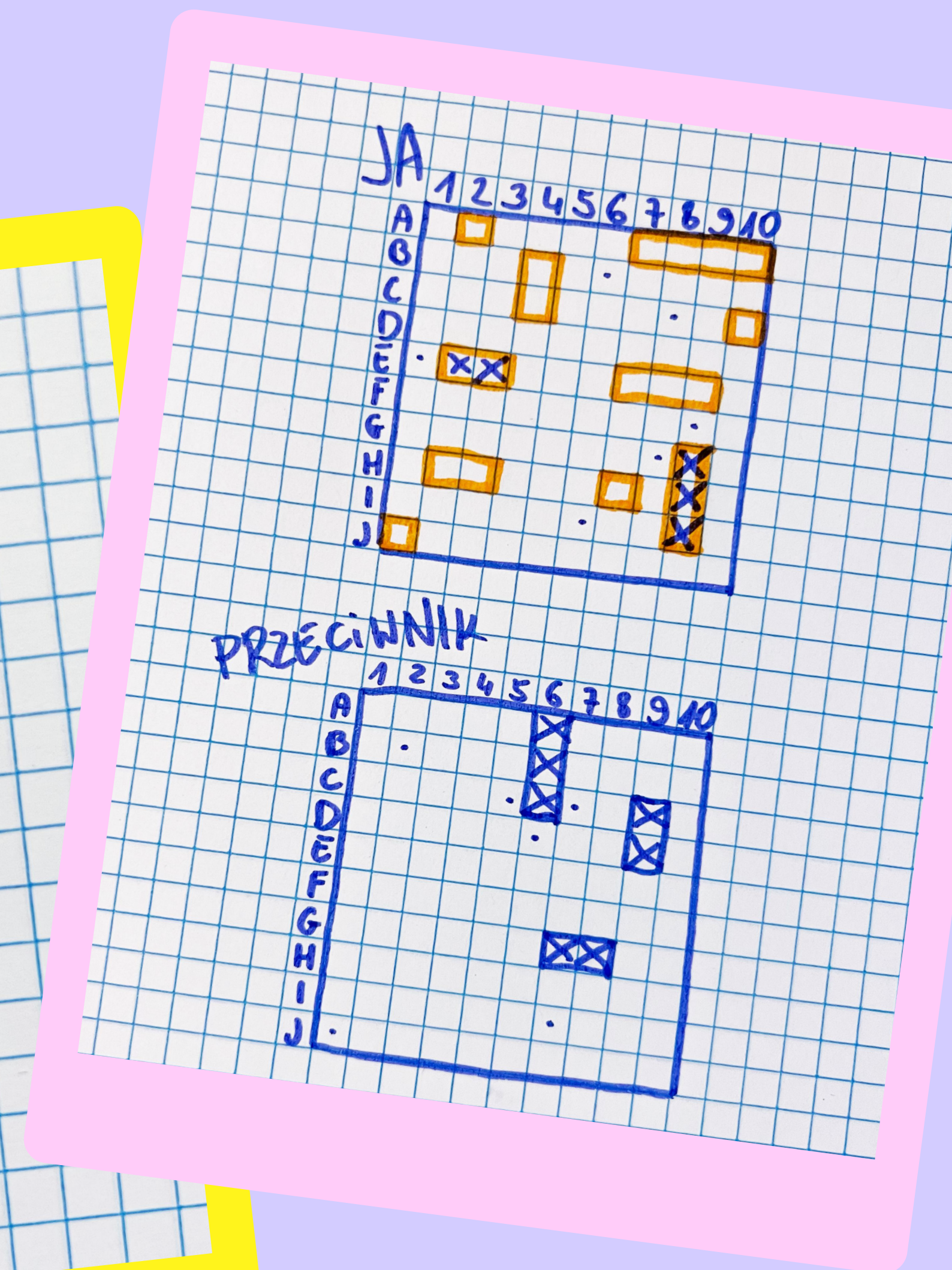
