

Szalone zakupy



Marek Pisarski

SZKOŁA PODSTAWOWA UŁAMKI DZIESIĘTNE

Liczba graczy: dowolna

Rekwizyty: 36 kart z rysunkami towarów i cenami

Karty tasujemy i układamy w stos obrazkami do dołu.

Gracze ustalają, ile kolejek rozegrają, oraz umawiają się, jaką kwotą pieniędzy na zakupy dysponuje każdy z nich (15–50 zł). Ustalona kwota jest taka sama dla każdego.

Gracz, który rozpoczyna rozgrywkę, bierze po jednej karcie ze stosu i dodaje ceny wylosowanych przez siebie towarów. Celem jest zebranie kart z cenami na łączną sumę jak najbardziej zbliżoną do kwoty ustalonej dla wszystkich na początku gry. Osoba, która przekroczy tę kwotę, odpada z gry i w następnych kolejkach nie bierze udziału w losowaniu. Każdy sam decyduje, kiedy zakończyć zakupy. Jeżeli umówiona kwota nie zostanie przekroczona, gracz oblicza różnicę między tą kwotą a kwotą wydaną na zakupy.

Gracze rozgrywają umówioną liczbę kolejek. Wygrywa ta osoba, która nie została wykluczona z gry i uskładała najmniejszą sumę różnic.