



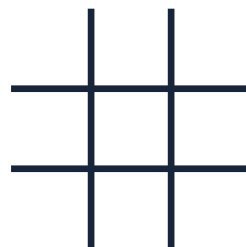
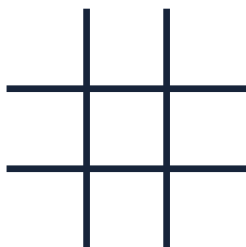
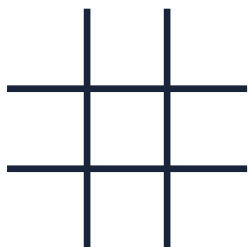
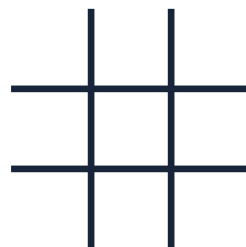
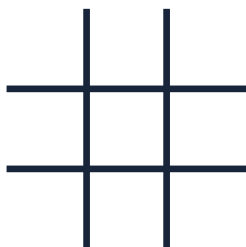
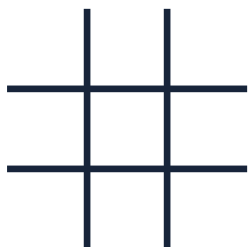
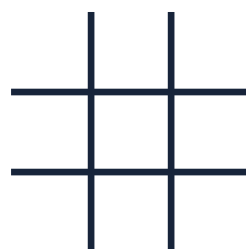
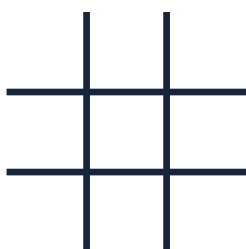
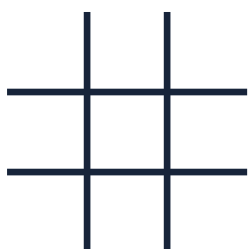
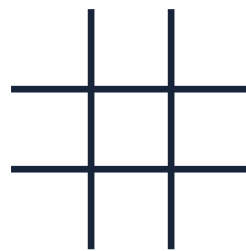
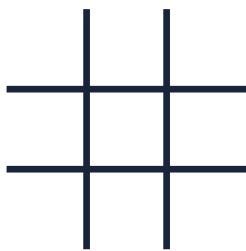
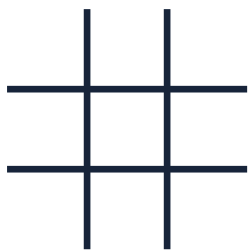
GRY NA KARTCE

Bez ekranu, bez baterii

Kółko i krzyżyk, statki, kropki i kwadraty, szubienica, cztery w rzędzie. Na podróż, do kolejki i na deszczowy dzień.

Kółko i krzyżyk

Dwie osoby. Kto pierwszy ułoży trzy swoje znaki w linii, wygrywa. Na stronie 12 plansz.



Statki

Ustaw flotę: 1 × 4 pola, 2 × 3, 3 × 2, 4 × 1. Statki nie mogą się stykać. Strzelaj, podając np. B7.

Moje statki

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

- Trafiony: X
- Pudło: •
- Zatopiony: zaznacz cały statek

Strzały w statki przeciwnika

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

Statki, plansza 2

Ustaw flotę: 1 × 4 pola, 2 × 3, 3 × 2, 4 × 1. Statki nie mogą się stykać. Strzelaj, podając np. B7.