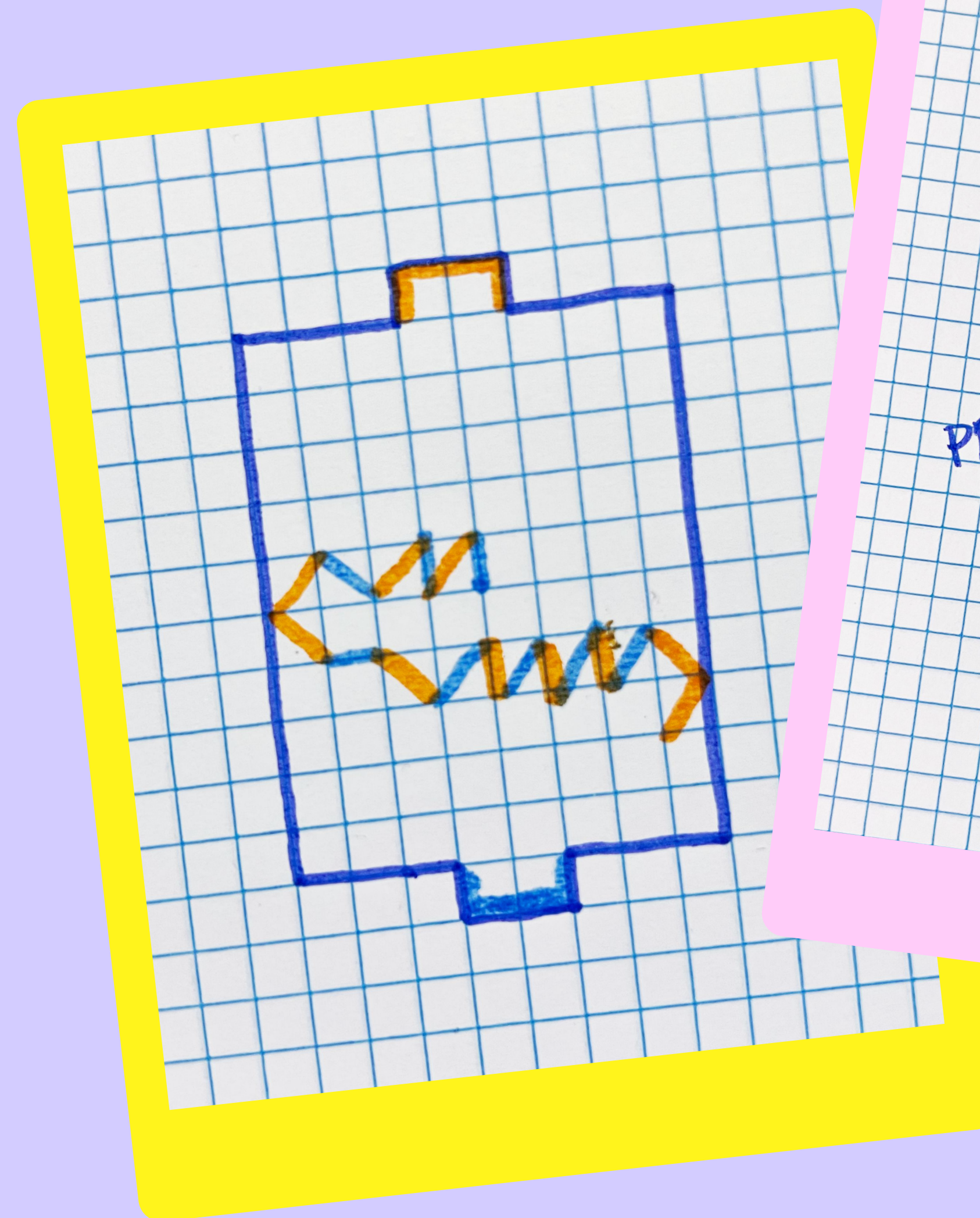


