

## GRY NA KARTCE PAPIERU 2

Przy opisie gier korzystałam z kilku informacji na stronie <https://zabawnik.org/wystarczy-kartka-i-dlugopis>

Proponuję kolejnych pięć gier na kartce papieru.

Trzeba odejść od ekranu.

Jedną grę na pewno znacie, a pozostałe...? Gry są przeznaczone dla dwóch graczy.

Gry nr 1, 4 i 5 można ćwiczyć indywidualnie będąc jednym i drugim graczem, ucząc się zasad i strategii.

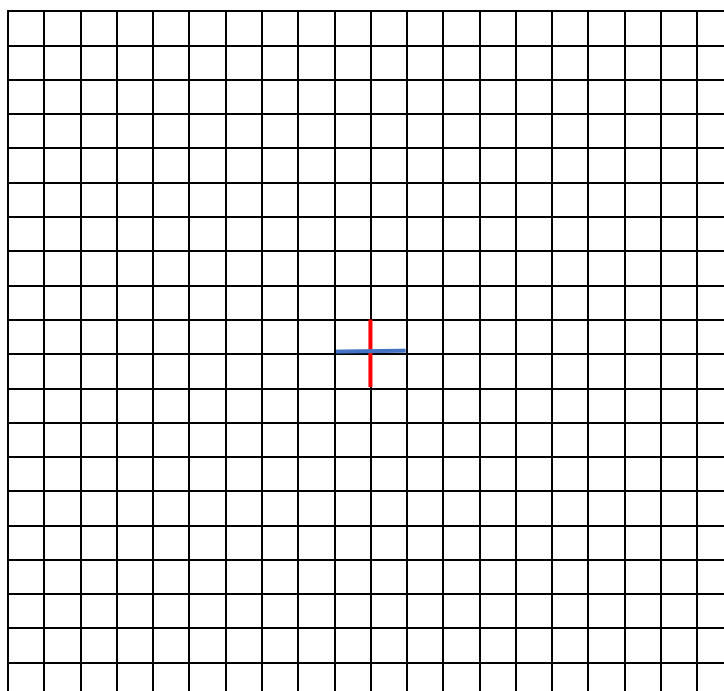
Potrzebne kartki papieru w kratę i kolorowe długopisy.

Można wydrukować załączone plansze.

Namówcie domowników i bawcie się dobrze.

### 1. KTO DOJDZIE DALEJ ?

Dwaj gracze poruszają się na planszy wielkości 20 × 20 kratak. Na środku każdy z nich zaznacza początek swojej trasy – jeden stawia kreskę poziomą, drugi pionową (pisaki w dwóch kolorach) długości dwóch kratak – w ten sposób na środku powstanie krzyżyk. Teraz zawodnicy kolejno przedłużają trasę, zaczynając z dowolnego końca swojego odcinka startowego i zaznaczając dalsze odcinki (pionowo lub poziomo), każdy długości jednej kratki. Drugi koniec oznaczamy kóteczkiem jako początek naszej trasy. Obaj poruszają się tylko wzdłuż linii kratak. Ich trasy mogą się pokrywać, ale nie mogą się przecinać. Gracz nie może dwa razy poruszać się po tym samym odcinku. Wygrywa ten, kto dłużej będzie mógł swobodnie stawiać kolejne kreski. Trzeba się starać jak najbardziej ograniczyć przeciwnikowi przestrzeń, po której mógłby się poruszać, uważając aby nie zostać zablokowanym.



## 2. OKRĘTY ALBO BITWA MORSKA

Gracze rysują na kartce dwa kwadraty o wymiarach 10 x 10 kratek. Na górze nad linią poziomą każdą kratkę oznaczają kolejną literą alfabetu od A do J. Z boku wzdłuż linii pionowej wpisują cyfry od 1 do 10.

