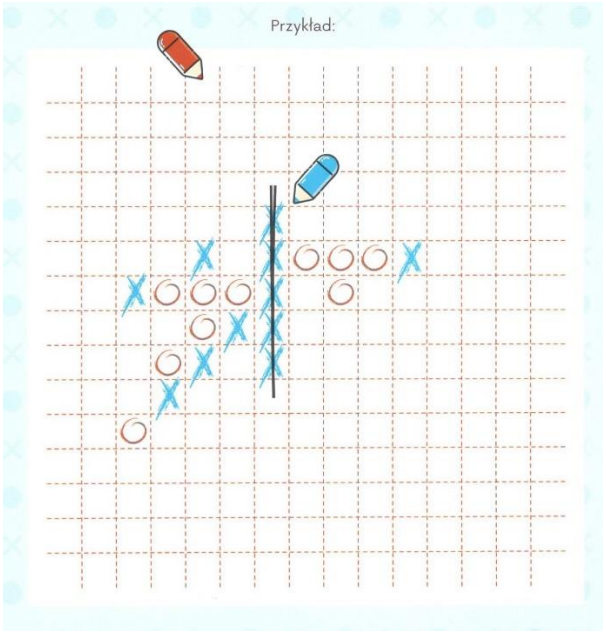
Wszystkie propozycje zaczerpnięte z książek „Zagatkownik” i „Zabawownik” wyd. Dragon dla dzieci (www.wydawnictwo-dragon.pl)

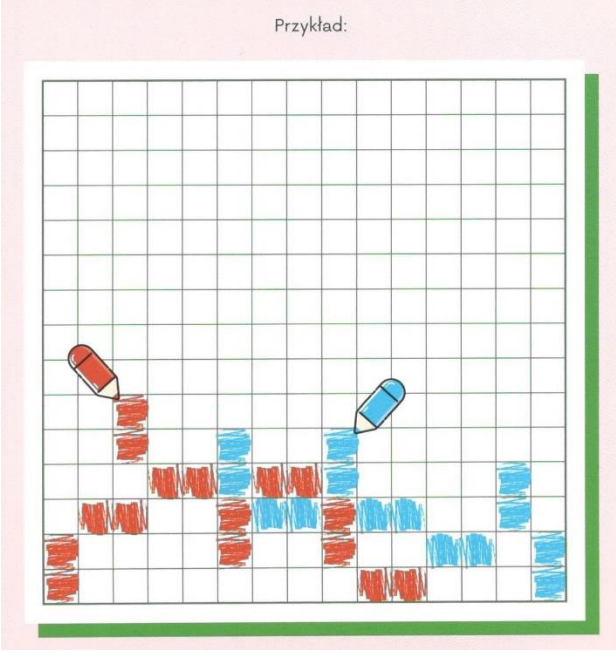
Pięć z rzędu:

Gra rozgrywa się na planszy 15 x 15 pól. Gracze na przemian rysują w wolnych polach planszy znaki: pierwszy gracz **kółko**, drugi **krzyżyk**. Celem każdego gracza jest postawienie swojego znaku w dokładnie pięciu polach, w jednej linii. **Pionowo, poziomo** lub **na ukos.** Zawodnicy starają się utrudnić sobie wzajemnie zadanie. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży swoje **pięć** znaczków.



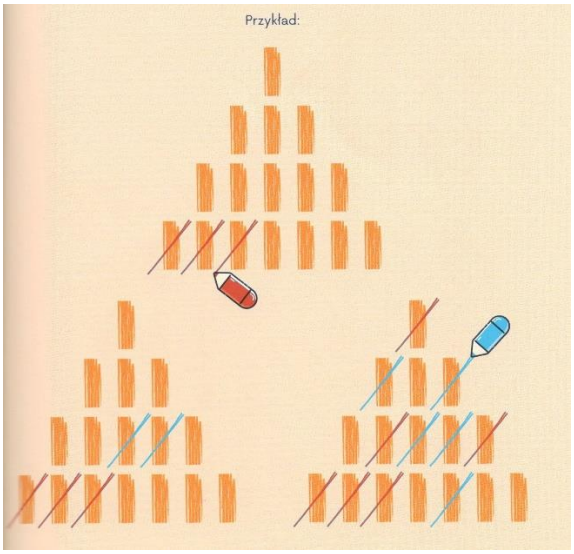
Narożniki:

Grę rozgrywa się na planszy 15 x 15 pól. Gracz rozpoczynający grę w jednym z rogów zaznacza prostokąt o długości **2 kratek** w swoim kolorze. Następnie drugi gracz w przeciwnym rogu robi to samo. Gracze wykonują ruchy na przemian. Każdy zaznaczony kolejny prostokąt musi stykać się rogiem z innym prostokątem w swoim kolorze. Przegrywa gracz, który nie może wykonać kolejnego ruchu.