Katalog Marzeń™

Gry na kartce

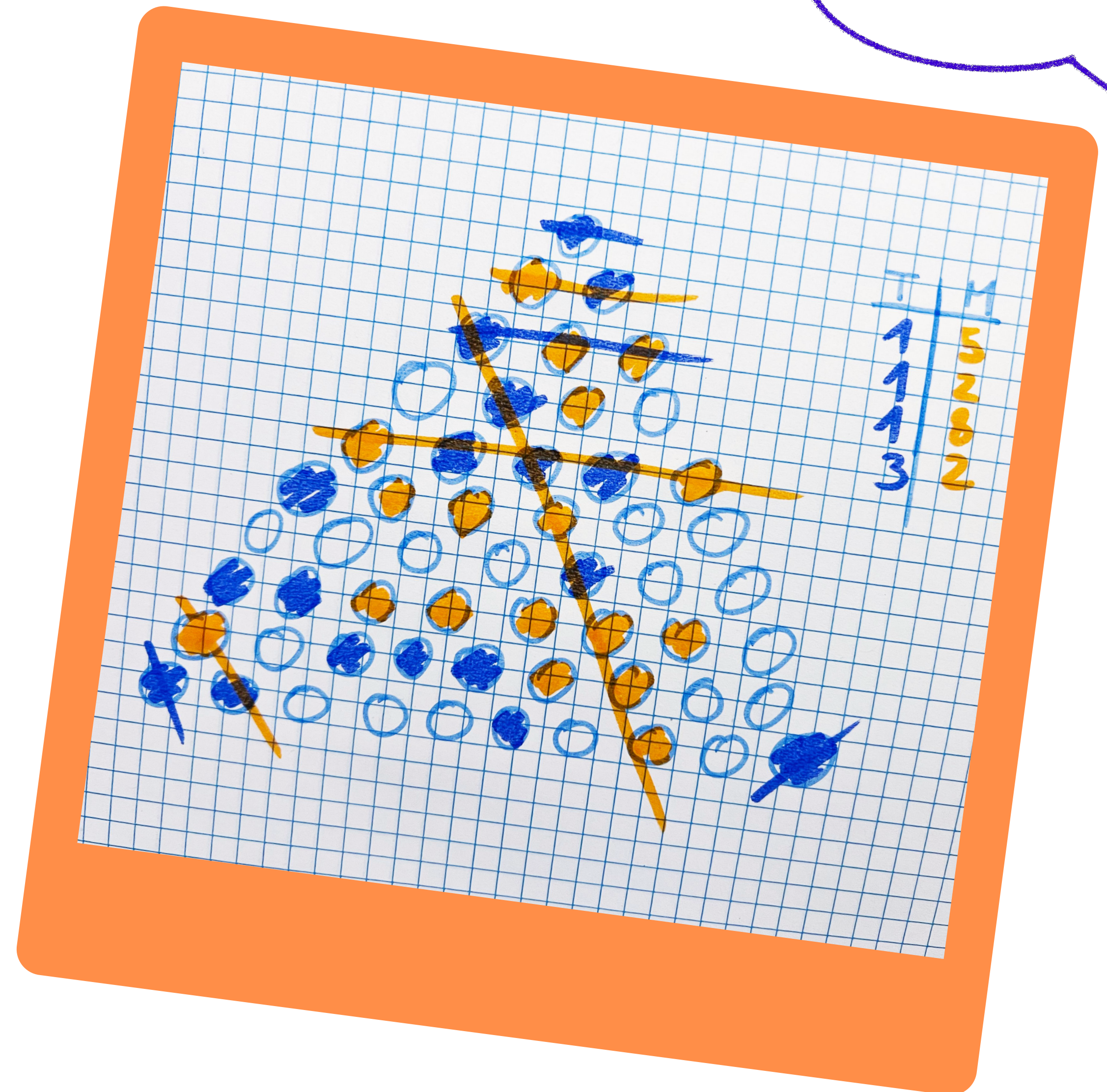
do których wystarczy Ci
kartka papieru i długopis



Ziemniaki

- Gra polega na skreślaniu kolejnych ziemniaków, gracze naprzemiennie zamazują jedną pyrę
- Osoba, która skreśli ostatni ziemniak w rzędzie dostaje tyle punktów ile było kartofelków w danym rzędzie (jeśli jednocześnie kończymy dwa rzędy to zliczamy punkty z obu)
- Ten, kto zdobędzie najwięcej punktów wygrywa!
- Przegrany stawia frytki, smacznego!

