



INSTRUKCJA

CHIŃCZYK / MŁYNEK

gra dla 2÷4 graczy

rekomendowany wiek: +5

Zawartość pudełka:

- 1) dwustronna plansza,
- 2) 16 pionków do „Chińczyka”,
- 3) kostka do gry,
- 4) 20 pionków do „Warcabów”,
- 5) instrukcja.



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.
Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
Opakowanie nie jest częścią zabawki.
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Chińczyk” i „Młynek” to klasyczne gry planszowe. „Chińczyk” to wspaniała gra losowa, w której strategia odgrywa drugorzędą rolę. Ta gra zapewni świetną zabawę zarówno dla najmłodszych jak i dla dorosłych. „Młynek” wymaga od graczy wyobraźni, planowania, przewidywania. To doskonała szkoła myślenia.

CHIŃCZYK gra dla 2 - 4 osób

rekwizyty: plansza, 4 jednokolorowe pionki x liczba graczy graczy, kostka do gry.

zasady gry: Gracze ustalają kolory swoich pionków, po czym ustawiają je na swoich polach wyjściowych (w kolorze pionków). Celem gry jest jak najszybsze okrążenie planszy i wprowadzenie własnych pionków do „domku”, który stanowią 4 pola w kolorze pionków, znajdujące się wewnątrz trasy. Ten, kto wyrzuci kostką największą liczbę oczek - rozpoczyna grę. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Gracze rzucają kolejno po 3 razy kostką. Aby rozpocząć grę i ustawić pionek na swoim polu startowym (w kolorze pionków) trzeba wyrzucić „6”. W następnych rzutach gracz przesuwa pionek zgodnie z kierunkiem strzałki o liczbę wyrzuconych oczek. Jeżeli wyrzuci znów „6”, może wprowadzić na pole startowe nowy pionek lub poruszać się pionkami, które już grają. Niezależnie od tego przysługuje mu prawo ponownego rzutu. Gracze rzucają kostką na zmianę. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Pionki mogą się wzajemnie przeskakiwać i zбивać. Pionek zostaje zбиты, gdy pionek przeciwnika stanie na polu przez niego zajęтым. Wędruje wówczas powtórnie na pole wyjściowe. Jeśli gracz w trakcie gry ma zбиты wszystkie pionki, to (jak na wstępie) rzuca w swojej kolejce trzykrotnie, w oczekiwaniu na „6”. Jeśli gracz wyrzucił „6”, a jego pole startowe jest zajęte przez pionek przeciwnika, to może zбить ten pionek. Aby zająć miejsce w „domku” (ostatnie 4 pola) gracz musi wyrzucić liczbę oczek równą liczbie pól dzielących go od tego pola. Miejsca w domku mogą być zajmowane w dowolnej kolejności.

CHIŃCZYK Z BLOKADĄ RUCHOMĄ gra dla 2 - 4 osób

zasady gry: Obowiązują takie przepisy gry, jak w Chińczyku tradycyjnym, ale na jednym polu mogą stać równocześnie 2 pionki jednego koloru. Gracz może je przesuwac razem, a tym samym stworzyć blokadę dla pionków przeciwnika, której nie można przeskoczyć. Zbić taką blokadę może jedynie inna blokada przeciwnika, stając na tym samym polu. Wówczas pionki ze zbitej blokady wracają (podobnie jak to się dzieje w wypadku pojedynczych pionków) na pola wyjściowe. Jeśli gracz wyrzucił „6”, a jego pole startowe, na które chce wprowadzić swój pionek, jest zajęte przez pionek przeciwnika, gracz może go zbić.

Inaczej jest, gdy na tym polu startowym stoi blokada (2 pionki przeciwnika lub własne). Wówczas gracz nie może wprowadzić pionka do gry. Jeśli ma już na planszy inny pionek, to wykonuje nim ruch o 6 pól, a jeśli nie ma pionka „w trasie”, to rezygnuje z ruchu. Podobnie jak w pozostałych wersjach zwycięża zawodnik, który pierwszy wprowadzi swoje pionki do „domku”.

