

«ΚΑΣΙΝΟ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ»: ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΟΜΑΔΑ 1

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

1. Δεν επιτρέπεται να μιλάτε για όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας.
2. Έχετε 7 λεπτά για να απομνημονεύσετε τους κανόνες του παιχνιδιού. Αυτό το χαρτί θα αφαιρεθεί όταν ξεκινήσει η δραστηριότητα.
3. Επιλέξτε ένα άτομο για να παρακολουθείτε τους βαθμούς. Αυτό το άτομο μπορεί να αλλάξει κάθε παιχνίδι.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

1. Το νεότερο άτομο στην ομάδα είναι ο πρώτος ντίλερ. Για κάθε επόμενο γύρο, ο ντίλερ είναι το άτομο που έλαβε την υψηλότερη βαθμολογία στον προηγούμενο γύρο.
2. Ο ντίλερ ανακατεύει την τράπουλα και μοιράζει 4 φύλλα σε κάθε παίκτη.
3. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να συλλέξετε όσο το δυνατόν περισσότερες κάρτες του ίδιου χρώματος της επιλογής σας. Ο αριθμός των καρτών του χρώματος που έχετε τα περισσότερα είναι οι πόντοι σας για τον γύρο.
Παράδειγμα: Η Μόνικα συγκέντρωσε 4 κούπες, 5 μπαστούνια και 2 καρό. Δεδομένου ότι έχει τα περισσότερα μπαστούνια (5), σκοράρει 5 πόντους για αυτόν τον γύρο.
4. Ο παίκτης στα δεξιά του ντίλερ ξεκινά τον γύρο παίζοντας ένα φύλλο. Όλοι οι παίκτες πρέπει να παίξουν ένα χαρτί του ίδιου χρώματος εάν έχουν.
5. Εάν δεν έχετε κάρτα με το χρώμα που παίχτηκε, μπορείτε να παίξετε οποιοδήποτε άλλο φύλλο.
6. Για να κερδίσει ένα φύλλο, ένας παίκτης πρέπει να παίξει ένα υψηλότερο φύλλο του ίδιου χρώματος με αυτό που παίχτηκε.
7. Ο παίκτης που έπαιξε το υψηλότερο φύλλο του χρώματος που ξεκίνησε τον γύρο συλλέγει όλα τα φύλλα στο τραπέζι και ξεκινά τον επόμενο γύρο.
8. Οι κούπες είναι το πιο δυνατό χρώμα – μια κούπα μπορεί να παιχτεί ανά πάσα στιγμή για να νικήσει οποιοδήποτε φύλλο. Μια κούπα μπορεί να νικηθεί μόνο από μια υψηλότερη κούπα.

9. Μετά από κάθε γύρο, οι παίκτες τραβούν ένα φύλλο από την τράπουλα μέχρι να αδειάσει η τράπουλα.
 10. Όταν παιχτούν όλα τα χαρτιά, το παιχνίδι έχει τελειώσει. Το άτομο που κρατά σκορ καταγράφει τους πόντους για κάθε παίκτη για αυτόν τον γύρο.
-

ΟΜΑΔΑ 2

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

1. Δεν επιτρέπεται να μιλάτε για όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας.
2. Έχετε 7 λεπτά για να απομνημονεύσετε τους κανόνες του παιχνιδιού. Αυτό το χαρτί θα αφαιρεθεί όταν ξεκινήσει η δραστηριότητα.
3. Επιλέξτε ένα άτομο για να παρακολουθείτε τους βαθμούς. Αυτό το άτομο μπορεί να αλλάξει κάθε παιχνίδι.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

1. Το άτομο που διένυσε τη μεγαλύτερη απόσταση σε αυτή τη συνάντηση είναι ο πρώτος ντίλερ. Για κάθε επόμενο γύρο, ο ντίλερ είναι το άτομο που έλαβε τη χαμηλότερη βαθμολογία στον προηγούμενο γύρο.
2. Ο ντίλερ ανακατεύει την τράπουλα και μοιράζει 4 φύλλα σε κάθε παίκτη.
3. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να συλλέξετε όσο το δυνατόν περισσότερες κάρτες του ίδιου χρώματος της επιλογής σας. Ο αριθμός των καρτών του χρώματος που έχετε τα περισσότερα είναι οι πόντοι σας για τον γύρο.
Παράδειγμα: Η Μόνικα συγκέντρωσε 4 κούπες, 5 μπαστούνια και 2 καρό. Δεδομένου ότι έχει τα περισσότερα μπαστούνια (5), σκοράρει 5 πόντους για αυτόν τον γύρο.
4. Ο παίκτης στα δεξιά του ντίλερ ξεκινά τον γύρο παίζοντας ένα φύλλο. Όλοι οι παίκτες πρέπει να παίξουν ένα χαρτί του ίδιου χρώματος εάν έχουν.
5. Εάν δεν έχετε κάρτα με το χρώμα που παίχτηκε, μπορείτε να παίξετε οποιοδήποτε άλλο φύλλο.
6. Για να κερδίσει ένα φύλλο, ένας παίκτης πρέπει να παίξει ένα υψηλότερο φύλλο του ίδιου χρώματος με αυτό που παίχτηκε.
7. Ο παίκτης που έπαιξε το υψηλότερο φύλλο του χρώματος που ξεκίνησε τον γύρο συλλέγει όλα τα φύλλα στο τραπέζι και ξεκινά τον επόμενο γύρο.
8. Τα μπαστούνια είναι το πιο δυνατό χρώμα – μια κάρτα μπαστούνι μπορεί να παιχτεί ανά πάσα στιγμή για να νικήσει οποιοδήποτε φύλλο. Ένα φύλλο μπαστούνι μπορεί να νικηθεί μόνο από ένα υψηλότερο φύλλο.
9. Μετά από κάθε γύρο, οι παίκτες τραβούν ένα φύλλο από την τράπουλα μέχρι να αδειάσει η τράπουλα.

