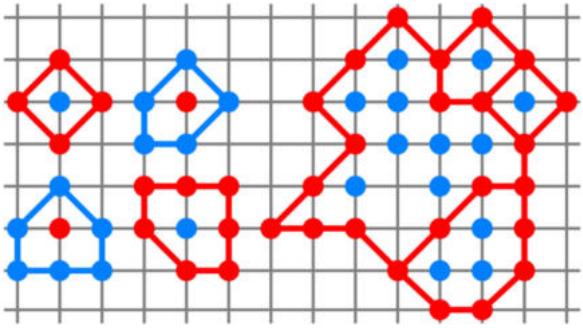
GRY NA PAPIERZE

Kropki: gra strategiczna polegająca na otaczaniu kropek przeciwnika własnymi kropkami. Do gry wystarczy kartka w kratkę i dwa długopisy, kredki lub pisaki w różnych kolorach.

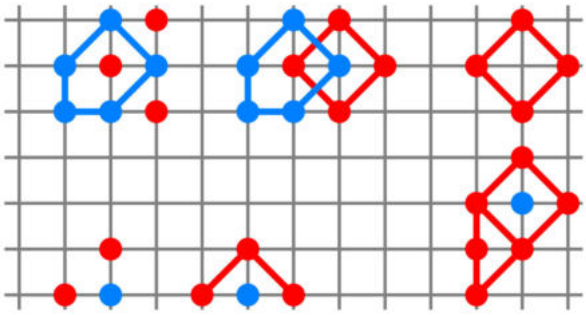
Zasady:
Na początku gry plansza jest pusta, ruch polega na postawieniu kropki na pustym przecięciu linii. Gracze wykonują ruchy na przemian, starając się otoczyć przeciwnika – gdy to się uda, kropki otaczające łączy się linią i powstaje *baza*. Linię można poprowadzić między kropkami, jeśli są one oddalone o jedną kratkę w pionie, poziomie lub na ukos.
Wielkość kartki na której się gra jest dowolna, jednak zalecane jest stosowanie kartki z zeszytu formatu A5. W kropki zwykle gra się w dwie osoby, jednak w rozgrywce może brać udział więcej graczy, pod warunkiem że każdy używa innego koloru. Gra kończy się z chwilą zapełnienia całej kartki, lub do momentu gdy jeden z graczy się podda, albo obaj się zgodzą skończyć grę i podliczyć punkty.

Grając w kropki nie można:
- łączyć linią swojej kropki zamkniętej w *bazie* przeciwnika, tworząc w ten sposób *bazy* zazębione (rys. 2),
- tworzyć *baz* otwartych przy krawędzi (rys. 2),
- tworzyć pustej *bazy*, nawet dołączając ją do *bazy* już istniejącej (rys. 2),
- dostawiać kropek w *bazie*, zarówno swojej, jak przeciwnika,
- nie można zostawiać wolnych połączeń kratek jak na rys. 1.

Liczenie punktów:
Często po zakończeniu gry na pierwszy rzut oka widać, kto wygrał, jednak w przypadku wyrównanej rozgrywki konieczne może się okazać podliczenie punktów. Punkty otrzymuje się za każdą otoczoną kropkę przeciwnika, oraz traci za otoczone własne kropki. Najprościej jest przyznać +1pkt za każdą kropkę przeciwnika (nieważne czy luzem, tworzącą *bazę*, czy otoczoną wcześniej) oraz -1pkt za własną kropkę (także w otoczonej *bazie* przeciwnika).



Rys.1 - przykładowe bazy



Rys. 2 - niedozwolone ruchy

Piłkarzyki: gra strategiczna, tradycyjnie rozgrywana na rozrysowanym na kartce boisku. Polega ona na dorysowywaniu linii w celu zdobycia bramki.

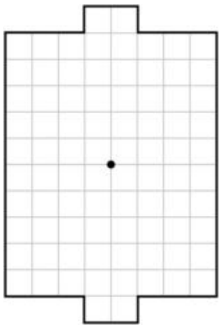
Zasady:

Rozgrywka rozpoczyna się od narysowania specjalnego *boiska*. Należy to zrobić na kartce w kratkę. Nie ma narzuconych wymiarów. Rozmiar planszy jest ustalany głównie na podstawie długości planowanej rozgrywki. Większe wymiary boiska powodują dłuższy przebieg gry. Jednym z częściej stosowanych wymiarów jest 8x10 kratek. Przy krótszych bokach dorysowywane są jeszcze dwie wypustki symbolizujące bramki. Na schemacie wymiary bramki wynoszą 2x1 kratek (rys. 1).

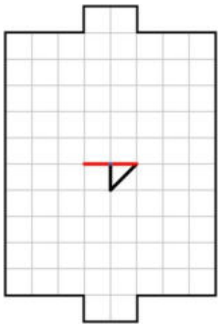
Gra rozgrywa się tylko na przecięciach linii. Rozpoczyna się ją, wykonując pierwszy ruch z centralnego miejsca planszy, natomiast każdy kolejny zaczyna się w miejscu, w którym skończył się poprzedni. Gracze wykonują ruchy naprzemiennie, rysując kolejno kreski prowadząc *piłkę*. Ruch piłki polega na narysowaniu kolejnej linii długości krawędzi bądź przekątnej jednej kratki (linie te łączą przecięcia kratek). Piłka nie może być prowadzona brzegiem planszy ani po odcinkach, na których była wcześniej prowadzona. Istnieje natomiast możliwość tzw. odbijania się od szkiców. Odbicie polega na przyznaniu graczowi dodatkowego ruchu. Jeśli gracz kończy ruch w punkcie, przez który przechodzi wcześniej narysowana linia, następuje odbicie. Ruch gracza kończy się dopiero wtedy kiedy piłka dojdzie na puste pole gdzie nie ma już żadnego zarysu. Na zdjęciu został przedstawiony przykład jednego odbicia (rys. 2).

Zwycięzcą zostaje gracz, który umieści piłkę w bramce przeciwnika – czyli *strzeli bramkę przeciwnikowi*. Grę wygrywa się również, jeżeli przeciwnik umieści piłkę we własnej bramce (strzeli bramkę samobójczą).

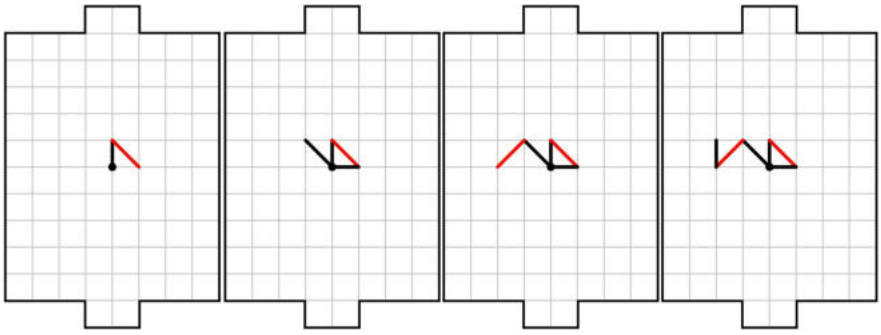
W sytuacji kiedy gracz nie może wykonać ruchu i spowodował zablokowanie gry (może się to zdarzyć np. w narożniku boiska) gra kończy się w zależności od ustalenia remisem, bądź porażką gracza, który spowodował zablokowanie rozgrywki.



Rys. 1 - najczęstszy wymiar planszy



Rys. 2 - przykładowe odbicie (kolor czerwony)



Rys. 3 - Przykładowa rozgrywka