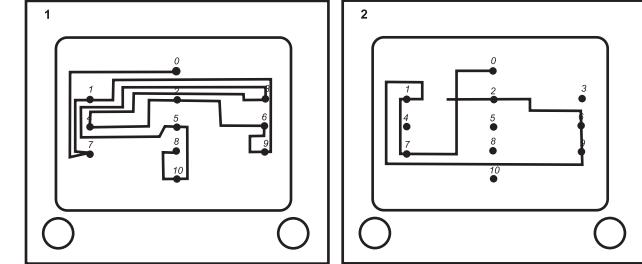


#### HRA "BLUDIŠTE"

Na obrazovku položíme fóliu s body 0 - 10. Kreslící hrot umiestíme do výchozího bodu 0 a tabuľku vymažeme. Z žolíkových karet vyberieme eso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Zahajujúci hráč karty promícha a vyloží. Podľa takto stanoveného poriadku (napr. 7, 1, 9, 6, 4, 2, 3, 5, 10, 8 - obr.1) spojí všechn 10 bodů. Nesmí prítom prekrižiť vlastné čiary. Kolik bodů hráč spojí, tolik bodů si zapiše. Prekriženie čiary znamená predčasné ukončenie hry a ztrátu všech bodů v probíhajúcim kole (obr.2). Vyhráva ten, kto v sérii 10 her získá najviac bodov. Ďalší hráči opakují hru stejným zpôsobom. Herní pravidla môžeme spezifizovať stanovením časového limitu, mierlením času atď.

#### HRA "BLUDISKO"

Na obrazovku položíme fóliu s bodmi 0 - 10. Kresliaci hrot umiestníme do začiatocného bodu 0 a tabuľku vymažeme. Zo žolíkových kariet vyberieme eso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Začínajúci hráč karty premieša a vyloží. Podľa takto stanoveného poriadku (napr. 7, 1, 9, 6, 4, 2, 3, 5, 10, 8 - obr.1) spojí všechny 10 bodov. Nesmie prítom prekrižiť vlastné čiary. Koľko bodov hráč spojí, tolik bodov si zapiše. Prekriženie čiary znamená predčasné ukončenie hry a stratu všetkých bodov v prebiehajúcom kole (obr.2). Vyhráva ten, kto v sérii 10 hier získá najviac bodov. Ďalší hráči opakují hru rovnakým spôsobom. Hracie pravidlá môžeme spezifizovať stanovením časového limitu, mierlením času atď.



#### HRA "BITVA"

Na obrazovku položíme fóliu s 9 čtverci. Kreslící hrot zavedeme do výchozího bodu 0 a tabuľku vymažeme. Hry sa účastní 2 hráči. Prvň u levého knoflíku ovládá smér vodorovný a snaží se čiarou pretnout svislou (silnejší) stranu některého z 9 čtverců (obr. 3). Druhý hráč ovládá pravým knoflíkem směr svíslý, snaží se protivníkovi zabrániť v úspěchu a zároveň usiluje o přetnutí vodorovné (slabší) strany čtverců (Obr.4). Každý poprvé přetnutý čtverec znamená zisk bodu. Vyhráva hráč, který zaznamenal vyšší počet bodů.

#### HRA "BITKA"

Na obrazovku položíme fóliu s 9 štvorcami. Kreslaci hrot zavedeme do začiatocného bodu 0 a tabuľku vymažeme. Hry sa zúčastnia 2 hráči. Prvý pri laviom gombíku ovládá smer vodorovný a snaží sa čiarou pretnutí zvislou (silnejšiu) stranu niektorého z 9 štvorcov (obr. 3). Druhý hráč ovládá pravým gombíkom smer zvislý, snaží sa protivníkovi zabrániť v úspechu a zároveň usiluje o pretnutie vodorovnej (slabšej) strany štvorcov (Obr.4). Každý po prvykrát pretnutý štvorec znamená zisk bodu. Vyhráva hráč, ktorý zaznamenal vyšší počet bodov.

