

Sportowiec

Gra dla 4 graczy. Elementy do gry: pionki, kostka

- Ustawcie pionki, każdy na polu nr.1
- Rzutem kostki określcie, o ile pól przesuwacie pionek.
- Na polach żółtych : nic się nie dzieje bo to pola zwykłe
- Na polach niebieskich : podskocz na jednej nodze 3 razy
- Na polach zielonych : każdy zrobi 5 "nożyc" leżąc na plecach - unosimy nogi i machamy nimi jak nożyczkami.
- Na jednym polu może stać tylko jeden pionek.
- Grę wygrywa ten gracz, który pierwszy doszedł do mety (pole nr. 96).

Kto mistrzem sportu został ?

KTO SPRYTNIJSZY

Przed zagranie w tę grę musicie postarać się o
12 karteczek,

Za zadanie mamy przejść jak najszybciej przez wszystkie pola i stanąć na polu numer 96.
Po wyrzuceniu na kostce 6 oczek, stawiamy pionek na pole numer(1).
Rozpoczynamy podróż spryciarza. Kto pierwszy, ten lepszy.
Rzucając kolejno kostką przesuwamy się o ilość wyrzuconych oczek, zgodnie z numeracją na planszy.

Przed zagranie w tą grę musicie postarać się o :

- 12 kartek, kredki i wyteżyc wyobraźnię.
- Potrzeba, aby na każdej kartce napisać zadanie do wykonania.
- Kartkę złożyć i wszystkie razem wymieszać - to będą wasze losy.
- Stając na pola z budynkami musisz ciągnąć los.
- Czytasz głośno i wykonujesz zadanie.
- Po wykonaniu zadania ruszasz dalej.
- Jeśli komuś trafi się, iż nie wykona zadania, czeka 2 kolejki.

Kto pierwszy doszedł do mety ?

Losy pozostawcie do następnej rozgrywki.

BLOKADA

Gra dla 2 graczy.

- Gra polega na nie dopuszczeniu przeciwnika do przejścia planszy.
- Pionki dzielimy : 1 gracz 3 pionki, drugi gracz 1 pionek.
- Gracz posiadający 3 pionki ma za zadanie blokować posunięcia gracza z jednym pionkiem.
- Każdy z graczy po wyrzuceniu kostką ilości oczek przesuwa swój pionek po liniach prostych.
- Nie można stawiać pionków na pola z budynkami. Gracz posiadający 3 pionki, wyrzuconą ilość oczek może dzielić na pozostałe pionki.
- Gra się kończy, kiedy gracz z 1 pionkiem dotrze na przeciwległą stronę planszy lub gdy gracz z 3 pionkami doprowadzi do zablokowania przeciwnika.

KOLEJKA GÓRSKA

GRA DLA 4 GRACZY.

- Po wyrzuceniu 6 oczek, stawiamy pionek na polu nr. 1 i rozpoczynamy wyścig.
- Nasze zadanie to przejść jak najszybciej przez pola i dojść do mety.
- Rzucając kolejno kostką przesuwamy się o ilość oczek, zgodnie z numeracją na planszy.
- Stając na pole z wieżowcem: - przesuwamy pionek o dwa pola do przodu
- Stając na pole ze sklepem: - przesuwamy pionek o dwa pola do tyłu
- Stając na pole z blokiem: - czekamy jedną kolejkę
- Stając na pole z torem kolejki górskiej : - przemieszczamy się na przeciwległy koniec toru.

Kto wygrał ?

1

2

3

4

wojsko

Tajna akcja Komandosa Jacka

Elementy potrzebne do gry : pionki, plansza, kostka

Stając na pole z numerkiem postępujemy zgodnie z opisem

1. Naucz się w końcu, iż sprzątasz nie dla dowódcy, ale dla siebie również - 5 pól do tyłu.
2. To jest wojsko, a nie marsz słabeuszy, zrób 10 przysiadów z klaskaniem w dłonie.
3. Pszczoły przegoniły cię - z powrotem o 3 pola.
4. Policz, ile czołg na obrazku ma luf, bo jak nie policzysz, to stoisz kolejkę.
5. Pistolecik rozebrałem i poskladać go nie umiem.
Postoisz sobie szeregowy 2 kolejki.
6. No brawo ! Łóżko pięknie pościelone, masz dodatkowy rzut kostką.
7. Wpadka ! Do latryny ci się chciało na służbie !
Stań tam gdzie strzałka ci pokazuje.
8. Za okazaną pomoc rannemu koledze, do przodu o 4 pola.
9. Nie ma co stać, woda nie wyparuje. Masz dodatkowy rzut kostką.
10. Wiesz, zawsze to lepiej ziemniaczki obierać niż toalety szorować.
Powiedz, ile razy obierałeś ziemniaczki? O tyle pól do przodu nie więcej jak 6.
11. Weź rozpęd przed metą i cofnij się o 1 pole.
12. Pisać dużo nie będę, strzałka ci pokaże, gdzie teraz stoisz.
13. Tylko 1 oczko pozwoli ci wygrać, inaczej stoisz 1 kolejkę.

Ta gra jest niezwykła bo każdy kto do mety do zede, Ten Zuch i Wygrał.

Dziękujemy za uwagę i zapraszamy ponownie.

5