库耗尽，且所有玩家连续一轮都无法出牌时，游戏结束。

每位玩家统计自己面前累计的“得分牌”数量。

累计最多者获胜；若平局，则并列胜利。



## 🎮 玩法四：积分对决

适合人数 | 2-4人

游戏时长 | 20-40分钟

难度 | ★★★☆☆

### 游戏目标

通过巧妙运算获得积分，率先达到20分的玩家获胜！

### 游戏规则

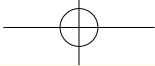
每轮抽取1张目标牌与5张数字牌，所有玩家需在沙漏计时结束前，利用加（+）、减（-）、乘（×）、除（÷）等运算符号，使运算结果等于目标牌。

抢答方式为按铃作答。每位玩家每轮限按铃一次，并必须现场完整说出表达式。若答案正确，将根据所用牌数与抢答顺序进行积分结算（详见积分规则）。使用3张或更少的数字牌，即使答案正确也不得分。

### 积分规则

解答类型	积分说明
使用 5 张牌并解答正确	按出现顺序计分： ①第一个答对者得 5 分；②第二个得 3 分； ③第三个得 2 分；④第四个得 1 分
使用 4 张牌并解答正确	得 1 分（与抢答顺序无关）
答错	扣 1 分
沙漏结束前未答	不积分





同一轮中，4张牌解答得分不占用5张牌顺位名额，可并行存在。

### 示例

目标牌：42

数字牌：3、6、8、10、12

计时开始！

玩家A第一个按铃：

“(10+8)×3-12=42” → 正确，使用5张牌，得5分

玩家B第二个按铃：

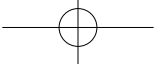
“6×8-10+3=41” → 错误，扣1分

玩家C第三个按铃：

“12+10+8+12=42” → 错误使用了两张“12”，答  
错，扣1分

玩家D未作答 → 不得分





## 玩法五：合作拆弹

适合人数 | 2-4人

游戏时长 | 6分钟挑战

难度指数 | ★★★★★☆

### 游戏目标

你们是“数学拆弹小队”！在6分钟内，合力拆除5枚炸弹（目标牌），每一题都是一场极速运算的接力赛。考验的不只是脑力，还有你们之间的默契！

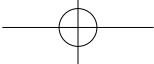
### 游戏准备

- 目标牌任选5张（难度可混）；
- 数字牌完整洗匀，备用；
- 沙漏1个（3分钟×2轮，共6分钟）；
- 也可自行准备小铃铛或笔记纸。

### 游戏玩法

- 1.翻开1张目标牌，立即启动沙漏！计时开始，拆弹进入倒计时！
- 2.从数字牌堆中翻出5张牌，这是你们这轮拆弹的“工具”。
- 3.玩家自由讨论，用这些数字牌通过加（+）、减（-）、乘（×）、除（÷）运算得出目标数字。（不能写字、不能比划；每张数字牌只能用一次，且5张数字牌必须全部被使用。）
- 4.由一名玩家口头说出完整算式，例如：“ $(12-6) \times 3 + 2 - 7 = 13$ ”





大家共同验证正确与否。

成功 → 记1分，开始下一轮

失败 → 可继续尝试，但时间照常流逝

游戏总时间为6分钟(两次沙漏)，每轮不设固定时长。建议平均每题控制在1分钟以内。

### 游戏结算

拆除炸弹数	合作战绩
5 枚成功	完美小队!
4 枚成功	差一点点!
3 枚成功	尚可一战!
$\leq 2$ 枚	全员加训!

### 小贴士

可使用括号；允许小数；不可拼接数字（1 和 2 不能变成 12）。

若30秒内无人能提出可行思路，可集体决定弃1张数字牌并重抽1张。

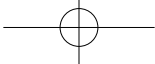
建议每题不超过1分钟，节奏更带感!

### 想要更刺激？试试团队对抗模式!

玩家可两两组队，在同样的时间限制下（每次沙漏为3分钟，可自行设定沙漏次数），各队同时进行拆弹。

时间结束后，拆除炸弹数量最多的小队获胜!





## 玩法六：经典24

适合人数 | 1-6人

游戏时长 | 10-20分钟

难度指数 | ★★★☆☆

### 游戏目标

用4张数字牌通过加 (+)、减 (-)、乘 ( $\times$ )、除 ( $\div$ ) 和括号运算，使运算结果等于 24。游戏结束时，获得牌最多的玩家获胜！

### 游戏规则

每轮抽取4张数字牌，所有玩家抢铃作答；  
必须使用4张数字牌，且每张牌只能用一次；  
运算结果必须等于24。

答题时：

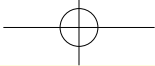
1. 玩家按铃后必须立即完整说出表达式并给出结果；
2. 答错者失去本轮答题机会，其他玩家可继续抢答；
3. 若本轮所有玩家均答错，则将本轮数字牌弃回卡池并重新洗牌。

### 胜负判定

率先答对的玩家获得本轮全部数字牌。  
游戏结束时，拥有数字牌最多的玩家获胜。



14



## 玩法七：每日数谜



适合人数 | 1人

游戏时长 | 5-15分钟

难度指数 | ★★★☆☆

### 游戏目标

每天抽出5张数字牌和1张目标牌，用加（+）、减（-）、乘（×）、除（÷）和括号运算，算出目标数字。

这是一场专属于你的“每日脑力挑战”，简单、快捷，又能锻炼思维。

### 进阶玩法

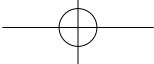
全牌挑战：必须用上所有5张牌。

限时挑战：设定2分钟或3分钟完成。

自定义规则：比如只用奇数、目标必须是偶数等。

### 失败示例

日期	数字牌组	目标牌	是否解出	用时
2025-05-20	3, 6, 8, 10, 12	42	✓	9分30秒
2025-05-21	5, 7, 9, 11, 13	50	×	15分钟



## 制作信息

项目统筹：杨雪春 王 婷

包装设计：小 贾

排版设计：赵凌云

产品支持：冯宏霞

出品：青禾旅读

发行：北京有容书邦文化传媒有限公司

印刷：苏州霍谱斯印刷有限公司

## 特别鸣谢

感谢所有为本游戏提供创意与建议的朋友们



## 快速访问

### ① 解题小程序：

专属题库助手，输入牌组与目标数字，即刻生成多种解题方案。

### ② 玩法全视频：

扫描即可观看完整教学视频，几分钟就能轻松上手！



版本号

V1.0-2025.11

版权声明

版权所有，侵权必究

本游戏的规则、插画、包装及整体设计受版权法保护，未经授权、不得以任何形式复制、翻印、发行或用于商业用途。