

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 znajdują 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 przesuwiają 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 wyrzuciłeś 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 wyrzuciłeś 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 słoń jest najsilniejszy. • Ale nie mogą wchodzić do wody, podczas gdy słabsze zwierzęta mogą się w niej schować.
- Gracze na zmianę przesuwiają swoje zwierzęta po planszy, starając się unikać pułapek i atakować przeciwnika.
- Zdobądź bazę przeciwnika lub wyeliminuj wszystkie jego zwierzęta, aby wygrać.