

PONCANNA AGUS BOSCAÍ

2 IMREOIRÍ · PEANN LUAIDHE AGUS PÁIPÉAR

Glac sealanna ag nascadh dhá phonc chomharsanacha le líne chothrománach nó ingearach amháin. Má chríochnaíonn tú an ceathrú taobh de bhosca, scríobh do cheannlitir taobh istigh de agus glac seal eile. Is é an buaiteoir an t-imreoir a bhfuil an líon is mó boscaí aige.

CLUICHE 1

CLUICHE 2

CLUICHE 3

CLUICHE 4

LONGA COGAIDH

2 IMREOIRÍ · 1 BHILEOG PÁIPÉIR AGUS 1 PHEANN LUAIDHE AN DUINE · COINNIGH NA CLÁIR I BHFOLACH

Tarraingíonn gach imreoir a chabhlach go rúnda ar MO LONGA, agus ansin cuireann siad a mbileog i bhfolach. Glac sealanna ag glaoch amach cearnóg (m.sh. B4). Marcáil buille le X nó cailleadh le O ar MO BHUILLÍ. Is é an buaiteoir an chéad imreoir a chuireann longa uile an chéile comhraic go tóin poill.

MO LONGA

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

DO CHABHLACH

1 × 5 chearnóg

1 × 4 chearnóg

2 × 3 chearnóg

1 × 2 chearnóg

Cuir na longa go cothrománach nó go hingearach. Ná cuir go trasnánach ná thar a chéile iad.

MO BHUILLÍ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

MARCÁIL DO CHUID TOMHAIS

X = Buille

O = Cailleadh

Nuair a bhuailtear gach cearnóg de long, abair le do chéile comhraic go bhfuil an long sin curtha go tóin poill.

X + O'S

2 IMREOIRÍ · PEANN LUAIDHE AGUS PÁIPÉAR

Imríonn imreoir amháin le X agus an t-imreoir eile le O. Glacaigí sealanna ag cur bhur marcanna i gcearnóg fholamh. Is é an buaiteoir an chéad imreoir a chuireann trí mharc i ndiaidh a chéile — go cothrománach, go hingearach nó go trasnánach. Má bhíonn an clár lán gan buaiteoir, is comhscór é.

CLUICHE 1

CLUICHE 2

CLUICHE 3

CLUICHE 4

CLUICHE 5

CLUICHE 6

S-O-S

2 IMREOIRÍ • PEANN LUAIDHE AGUS PÁIPÉAR

Glacaigí sealanna ag scríobh S nó O i gcearnóg fholamh ar bith. Déanaigí S–O–S go cothrománach, go hingearach nó go trasnánach chun pointe amháin a fháil. Marcálaigí an seicheamh sin agus glac an seal arís. Is é an buaiteoir an t-imreoir a bhfuil an líon is mó pointí aige nuair atá an greille lán.