10. Όταν παιχτούν όλα τα χαρτιά, το παιχνίδι έχει τελειώσει. Το άτομο που κρατά σκορ καταγράφει τους πόντους για κάθε παίκτη για αυτόν τον γύρο.

ΟΜΑΔΑ 3

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

1. Δεν επιτρέπεται να μιλάτε για όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας.
2. Έχετε 7 λεπτά για να απομνημονεύσετε τους κανόνες του παιχνιδιού. Αυτό το χαρτί θα αφαιρεθεί όταν ξεκινήσει η δραστηριότητα.
3. Επιλέξτε ένα άτομο για να παρακολουθείτε τους βαθμούς. Αυτό το άτομο μπορεί να αλλάξει κάθε παιχνίδι.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

1. Το γηραιότερο άτομο στην ομάδα είναι ο πρώτος ντίλερ. Για κάθε επόμενο γύρο, ο ντίλερ είναι το άτομο που έλαβε τη χαμηλότερη βαθμολογία στον προηγούμενο γύρο
2. Ο ντίλερ ανακατεύει την τράπουλα και μοιράζει 4 φύλλα σε κάθε παίκτη.
3. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να μαζέψει όσο το δυνατόν περισσότερα φύλλα του ίδιου αριθμού. Ο αριθμός των φύλλων του αριθμού που έχετε τα περισσότερα είναι οι πόντοι σας για τον γύρο.
Παράδειγμα: Η Μόνικα συγκέντρωσε 2 άσσους, 3 φύλλα με τον αριθμό 2 και 3 τεσσάρια. Δεδομένου ότι έχει τα περισσότερα δύο (3), σκοράρει 3 βαθμούς για αυτόν τον γύρο.
4. Ο παίκτης στα αριστερά του ντίλερ ξεκινά τον γύρο παίζοντας ένα φύλλο. Όλοι οι παίκτες πρέπει να παίξουν ένα χαρτί του ίδιου χρώματος εάν έχουν.
5. Εάν δεν έχετε κάρτα με το χρώμα που παίχτηκε, μπορείτε να παίξετε οποιοδήποτε άλλο φύλλο.
6. Για να κερδίσει ένα φύλλο, ένας παίκτης πρέπει να παίξει ένα υψηλότερο φύλλο του ίδιου χρώματος με αυτό που παίχτηκε.
7. Ο παίκτης που έπαιξε το υψηλότερο φύλλο του χρώματος που ξεκίνησε τον γύρο συλλέγει όλα τα φύλλα στο τραπέζι και ξεκινά τον επόμενο γύρο.
8. Οι κούπες είναι το πιο δυνατό χρώμα – μια κούπα μπορεί να παιχτεί ανά πάσα στιγμή για να νικήσει οποιοδήποτε φύλλο. Μια κούπα μπορεί να νικηθεί μόνο από μια υψηλότερη κούπα.
9. Μετά από κάθε γύρο, οι παίκτες τραβούν ένα φύλλο από την τράπουλα μέχρι να αδειάσει η τράπουλα.

10. Όταν παιχτούν όλα τα χαρτιά, το παιχνίδι έχει τελειώσει. Το άτομο που κρατά σκορ καταγράφει τους πόντους για κάθε παίκτη για αυτόν τον γύρο.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ:

ΜΕΡΟΣ 1:

ΟΝΟΜΑ:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4:					
ΣΥΝΟΛΟ:					

ΜΕΡΟΣ 2:

ΟΝΟΜΑ:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4:					
ΣΥΝΟΛΟ:					

ΜΕΡΟΣ 3:

ΟΝΟΜΑ:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4:					
ΣΥΝΟΛΟ:					

ΜΕΡΟΣ 4:

ΟΝΟΜΑ:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3:					
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4:					
ΣΥΝΟΛΟ:					