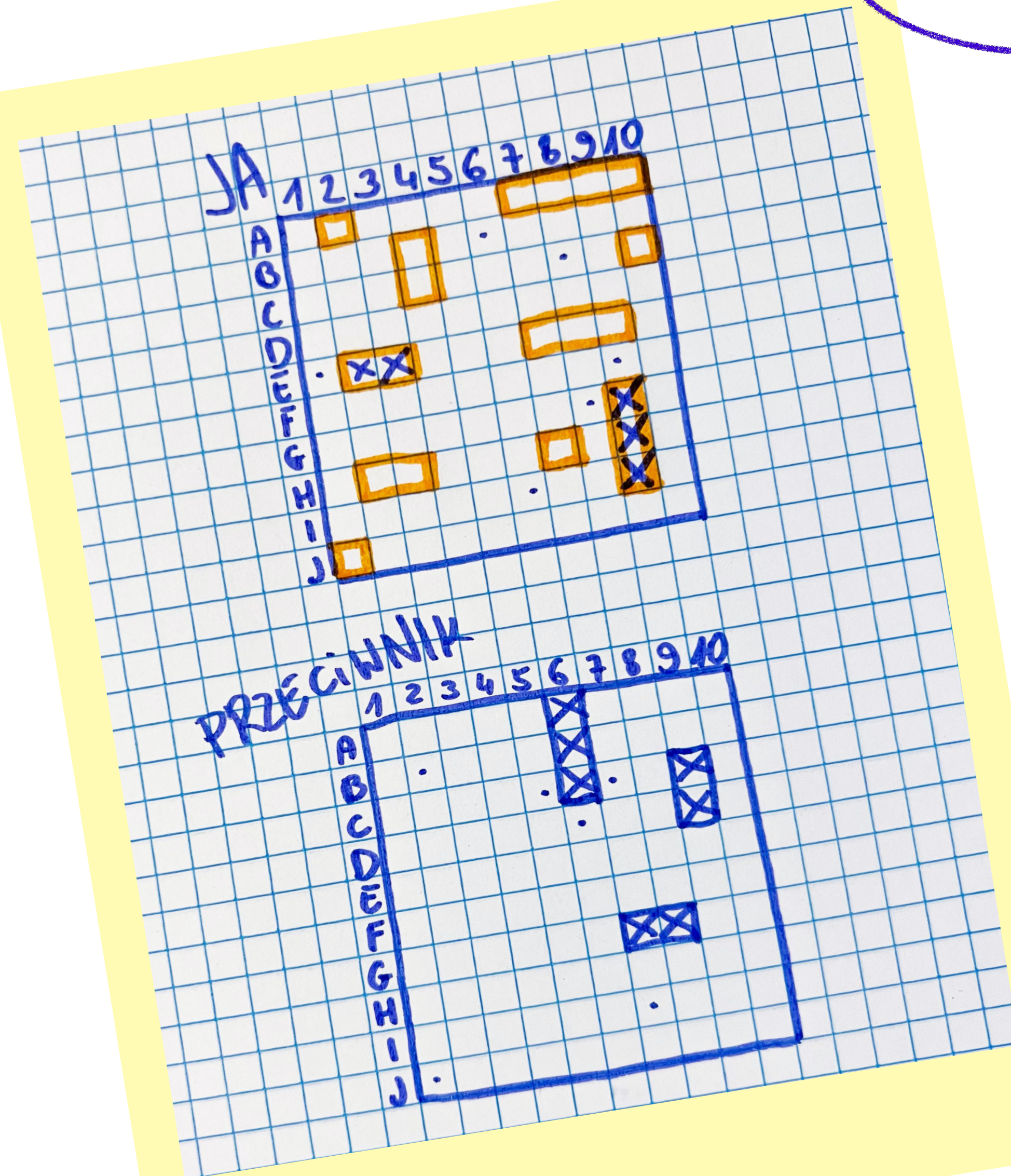
2 osoby



Statki

- Gra polega na odgadnięciu pozycji wszystkich statków przeciwnika
- Każdy z obu graczy rysuje na kwadracie 10x10 statki tak jak na wzorze obok (4x1-masztowiec, 3x2, 2x3, 1x4). Statki nie mogą się ze sobą stykać, nawet rogami
- Gracze naprzemiennie „strzelają” do siebie. Jeśli strzał był trafiony – gracz otrzymuje dodatkowy ruch
- W momencie trafienia w ostatni element statku, gracz, którego okręt został zestrzelony, informuje o tym przeciwnika komendą „trafiony – zatopiony”
- Przegrany zabiera zwycięzcę na lekcję nurkowania

2 osoby



Państwa - Miasta

kilka osób

- Gra polega na wypisaniu słów pasujących do danej kategorii dla wylosowanej litery
- Na kartce rysujemy tabelę i w nagłówkach kolumn wpisujemy kategorie (wg uznania, pomysłowości i zainteresowań graczy)
- Kolejni gracze losują litery, np. mówiąc w myśli alfabet i podając literę, na której inny gracz powiedział „stop”
- Wszyscy wypełniają tabelę (w ciszy) do czasu aż pierwszy gracz skończy
- Za słowa, które się nie powtarzają gracz otrzymuje 15 punktów; za słowa, które się powtarzają u innych -10 punktów. Jeśli tylko jeden gracz wypełnił daną kategorię, otrzymuje on 20 punktów
- Zwycięzca wybiera do jakiego pokoju zagadek się wspólnie wybieriecie

