

Kartofel

Celem gry jest połączenie w kolejnych ruchach wszystkich numerków. Zaczynamy od kartofla - cyferki 1, którą pierwszy zawodnik krętą linią łączy z dwójką, zakreślając na cyfrze kółko. Drugi zawodnik łączy dwójkę z trójką itd. Aby utrudniać przeciwnikowi zadanie, rysuj jak najbardziej kręte połączenia. Linie łączące cyferki nie mogą się bowiem ze sobą stykać ani przecinać. Wygrywa ta osoba, która doprowadzi do sytuacji, że drugi gracz nie ma jak połączyć dalszych liczb.

GRA

