

INSTRUKCJA

WYŚCIGI KONNE

gra dla 2÷4 graczy

Zawartość pudełka:

- 1) plansza dwustronna
- 2) pionki - 4 szt.
- 3) kostka do gry - 1 szt.
- 4) Instrukcja

Weź udział w wyścigach konnych. Ścigając się na torze pełnym przeszkód udowodnij, że jesteś najlepszym dżokejem i będziesz pierwszy na mecie.

Przygotowanie do gry:

Planszę należy rozłożyć na stole. Każdy z graczy ustawia swój pionek na polu „START” toru gry.

Cel gry:

Celem gry jest postawienie swojego pionka na polu „META”.

Początek gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką do gry i rusza swoim pionkiem po polach toru gry, zgodnie z kierunkiem strzałki na sąsiednim polu do „pola startowego”. Pionek przesuwa się o tyle pól, ile oczek wyrzuci kostka. Wyrzucenie „6” nie uprawnia do kolejnego rzutu. Kolejność gry następnych graczy odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry:

W trakcie gry może się zdarzyć, że grający postawi swój pionek na kolorowych polach toru. Jeśli tak się stanie gracz musi postępować zgodnie ze znaczeniem danego koloru.

Znaczenie koloru pól na torze gry:

- kolor niebieski - nieudany skok przez rów z wodą - cofasz się o 1 pole
- kolor zielony - Twój koń przyśpiesza - przesuwasz się o dodatkowe 4 pola do przodu
- kolor fioletowy - masz konia w dobrej formie - przesuwasz się o 2 pola do przodu
- kolor żółty - koń traci siły - cofasz się o 5 pól
- kolor czerwony - źle prowadzisz swojego konia - cofasz się o 6 pól i opuszczasz następną kolejkę
- kolor czarny - tragedia, Twój koń się przewrócił - wracasz na pole „START” i zaczynasz grę od nowa

Na jednym polu może stać jednocześnie kilku graczy.

Koniec gry:

Gra kończy się wówczas, gdy jeden z graczy postawi swój pionek na polu „META”. Ten gracz zostaje zwycięzcą „Wyścigów konnych”. Gracz może postawić swój pionek na ostatnim polu tylko wtedy, gdy wyrzuci kostką ilość oczek zgodną z ilością pól dzielących pionek gracza od końca toru gry.

WYPRAWA PRZEZ DŻUNGLE

gra dla 2÷4 graczy

Zostań podróżnikiem przedzierającym się przez dżunglę. W drodze do celu spotka Cię wiele niebezpieczeństw. Sprawdź czy uda Ci się je pokonać i osiągnąć jako pierwszy cel podróży.

Przygotowanie do gry:

Planszę należy rozłożyć na stole. Każdy z graczy w swojej kolejce ustawia pionek na polu przy napisie „START”.

Cel gry:

Celem gry jest dotarcie do ostatniego pola toru gry (pole z zielonym kółkiem).

Początek gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką do gry i rusza swoim pionkiem po torze, zgodnie z kierunkiem strzałki na pierwszym polu. Pionek przesuwa się o tyle pól, ile oczek wyrzuci kostka. Wyrzucenie „6” nie uprawnia do kolejnego rzutu. Kolejność gry następnym graczem odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry:

Na torze gry znajdują się pola wyróżnione. Każdy kto postawi swój pionek na takim polu musi dostosować się do polecenia, które jest związane z tym polem.

Znaczenie wyróżnionych pól na torze gry:

- pole „7” - od razu na początku wyprawy przestraszyłeś się wielkiej małpy - uciekasz do tyłu na pole startowe
- pole „11” - goni Cię pantera - musisz przejść okrężną drogą po niebieskich polach
- pole „15” - trafiłeś na skrót po wiszącym moście - przechodzisz w następnej kolejce po niebieskich polach
- pole „24” - uciekając przed tarantulą nadłożyłeś drogi - idziesz okrężną drogą po niebieskich polach
- pole „35” - spotkałeś papugę, która Ci poradziła jak przyspieszyć w drodze - przesuwasz się o dodatkowe 6 pól
- pole „43” - niedźwiedź zagroził Ci drogę - uciekasz 7 pól do tyłu
- pole „56” - ukąsił Cię niezwykle jadowity wąż - uciekasz po pomoc na pole startowe i zaczynasz grę od początku

Na jednym polu może stać jednocześnie kilku graczy.

Koniec gry:

Gra kończy się wówczas, gdy jeden z graczy postawi swój pionek na ostatnim polu toru gry (pole z zielonym kółkiem). Ten gracz, który tego dokona zostaje zwycięzcą „Wyprawy przez dżunglę”. Gracz może postawić swój pionek na ostatnim polu tylko wtedy, gdy wyrzuci kostką ilość oczek zgodną z ilością pól dzielących pionek gracza od końca toru gry.