

# Smoczy Chińczyk

## Instrukcja

GRA STOLIKOWA



2-4



5+



30+ min

Autor:  
**MAGDALENA MAJCHER**

Skład instrukcji:  
**BARTOSZ CHOMIK**

Ilustracje  
i projekt graficzny:  
**BARTOSZ CHOMIK**

Testy:  
**MAGDALENA SUMERA**

## *Spis treści*

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Wprowadzenie .....          | 1 |
| Elementy gry .....          | 1 |
| Przygotowanie gry .....     | 2 |
| Cel rozgrywki .....         | 2 |
| Przebieg rozgrywki .....    | 3 |
| Zakończenie rozgrywki ..... | 4 |
| Dodatkowe tryby gry .....   | 4 |
| Jak składać grę .....       | 5 |



## ● *Wprowadzenie* ●

Witaj w stolikowej wersji Smoczego Chińczyka – klasycznej gry, która teraz zyskuje nowe oblicze w kompaktowej formie! Ta dynamiczna i pełna strategii gra gwarantuje emocjonującą zabawę w każdym rozgrywce, idealna do wspólnego spędzania czasu przy stole. Przygotuj się na chwilę pełną śmiechu, rywalizacji i rodzinnej radości!

## ● *Elementy gry* ●



Plansza do gry



Instrukcja



16 pionów (po 4 sztuki w czterech różnych kolorach)



2 kostki do gry



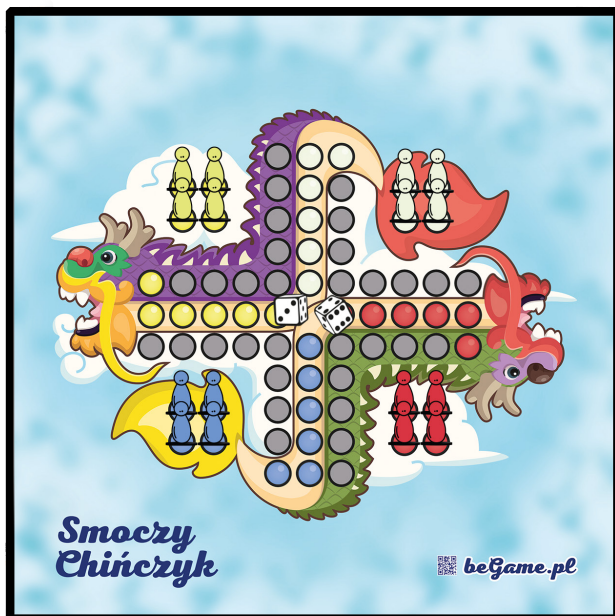
Eko skrzynka lub tuba na grę\*

\*wybrana wersja gry

## ● Przygotowanie gry ●

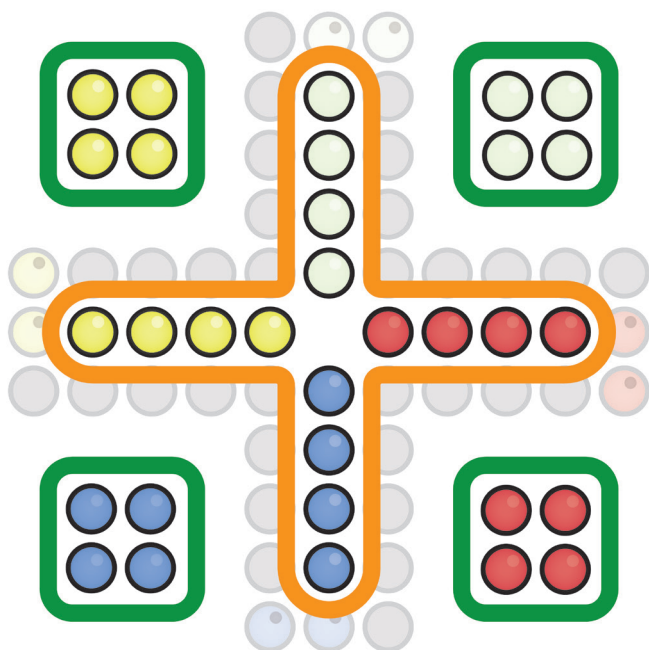
Na początku rozkładamy planszę.

Każdy z graczy wybiera cztery pionki w jednym kolorze i ustawia je w kwadracie (schowek) w kolorze, który wybrał.



## ● Cel gry ●

Celem gry w Chińczyka jest przeprowadzenie wszystkich swoich pionków od **STARTU** do **METY** na planszy, zgodnie z zasadami ruchu i strategii gry. Gracz musi przeprowadzić swoje pionki przez całą planszę, a następnie wprowadzić je do „**DOMKU**”.



### ● *Przebieg rozgrywki* ●

Grę rozpoczyna najmłodszy lub osoba, która ostatnio czytała książkę o smokach.

