

OBCHODY DNIA LICZBY 2016

π

RETRO GAME day

REKRUTACJA ZAWODNIKÓW: W każdym z dwóch turniejów uczestniczy po szesnastu zawodników. Najpierw każda pierwsza klasa wystawia jednego zawodnika do turnieju. Kolejni zawodnicy rekrutowani są po jednej osobie ze wszystkich klas w szkole. Pierwszeństwo w wystawieniu kolejnych zawodników mają klasy z najlepszą średnią za pierwsze półroczcie.

turniej bez prądu



**Splendor, Tikal,
Carcassonne, Small World**

Cztery czteroosobowe walki w cztery różne gry planszowe. W każdej walce za zwycięstwo 4 punkty, za 2 miejsce 3 punkty, za trzecie miejsce 2 punkty, za ostatnie miejsce 1 punkt.

W przypadku remisu po czterech walkach dogrywka zwycięzców w grę Splendor.

**Nagroda dla zwycięzcy:
Gra Planszowa**

**Nagroda dla klasy z której
jest zwycięzca: dodatkowy
dzień bez oceny negatywnej**

turniej na prąd



**Dyna Blaster 1992
(Bomberman)**

Osiem wylosowanych par zawodników gra w Dyna Blaster w wersji Battle do 5 wygranych.

Przeegrany odpada z turnieju, zwycięzca przechodzi dalej.

Przewidziano cztery fazy turniejowe. W fazie finałowej w grę używamy czaszek.

**Nagroda dla zwycięzcy:
płyta z grą dla PC**

**Nagroda dla klasy z której
jest zwycięzca: dodatkowy
dzień bez oceny negatywnej**

organizatorzy:



SZKOŁA PROGRAMOWANIA
Hour of Code
www.szkola-programowania.eu

Klub Gier Planszowych

przy szkole programowania Halpress

wyłącz smartfona, włóż myślenie

