

Rozgrywka polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle oczek, ile wskazuje kostka, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki. Na planszy znajdują się pola specjalne – jeżeli pionek zatrzyma się na polu niebieskim (tam gdzie widnieje początek drabiny) może wspiąć się na sam jej szczyt, szybciej pokonując drogę do mety. Jeżeli stanie na czerwonym polu, gdzie namalowany jest ogon lub głowa węża - zjeżdża po wężu w dół planszy. Aby zakończyć grę, należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, ile brakuje do mety

### 38. Węże i Drabiny Arytmetyczne (gra dla 4 osób)

Rozgrywka polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle oczek, ile wskazuje kostka, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki. Na każdym polu znajduje się matematyczne działanie - zadaniem gracza jest podanie prawidłowego wyniku. Jeżeli poda nieprawidłowy iloczyn (wynik mnożenia) traci kolejkę. W razie wątpliwości co do prawidłowości wyniku, przeciwnik zawsze może go skontrolować za pomocą kalkulatora. Uwaga! Na planszy znajdują się pola specjalne – jeżeli pionek zatrzyma się na polu niebieskim (tam gdzie widnieje początek drabiny) i odpowie prawidłowo – może wspiąć się na sam jej szczyt, szybciej pokonując drogę do mety. Jeżeli stanie na czerwonym polu, gdzie namalowany jest ogon lub głowa węża - zjeżdża po wężu w dół planszy, tym samym oddalając się od upragnionego celu. Aby zakończyć grę, należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, ile brakuje do mety

### 39. Mnożenie (gra dla 4 osób)

Rozgrywka polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle oczek, ile wskazuje kostka, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki. Na każdym polu znajduje się matematyczne działanie - zadaniem gracza jest podanie prawidłowego wyniku. Jeżeli poda nieprawidłowy iloczyn (wynik mnożenia) traci kolejkę. Celem gry jest możliwie szybkie dotarcie do mety.

## GRY NA PLANSZY GRZYBOBRANIA

### 40. Grzybobranie (gra dla 4 osób)

Do tej gry potrzebne będą grzybki, pionki i kostka. Grzybki należy ustawić na odpowiednich polach. Brązowe( jadalne) – na polach brązowych , czerwone ( trujące) na polach czerwonych. Gracze ustalają między sobą kto będzie rzucił kostką jako pierwszy. Uczestnicy gry poruszają się po planszy pionkami ,zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli gracz stanie na polu na którym znajduje się grzybek to zabiera go i odkłada na bok. Wygrywa ten gracz , który zbierze największą ilość jadalnych grzybków.

### 41. Grzybobranie z przygodami (gra dla 4 osób)

Grzybki należy ustawić na odpowiednich polach. Brązowe( jadalne) – na polach brązowych , czerwone ( trujące) na polach czerwonych. Gracze ustalają między sobą kto będzie rzucił kostką jako pierwszy. Uczestnicy gry poruszają się po planszy pionkami ,napotykając po drodze liczne przeszkody. Jeżeli gracz stanie na polu na którym znajduje się grzybek to zabiera go i odkłada na bok. Wygrywa ten gracz , który zbierze największą ilość jadalnych grzybków. Jeżeli gracze zebrali taką samą ilość grzybków to wygrywa ten kto pierwszy dotarł do mety. Na polach specjalnych można natrafić na przygody, których opis znajdziesz tu:

*\*Mrówki rozeszły się po całej ścieżce, przeskakujesz o trzy pola do przodu*

*\*Przechodzisz z przez Bobra tamę przesuwasz się pięć pól do przodu*

*\*Znajdujesz skrót za pajęczyną*

*\*Pokazujesz Jeżowi jabłuszko i w wolne miejsce grzybka odkładasz*

*\*Wystraszyłeś sarenkę i cofasz się o pięć pól*

*\*Dajesz Zajczkowi marchewkę idziesz dwa pola do przodu*

*\*Pokazujesz orzeszka wiewiórcę i rzucasz kostką jeszcze raz*

*\*Odganiaś lisa od ptasiego gniazda zyskujesz kolejkę*

*\*Wpadasz w kretowisko, wracasz na start i tracisz wszystkie grzybki*

*\*Chowasz się przed dzikiem, więc cofasz się o trzy pola*

*\*Sowa pokazuje ci skrót do samej mety*

*\*Wystraszyłeś węża i gubisz jeden z grzybków*

[5] - prawy czulek

[5] - lewy czulek

[4] - prawe oko

[4] - lewe oko

[3] - trzy nogi z prawej

[6] – ogonek

[3] - trzy nogi z lewej

Wygrywa ten kto narysuje najszybciej swojego robaka.

