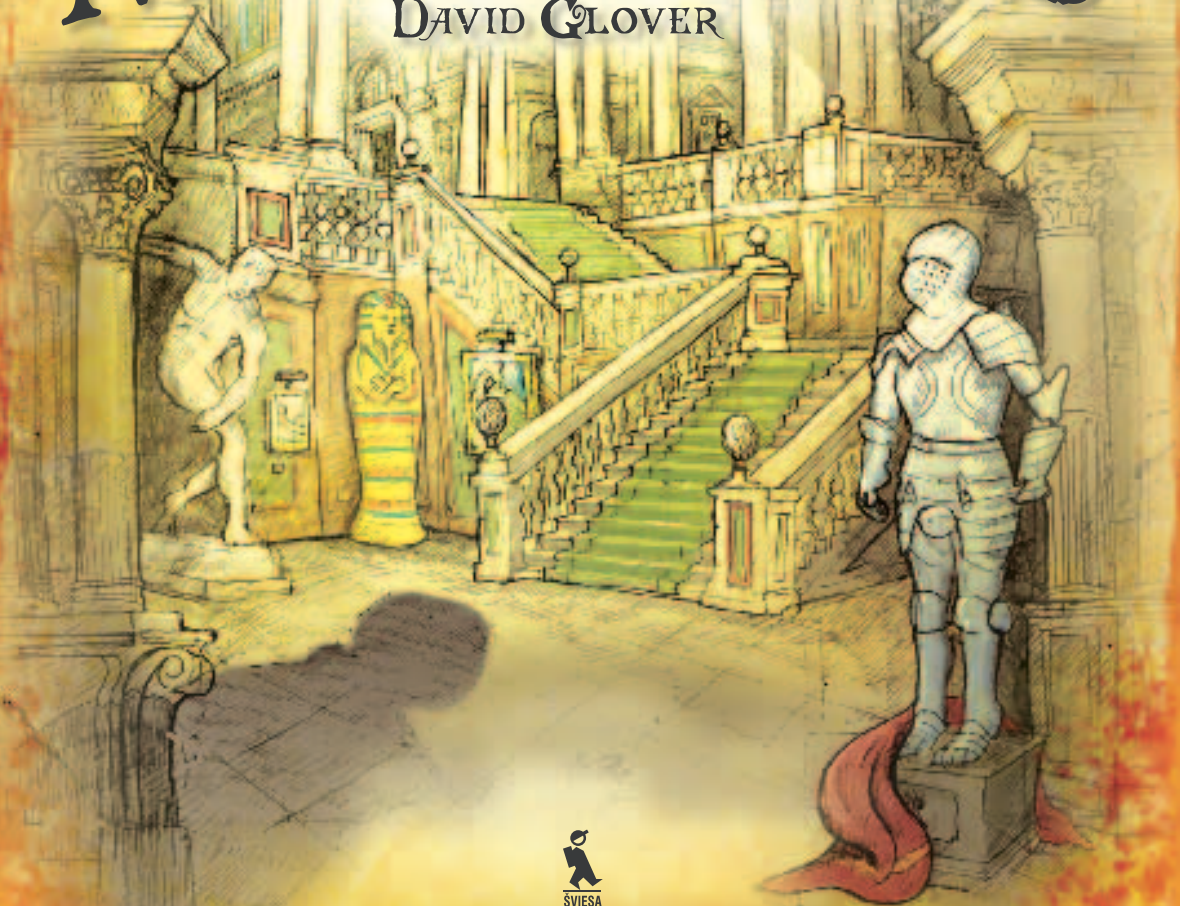


MATEMATINIS NUOTYKIS

# PASLAPČIU MUZIEJUS

DAVID GLOVER



## Nuotyčiai prasideda!


Ar esi pasirengęs nepaprastiems nuotyčiams – su daugybe netikėtų vingių, nenumatytų atomazgų, su įtampos kupina veikla ir painiais galvosūkiiais? Jeigu taip, ši knyga kaip tik tau!

„Paslapčių muziejus“ – nepaprasta knyga: ji skaitoma ne iš eilės nuo pirmojo iki paskutiniojo puslapio (1, 2, 3... ). Pagal tai, kaip rutuliojasi knygos siužetas, tau reikės nuolat šokinėti nuo vienos pastraipos prie kitos. Kartais pamesi siūlo galą, tačiau įvairios užuominos ir nuorodos padės vėl atrasti tinkamą kelią.

Pasakojimas prasideda p. 4. Turėsi labai greitai atlikti vaizduotę kurstančias užduotis ir pasirinkti teisingą atsakymą iš dviejų galimų variantų, pavyzdžiui:

**Jeigu manai, kad teisingas atsakymas yra A, atsiversk p.10.** 

**Jeigu manai, kad teisingas atsakymas yra B, atsiversk p. 18.** 

Turi teisingai atlikti visas užduotis ir tinkamai pasirinkti. Taigi, jeigu manai, kad teisingas atsakymas yra A, atsiversk p. 10 ir rask jame piktogramą . Būtent ties šia piktograma tęsiasi nutrūkęs pasakojimas.

O kas nutiks, jeigu pasirinksi netinkamai? Nesijaudink! Tekste aptiksi savo klaidų paaiškinimus ir galėsi vėl grįžti prie užduoties, kad pamėgintum ją atlikti iš naujo.