Gracze zgodnie z kolejnością ruchu zegara rzucają kostką po trzy razy, aż do momentu, kiedy któryś z graczy wyrzuci kostką liczbę 6 – wtedy ustawia jeden ze swoich czterech pionków na polu startowym (kropka w kolorze gracza) i rzuca jeszcze raz, by następnie przesunąć pionek o taką liczbę pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ile wyrzuci kostką.

Gracze przesuwają się o taką liczbę pól, jaką wyrzuci kostką. Jeżeli któryś z graczy wyrzuci 6, ma prawo do jeszcze jednego rzutu (pozostali czekają kolejkę). Kiedy przykładowo ktoś wyrzuci

6, a potem 5, rusza się o 11 pól. Kiedy wyrzuci 6, a potem jeszcze raz 6, rzuca jeszcze raz itd.

Gracz, po wyrzuceniu 6, może także wyprowadzić ze „schowka” kolejny pionek. Pionki mogą nad sobą przeskakiwać. Jeśli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, pionek stojący tutaj poprzednio zostaje zbity i wraca do swojego „schowka”.

Kiedy gracz obejdzie pionkiem całą planszę dookoła, wprowadza swój pionek do „domku” – czyli czterech pól oznaczonych własnym kolorem. Do „domku” jednego gracza nie mogą wjechać swoimi pionkami inni gracze.

Kiedy gracz wjechał swoim pionkiem do „domku”, a na planszy nie ma żadnych innych jego pionków, musi wylosować 6, aby móc wprowadzić kolejny pionek ze „schowka” na planszę. W takiej sytuacji zamiast jednego rzutu kostką – ma trzy próby. To samo wykonuje gracz, kiedy jego wszystkie pionki zostały zbite i nie ma żadnej możliwości ruchu.

## 🟡 *Zakończenie rozgrywki* 🟡

Wygrywa gracz, który jako pierwszy przeprowadzi wszystkie swoje pionki z kwadratów startowych do strefy „domowej” na planszy.

## 🟡 *Dodatkowe tryby gry* 🟡



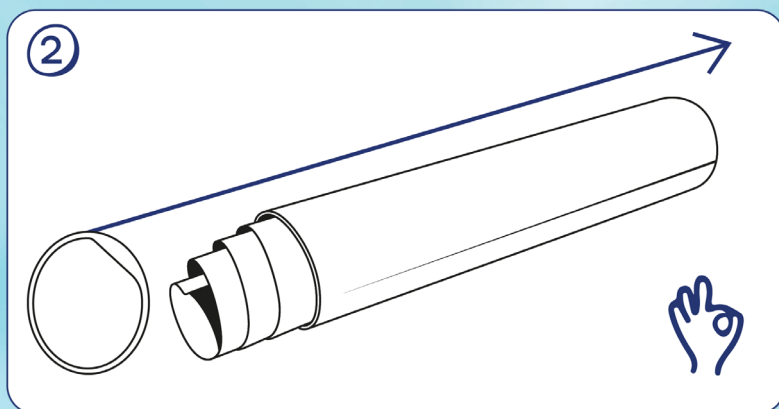
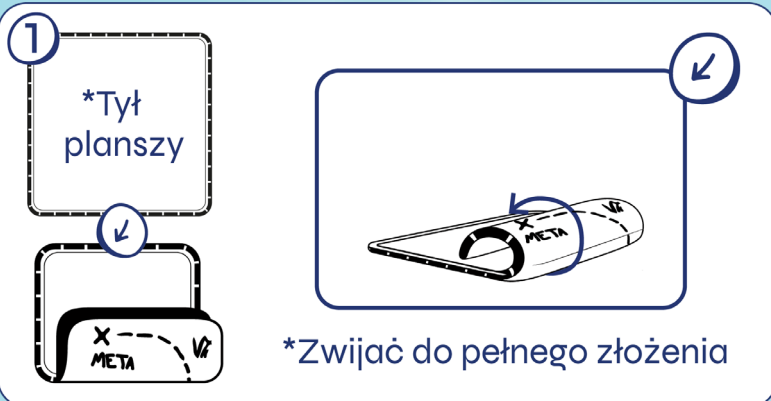
Jeżeli chcecie przyspieszyć rozgrywkę, rzucajcie dwoma kostkami.



Jeżeli czujecie niedosyt przygód, zagrajcie jeszcze raz.

## ● Jak składać grę ●

Planszę należy zwijać grafiką na zewnątrz. Dzięki temu po wyjęciu z pudełka lub tuby plansza szybciej dopasuje się do stolika, co pozwoli na natychmiastowe rozpoczęcie gry bez konieczności prostowania jej rogów. To prosty sposób na utrzymanie planszy w idealnym stanie i wygodne jej użytkowanie podczas każdej rozgrywki.





Zobacz inne nasze gry z serii

**beKids**



Bycie pionkiem  
na naszych grach  
to czysta przyjemność!