## GRY W KARTY

### 82. Wojna (gra dla 2 osób)

Gra przeznaczona jest dla dzieci do lat 6. Celem gry jest zdobycie wszystkich kart. Do tej gry wykorzystujemy talie złożoną z 24 kart. Najstarszą kartą jest as, potem kolejno król., dama, walet , 10, 9. Karty rozdaje się po równo graczom którzy układają je w stosach. Gra polega na jednoczesnym położeniu po jednej karcie z wierzchu stosu przez każdego z graczy. Gracz który wyłożył silniejszą kartę zabiera obie i wkłada pod spód swojego stosu. W przypadku gdy gracze położą karty o tej samej wartości np dwie „dziewiątki” mamy do czynienia z „wojną”. W takiej sytuacji gracze kładą kolejną kartę koszulką do góry i kolejną jeszcze raz ale tym razem odkrywają kartę. Gracz z wyższą kartą zbiera je wszystkie.

Wygrywa gracz który zdobędzie wszystkie karty.

Gracze mogą również ustalić czas gry, wtedy wygrywa gracz który na konie gry ma więcej kart.

### 83. Świnia (gra dla 2 –6 osób)

W grze może brać udział dowolna ilość kart i dowolna ilość zawodników. Na początku gry wszystkie karty kładziemy koszulkami do góry. Karty mogą leżeć chaotycznie. Jeden z graczy wyciąga kartę, odwraca ją i kładzie na środku. Kolejni gracze losują karty do chwili aż ich karta będzie zgodna kolorem lub figurą. Jeżeli karta wyciągnięta przez gracza nie zgadza się z tą na środku zachowuje on ją dla siebie. Gdy skończą się wszystkie karty gracze dokładają karty tylko z tych, które mają w ręce.

Gra kończy się gdy żaden z graczy nie ma możliwości dołożenia karty lub gdy zostanie tylko jeden gracz z kartami w ręku.

### 84. Makao (gra dla 2-6 osób)

Do gry potrzebne są dwie talie kart, ale jeżeli grają dwie lub trzy osoby jedna talia jest wystarczająca. Gracze rozdają między siebie po pięć kart. Z kart, które zostały losuje się jedną i kładzie odkrytą na środku stołu a pozostałe karty na stosie. Gracze porównują czy mają karty zgodne kolorem lub figurą karty leżącej na stole. Gdy gracz posiada taką kartę ma prawo położyć ją na pierwszej. Nie ma jednak obowiązku. W tym przypadku jednak gracz musi ciągnąć kartę ze stosu do momentu aż wylosuje kartę zgodną z tą, która leży na środku stołu.

Celem gracza jest pozbycie się wszystkich swoich kart. Przed odłożeniem ostatniej karty gracz powinien wypowiedzieć słowo makao. Jeżeli tego nie uczyni a inni zawodnicy to zauważą musi on dobrać pięć kart z talii i grać dalej. Jeżeli skończą się karty w stosie do dobierania jeden z graczy tasuje ten stos, do którego dokładali karty. Odkrytą kartą powinna być ta, która jako ostatnia leżała na wierzchu.

Możliwe jest urozmaicenie gry poprzez wykładanie całych sekwencji kart. Przykładowo jeżeli ktoś posiada trzy karty o wartości 7 może położyć je wszystkie na raz.

Istnieje też wariant w którym gracz musi czekać kolejkę jeżeli poprzednik położył czwórkę.

### 85. Tysiąc (gra dla 2-4 osób)

Celem gry jest zebranie tysiąca punktów. W tysiąca jednocześnie mogą grać co najmniej dwie i maksymalnie cztery osoby. Grę kontynuuje się, dopóki jeden z graczy nie osiągnie tysiąca punktów. Każdy gracz na początku otrzymuje trzy „bomby”, które może wykorzystać gdy wie, że nie ugra ustalonej ilości punktów. Traci „bombę”, pozostali gracze natomiast dostają po 60pkt (w przypadku gry we 4 osoba posiadająca trzy karty otrzymuje tylko zawartość trzech kart). W grze biorą udział karty od dziewiątek do asów bez jokerów. Karty rozdaje się na dwa sposoby zależnie od ilości graczy. Na dwóch graczy rozdaje się cztery kupki, dwie po dwie karty i dwie po dziesięć kart. Gdy gra trzech graczy rozdaje się na cztery kupki z tym, że trzy kupki mają po siedem kart, a jedna