W pierwszym kwadracie rozmieszczamy swoją flotę, na którą składa się dziesięć okrętów: cztery łodzie podwodne lub jednomasztowce (każda zajmuje jedną kratkę), trzy ścigacze lub dwumasztowce (po dwie kratki), dwa krążowniki lub trzymasztowce (po trzy kratki) i jeden pancernik lub czteromasztowiec (cztery kratki). Trzeba się dobrze zastanowić, jak rozmieścić okręty na morzu, żeby przeciwnik nie miał łatwego zadania, kiedy będzie się starał je zatopić. Wokół każdego okrętu należy zostawić puste kratki. Okręty mogą być wzdłuż brzegu (linii bocznej), ale nie mogą się stykać (również rogami krater). Zawodnik, który rozpoczyna grę, podaje współrzędne, np. A7, i jeśli kratka jest pusta, przeciwnik odpowiada „pudło”. Teraz on podaje współrzędne i przeciwnik informuje go o rezultacie strzału. Jeśli trafił w okręt, słyszy: „trafiony”. Strzela tak długo, dopóki nie spudłuje. Jeśli trafi w ostatnią kratkę okrętu, przeciwnik musi go o tym poinformować i powiedzieć „zatopiony”. Po zatopieniu całego okrętu osoba atakująca ma prawo do następnego strzału. Dopiero niecelny strzał pozwala na akcję przeciwnika. W czasie wymiany ognia zaznaczamy strzały przeciwnika, np. celne – znakiem x, niecelne – kropką.

W drugim kwadracie (który nie jest obowiązkowy) gracze znaczą swoje strzały. Po zatopieniu okrętu przeciwnika dobrze jest sąsiednie kratki oznaczyć kropkami, ponieważ są one na pewno puste. Łatwiej będzie poruszać się w polu walki i nie strzelać na oślep. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi flotę przeciwnika.

Grę można nieco utrudnić, powiększając kwadrat do wielkości 15 x 15 krater. Powiększamy flotę. Składa się ona teraz z pięciu łodzi podwodnych (po jednej kratce), czterech ścigaczy (po dwie kratki), trzech krążowników (po trzy kratki), dwóch pancerników (po cztery kratki) i jednego lotniskowca (pięć krater). Zasady są takie same. Można ustalić inną wielkość floty.

### OKRĘTY WŁASNE

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

1x4    2x3    3x2    4x1

### OKRĘTY PRZECIWNIKA

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

1x4    2x3    3x2    4x1

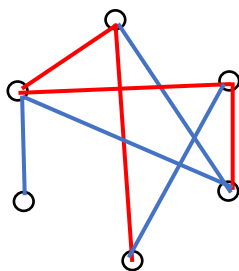


#### 4. KARTOFEL

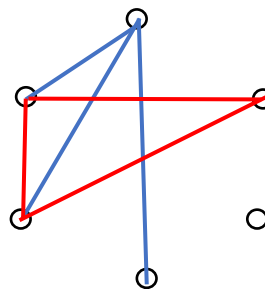
To także gra dla dwóch osób. Na kartce należy napisać w dowolnych miejscach kilkanaście małych, kolejnych liczb np. od 1 do 15. Pierwszy gracz rysuje kółeczko wokół jedynki (to właśnie jest kartofel) i krętą linią łączy ją z dwójką, zakreślając kółko wokół niej. Drugi gracz łączy dwójkę z trójką. W następnych ruchach gracze łączą ze sobą kolejne liczby. Rysowane linie nie powinny się ze sobą stykać ani przecinać. Za takie wykroczenie jest punkt karny. Łącząc liczby gracze starają się utrudnić zadanie przeciwnikowi i szukają takiej drogi aby nie przecinać, lub przecinać jak najmniej linii. Raz rozpoczętą linię należy kontynuować (nie można się wycofać z rozpoczętego ruchu). Wygrywa ten, kto ma mniej punktów karnych.

#### 5. PLASTER MIODU

Na kartce (nie musi być w kratkę) należy zaznaczyć sześć punktów, które będą oznaczały wierzchołki sześciokąta. Zawodnicy kolejno łączą poszczególne punkty (swoim kolorem). Każde dwa punkty można połączyć tylko raz, nie można łączyć wierzchołków w ten sposób, by powstał trójkąt o bokach tego samego koloru. Przegrywa ten, kto nie może już narysować kolejnego odcinka.



*Początek przykładowej rozgrywki.*



*Niedozwolony ruch gracza czerwonego (wierzchołki połączone w trójkąt).*

Do zobaczenia na zajęciach MDK

Aleksandra Stawicka