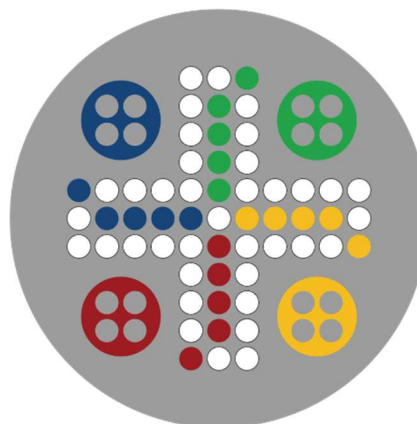


Chińczyk

Gra podwórkowa / Instrukcja



Wym. 330 cm x 330 cm

Gra standardowa

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje cztery pionki w jednym kolorze. Mogą być to kolorowe wiaderka, pacholki czy butelki z kolorowymi nakrętkami. W celu ustalenia kolejności gry, uczestnicy mogą kręcić kostką lub plastikową butelką na kole punktowym przynależącym do planszy. Gracz, który wyrzuci największą ilość oczek rozpoczyna grę. Gracze rzucają kostką po kolei i przemieszczają swoje pionki o miejsca zgodne z wyrzuconą liczbą oczek w kierunku wyznaczonym strzałką. Własne i inne pionki mogą być przeskakiwane, pola zajęte przez pionki są wliczane. Jeżeli gracz ma na planszy gry ustawione więcej pionków, może wybrać którym pionkiem porusza się dalej. Obce pionki znajdujące się na miejscu przeniesienia pionka mogą zostać zbite. Zbity pionek zostaje przeniesiony na pole wyjściowe. W grze nie ma przymusu zbijania pionków. Tak długo jak pionki znajdują się w polu wyjściowym muszą one zostać postawione na początku trasy, tak szybko jak tylko nadarzy się możliwość - po wyrzuceniu szóstki. Jeżeli na początku trasy stoi pionek innego gracza, wtedy zostaje on zbity. Jeżeli pole początkowe zajęte jest przez własny pionek, należy najpierw wykonać ruch pionkiem znajdującym się na polu startowym.. Jeżeli zostanie wyrzucona szóstka a na polu początkowym nie znajduje się żaden pionek, o tę liczbę oczek może być przemieszczony inny, dowolny pionek. Następnie gracz może jeszcze raz rzucać kostką. Jeżeli po wyrzuceniu szóstki gracz umieszcza pionek na polu końcowym, nie może on ponownie rzucać kostką. Po wyrzuceniu szóstki gracz wykonuje ruch i otrzymuje dodatkowy rzut. Jeżeli w kolejnym rzucie wyrzucona zostanie szóstka, gracz może po wykonaniu ruchu rzucać ponownie. Po okrążeniu pola gry pionek umieszczany jest na polu docelowym o tym samym kolorze. Pola docelowe liczone są pojedynczo, tak samo jak pola planszy do gry. Jeżeli na polu docelowym znajduje się pionek, to można je przeskoczyć. Jeżeli gracz nie posiada żadnych pionków na planszy, gdyż zostały zbite i stoją one na polu początkowym, może on rzucić kostką trzy razy. Zasada ta obowiązuje również jeżeli jeden albo więcej pionków znajduje się na polu docelowym, ale tylko wtedy, gdy nie można ich dalej przesunąć. Ten z graczy który jako pierwszy umieści wszystkie swoje pionki w polach docelowych wygrywa grę. Inni gracze grają dalej o kolejne miejsca.

Gra standardowa II

Uczestnicy gry dzielą się na drużyny pięcioosobowe z czego 4 osoby to pionki a jedna osoba to gracz, który rzuca kostką i przesuwa pionki. Gra przebiega w taki sam sposób jak w Klasycznym Chińczyku.

Rozbójnik

Każdy z graczy na początku rozgrywki dysponuje 5 pionkami. Gracze poruszają się do przodu swoimi czterema pionkami, zaś piąty pionek innego koloru to rozbójnik, porusza się on w kierunku przeciwnym. Pionki zaczynają grę po wyrzuceniu "6" (jak w chińczyku tradycyjnym) ze swego pola startu, a rozbójnik - z pola startowego przeciwnika. Gracz każdorazowo decyduje po rzucie kostką (lub zakręceniu na kole punktowym przynależącym do planszy), 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”.

Chińczyk z blokadą ruchową

Obowiązują takie przepisy gry, jak w chińczyku tradycyjnym, ale na jednym polu mogą stać równocześnie 2 pionki jednego koloru. Gracz może je przesunąć 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”.

Pakano

Wariant gry dla 2 osób. Zawodnicy wybierają sobie kolory domków. W celu poruszania się po planszy każdorazowo grają w tzw. „papier, kamień, nożyczki”. Osoba zwycięska przesuwa się o 4 pola do przodu, przegrana o 2 pola w tył. Wygrywa gracz, który pierwszy pokona planszę i zajmie ostatnie pole w domku.

Chińczyk w pozycjach

Uczestnicy poruszają się po planszy według oczek wyrzuconych na kostce do gry. Każdej cyfrze na kostce przyporządkowana jest jakaś pozycja, w której gracz musi się przesunąć po planszy i pozostać w tej pozycji aż do następnego ruchu.

- 1 – na lewej nodze
- 2 – na prawej nodze
- 3 – w przysiadzie
- 4 – tyłem
- 5 – na czworaka
- 6 – skok obunóż

Wygrywa zawodnik, który pierwszy dotrze do swojego domku.

www.9dots.pl
City Line Sp. z o.o. Sp. Komandytowa
ul. Lipowa 19A
44-207 Rybnik
NIP: 6423201921
tel. +48 786 859 888
9dots@9dots.pl