Moje statki

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

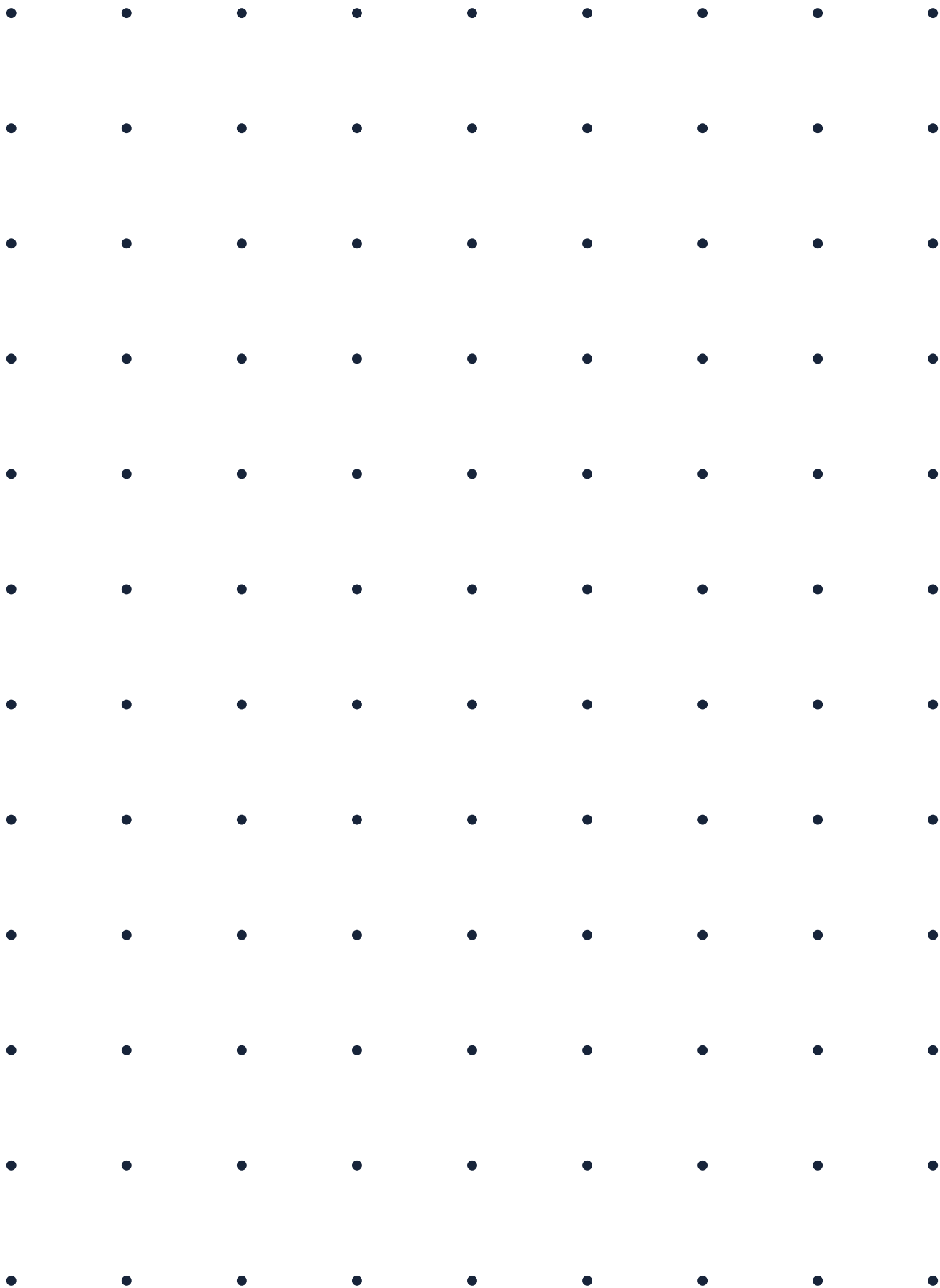
- Trafiony: X
- Pudło: •
- Zatopiony: zaznacz cały statek