CLUICHE 1 • SCÓR: ____ / ____

CLUICHE 2 • SCÓR: ____ / ____

CLUICHE 3 • SCÓR: ____ / ____

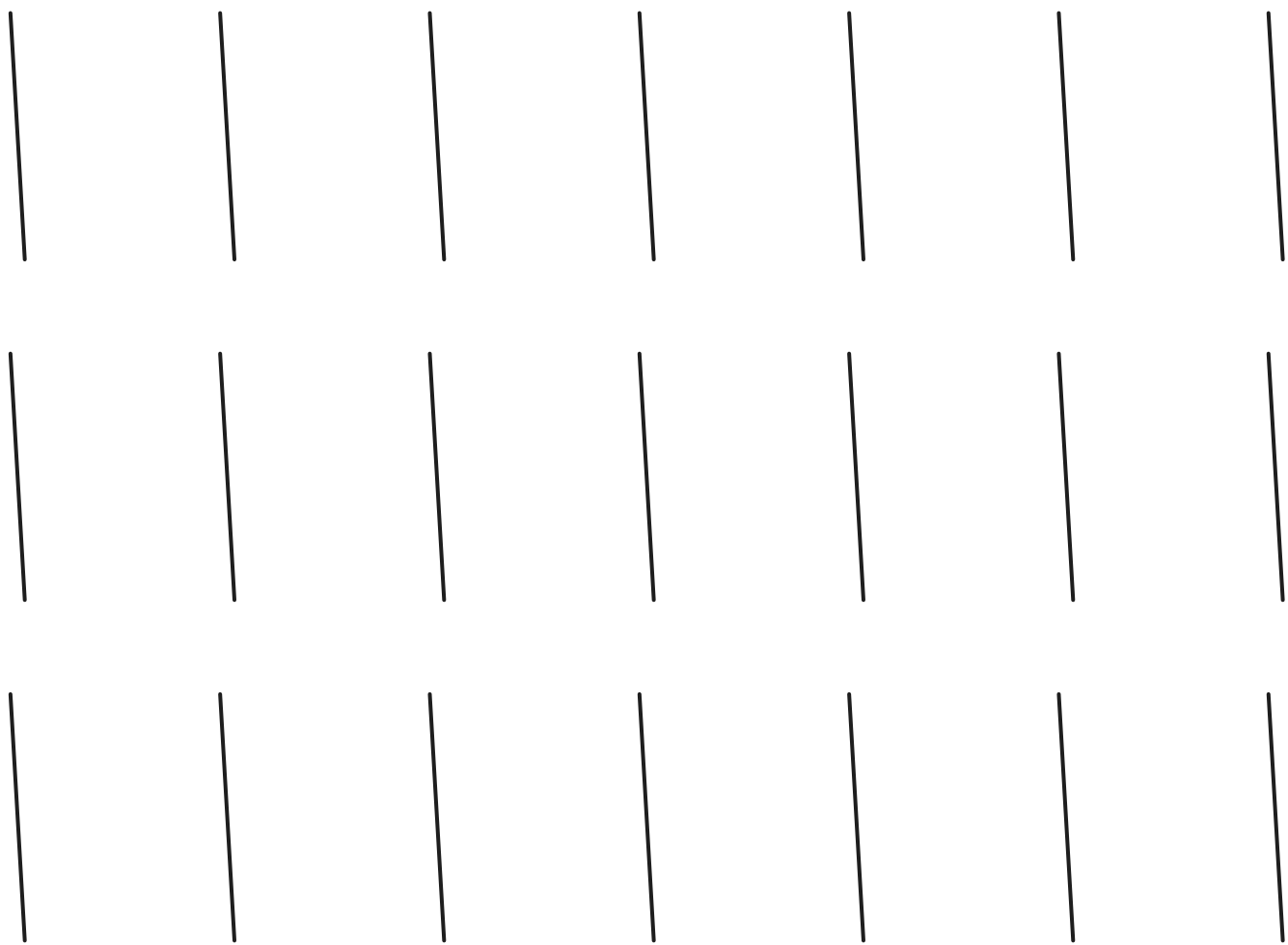
CLUICHE 4 • SCÓR: ____ / ____

CLUICHE NA 21 BATA

2 IMREOIRÍ • PEANN LUAIDHE AGUS PÁIPÉAR

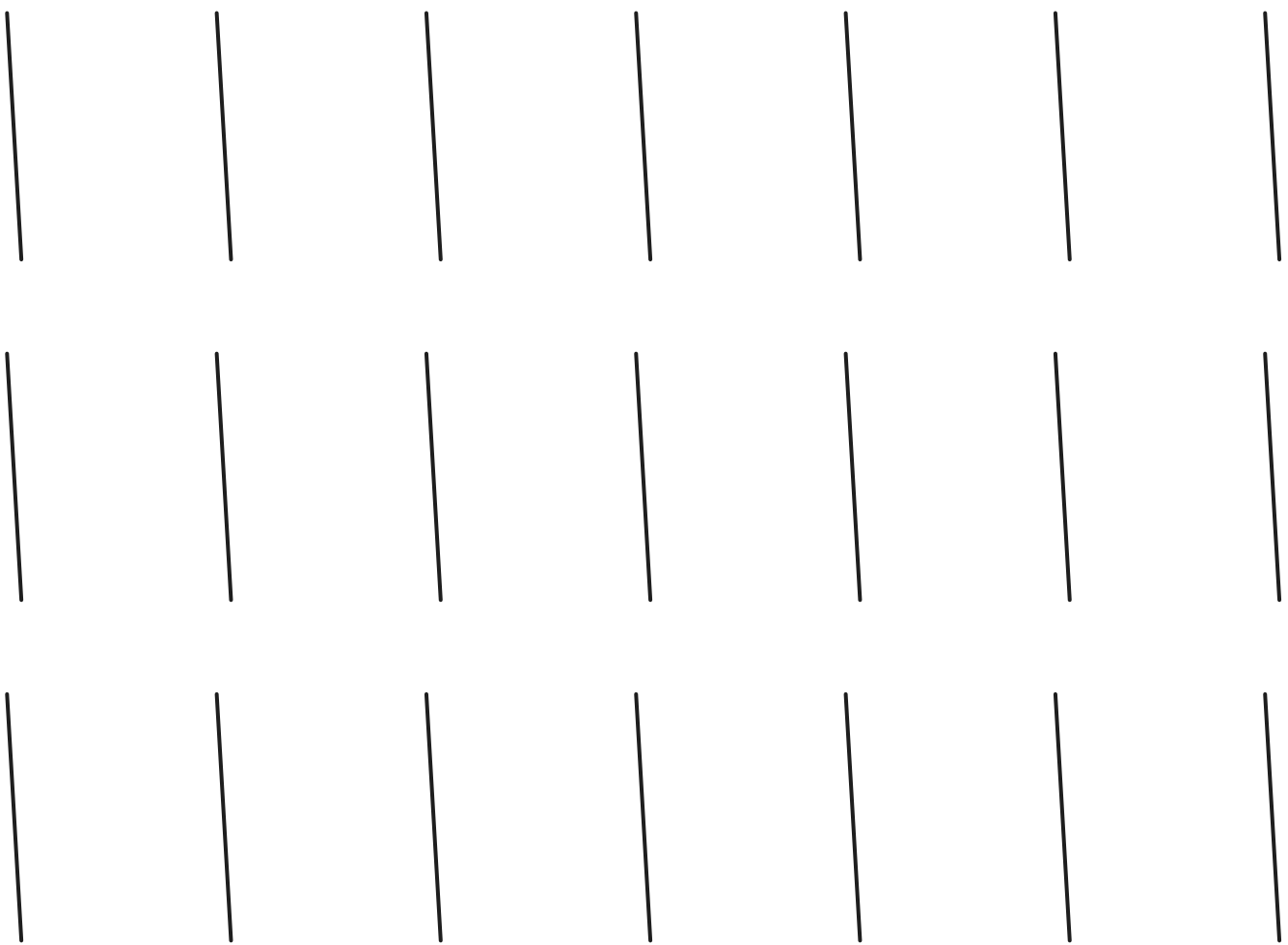
Tosaígí le 21 bata. Ar gach seal, cuir líne trí 1, 2 nó 3 bhata. Caithfidh tú bata amháin ar a laghad a thrasnú amach. Is é an buaiteoir an duine a thrasnaíonn amach an bata DEIREANACH. Imrígí arís: an féidir libh straitéis bhuaiteach a aimsiú?

