

# Instrukcja Do Gier

## CHIŃCZYK

- Każdy gracz wybiera kolor i ustawia swoje 4 pionki w „bazie” (rogu planszy).
- Zaczyna gracz, który jako pierwszy wyrzuci 6 oczek na kostce – wtedy można wprowadzić pionek na pole startowe.
- Gdy pionek jest na planszy, gracze rzucają kostką i poruszają się o tyle pól, ile wyrzucą oczek.
- „Wyrzucenie 6” pozwala rzucić kostką jeszcze raz.
- Jeśli pionek gracza trafi na pole zajmowane przez przeciwnika, to wraca do bazy.
- Wygrywa osoba, której wszystkie pionki jako pierwsze znajdą się w bazie.

## FARMER

- Farmerzy muszą zagonić krówkę do rogu, z którego zaczęła grę. Krówka stara się unikać złapania.
- Gracz 1: steruje krówką (1 pionek).
- Gracz 2: steruje farmerami (2 pionki).
- W przypadku gry 3-osobowej – gracz 3 steruje po 1 pionku farmera.
- Krówka zaczyna w górnym rogu planszy, farmerzy w dwóch dolnych rogach.
- Krówka zaczyna i przesuwa się o 1 pole w dowolnym kierunku (przód, tył, bok, ukos).
- Następnie porusza się pierwszy farmer (tylko do przodu).
- Potem krówka, a następnie drugi farmer.
- Farmerzy wygrywają, jeśli zagonią krówkę do jej rogu.
- Krówka wygrywa, jeśli unika złapania przez określoną liczbę ruchów (np. 20).

## WARCABY ŻABY

- Zasady gry są takie same jak w normalnych warcabach.
- Każdy z graczy ma za zadanie jako pierwszy przenieść swoje żaby na przeciwległy trójkąt.

- Żaba może przesunąć się na sąsiednie pole lub przeskoczyć na inne pole, jeśli za nim jest wolne pole.



## ARBUZOWA ROZGRYWKA

- Umieść swoje pionki w strategicznych miejscach na planszy, aby zdobyć kontrolę nad przeciwnikiem.
- Każdy gracz wybiera zestaw pionków w swoim kolorze.
- Gracze na zmianę umieszczają swoje pionki na liniach lub przesuwają je na sąsiednie wolne pole.
- Warianty gry mogą polegać na zdobyciu określonych obszarów, blokowaniu ruchu pionków przeciwnika lub tworzeniu linii pionków.
- Najpopularniejszym wariantem jest otoczenie pionkami przeciwnika.



## KWADRATOWA PUŁAPKA

- Gracze na zmianę umieszczają swoje pionki na wolnych punktach planszy.
- Po ustawieniu wszystkich pionków, gracze mogą przesuwać swoje pionki na sąsiednie, połączone linie.
- Celem może być ustawienie trzech pionków w linii lub zablokowanie pionków przeciwnika.
- Gracz, który jako pierwszy ustawi określoną liczbę pionków w linii (np. trzy) lub zablokuje ruch przeciwnika, wygrywa.
- Zasady można dostosować, aby rozgrywka była dłuższa, np. ustalając większą liczbę pionków do ustawienia w linii.



## KÓŁKO I KRZYŻYK

- Zasady gry są takie same jak w tradycyjnej grze kółko i krzyżyk.
- Jedyna różnica jest taka, że zamiast symboli używane są dwa różne kolory.



## DRABINY I SKARBY

- Gra dla 2–4 osób.
- Zaczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek.

- Zrób tyle kroków, ile wyrzucisz na kostce.
- Trafiając na pole drabiny – przeskakujesz na jej drugi koniec.
- Trafiając na pole z tekstem – zastosuj się do instrukcji na polu.
- Wygrywa osoba, która dotrze do skarbu jako pierwsza.



## KOSMICZNA ROZGRYWKA

- Gracze dostają po 3 pionki (np. żółte i niebieskie).
- Każdy naprzemiennie umieszcza po jednym pionku na planszy w wybranym przez siebie wolnym miejscu.
- Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży 3 pionki obok siebie.



## ULICZNA ROZGRYWKA

- Gra dla 2–4 osób.
- Zaczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek.
- Zrób tyle kroków, ile wyrzucisz na kostce.
- Trafiając na pole przejścia dla pieszych – przeskakujesz na drugi koniec.



## SZACHY ZWIERZĄTKA

- Plansza składa się z siatki z różnymi terenami, takimi jak woda, pułapki i nory.
- Każde zwierzę ma swoją siłę i specjalne zdolności. Na przykład stoń jest najsilniejszy.
- Ale nie mogą wchodzić do wody, podczas gdy słabsze zwierzęta mogą się w niej schować.
- Gracze na zmianę przesuwają swoje zwierzęta po planszy, starając się unikać pułapek i atakować przeciwnika.
- Zdobądź bazę przeciwnika lub wyeliminuj wszystkie jego zwierzęta, aby wygrać.



## PIESEK HENRYK

- Celem gry jest przesunięcie wszystkich skrzynek na wyznaczone pola docelowe.
- Piesek Henryk może przesuwać skrzynki tylko w jednym kierunku naraz: w górę, dół, lewo lub prawo.

- Piesek pcha skrzynki – nigdy ich nie ciągnie. Jeśli skrzynka zostanie zablokowana, nie da się jej cofnąć.
- Gracz musi zaplanować ruchy tak, aby nie doprowadzić do sytuacji bez wyjścia.
- Po ustawieniu wszystkich skrzynek na właściwych polach poziom zostaje zaliczony.
- Gra zawiera 20 poziomów o rosnącym stopniu trudności.