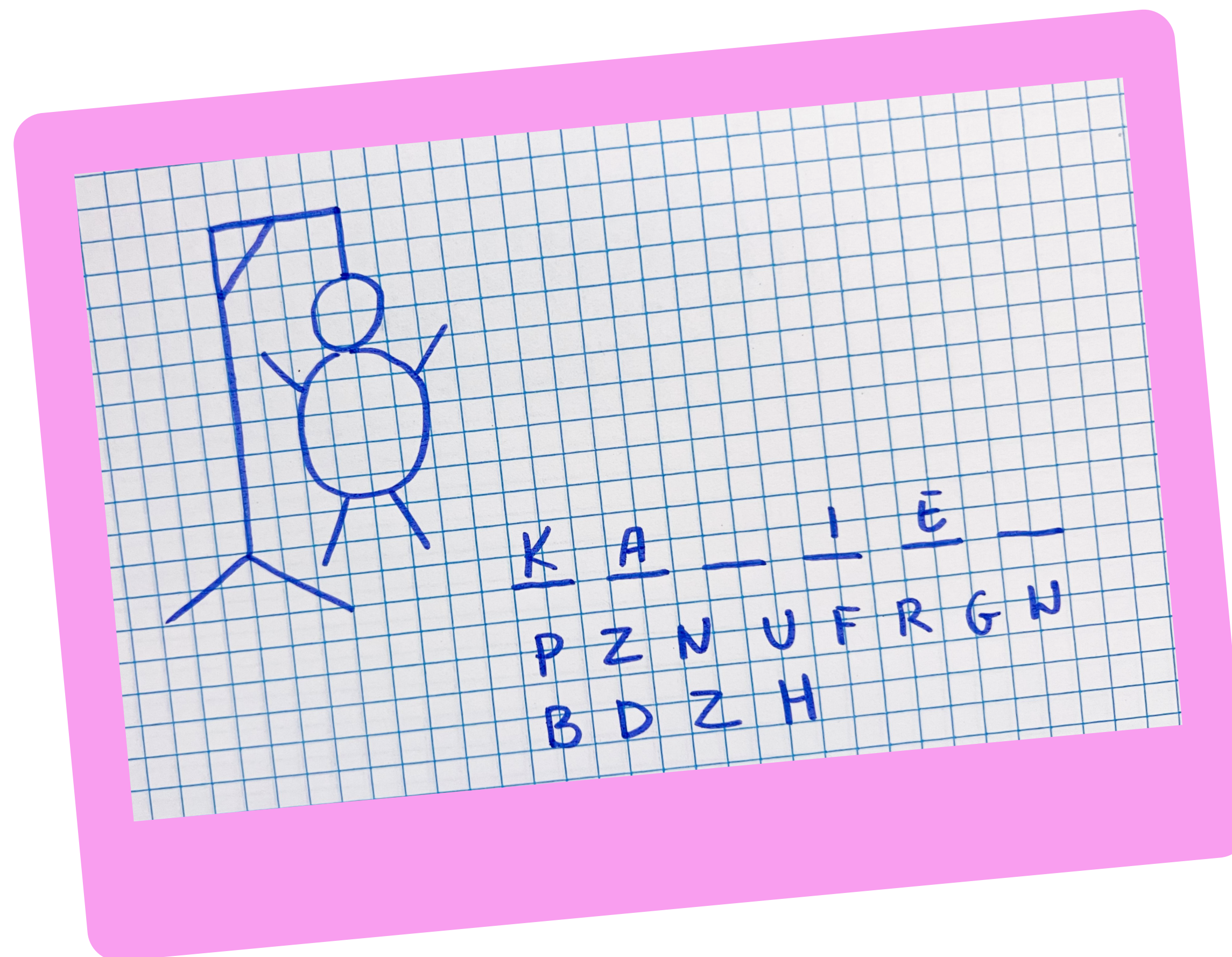


L.	PAŃSTWO	MIASTO	ZWIERZĘ	ROŚLINA	IMIĘ
D	DANIA	DĘBKI	DZIK	DYNIA	DAREK
A	AUSTRIA	AUGUSTÓW	ANTYLOPA	ANANAS	ALICJA
M	MAROKO	MADRYT	MUŁ	MECH	MARTA
R	RUMUNIA	RZESZÓW	RYŚ	RÓŻA	ROBERT

Szubienica

- Celem gry jest odgadnięcie hasła, które wymyślił przeciwnik
- Gracz, który wymyśla słowo rysuje tyle kreseczek ile jest liter w wymyślonym słowie, a gracz, który zgaduje podaje kolejne litery
- Poprawnie odgadnięte litery są wpisywane na odpowiednie miejsca zgadywanego słowa
- Za każdą błędną literę dorysowywany jest kawałek szubienicy
- W tej grze ważna jest zabawa, możecie wiszącemu ludzikowi dorysowywać oczy, buźkę, nos, uszy, etc. aby dać rywalowi szansę na zgadnięcie