BABHTA 1 • BUAITEOIR: _____



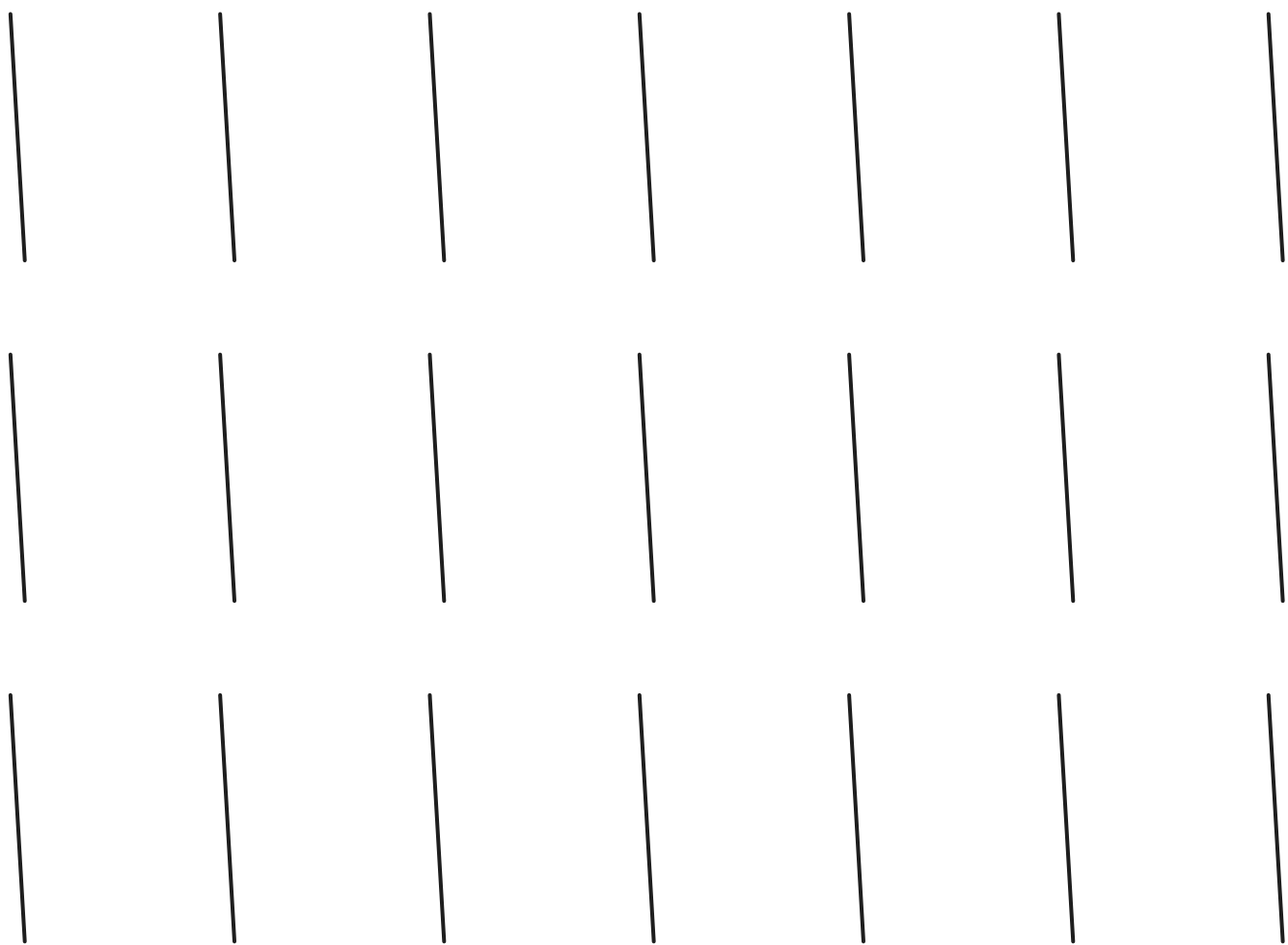
TRASNAIGH AMACH 1, 2 NÓ 3 AR GACH SEAL

BABHTA 2 • BUAITEOIR: _____



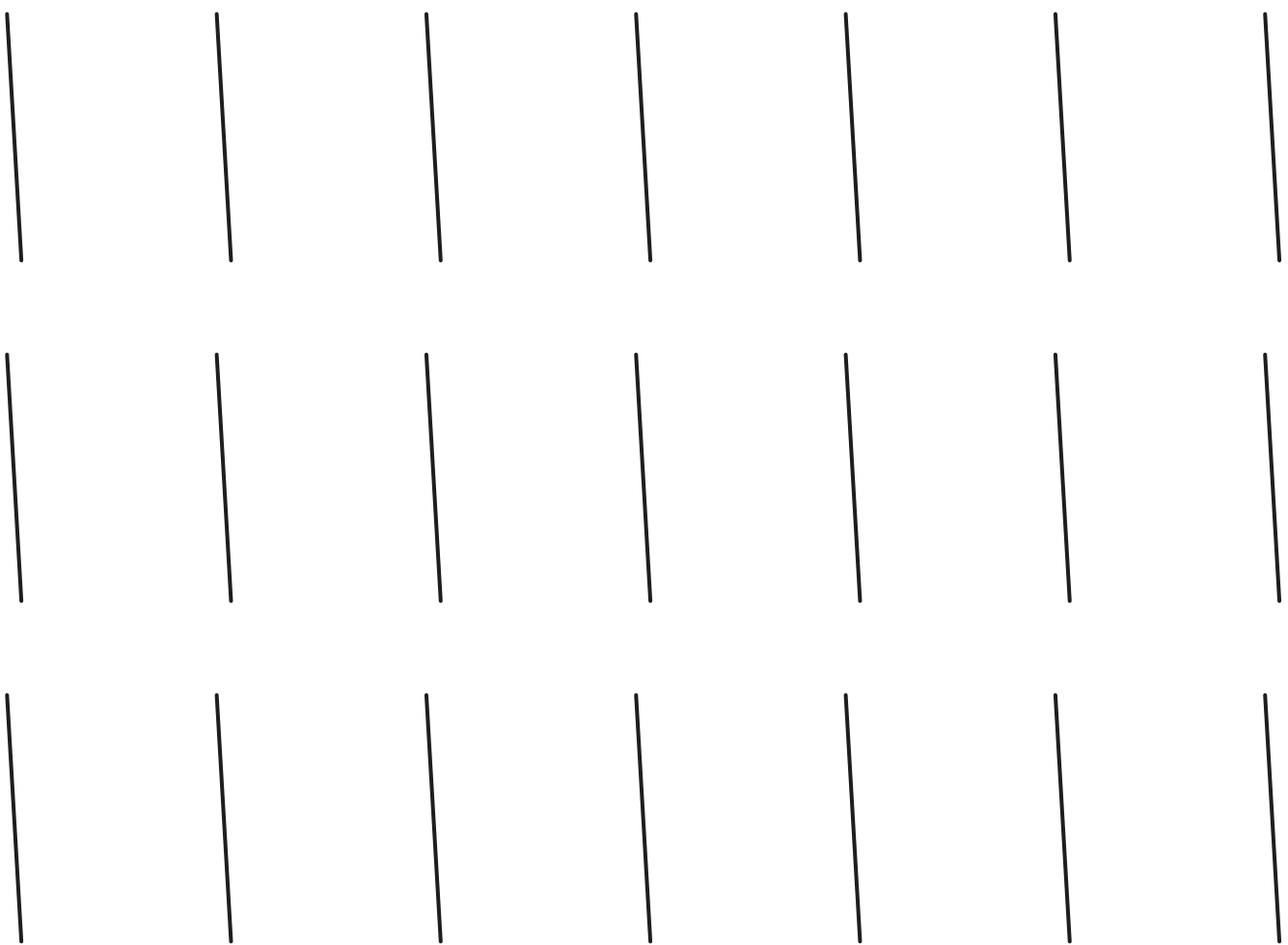
TRASNAIGH AMACH 1, 2 NÓ 3 AR GACH SEAL

BABHTA 3 • BUAITEOIR: _____



TRASNAIGH AMACH 1, 2 NÓ 3 AR GACH SEAL

BABHTA 4 • BUAITEOIR: _____



TRASNAIGH AMACH 1, 2 NÓ 3 AR GACH SEAL

CEITHRE SA LÍNE

2 IMREOIRÍ · PEANN LUAIDHE AGUS PÁIPÉAR

Roghnaigh X nó O. Glacaigí sealanna ag roghnú colúin agus ag cur bhur marc sa chearnóg fholamh IS ÍSLE. Caithfidh na marcanna carnadh aníos (ní cheadaítear marcanna ar snámh). Is é an buaiteoir an chéad imreoir a fhaigheann ceithre mharc as a chéile — go cothrománach, go hingearach nó go trasnánach. Malartaigí an t-imreoir a thosaíonn ag gach cluiche.

CLUICHE 1 X: _____ O: _____

1 2 3 4 5 6 7

↑ LÍON ÓN MBUN ANÍOS

CLUICHE 2 X: _____ O: _____

1 2 3 4 5 6 7

↑ LÍON ÓN MBUN ANÍOS