ROZBÓJNIK gra dla 2 osób

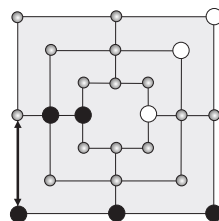
rekwizyty: plansza, 2 x 4 jednokolorowe pionki i 2 x 1 pionek o innym kolorze, kostka.

zasady gry: Obaj gracze poruszają się do przodu swoimi czterema pionkami, zaś piąty pionek w innym kolorze, rozbójnik, porusza się w kierunku przeciwnym. Pionki zaczynają grę po wyrzuceniu „6” (jak w Chińczyku) ze swego pola startu, a rozbójnik - z pola startowego przeciwnika. Gracz każdorazowo decyduje po rzucie kostką, czy wykona ruch pionkiem, czy rozbójnikiem. Pionki przeciwnika mogą być zbijane przez rozbójnika i odwrotnie (rozbójnik zbijany przez pionki), ale zbity rozbójnik przechodzi do strony przeciwnej, która dysponuje wówczas dwoma rozbójnikami. Celem gry jest okrążenie planszy i wprowadzenie pionków do „domków”.

MŁYNEK PODWÓJNY gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych.

zasady gry: Rozpoczynając grę wyznacza się drogą losowania. Każdy z graczy otrzymuje po 9 pionków, które ustawia na zmianę na wolnych polach usiłując utworzyć „młynek” (młynek - czyli 3 pionki w linii poziomej lub pionowej) i równocześnie uniemożliwić zrobienie młynka przeciwnikowi. Gracz, który utworzył młynek usuwa w nagrodę dowolny pionek przeciwnika z planszy. Jeśli w jednym ruchu gracz ułoży dwa młynki - to zabiera przeciwnikowi 2 pionki. Przesuwając kolejne pionki trzeba dążyć do utworzenia następnych młynków. Gdy wszystkie pionki są już na planszy, przesuwa się je na zmianę na pola sąsiednie. Zwycięża ten, który pozbawi przeciwnika 7 pionków (dwoma, które zostaną, nie można ułożyć młynka) lub zablokuje jego pionki. O wygranej można też zdecydować szybciej, budując młynek podwójny, który polega na ustawieniu 5 pionków tak, aby jeden z nich mógł w każdym kolejnym ruchu jeden młynek otwierać, a drugi zamykać.



MŁYNEK 2 gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych.

zasady gry: Zasady jak w młynku podwójnym. Inaczej tylko poruszają się pionki - przeskakują na wolne pola ruchem konika szachowego (jedno pole w przód i dwa w bok lub dwa pola do przodu i jedno w bok). Mogą przeskakiwać nad innymi pionkami, swoimi i przeciwnika.

MŁYNEK 3 gra dla 2 osób

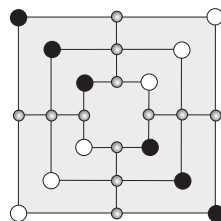
rekwizyty: plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych.

zasady gry: Reguły takie jak w młynku podwójnym. Inaczej tylko poruszają się pionki - przesuwają się po prostych, o dowolną liczbę wolnych pól (podobnie jak wieże w szachach). Przez pola zajęte nie wolno przeskakiwać. Pionki zajmujące pola narożne posiadają szczególny przywilej - mogą dodatkowo poruszać się o dowolną liczbę pól wzdłuż przekątnych.

MŁYNEK KRZYŻOWY gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 6 pionków białych i 6 pionków czarnych.

zasady gry: Każdy z graczy ma 6 pionków, które ustawia na planszy wg rysunku. Rozpoczynającego grę wyznacza się drogą losowania. Grający kolejno przesuwają swoje pionki o jedno pole wzdłuż linii. Zwycięża ten, któremu szybciej uda się utworzyć młynek.



MŁYNEK LASKERA gra dla 2 osób

rekwizyty: plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych.

zasady gry: Ta wersja różni się od młynka tradycyjnego, zwanego podwójnym, etapem wstępnym. Grający mają dwie możliwości - mogą w swojej kolejce albo wprowadzić do gry następnego pionka, albo też wykonać ruch pionkiem, który już wcześniej został umieszczony na planszy. Po włączeniu do gry wszystkich pionków gra toczy się dalej zgodnie z zasadami młynka podwójnego.

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.