

Zasady gier

GRA W GAŚKĘ

Zawartość gry: Plansza do gry, 4 pionki, 1 kostka.

Liczba graczy: 2 – 4.

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie swoim pionkiem na pole 36.

Zasady gry: Każdy z graczy rzuca kostką. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek – przesuwa swój pionek zgodnie z sumą wyrzuconych oczek. Gracz, który trafi na pole z gąską, zagrywa taką samą liczbą punktów.

Gracz, który na starcie wyrzuci „6”, przesuwa się na pole 12.

Gracz, który trafi na pole 33, musi wyrzucić „6”, aby opuścić to pole.

Gracz, który zatrzyma się na polu 10, opuszcza kolejkę.

Gracz, który zatrzyma się na polu 16, opuszcza dwie kolejki.

Gracz, który zatrzyma się na polu 21, wraca na start.

Aby wygrać, należy dotrzeć na pole 36, wyrzucając dokładną liczbę oczek. Jeśli liczba jest zbyt wysoka, gracz cofa się o tyle pól, ile jest „nadliczbowych” oczek.

GRA Z DRABINKAMI

Zawartość gry: Plansza z ponumerowaną trasą, 2 - 4 pionki, 1 kostka.

Liczba graczy: 2 – 4.

Celem tej uproszczonej gry w gąskę jest jak najszybsze dotarcie na ostatnie pole.

Zasady gry: Każdy z graczy wybiera jeden pionek. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Po kolei każdy z graczy rzuca kostką i przesuwa swój pionek zgodnie z liczbą wyrzucanych oczek. Jeśli gracz stanie na polu z palmami, jego pionek korzysta ze skrótu i dociera na szczyt drzewa. Natomiast jeśli gracz trafi na pole z głową węża, jego pionek cofa się na pole znajdujące się na dole ogona węża. Gra toczy się tym trybem aż do momentu dotarcia do mety. Aby dotrzeć na ostatnie pole nie trzeba wyrzucić dokładnej liczby oczek,.

GRA W ŁOWIENIE

2 graczy

ZAWARTOŚĆ: 12 elementów, 2 wędki

Przygotowanie do gry:

Rozłożyć wszystkie elementy grzbietem do góry.

Zasady gry:

Obaj gracze łowią jednocześnie i starają się złowić jak najwięcej elementów.

Kiedy wszystkie elementy zostają złowione, zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą złowionych elementów.

DOTYKAJ I SZUKAJ

Przygotowanie do gry: Włożyć wszystkie elementy do worka.

Z kart utworzyć kupkę – karty powinny być ułożone grzbietem do góry.

Przebieg gry: Pierwszy gracz ciągnie kartę. Następnie wkłada rękę do worka i, dotykając drewnianych elementów, stara się odnaleźć figurę znajdującą się na wyciągniętej karcie. Jeśli mu się to uda, zachowuje kartę, po czym nową kartę ciągnie kolejny gracz. Jeśli zaś się pomyli, przekazuje swoją kartę kolejnemu graczowi i ten z kolei będzie musiał odnaleźć

właściwy element. Za każdym razem drewniane elementy trafiają z powrotem do worka. Kiedy wyczerpie się wszystkie karty, zwycięzcą zostaje ten, kto zgromadził najwięcej kart.

Uwaga, jeśli przez nieuwagę któryś z graczy wyciągnie grzybka, wszystkie zdobyte przez niego karty trafiają z powrotem na kupkę.

Aby oswoić dziecko z grą, możecie dostosować reguły i rozbudowywać je według własnego uznania:

1 – Zacząć od mniejszej liczby drewnianych elementów.

2 – Pozwalać zaglądać do worka.

3 – Następnie utrudnić zasady i zabronić zaglądać do worka.

4 – Dokładać coraz więcej elementów.

5 – W końcu rozgrywać partię zgodnie z normalnymi zasadami, o ile dziecko odpowiednio się z grą oswoiło.

LOTO:

Jeden z graczy lub osoba postronna wyciąga jeden element z worka i ogłasza go graczom. Gracz, który posiada odpowiednią kartę, zachowuje element i kładzie go na swojej karcie. Wygrywa ten, kto pierwszy wypełni swoją planszę.