Ostatni przegrywa:

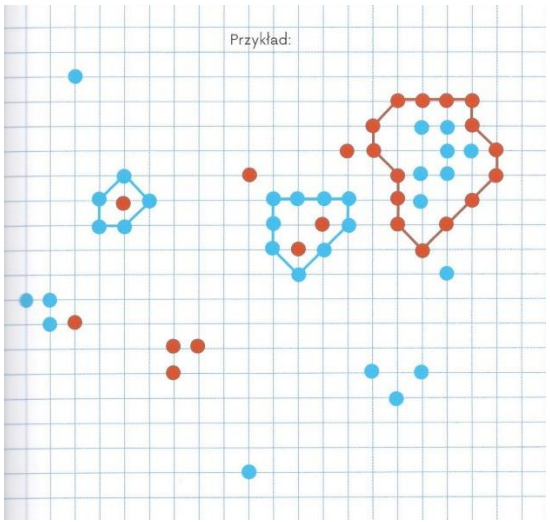
Gra toczy się na planszy złożonej z 15 pionowych linii tworzących trójkąt. Gracz rozpoczynający grę, skreśla dowolną ilość linii z jednego rzędu. Następnie drugi gracz skreśla kolejne linie. Gracze wykonują ruchy na przemian. Celem gry jest zmuszenie przeciwnika do skreślenia ostatniej linii. Gracz, który skreśli ostatnią linię – przegrywa.



Kropki 2:

Gra rozgrywa się na planszy w kratkę. Gracze na pustych przecięciach linii poziomych i pionowych stawiają na przemian kropki w swoim kolorze. Celem gry jest okrążenie kropek przeciwnika. Gdy to się uda, kropki otaczające gracz łączy linią, tworząc mur. Mur można przeprowadzić między kropkami oddalonymi od siebie o jedną kratkę **w pionie, poziomie** lub **na skos.** Stawiane mury nie mogą się przecinać.

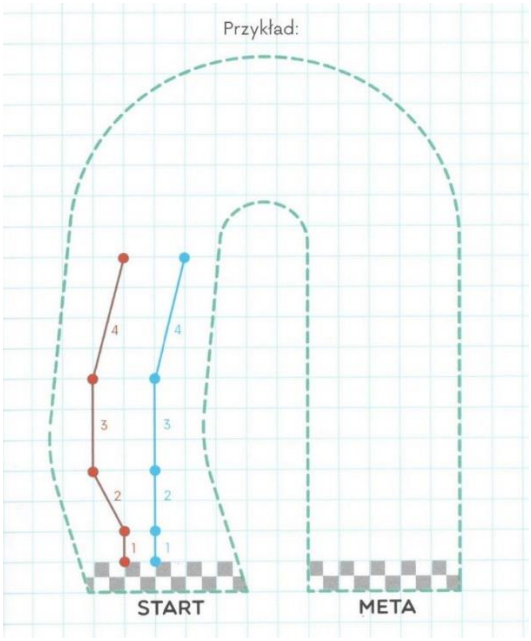
Gracz, którego kropki zostały okrążone, może odbić kropki poprzez okrążenie własnymi kropkami postawiony przez przeciwnika mur i zbudowanie swojego. Gra kończy się wtedy, kiedy jeden z graczy zamknie w swoich „murach” wszystkie kropki przeciwnika.

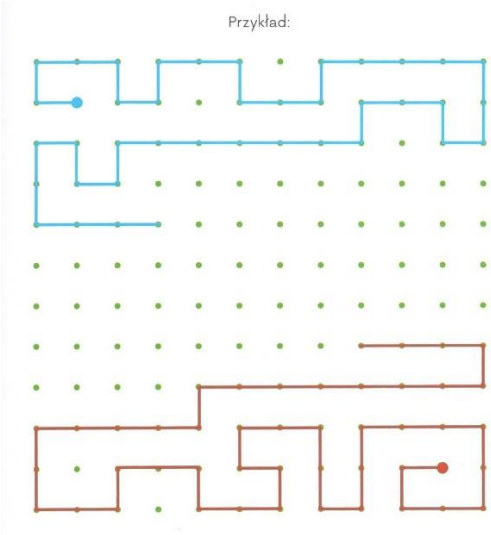


Wyścigi:

Gra rozgrywa się ma torze o dowolnym kształcie. Na początku gry każdy gracz ustawia swój samochód oznaczony kropką na linii startu. Gracze przemieszczają swoje samochody między przecięciami linii poziomych i pionowych, stawiając na przecięciu kropki połączone linią, według ustalonej kolejności. Gracze wykonują ruchy na przemian.

W pierwszym ruchu gracz przesuwa się o jedną kratkę do góry. W kolejnych ruchach grasz może **przesunąć się o tą samą liczbę kratek, co w poprzednim ruchu lub o jedną kratkę więcej lub mniej w pionie i w poziomie.** Każdy nowy punkt oraz odcinek łączący go z poprzednim, muszą w całości leżeć wewnątrz toru. Gracze mogą zatrzymywać się na krawędzi toru. Nie mogą jednak kończyć swego ruchu w punkcie, w którym zakończył swój ruch drugi gracz. Trasy samochodów mogą się przecinać. Kierowca, który wypadnie z trasy lub zderzy się z drugim samochodem, kończy wyścig. Wygrywa gracz, który pierwszy przekroczy linię mety.



Węże:

Gra rozgrywana jest na planszy w kropki. Gracz pierwszy rozpoczyna grę z punktu wyznaczonego niebieską kropką, natomiast gracz drugi z punktu oznaczonego kropką czerwoną. Gracze na przemian rysują pionową lub poziomą linię łączącą dwie kropki, powiększając w ten sposób swojego węża. Każdy kolejny ruch zaczyna się w miejscu, w którym skończył się poprzedni. Węże nie mogą się stykać ani przecinać. Przegrywa gracz, który jako pierwszy nie będzie mógł wykonać kolejnego ruchu.