

# Gra planszowa - odkrywca biznesu

## Instrukcja

### Zasady

1. Gra jest przygotowana dla dwóch osób.
2. Każdy grający musi posiadać kartkę papieru (najlepiej w kratkę) oraz ołówek/długopis.
3. Każdy z zawodników musi narysować w pewnej odległości od siebie dwa kwadraty 10 na 10. Kolumny oznaczamy literami alfabetu np. a, b, c, d itd. natomiast wiersze oznaczamy cyframi: 1, 2, 3, 4 itd.
4. Jeden kwadrat będzie naszym morzem natomiast na drugim będziemy zaznaczać strzały, jakie już wykonaliśmy. Statki składają się z czterech, trzech dwóch i jednej kratki. Na swoim morzu możemy umieścić cztery jednomasztowce, trzy dwumasztowce, dwa trzymasztowce oraz jeden czteromasztowiec.
5. Statki możemy rozmieszczać w dowolnym miejscu na planszy jednakże musimy pamiętać o tym, że nie mogą się one stykać żadnymi rogami. Musi być zachowana, chociaż kratka odstępu.
6. Pomiędzy zawodnikami znajdować się będą karty, na których będą zapisane przykłady z tabliczką mnożenia. Po trafieniu/zatopieniu statku gracz będzie musiał wylosować kartę i udzielić poprawnej odpowiedzi, aby móc trafić/zatopić statek, jeżeli natomiast trafi a udzieli błędnej odpowiedzi statek nie zostaje trafiony/zatopiony. Może spróbować w następnym ruchu.
7. Teraz, gdy już mamy stworzone pola do gry przystępujemy do gry właściwej. Losujemy, który z zawodników zaczyna i oddaje on swój pierwszy „strzał” np. A1:
8. jeżeli zawodnik nie trafił przeciwnik odpowiada PUDŁO
9. jeżeli zawodnik trafił, ale nie zatopił statku mówimy „TRAFIONY”
10. jeżeli zawodnik trafił i zatopił statek mówimy „TRAFIONY ZATOPIONY”.
11. Grę wygrywa ta osoba, która szybciej zatopi wszystkie statki przeciwnika.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



Wyższa Szkoła  
Pedagogiczna  
im. Janusza Korczaka  
w Warszawie



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