Visos šio matematinio nuotyčio užduotys siejasi su skaičiais. Kad jas sėkmingai įveiktum, turėsi išsigilinti į skaičių sekas, sužinoti, kas yra daugikliai ir pirminiai skaičiai, perprasti skaitmens pozicinę vertę ir atpažinti skirtingas skaičių savybes. Tau padės knygos pabaigoje (p. 44) pateikiami matematikos terminai, aiškinantys visas su skaičiais ir matematiniais veiksmais susijusias sąvokas, kurių gali prireikti.

Leisdamasis į šį nepaprastą nuotyčį, atrasi daugybę įdomių daiktų (pavyzdžiui, romėniškąjį raktą), kuriuos turėsi įsidėti į krepšį. Gerai įsidėmėk visus kelyje aptiktus daiktus. Tau jų prireiks, kad nuotykis baigtųsi sėkmingai.

Pasirengęs? Atsiversk kitą puslapį. Nuostabūs nuotyčiai prasideda!

## Sveikas atvykęs į Paslapčių muziejų!


Per patį vidurnaktį tave pažadina pro pašto plyšį duryse įkrentančio laiško šlumstelėjimas...

Vagys mėgina nugvelbti Paslapčių muziejuje saugomą Aukso lobyną. Greičiau ateik – laiko liko labai mažai!



Dabar esi muziejaus salėje. Muziejus užrakintas, tačiau tu ne vienas – kažkas tamsoje tave įdėmiai stebi. Turi išnarplioti galybę galvosūkių, kad Aukso lobynas, didžiausia senųjų laikų vertybė, nepradingtų amžiams! Pirmiausia reikės surinkti visus paslaptinius daiktus, padėsiančius užbėgti nusikaltėliams už akių. Tau prireiks plieninių nervų!

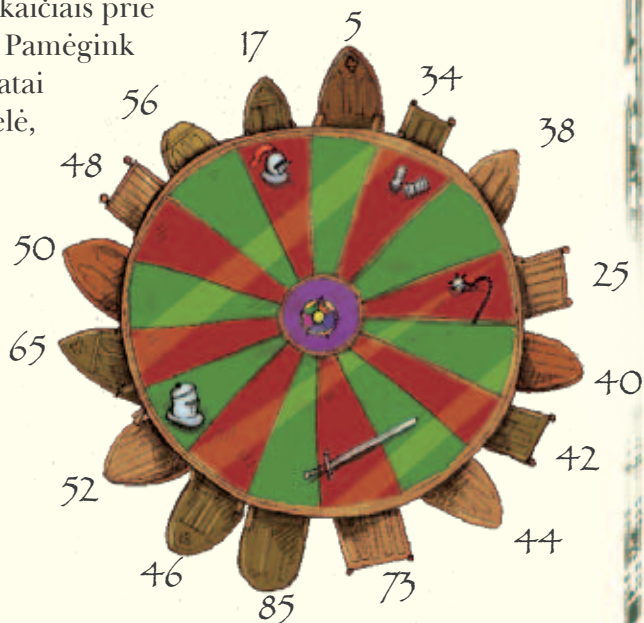
Jeigu esi pasirengęs imtis šios užduoties, atsiversk p. 17. 


Jeigu vis dar dvejoji, atsiversk p. 15. 




Kažkas pritvirtino korteles su skaičiais prie apskritojo stalo. Ką jie reiškia? Pamėgink įminti šį galvosūkį. Staiga pamatai raštelį. Tai pergamento skiautelė, prisegta prie vienos iš riterių kėdžių...

Skaičius, kurio tau reikia, yra lyginis. Tai skaičiaus 5 kartotinis ir skaičiaus 100 daugiklis. Žvilgtelėk po stalu, tačiau pasirink reikiamą vietą. Jei suklysi, susidursi akis į akį su pavojumi.



Jeigu žiūrėsi po stalu ties vieta, pažymėta skaičiumi 40, atsiversk p. 30. 

Jeigu žiūrėsi po stalu ties vieta, pažymėta skaičiumi 50, atsiversk p. 16. 



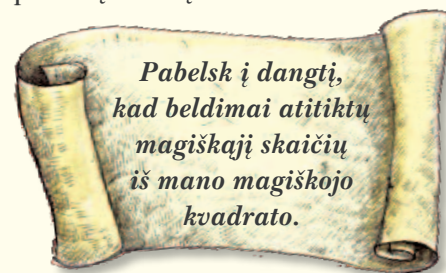
Ne, tai ne pats didžiausias skaičius. Žinant šį skaičių, tau nepavyks įeiti į pilkapį.


Šio skaičiaus skaitmenų vertė į kairę didėja, o į dešinę – mažėja. Abu skaičiai turi 7 tūkstančius ir 6 šimtus. Dešimtys – kita svarbi šio skaičiaus skaitmens pozicija. Kuris skaičius turi daugiau dešimčių?


Atsiversk p. 26. 



Priešs prie skrynios, pamėgini nuvožti dangtį. Skrynja užrakinta. Viename medinės skrynios šone išpjaustinėta paslaptinga skaičių lentelė. Atidžiau apžiūrėjęs skrynją, aptinki po ja pakištą raštelį.....



Atsiversk magiškuoju skaičiumi pažymėtą puslapį ir susirask piktogramą .

Jeigu nežinai magiškojo skaičiaus, atsiversk p. 37. 



Pridėjęs prie lanko templės strėlę, nusitaikai į slibiną. Tačiau slibinui tai nėra motais. Paleidi į jį strėlę, bet ši tik atšoka nuo slibino kūno.

Pasirinkai netinkamą strėlę! Skaičius 20 yra skaičių 2 ir 5 kartotinis, tačiau jis nėra skaičiaus 3 kartotinis. Paskubėk – čiupk kitą strėlę, kol nevēlu!



Atsiversk p. 13. 