

ZEGAR

Pomoce: tarcza zegara, 12 pionków lub żetonów, guzików

Reguły: na planszy w kółkach oznaczających godziny ustawiamy dwanaście pionków dowolnego koloru.

Zawodnicy na zmianę usuwają z planszy 1, 2 lub 3 pionki. Jeśli zdejmowane są 2 lub 3 pionki to muszą to być pionki sąsiednie, tzn. stojące na kolejnych godzinach. W każdym swoim ruchu zawodnik musi usunąć przynajmniej jeden pionek.

Przegrywa ta osoba, która zostanie zmuszona do zdjęcia z planszy pionka stojącego na godzinie dwunastej (tzn. na czarnym polu).

Modyfikacja:

Wygrywa ta osoba, która zdejmie z planszy ostatni pionek (albo dwa czy trzy ostatnie).

