

JAK HRÁT?

JMÉNO, MĚSTO...

Jeden z hráčů vždy říká abecedu - nahlas řekne A a pak pokračuje už jen v duchu. Druhý s hráčů čeká a jakmile řekne STOP, první vysloví písmeno, u kterého skončil. Podle tohoto písmena se pak vymýšlejí slova pro všechny kolonky.

Kdo první dopíše všechny slova, zase řekne STOP a začíná vyhodnocování kola. Pokud jste vymysleli stejné jméno, každý získáte 5 bodů. Pokud každý jiné, získáváte oba 10 bodů. A pokud jméno vymyslel jen jeden z vás, získá 15 bodů a druhý hráč 0 bodů. Na konci pak všechny body za toto kolo sečte a zapíše.

Nakonec hry sečtete všechny body z posledního sloupce, a kdo jich získá více, vyhrává.

LODĚ

Lodě jsou pro 2 hráče. Každý má k dispozici 10 lodí. Jedna z mřížek budou vaše vody a druhá nepřátelské vody.

Do svých vod nejdříve umístíte všechny dostupné lodě, které se nesmí dotýkat. To stejné udělá soupeř.

Jakmile máte všechny lodě umístěny, může začít boj! Pokaždé, když jste na tahu, nejdříve řeknete souřadnici, kam chcete střelit. Například: E5. Soupeř nakoukne do svých vod, a pokud má na této souřadnici loď hlásí zásah (nebo celá potopená loď). Pokud tam žádnou loď nemá, řekne voda. A je na řadě on.

Zásah si zaznačíte do nepřátelských vod X a vodu tečkou. Hra se hraje tak dlouho, dokud jeden z vás nemá potopeny všechny lodě.

ŠIBENICE

Vždy jeden z vás vymyslí slovo/větu a na papír místo písmen udělá jen čárky. 1 čárka = 1 písmeno. Můžete si hru ještě ulehčit a napsat počáteční a poslední písmeno.

Pak už začíná hádání. Soupeř vybírá písmena, která by mohlo slovo/věta obsahovat a vy je doplňujete. Pokud soupeř vybere A a toto písmeno je ve slově vícrát, napište jej na všechna místa ve slově.

Pokud soupeř neuhodne písmeno ve slově, začnete malovat šibenici. Jak se maluje šibenice, najdete v šabloně.

Vyhrává ten, kdo uhodne slovo/větu dřív, než bude šibenice celá.

JAK HRÁT?

SPOJ TEČKY

Budete potřebovat papír (nebo mou šablonu), tužku a 2 pastelky různých barev. Pokud máte čistý papír, nejdříve si na něj tužkou udělejte hromadu teček. Podobně jako jsou na mé šabloně. Pak si každý hráč vezme svou pastelku a hra může začít.

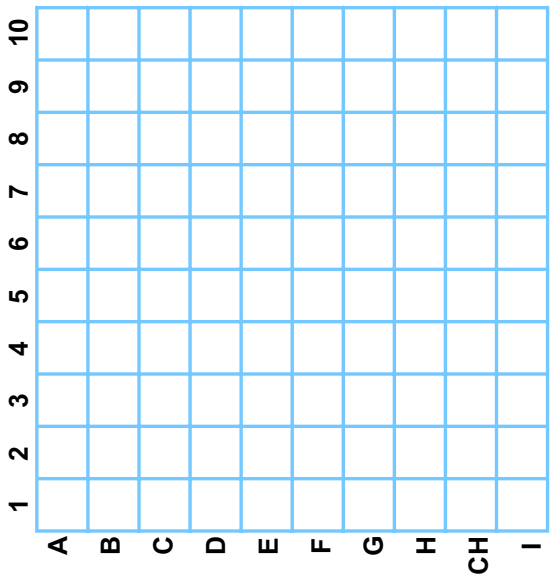
Každý má za úkol spojit rovnou čarou 2 tečky. Jakmile, ale uzavře trojúhelník, získává ho a dovnitř napíše své písmeno (viz fotka). Vyhrává ten, který uzavřel nejvíce trojúhelníků.

