



Gąski

PL

od 6 lat

| 2-4 graczy | 10-15 minutes



ZAWARTOŚĆ: plansza z gąskami, 1 pionek na gracza (każdy w innym kolorze), 2 kostki.

CEL: dotrzeć jako pierwszy na pozycję nr 63.

PRZEBIEG GRY

Najmłodszy gracz rozpoczyna. Gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Zaczynając swoją kolejkę, gracz rzuca obie kostki i przesuwa swój pionek o tyle miejsc ile wyszło razem na obu kostkach. Jeśli na polu jest już jakiś inny pionek, to gracz odsyła go na miejsce, z którego sam przed chwilą startował. Na początku rozgrywki, jeśli gracz wyrzucił ilość oczek 9, składającą się z oczek 6 i 3, to przesuwa się na pole nr 26. Jeśli ilość oczek 9 składa się z oczek 4 i 5, gracz przesuwa się na pole nr 53.

SPELJNE POLA

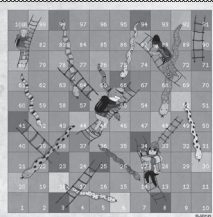
- **Pola „gęsi”** 9, 18, 27, 36, 45 i 54 pozwala graczowi do przesunięcia się jeszcze raz o tyle samo pól co wcześniej.
- **Most** (pole nr 6) pozwala przejść do drugiego mostu na polu nr 12.

- **Hotel** (pole nr 19) opuszczamy jedną kolejkę.
- **Studnia** (pole nr 31) lub więzienie (pole nr 52): zatrzymuje gracza, aż do momentu, kiedy inny gracz wpadnie na to samo pole. Uwolniony gracz wraca na pole opuszczone przez gracza, który go wyzwolił. Inna możliwość: opuszcza dwie kolejki.
- **Labirynt** (pole nr 42) odsyła gracza na pole nr 30.
- **Czaszka** (pole nr 58) gracz wraca na pole nr 1.

KONIEC GRY:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na pole nr 63.

NB: trzeba trafić dokładnie na pole 63. Jeśli ilość oczek na kostkach jest większa od ilości pól do przejścia, gracz wykonuje ruch do tyłu o tyle oczek o ile wyszło ich za dużo.



GRA W DRABINKI I WĘŻE

PL

od 6 lat | 2-4 players | 10-15 minutes



ZAWARTOŚĆ: 1 plansza, 1 pionek na gracza, 1 kostka

CEL: wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na pole 100.

Przebieg gry:

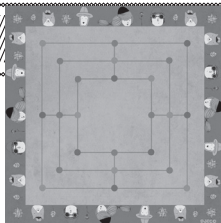
Każdy gracz kładzie swój pionek obok planszy, przed polem nr 1. Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle miejsc ile wyszło na kostce.

Pola z drabinkami: gdy gracz trafia na pole, na którym znajdują się nogi drabiny, idzie w górę drabinki i stawia pionek tam, gdzie drabinka się kończy.

Pola z wężem: gdy gracz trafia na pole, na którym znajdują się ogon węża, idzie w dół, wzdłuż węża i stawia pionek tam, gdzie jest jego głowa.

Gra w młynek

PL



od 6 lat | 2 graczy | 10-15 minut



ZAWARTOŚĆ: plansza do gry, 9 pionków dla każdego gracza (każdy ma swój kolor).

CEL: zabrać jak najwięcej pionków przeciwnika.

ETAP 1: USTAWIENIE PIONKÓW

Na początku gracze stawiają swoje pionki na skrzyżowaniach. Jeśli jednemu z graczy uda się ustawić 3 swoje pionki w jednej linii (poziomo, pionowo, na skos), może wyjąć z gry jeden pionek przeciwnika- jeśli ten nie tworzy linii 3 pionków. Każdy z tych odebranych pionków nie może być ponownie użyty do gry.

NB: w czasie tej pierwszej części gry, gracze nie mogą przesuwać swoich pionków.

ETAP 2: PRZEMIESZCZANIE PIONKÓW

Gdy wszystkie pionki zostały ustawione, gra może toczyć się dalej poprzez poruszanie pionków.

Każdy po kolei, gracze przesuwać pionki, wyłącznie po liniach prostych i bez prawa przeskakiwania innego pionka. Jak tylko któremuś graczowi uda się ustawić trzy pionki w linii (według w/w zasad) zabiera jeden pionek przeciwnikowi. Gdy gracz ma już tylko 3 pionki, może poruszać się po wszystkich wolnych polach.

KONIEC GRY:

Gdy jeden z graczy ma już tylko 2 pionki, wygrywa jego przeciwnik.