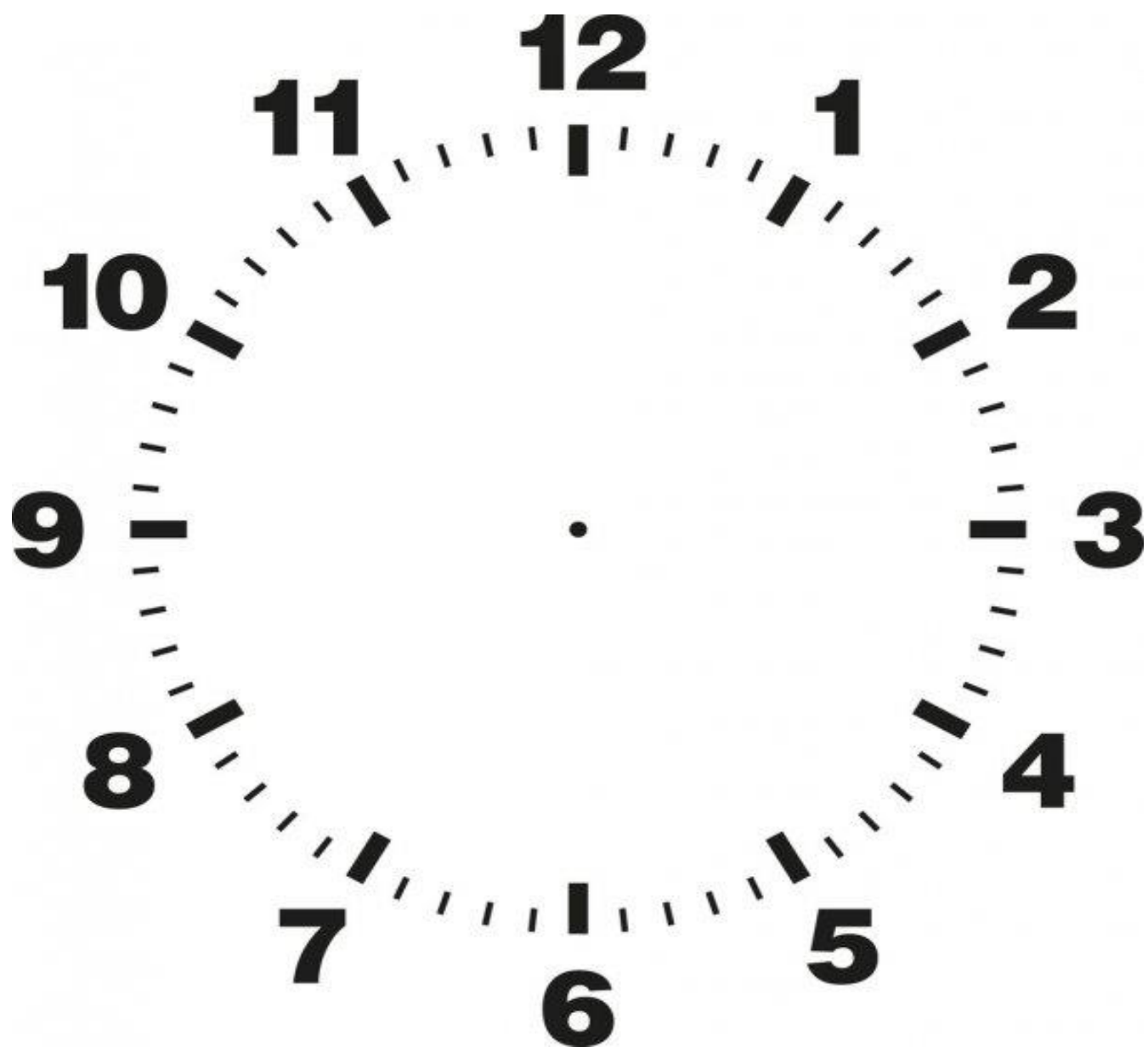




DWIE GODZINY

Pomoce: plansza do gry (tarcza zegara) dla każdego gracza, wskazówka minutowa dla każdego gracza (opcjonalnie również wskazówka godzinowa), dwie kostki do gry, kartka, długopis do zapisywania punktów.

Reguły: grę rozpoczynamy ustawiając wskazówki na godzinę np. 1:00. Gracz rzuca dwiema kostkami. Liczby na kostkach można dodać, odjąć, pomnożyć lub podzielić. Wynik wybranego przez gracza działania to liczba minut, o które może przesunąć wskazówkę minutową po tarczy.

Np. gracz wyrzucił 4 i 5 i dodał liczby, ustawia zatem wskazówki na 1:09. Gra trwa tak długo, aż każdy z graczy ustawi swoje wskazówki na 3:00.

Po drodze gracze zdobywają punkty:

1 pkt. - gdy uda im się stanąć na 1:05, 1:10, 1:20, 1:25, 1:35, 1:40, 1:50, 1:55 i analogicznie 2:05, 2:10 ...

2pkt. – gdy uda ci się stanąć na 1:15, 1:45, 2:15, 2:45

3 pkt. – gdy uda ci się stanąć na 1:30, 2:30

4 pkt. – gdy uda ci się stanąć na 2:00

Wygrywa gracz, który przez te dwie godziny zdobędzie najwięcej punktów.

Modyfikacja:

Grę możesz zacząć od dowolnej godziny, trwać może dłużej lub krócej w zależności od potrzeb.