P. S.: Ano můžete udělat i předěly mezi velkými trojúhelníky a získat více malých trojúhelníků.

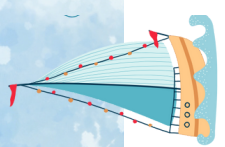
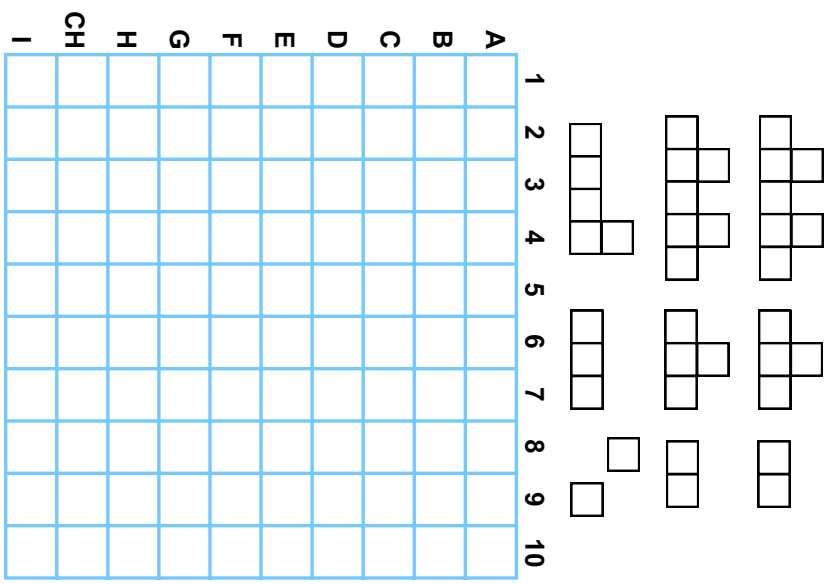
PIŠKVORKY

Do mřížky na střídačku vepisují hráči X a O (každý hráč má 1 symbol) a cílem je vytvořit pěti symbolů za sebou. Ať už vodorovně, svisle nebo šikmo. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrál.

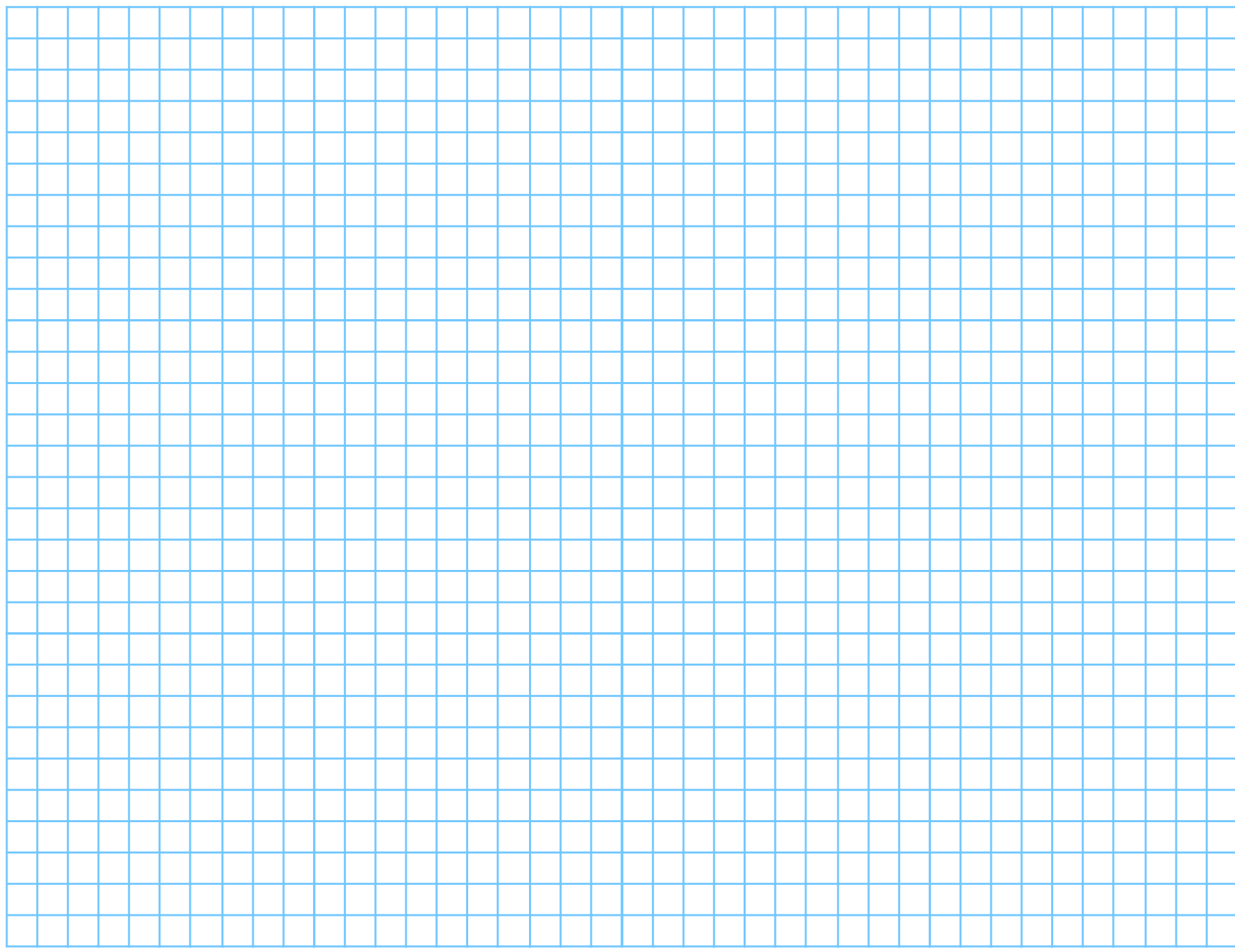
JMÉNO 	MĚSTO 	ZVÍŘE 	VĚC 	ROSTLINA 	BODY