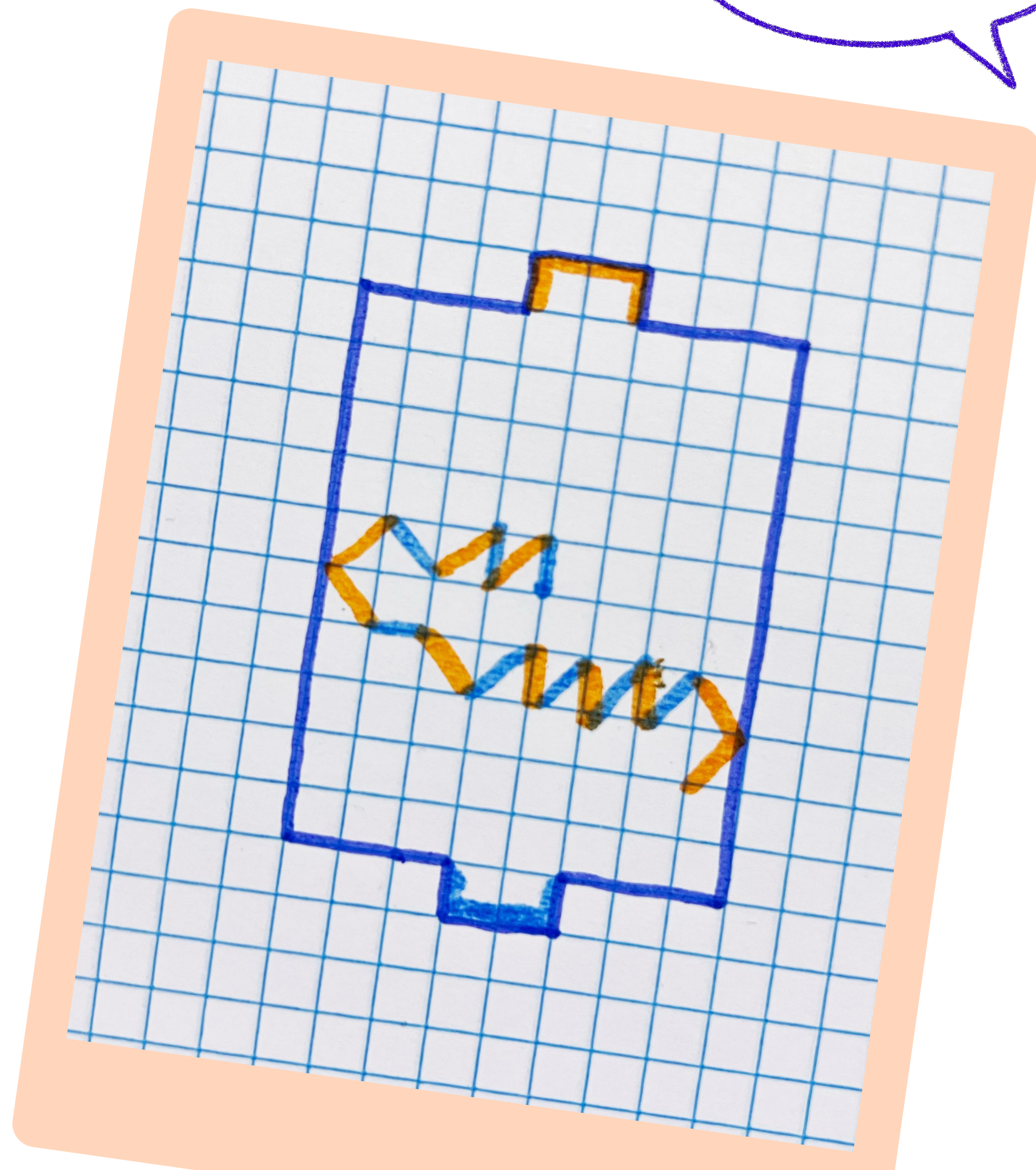
kilka osób



Piłkarzyki

- Celem gry jest dotarcie do bramki przeciwnika
- Należy narysować boisko wraz z bramkami – im większe, tym dłuższa będzie rozgrywka
- Gra rozpoczyna się od ruchu na środku boiska – pierwszy gracz rysuje linię wzdłuż lub po przekątnej jednej kratki
- Kolejny gracz wykonuje swój ruch od miejsca, w którym skończyła poprzednia osoba
- Jeśli piłka wróci do punktu, w którym już była, następuje odbicie – przyznanie graczowi dodatkowego ruchu
- Piłka nie może być prowadzona wzdłuż linii boiska ani pokrywać się z istniejącymi już liniami
- Gra się kończy po strzeleniu bramki lub „samobójcu” przeciwnika

