

Do tej zabawy potrzebne będą: Guziki (lub monety / kapsle / zakrętki). 2 linijki lub 2 grzebienie.



Wariant I

W tę grę mogą się bawić dwie lub więcej osób.

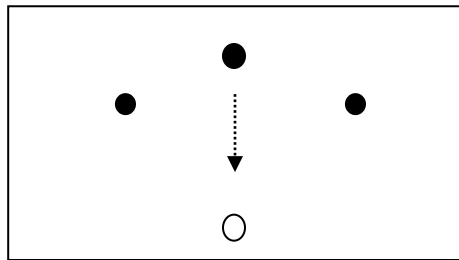
3 guziki (zakrętki, monety lub kapsle) układamy na płaskiej powierzchni (np. na stole) w formie trójkąta. Za pomocą grzebienia lub linijki gracz ma uderzyć dowolny guzik w ten sposób, aby przemieścił się pomiędzy dwoma pozostałymi guzikami i utworzył nowy trójkąt.

Przegrywa osoba, której guzik nie utworzy nowego trójkąta lub nie przemieści się pomiędzy dwoma pozostałymi guzikami.

Zabawę można urozmaicać wyznaczając np. limit czasowy na uderzenie (im mniejszy – np. 3 sekundy, tym zabawa lepsza)!

W więcej osób można się bawić w ten sposób, że odpadają kolejno osoby, które wykonały nieprawidłowy ruch lub nie zdążyły go wykonać w wyznaczonym czasie. W ten sposób wyłania się zwycięzca.

Strzałka na rysunku poniżej ilustruje przykładowy poprawny ruch.



Wariant II

W cymbergaja można także grać jak w piłkę nożną. W grze uczestniczą wtedy 2 osoby. Jeden, mniejszy guzik jest wtedy piłką, a dwa pozostałe to zawodnicy przeciwnych drużyn. (Każdy z uczestników ma jeden, swój guzik – warto, by różniły się kolorami, aby je łatwiej odróżnić). Gra polega na uderzeniu linijką swojego guzika - zawodnika w ten sposób, aby uderzył on guzik – piłkę i trafił do bramki. Bramki można przygotować np. z ołówków lub innych guzików.

W tym wariantcie można modyfikować liczbę zawodników – każdy gracz może ich mieć np. po 5 lub 6. Można też ustalić, że gra się do określonej liczby goli lub wyznaczyć czas meczu. Można wprowadzić także inne zasady z piłki nożnej, jak faule (nie wolno swoim zawodnikiem przesuwając zawodników drużyny przeciwnej, a w przypadku faula umówić się na rzut karny lub pozbawienie faulującego jednego z zawodników). Można także wyznaczyć linie boiska, za którymi obowiązują rzuty wolne.

Możecie też samodzielnie modyfikować te zasady, wymyślać nowe; jedynym ograniczeniem jest granica Waszej wyobraźni!