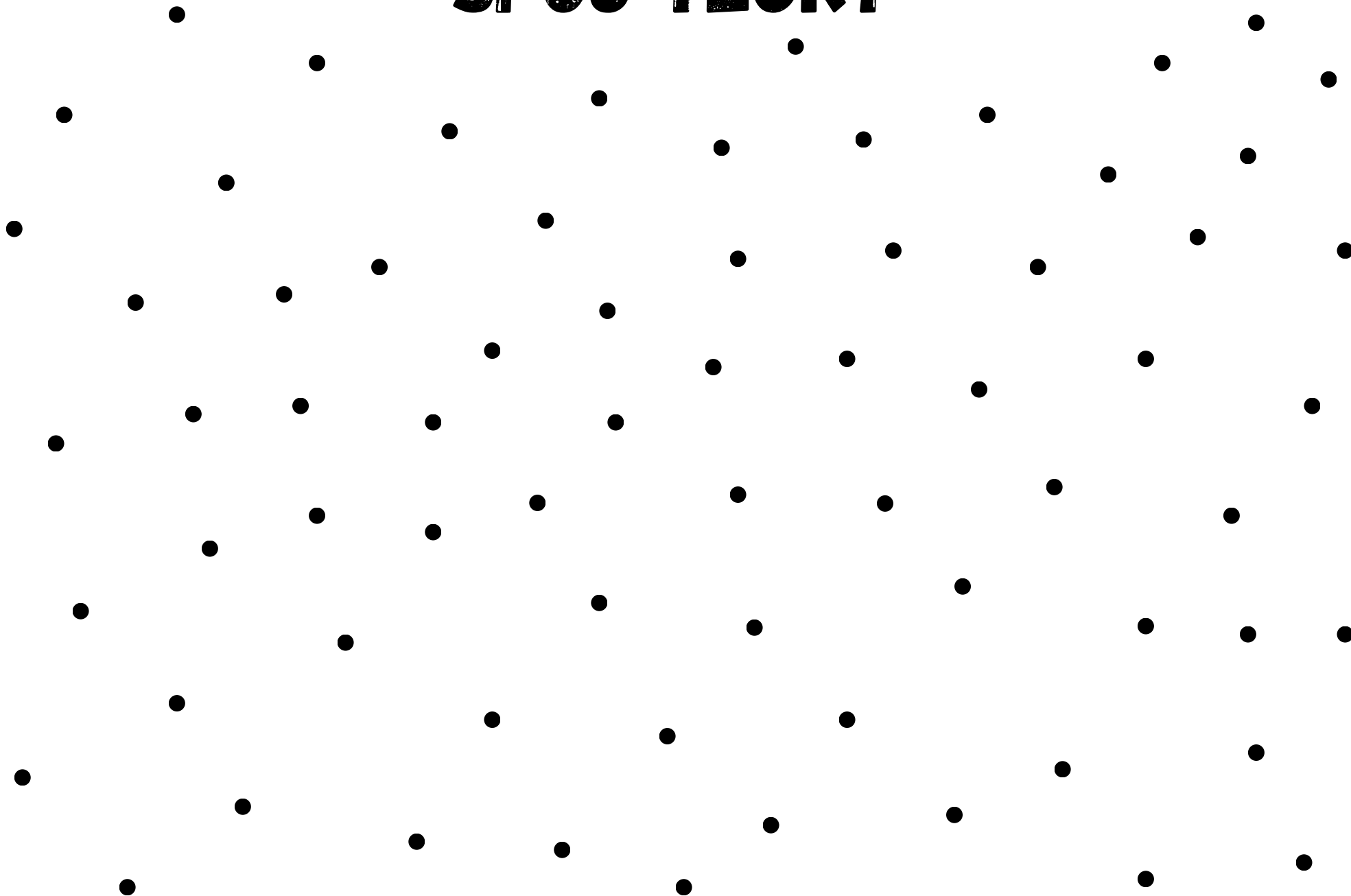
A blank 10x10 grid with columns labeled A through I and rows labeled 1 through 10. The grid is composed of light blue lines on a white background. The column labels are positioned at the bottom of each column, and the row labels are positioned to the left of each row.