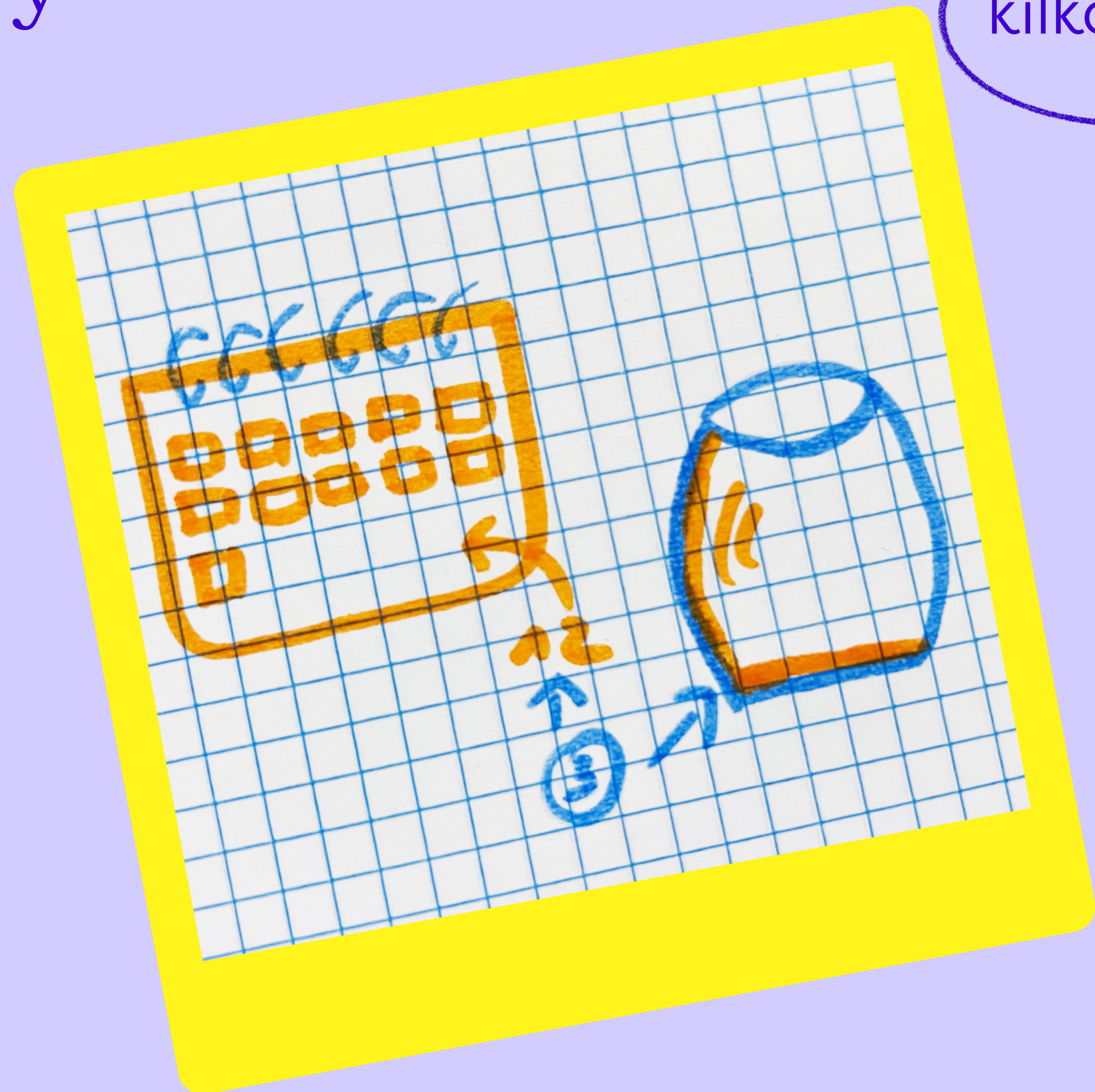
2 osoby



Rysunkowe kalambury

kilka osób

- Celem gry jest odgadnięcie hasła, które narysuje inna osoba
- Na następnej stronie przygotowaliśmy kilkanaście propozycji haseł, które możecie wydrukować, wyciąć i wylosować. Zachęcamy oczywiście do samodzielnego wymyślania kreatywnych haseł!



