

Ślimaku, pośpiesz się



Dorota Kornecka
Marek Pisarski

SZKOŁA PODSTAWOWA LICZBY CAŁKOWITE

Liczba graczy: 2–5

Rekwizyty: pionki, plansza, dwie kostki o różnych kolorach symbolizujących dzień i noc (kostki nie są dołączone do gry)

Gracze ustawiają swoje ślimaki na linii „0” na wybranym torze. Każdy rzuca dwiema kostkami naraz, po czym przesuwa swojego ślimaka w górę (zgodnie z liczbą oczek na kostce daytimej), a następnie w dół (zgodnie z liczbą oczek na kostce nocnej). Wyjątkiem jest sytuacja, gdy liczba oczek na obu kostkach jest taka sama. Wtedy ślimak nie rusza się z miejsca.

Gracz, którego ślimak zsunie się poniżej liczby –10, odpada z gry.

Zwycięża gracz, którego ślimak pierwszy wyjdzie poza liczbę 10, co stanie się np. gdy jego ślimak znajdzie się na liczbie 8, a on wyrzuci 3 na kostce daytimej i 4 na kostce nocnej (jeśli wyrzuci 3 i 3, nie wykonuje ruchu).

Przy rozgrywaniu więcej niż jednej rundy (czas trwania 15–20 minut) należy przyznawać punkty według zasady: I miejsce — 3 punkty, II miejsce — 2 punkty, III miejsce — 1 punkt. Miejsca IV i V nie są punktowane.