

Gra w kości

Potrzebujesz:

- 5 kostek do gry
- ołówek/długopis do zapisywania wyników
- Tabele, która znajduje się poniżej

	1 gracz	2 gracz
Jedynki		
Dwójki		
Trójki		
Czwórki		
Piątki		
Szóstki		
Bonus		
Suma		
Trzy jednakowe		
Cztery jednakowe		
Ful		
Mały strit		
Duży strit		
Generał		
Szansa		
Suma		
Razem		

Przepisz kategorie z powyższej tabelki na kartkę. W grze może brać udział tyle graczy ile tylko chcemy.

Kolejek jest 13 w każdej z nich każdy z graczy ma do dyspozycji trzy rzuty. Pierwszy rzut zawsze wykonywany jest wszystkimi kostkami których jest pięć. W drugim i trzecim rzuca się jedynie wybranymi przez gracza kostkami. Można też zrezygnować z tych rzutów jeśli za pierwszym razem wyrzucona jest odpowiednia kombinacja oczek.

Ale jak wyglądają te kombinacje kostek?

W przypadku kategorii: **jedynki, dójki, trójki, czwórki, piątki i szóstki** – zliczamy oczka na kostkach, które mają wartość kategorii jaką próbujemy zaliczyć.

Przykład

Gracz po trzech rzutach kośćmi ma ustawienie takie jak poniżej. W takim razie zlicza ilość oczek na kostkach z liczbą 5 i wynik zapisuje w tabelce w kategorii piątki =15 punktów. Może być tak, że uda się Wam wyrzucić piątki na wszystkich kościach, albo tylko na jednej. Tak samo robimy z innymi kategoriami z górnej części tabelki.



Kategoria: **trzy jednakowe** oraz **cztery jednakowe** – po wyrzuceniu trzech lub czterech jednakowych kości zliczamy wszystkie oczka. Możemy mieć przypadek kategorii trzy jednakowe gdzie będziemy mieli wyrzucone szóstki i zdobędziemy dużo punktów, albo same jedynki i tych punktów będzie mało.

Przykład

Poniżej mamy trzy razy szóstki oraz piątkę i dwójkę. Po zliczeniu wszystkich oczek w kategorii trzy jednakowe wpisujemy 25 punktów.



Ful – jeżeli w wyrzuconych kościach występują trzy jednakowe liczby oczek oraz dwie inne jednakowe. Przykład na zdjęciu poniżej. Liczba punktów to zawsze 25.



Mamy trzy jednakowe – są to trójki oraz dwa jednakowe i są to jedynki. Ułożenie kostek może być inne.

Mały strit - Cztery kości z oczkami po kolei np. 2, 3, 4, 5, albo 1, 2, 3, 4 albo 2,3,4,5
Mały strit jest za 30 pkt. Przykład poniżej



Duży strit – pięć kości z oczkami po kolei 1,2,3,4,5, albo 2,3,4,5,6, Liczba punktów to 40.



Albo



General – liczba oczek na wszystkich kościach jest taka sama. Na przykład poniżej są to piątki. Może być to jakakolwiek liczba. Zdobywamy wtedy zawsze 50 punktów.



Szansa - bez znaczenia od układu kostek gracz uzyskuje sumę oczek ze wszystkich kości.

W każdej turze musimy stworzyć jakąś kombinację. Jeśli się to nam nie uda należy wskazać kategorię gdzie wpisujemy 0 punktów i tracimy możliwość ułożenia jej w przyszłości.

Za pierwszy razem warto grać z powyższą instrukcją.

W trakcie gry należy kombinować co nam się najbardziej opłaci ułożyć.

Na koniec gry zliczamy wszystkie uzyskane punkty.

Gra w wojnę

Potrzebujesz:

- tali kart

W grę może grać dwóch graczy lub więcej.