Kwiecień plecień bo
przeplata trochę zimy,
trochę lata

Lepszy wróbel w garści niż
gołąb na dachu

Czas to pieniądz

Bliższa koszula ciała

W marcu jak w garncu

Fortuna kołem się toczy

Diabeł tkwi w szczegółach

Kłamstwo ma krótkie nogi

Bez pracy nie ma kołaczy

Apetyt rośnie w miarę
jedzenia

Jedna jaskółka wiosny
nie czyni

Jak Cię widzą,
tak Cię piszą

Nie chwal dnia przed
zachodem słońca

Grosz do grosza,
a będzie kokosza

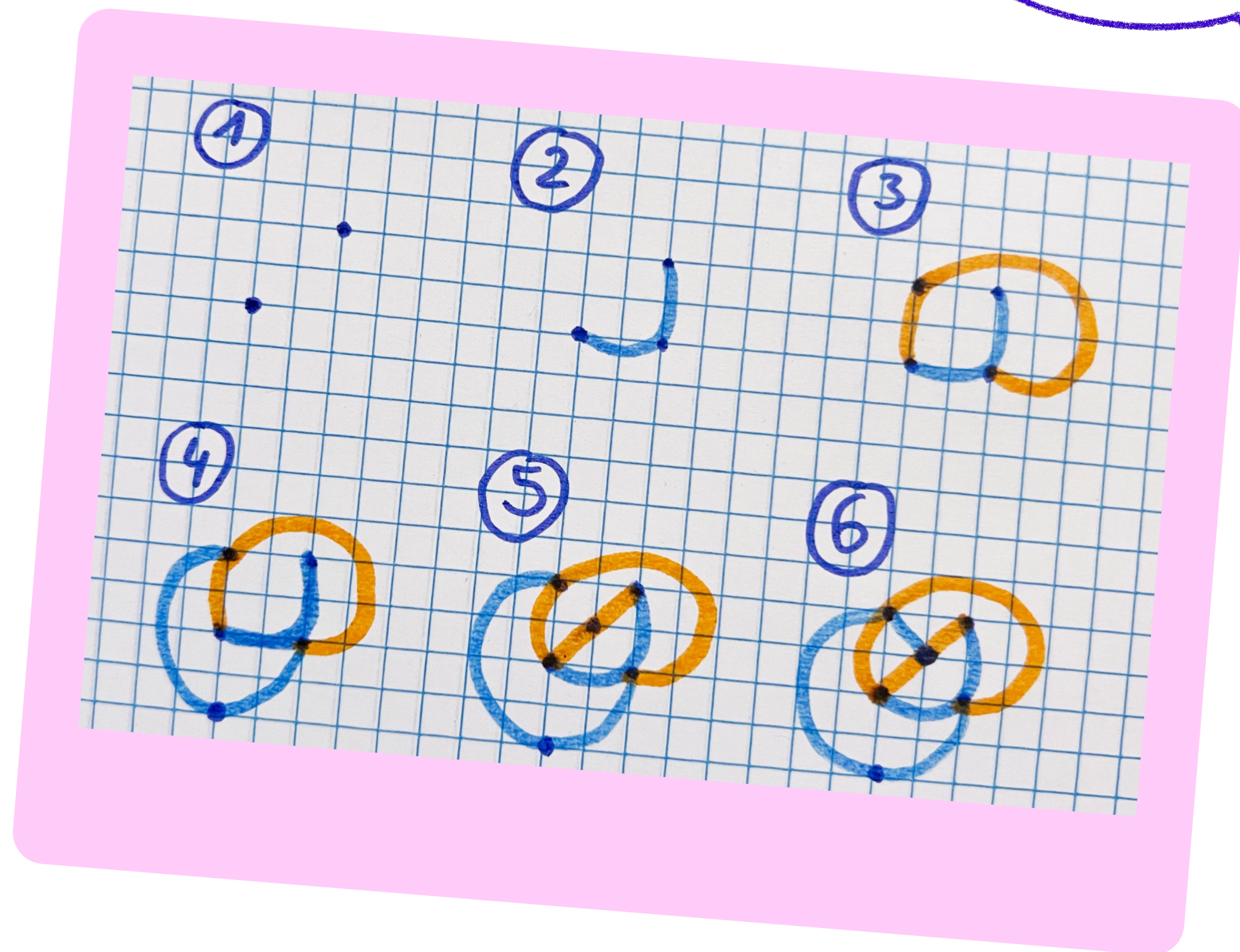
Nie daleko pada jabłko
od jabłoni

Cicha woda brzegi rwie

Kropki

- Gra rozpoczyna się od narysowania na kartce określonej liczby kropek
- Następnie, każdy z graczy kolejno rysuje linie łączące dwie kropki
- Na powstałych liniach rysuje się jeszcze jedną kropkę
- Z jednej kropki mogą wychodzić max. 3 linie, w tym linie nie mogą przecinać innych linii
- Wygrywa osoba, która wykona ostatni możliwy ruch

2 osoby





Katalog Marzeń™

Z nami lepiej
spełniać marzenia

www.katalogmarzen.pl

+48 739 102 990

biuro@katalogmarzen.pl

ul. Kijowska 5, 03-738 Warszawa