[illegible]

PÍŠKOVORKY

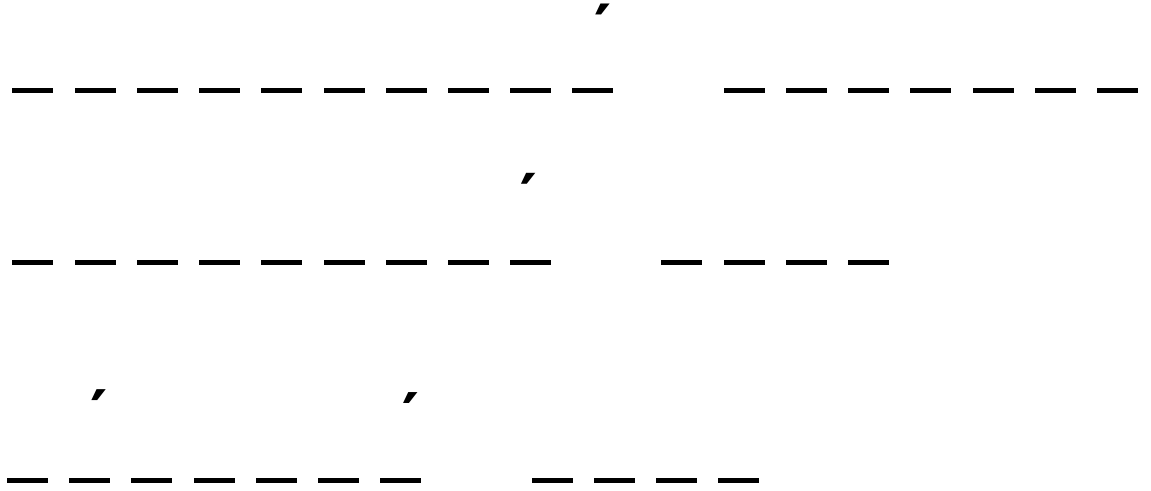
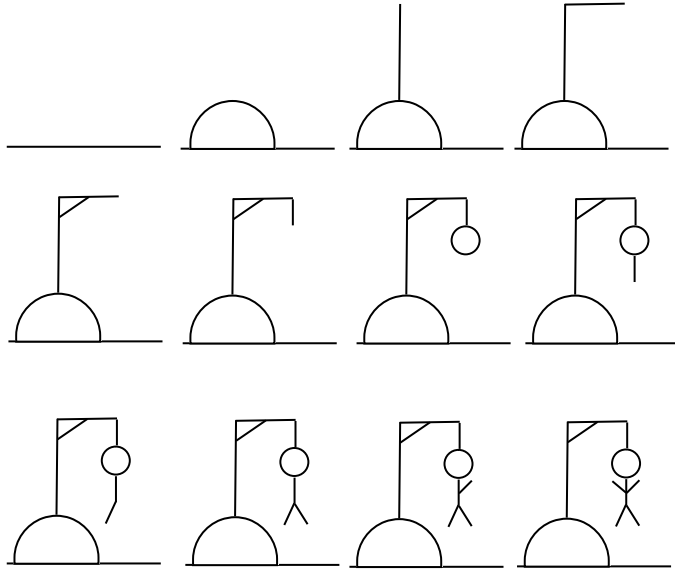


SPOJ TEČKY



ŠIBENICE

JAK MALOVAT ŠIBENICI



A B C D E F G H
C H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z