

玩法指南：

- * 首先通过掷骰子或其他方法，确定出计数循环的初始值、结束值以及增量
 - * 在数字辅助刻度上圈出初始值
 - * 初始值开始，每隔增量数字的数目，圈出下一个数字
 - * 直到到达结束值为止，圈出结束值
- * 最后圈出的所有的数字的和，即为得分
- * 看谁的得分高谁获胜；三局两胜

回合 1

玩家 1

For values of X from _____ to _____ step by _____

初始值 结束值 增量

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

得分 _____

玩家 2

For values of X from _____ to _____ step by _____

初始值 结束值 增量

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

得分 _____

回合 2

玩家 1

For values of X from _____ to _____ step by _____

初始值 结束值 增量

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

得分 _____

玩家 2

For values of X from _____ to _____ step by _____

初始值 结束值 增量

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

得分 _____

回合 3

玩家 1

For values of X from _____ to _____ step by _____

初始值 结束值 增量

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

得分 _____

玩家 2

For values of X from _____ to _____ step by _____

初始值 结束值 增量

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

得分 _____

玩法指南：

* 首先通过掷骰子或其他方法，确定出计数循环的初始值、结束值以及增量

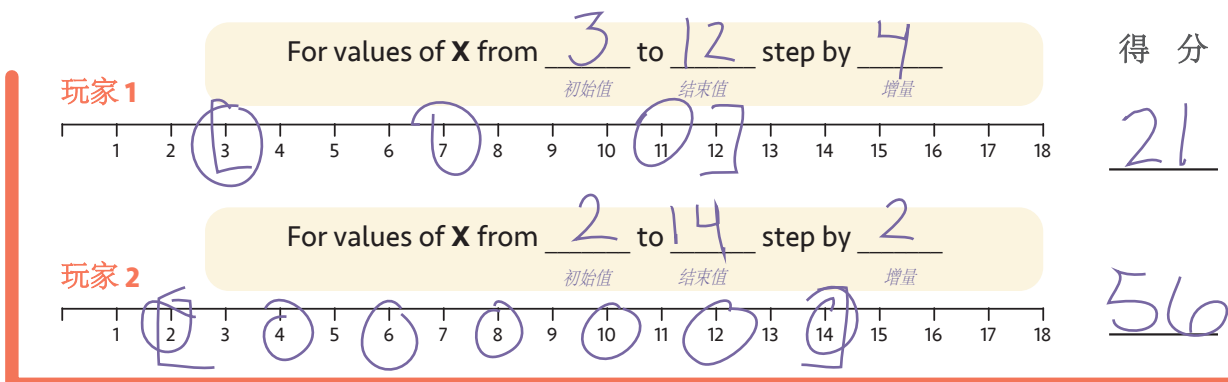
- 在数字辅助刻度上圈出初始值
- 初始值开始，每隔增量数字的数目，圈出下一个数字
- 直到到达结束值为止，圈出结束值

* 最后圈出的所有的数字的和，即为得分

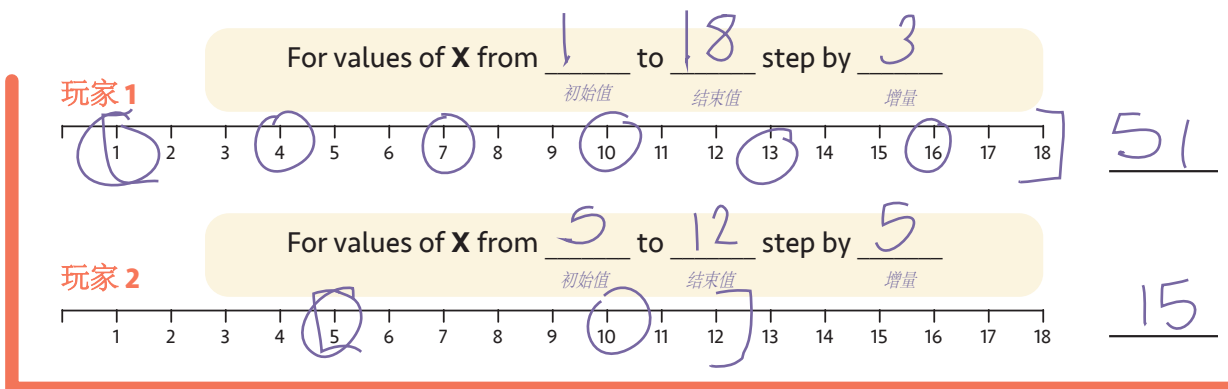
* 看谁的得分高谁获胜；三局两胜

示例

回合 1



回合 2



回合 3

