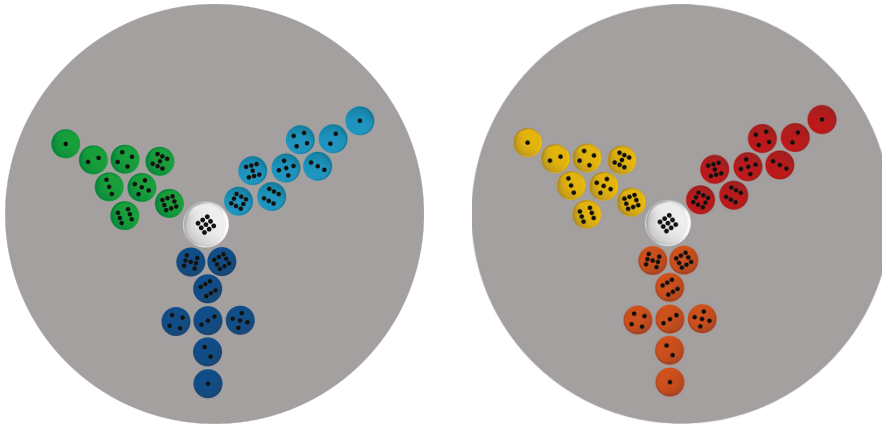




Klasy Guziki

Naklejki podłogowe / instrukcja gry



Klasy Guziki to nowoczesna wersja tradycyjnej gry. Stwarza możliwość jednoczesnego grania przez dwie lub trzy drużyny. Jaskrawe kolory pól oraz kropki zamiast standardowych cyfr stwarzają dodatkowe możliwości do urozmaicenia zabawy w wesoły, abstrakcyjny sposób. Możliwość nabycia planszy w czarno białej lub kolorowej wersji. **Dla przypomnienia:** dwie lub więcej osób stojących naprzeciw siebie rozpoczyna grę rzucając woreczkiem na pola 1, a następnie przeskakują kolejne pola klas omijając miejsca zajęte przez woreczek. Wracając muszą zatrzymać się przed zajęтым polem, zabrać woreczek a następnie je przeskoczyć. Po zeskokczeniu z planszy, uczestnicy rzucają woreczki na kolejne miejsca i tak dalej, aż dotrą do ostatniego pola. Kiedy gracz się pomyli: nie trafi woreczkiem we właściwe pole, stanie na linii, nadepnie na pole zajęte woreczkiem, zapomni zatrzymać się i zabrać woreczek - traci swoją kolejkę i grę rozpoczyna następna osoba. Każdy uczestnik kontynuuje grę od miejsca w którym popełnił błąd. Wygrywa ten kto pierwszy zaliczy wszystkie klasy. **Fosa** - wskazane przez prowadzącego, bądź wylosowane (kostką) pole/pola należy ominąć. Pola można oznaczyć woreczkami, bądź w trudniejszym wariantcie zapamiętać. **Klasy Memo** - uczestnicy zabawy startują z pola nr 9. Wykonują kolejno skoki, na poszczególne pola według wcześniej ustalonych reguł. Przykładowo: pole 1 - skok na jednej nodze, pole 2 - skok na dwóch złączonych nogach, pole 3 - skok z rękami nad głową, pole 4 - skok z klaśnięciem, pole 5 - skok w przysiadzie, itp. Liczy się zdolność zapamiętywania, czas i precyzja.

Urozmaicić grę można również przez:

- Skoki na jednej nodze.
- Skoki na obu nogach ze złączonymi stopami.
- Skoki na obu nogach skrzyżowanych.
- Skoki przeplatane - raz lewą, a raz prawą nogą.
- Skoki tylko na pola parzyste lub nieparzyste.
- Rzuty woreczkiem i skoki po wylosowanych kostką polach.