

chińczyk

ELEMENTY GRY

- plansza
- 16 pionków (po 4 w każdym kolorze)
- kostka



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy bierze 4 pionki w jednym, wybranym przez siebie kolorze. Następnie ustawia je w bazie, tzn. na 4 okrągłych polach biegnących od narożników do centrum planszy, w tym samym kolorze co pionki. Każdy z graczy wykonuje do 3 rzutów kostką. Gdy któryś z uczestników rozgrywki wyrzuci 6 oczek, to kładzie jeden ze swoich pionków na polu startowym oznaczonym strzałką, w tym samym kolorze co jego baza. W przypadku grania z bardziej niecierpliwymi dziećmi gracz może wyjść na pole startowe, gdy wyrzuci na kostce wartości 1 lub 6. Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz. Aby wprowadzić do gry kolejne pionki, gracz musi wyrzucić na kostce wartość 6, a jego pole startowe musi być wtedy puste.

PRZEBIEG GRY

Gracze rozgrywają tury naprzemiennie. W swojej turze gracz rzuca kostką i przesuwa wybrany przez siebie pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara o tyle pól, ile wskazuje kostka. Jeśli gracz wyrzuci 6, ma prawo do jeszcze jednego rzutu lub może zdecydować o wystawieniu pionka ze swojej bazy na pole startowe. Jeśli na polu startowym stoi pionek przeciwnika, należy go zbić i przenieść do bazy danego gracza. Ponadto jeśli w wyniku rzutu gracz skończy swój ruch na polu, na którym stoi pionek przeciwnika, musi również go zbić i przenieść z powrotem do bazy tego gracza. Jeśli wartość na kostce była wyższa, pionek przeskakuje nad przeciwnikiem i porusza się dalej. Pola na planszy oznaczone kolorem jasnofioletowym to pola bezpieczne. Może na nich stać kilka pionków – nikt nikogo nie zbija.

***UWAGA:** Podczas rozgrywki z młodszymi dziećmi możemy nie stosować reguły zbijania pionków. Dla niektórych dzieci jest ona zbyt trudna do zaakceptowania i odbiera im całą przyjemność z zabawy.*

KONIEC GRY

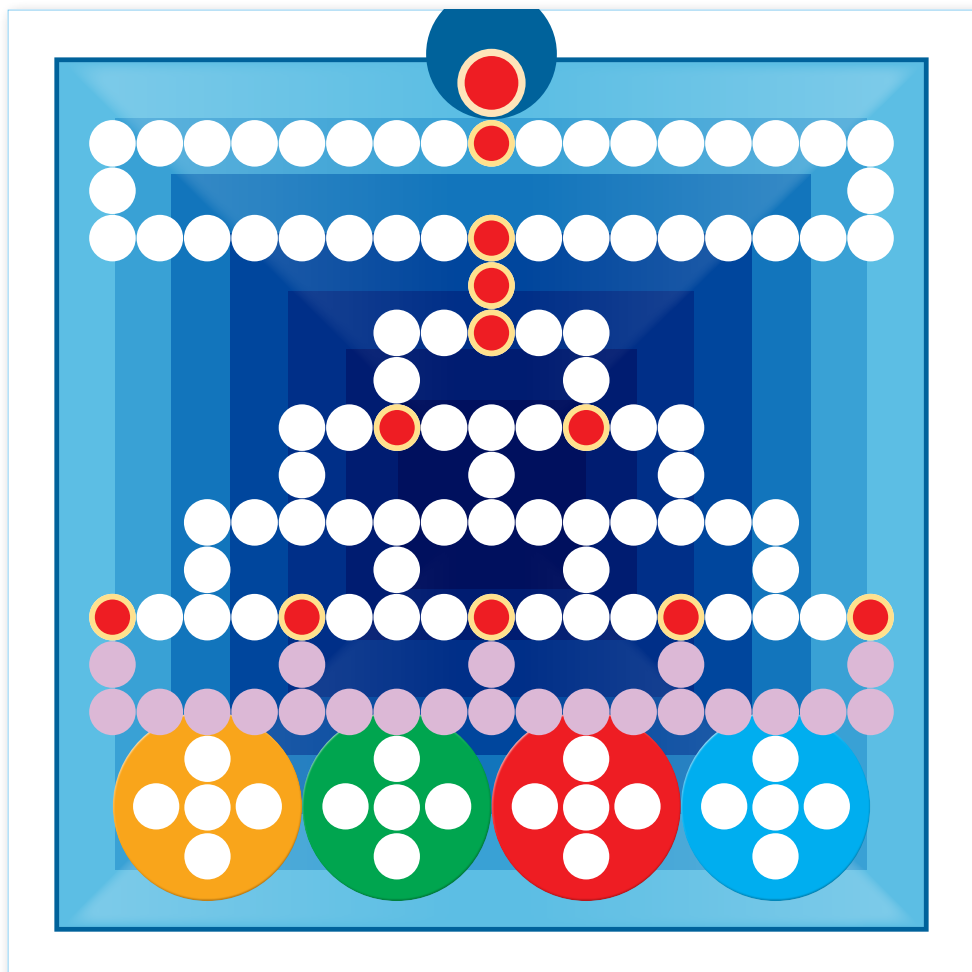
Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do domu, czyli na pola w swoim kolorze na środku planszy. Aby zająć miejsce w domu, gracz musi wyrzucić na kostce dokładnie tyle oczek, żeby stanąć na wybranym polu.



Barykada

ELEMENTY GRY

- plansza
- 20 pionków (po 5 w każdym kolorze)
- 11 barykad
- kostka





PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy bierze 5 pionków w jednym, wybranym przez siebie kolorze. Ustawia je wewnątrz okręgu tego samego koloru co wybrane pionki – jest to pole startowe.

Na wszystkich małych czerwonych polach stawia się barykady. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwiają się do przodu o tyle pól, ile wskaże kostka.

Nowe pionki można wprowadzać do gry w dowolnym momencie, przy okazji kolejnego rzutu (na przykład wtedy, gdy pionek już znajdujący się na planszy nie ma możliwości ruchu).

Pionki idą do celu dowolną drogą.

Jeżeli pionek kończy ruch na polu zajęтым przez pionek innego gracza, to pionek przeciwnika zostaje zbity i musi wrócić na swoje pole startowe.

Przez każdy pionek można przeskoczyć, jeśli tak wskaże liczba oczek.

Każda barykada to przeszkoda, której nie można przeskoczyć! Można ją natomiast usunąć, ale tylko wówczas, gdy wyrzuci się dokładnie tyle oczek, by pionek stanął na polu z barykadą.

Gracz, który zbił barykadę, musi ją przestawić na inne, dowolne puste pole.

UWAGA: *Barykad nie wolno ustawiać w dwóch pierwszych rzędach pól (oznaczonych kolorem jasnofioletowym), czyli najbliższej pól startowych.*

KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który jako pierwszy dotrze na ostatnie pole planszy. Musi on jednak wyrzucić dokładnie tyle oczek, ile pól dzieli go od ostatniego pola. Jeśli wyrzuci więcej oczek, przesuwa pionek do ostatniego pola, a potem cofa się o pozostałą liczbę pól (w sumie musi przejść pionkiem przez tyle pól, ile oczek wskazała kostka).

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co przepraszamy), możesz przesłać reklamację na adres: service@granna.pl. Podaj swoje imię i nazwisko oraz dokładny adres.