

ZASADY GRY:

GRUPA 1

ZASADY GRY:

1. Nie wolno rozmawiać przez cały czas trwania zajęć.
2. Masz 7 minut na zapamiętanie zasad gry. Ta kartka zostanie zabrana, gdy rozpocznie się ćwiczenie.
3. Wybierz jedną osobę, która będzie śledzić punkty. Ta osoba może się zmienić w każdej grze.

PRZEBIEG GRY:

1. Najmłodsza osoba w grupie jest pierwszym dealerem. W każdej następnej rundzie dealerem jest osoba, która uzyskała najwyższy wynik w poprzedniej rundzie.
2. Dealer tasuje talię i rozdziela każdemu graczowi 4 karty.
3. Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart tego samego wybranego przez siebie koloru. Liczba kart w kolorze, którego masz najwięcej, to Twoje punkty w rundzie.
Przykład: Monika zebrała 4 kiery, 5 pik i 2 karo. Ponieważ ma najwięcej pików (5), zdobywa 5 punktów w tej rundzie.
4. Gracz siedzący po prawej stronie rozdającego rozpoczyna rundę, zagrywając kartę. Wszyscy gracze muszą zagrać kartę tego samego koloru, jeśli ją posiadają.
5. Jeśli nie masz karty w kolorze, który został zagrany, możesz zagrać dowolną inną kartę.
6. Aby pokonać kartę, gracz musi zagrać wyższą kartę tego samego koloru, co ta, która została zagrana.
7. Gracz, który zagrał najwyższą kartę w kolorze, który rozpoczął rundę, zbiera wszystkie karty ze stołu i rozpoczyna następną rundę.
8. Serca są najsilniejszym kolorem – kartę serca można zagrać w dowolnym momencie, aby pokonać dowolną kartę. Karta kiera może być pokonana tylko przez wyższą kartę kiera.
9. Po każdej rundzie gracze dobierają kartę z talii, aż talia będzie pusta.
10. Kiedy wszystkie karty zostaną zagrane, gra się kończy. Osoba prowadząca punktację zapisuje punkty dla każdego gracza w danej rundzie.

GRUPA 2

ZASADY GRY:

1. Nie wolno rozmawiać przez cały czas trwania zajęć.
2. Masz 7 minut na zapamiętanie zasad gry. Ta kartka zostanie zabrana, gdy rozpocznie się ćwiczenie.
3. Wybierz jedną osobę, która będzie śledzić punkty. Ta osoba może się zmienić w każdej grze.

PRZEBIEG GRY:

1. Osoba, która pokonała najdłuższy dystans na to spotkanie, jest pierwszym dealerem. W każdej następnej rundzie dealerem jest osoba, która uzyskała najniższy wynik w poprzedniej rundzie.
2. Dealer tasuje talię i rozdziela każdemu graczowi 4 karty.
3. Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart tego samego wybranego przez siebie koloru. Liczba kart w kolorze, którego masz najwięcej, to Twoje punkty w rundzie.
Przykład: Monika zebrała 4 kiery, 5 pik i 2 karo. Ponieważ ma najwięcej pików (5), zdobywa 5 punktów w tej rundzie.
4. Gracz siedzący po prawej stronie rozdającego rozpoczyna rundę, zagrywając kartę. Wszyscy gracze muszą zagrać kartę tego samego koloru, jeśli ją posiadają.
5. Jeśli nie masz karty w kolorze, który został zagrany, możesz zagrać dowolną inną kartę.
6. Aby pokonać kartę, gracz musi zagrać wyższą kartę tego samego koloru, co ta, która została zagrana.
7. Gracz, który zagrał najwyższą kartę w kolorze, który rozpoczął rundę, zbiera wszystkie karty ze stołu i rozpoczyna następną rundę.
8. Pik jest najsilniejszym kolorem – karta pik może być zagrana w dowolnym momencie, aby pokonać dowolną kartę. Karta pik może zostać pokonana tylko przez wyższą kartę pik.
9. Po każdej rundzie gracze dobierają kartę z talii, aż talia będzie pusta.
10. Kiedy wszystkie karty zostaną zagrane, gra się kończy. Osoba prowadząca punktację zapisuje punkty dla każdego gracza w danej rundzie.

GRUPA 3

ZASADY GRY:

1. Nie wolno rozmawiać przez cały czas trwania zajęć.
2. Masz 7 minut na zapamiętanie zasad gry. Ta kartka zostanie zabrana, gdy rozpocznie się ćwiczenie.
3. Wybierz jedną osobę, która będzie śledzić punkty. Ta osoba może się zmienić w każdej grze.

PRZEBIEG GRY:

1. Najstarsza osoba w grupie jest pierwszym dealerem. W każdej następnej rundzie dealerem jest osoba, która uzyskała najniższy wynik w poprzedniej rundzie.
2. Dealer tasuje talię i rozdziela każdemu graczowi 4 karty.
3. Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart o tej samej liczbie. Liczba kart z numeru, którego masz najwięcej, to Twoje punkty w rundzie.
Przykład: Monika zebrała 2 asy, 3 karty z numerem 2 i 3 czwórki. Ponieważ ma najwięcej dwójek (3), zdobywa 3 punkty w tej rundzie.
4. Gracz siedzący na lewo od rozdającego rozpoczyna rundę, zagrywając kartę. Wszyscy gracze muszą zagrać kartę tego samego koloru, jeśli ją posiadają.

5. Jeśli nie masz karty w kolorze, który został zagrany, możesz zagrać dowolną inną kartę.
6. Aby pokonać kartę, gracz musi zagrać wyższą kartę tego samego koloru, co ta, która została zagrana.
7. Gracz, który zagrał najwyższą kartę w kolorze, który rozpoczął rundę, zbiera wszystkie karty ze stołu i rozpoczyna następną rundę.
8. Serca są najsilniejszym kolorem – kartę serca można zagrać w dowolnym momencie, aby pokonać dowolną kartę. Karta kiera może być pokonana tylko przez wyższą kartę kiera.
9. Po każdej rundzie gracze dobierają kartę z talii, aż talia będzie pusta.
10. Kiedy wszystkie karty zostaną zagrane, gra się kończy. Osoba prowadząca punktację zapisuje punkty dla każdego gracza w danej rundzie.

TABLICA WYNIKÓW:

CZĘŚĆ 1:

NAZWA:					
GRA 1:					
GRA 2:					
GRA 3:					
GRA 4:					
ŁĄCZNY:					

CZĘŚĆ 2:

NAZWA:					
GRA 1:					
GRA 2:					
GRA 3:					
GRA 4:					
ŁĄCZNY:					

CZĘŚĆ 3:

NAZWA:					
GRA 1:					
GRA 2:					
GRA 3:					
GRA 4:					
ŁĄCZNY:					

CZĘŚĆ 4:

NAZWA:					
GRA 1:					
GRA 2:					
GRA 3:					
GRA 4:					
ŁĄCZNY:					