Strzały w statki przeciwnika

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

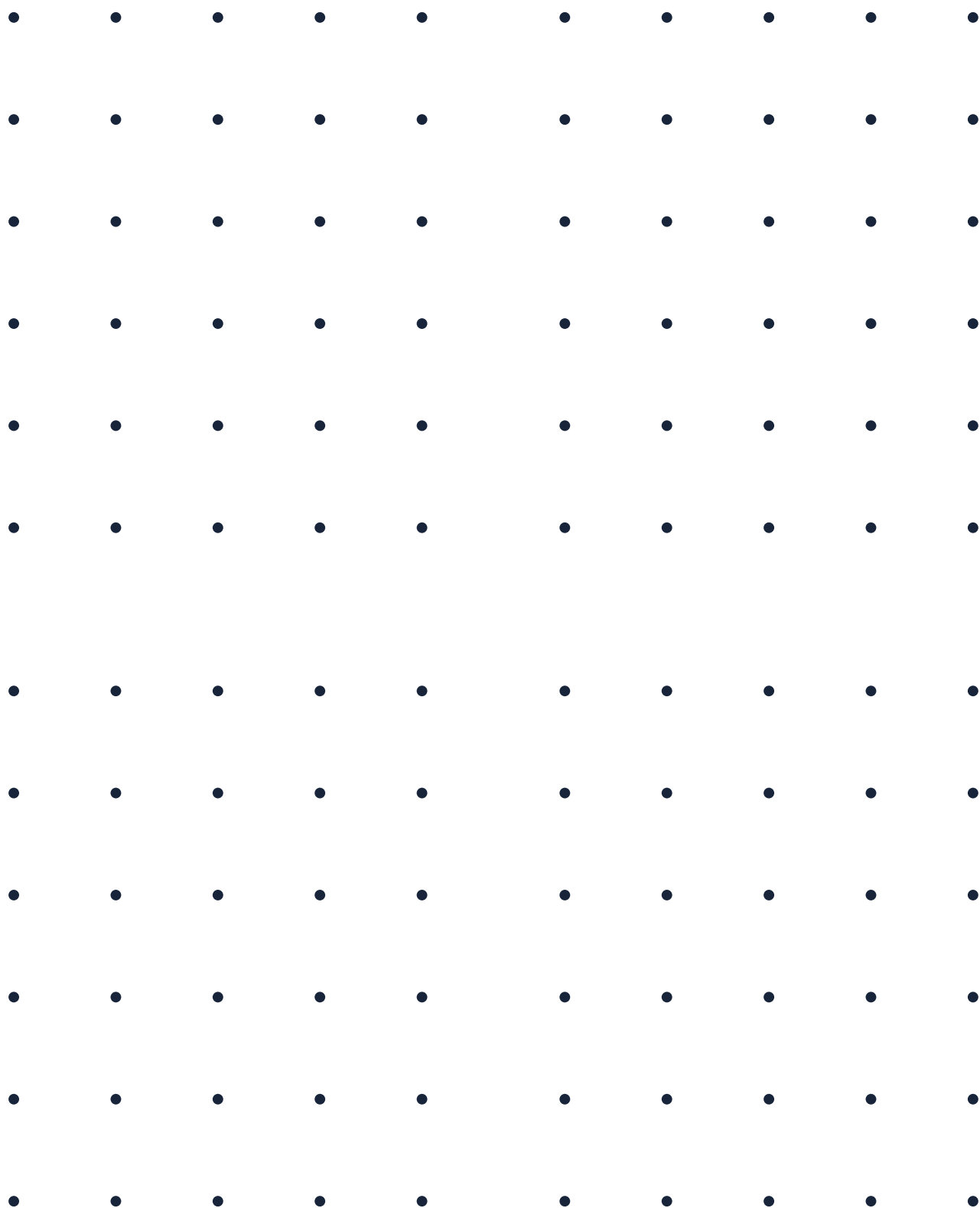
Kropki i kwadraty

Na zmianę łącz dwie sąsiednie kropki linią. Kto zamknie kwadrat, pisze w nim swoją literę i ma dodatkowy ruch.



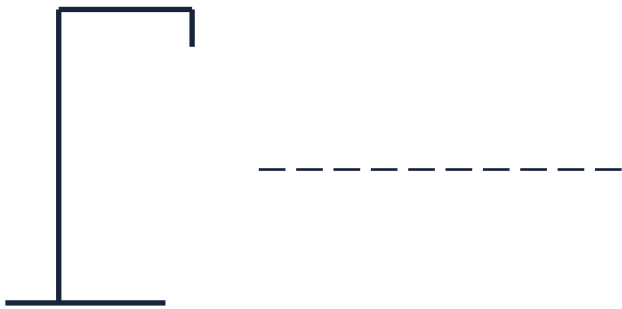
Kropki i kwadraty

Na zmianę łącz dwie sąsiednie kropki linią. Kto zamknie kwadrat, pisze w nim swoją literę i ma dodatkowy ruch.