Zasady:

Przetasowane karty dzielimy rozdajemy wszystkim graczom po równo. W tym samym momencie uczestnicy wyjmują jedną z kart na środek. Osoba, która ma kartę silniejszą zabiera wszystko i kładzie na spód swojej tali. Gdy dwie osoby wystawią taką samą kartę może dojść do wojny. Należy położyć jedną kartę tak by nie był widoczny symbol oraz kolejną tak by każdy zobaczył siłę karty. Osoba z mocniejszym symbolem zabiera wszystko. Może dojść również do pokoju. Czyli uczestnicy sporu uznają, że nie chcą walczyć i zabierają swoje karty ponownie do talii.

Wygrywa ten, który zabierze wszystkie karty przeciwnikowi.

Moc kart od najsłabszej do najsilniejszej:

2 3 4 5 6 7 8 9 10 Walet Królowa Król As

Możesz przygotować swoją własną talię kart, gdzie zastąpić króla i królową ulubionymi postaciami z gry. Talia zawiera 52 karty. Każdej z kart przygotuj po cztery.

Kuku

Potrzebujesz:

- kart do gry

- towarzystwa

Zasady:

Jeden gracz otrzymuje 4 karty, każdy kolejny z graczy dostaje po 3 karty. Reszta kart nie pełni już żadnej roli w grze. Po rozdaniu kart gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara przekazują sobie po jednej nadmiarowej karcie. Jeżeli jakiś gracz ma trzy karty tej samej wartości lub w takim samym kolorze, wygrywa, mówiąc: „kuku!”.

Domowe kręgle

Niech kulą będzie piłka lub piłeczka. Za kręgle mogą ci posłużyć: papierowe kubeczki, roli po papierze toaletowym, klocki takiej samej wielkości.

Rzut do celu

Tutaj możliwości jest naprawdę dużo! Możesz postawić kilka misek, koszyków i rzucać do nich piłeczkami czy zwiniętymi w kulkę skarpetkami. Każdy koszyk to inna ilość punktów. Możesz również wyciąć otwory w dużym kartonie. Każdy otwór innej wielkości.

Statki

Każdy z graczy posiada poniższe plansze. Na jednej zaznacza się swoje statki, na drugiej zaznaczamy pola, które już użyliśmy do zniszczenia przeciwnika.

Twoje statki											Statki przeciwnika										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					

x 5 x 4 x 3 x 2 x 1

Dozwolone statki:

Jednomasztowiec – jedna kratka (cztery sztuki), Dwumasztowiec – dwie kratki (trzy sztuki)

Trójmasztowiec – trzy kratki (dwie sztuki), Czteromasztowiec – cztery kratki (jedna sztuka)

Na przemian podajemy współrzędne by zatopić przeciwnika np. G7, B2, A9

Państwa-Miasta

Potrzebujesz:

- kartek
- długopisu
- przeciwnika

Zasady:

Na początek należy wspólnie ustalić kategorie jakie będą Was obowiązywać. Zawsze jest państwo oraz miasto. Dodatkowe kategorie jakie są często używane to: roślina, zwierzę, rzecz, imię, zawód. Możecie dodać własne.

Wylosowanie litery – jeden z graczy wymienia w pamięci po kolei wszystkie litery alfabetu, zaznaczając głośno moment, w którym zaczyna, zaś inny, wcześniej ustalony gracz, w wybranym przez siebie momencie mu przerywa. Litera, na której przerwano wyliczanie alfabetu, jest właśnie wybraną literą.

Od momentu wylosowania litery wszyscy gracze zaczynają wpisywać do swoich tabelek słowa zaczynające się na wylosowaną literę – do każdej kolumny tabelki po jednym słowie pasującym do danej kategorii. Wpisywanie słów kończy się, gdy któryś z graczy wpisze odpowiednie słowa do wszystkich kolumn tabelki i głośno to oznajmi.

Zliczanie punktów – wszyscy gracze kolejno wyczytują wpisane przez siebie słowa w poszczególne kolumny. Za wpisanie poprawnego słowa, którego żaden z innych graczy nie wymyślił, przyznaje się sobie 2 punkty, za wpisanie słowa, które ktoś inny też wpisał w tę samą kolumnę, przyznaje się sobie 1 punkt. Za brak słowa w danej kolumnie nie dolicza się ani nie odejmuje punktów.