

Saneczkarstwo

Rozpoczynamy grę od ustawienia pionka na dużym polu na szczycie góry. Następnie jeden z graczy rzuca kostką i przesuwa pionek po trasie o tyle pól ile wypadło oczek. Rzuty kontynuowane są, aż do dojazdu do mety znajdującej się u podnóża góry. W trakcie kolejki należy liczyć ile razy gracz rzucił kostką, aby dojechać do mety. Po dotarciu do mety gracz ustawia swój pionek na odpowiadającej temu liczbie na pasku z lewej strony. Drugi gracz przejeżdża też całą trasę i z a z n a c z a p i o n k i e m swój wynik. Potem tak s a m o kolejny gracz.

Wygrywa gracz, który po dwóch zjazdach ma najwyżej ustawiony pionek w tej tabeli.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Dodatkowa modyfikacja matematyczna

Po rzucie kostką gracz przesuwa pionek ale nie zabiera tej kostki (wynik rzutu pozostaje widoczny). Kolejny rzut gracz wykonuje drugą kostką. Jeśli wynik jest większy od poprzedniego to gracz dodatkowo przesuwa się o 1 pole do przodu (bonus za rozpędzenie się na sankach). Do trzeciego rzutu gracz używa kostki z większą liczbą oczek. Rzuca nią i porównuje wynik z kostką leżącą na stole. Przy kolejnych ruchach postępuje analogicznie.

W grze użyto grafik na licencji Public Domain z:

pixabay.com/pl/wzg%C3%B3rzu-g%C3%B3rskie-%C5%9Bnieg-snowclad-575620/
pixabay.com/pl/saneczkarstwo-sanki-slajd-olimpiada-40772/