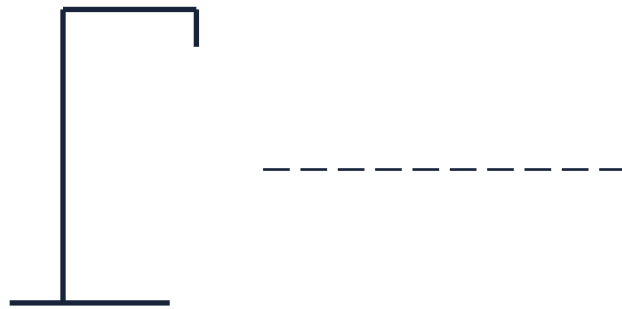


Szubienica (wisielec)

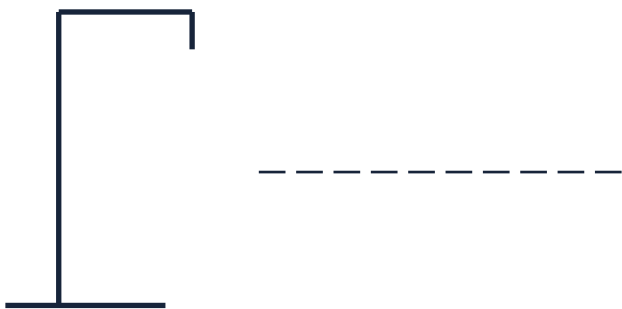
Ukryj hasło, narysuj kreski na litery. Za błędną literę dorysuj część ludzika. 8 plansz.



Użyte litery: _____



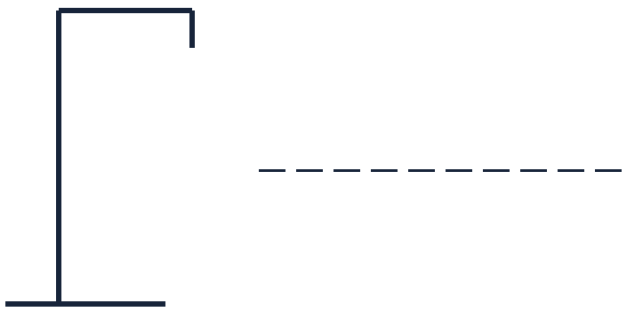
Użyte litery: _____



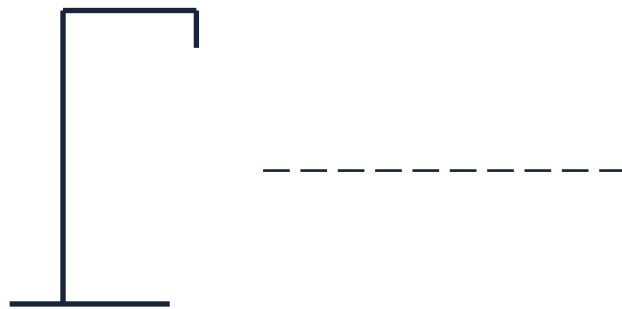
Użyte litery: _____



Użyte litery: _____



Użyte litery: _____



Użyte litery: _____



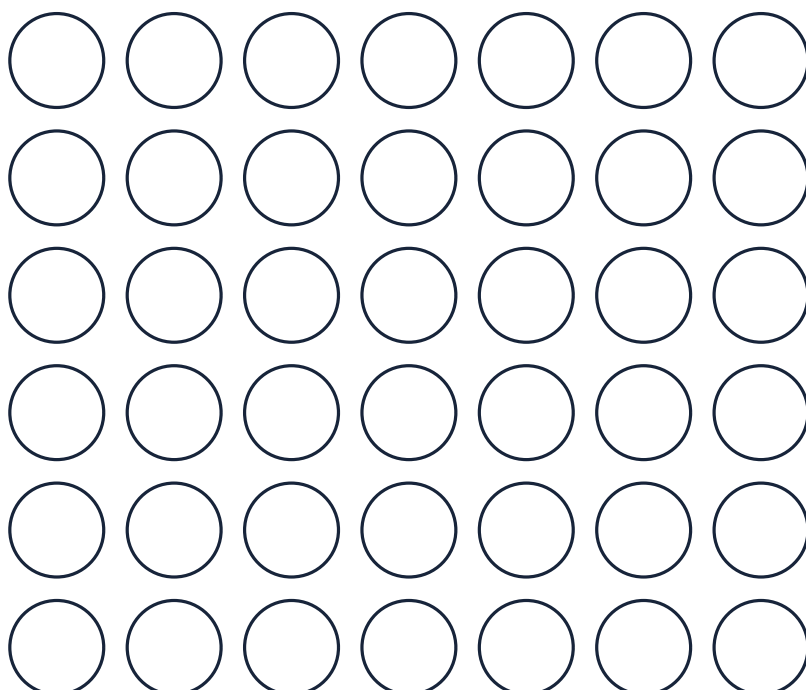
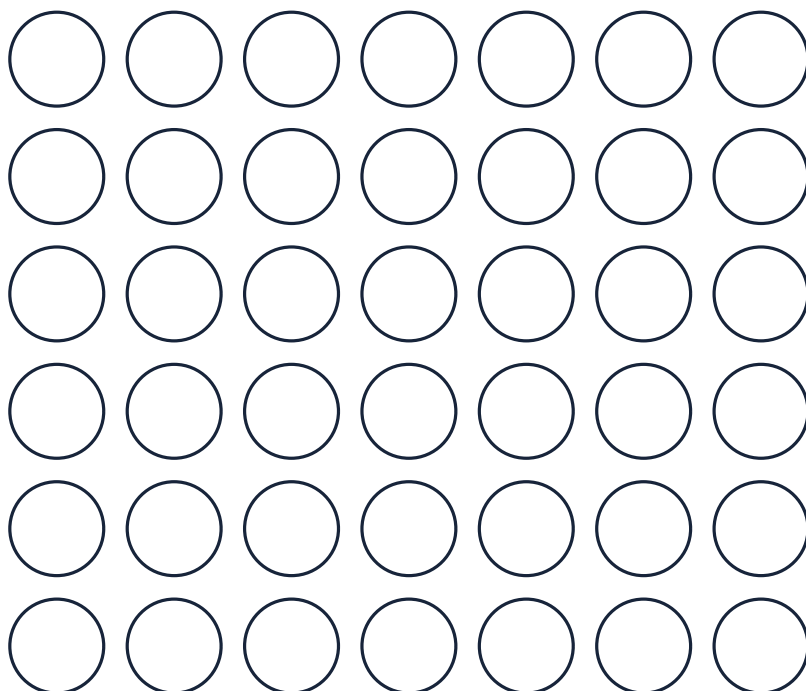
Użyte litery: _____



Użyte litery: _____

Cztery w rzędzie

Dwa kolory kredek. Wybierz kolumnę i pokoloruj najniższe wolne pole. Kto pierwszy ułoży 4 w linii, wygrywa.



Zasady w skrócie

Wszystkie gry są dla 2 osób. Potrzebujesz tylko kartki i długopisu lub kredek.

Kółko i krzyżyk

Jedna osoba rysuje kółka, druga krzyżyki. Kto pierwszy ułoży trzy w linii (poziomo, pionowo, ukośnie), wygrywa. Remis, gdy plansza jest pełna.

Statki

Każdy gracz ustawia swoją flotę, nie pokazując jej drugiej osobie. Strzelasz, podając pole (np. B7). Przeciwnik odpowiada: pudło, trafiony, zatopiony. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi całą flotę.

Kropki i kwadraty

Na zmianę łączycie dwie sąsiednie kropki poziomą lub pionową linią. Kto domknie czwarty bok kwadratu, wpisuje w nim swoją literę i rysuje jeszcze raz. Wygrywa, kto ma więcej kwadratów.

Szubienica

Jedna osoba wymyśla hasło i rysuje tyle kresek, ile ma liter. Druga zgaduje litery. Błędna litera to kolejna część rysunku: głowa, tułów, ręce, nogi. Gdy rysunek jest kompletny, przegrywasz.

Cztery w rzędzie

Każdy gracz ma swój kolor. Na zmianę zamalowujecie najniższe wolne pole w wybranej kolumnie, tak jakby żetony spadały. Kto pierwszy ułoży cztery w linii, wygrywa.