

Smoczy Chińczyk

Instrukcja

GRA WIELKOFORMATOWA



2-4



5+



30+ min

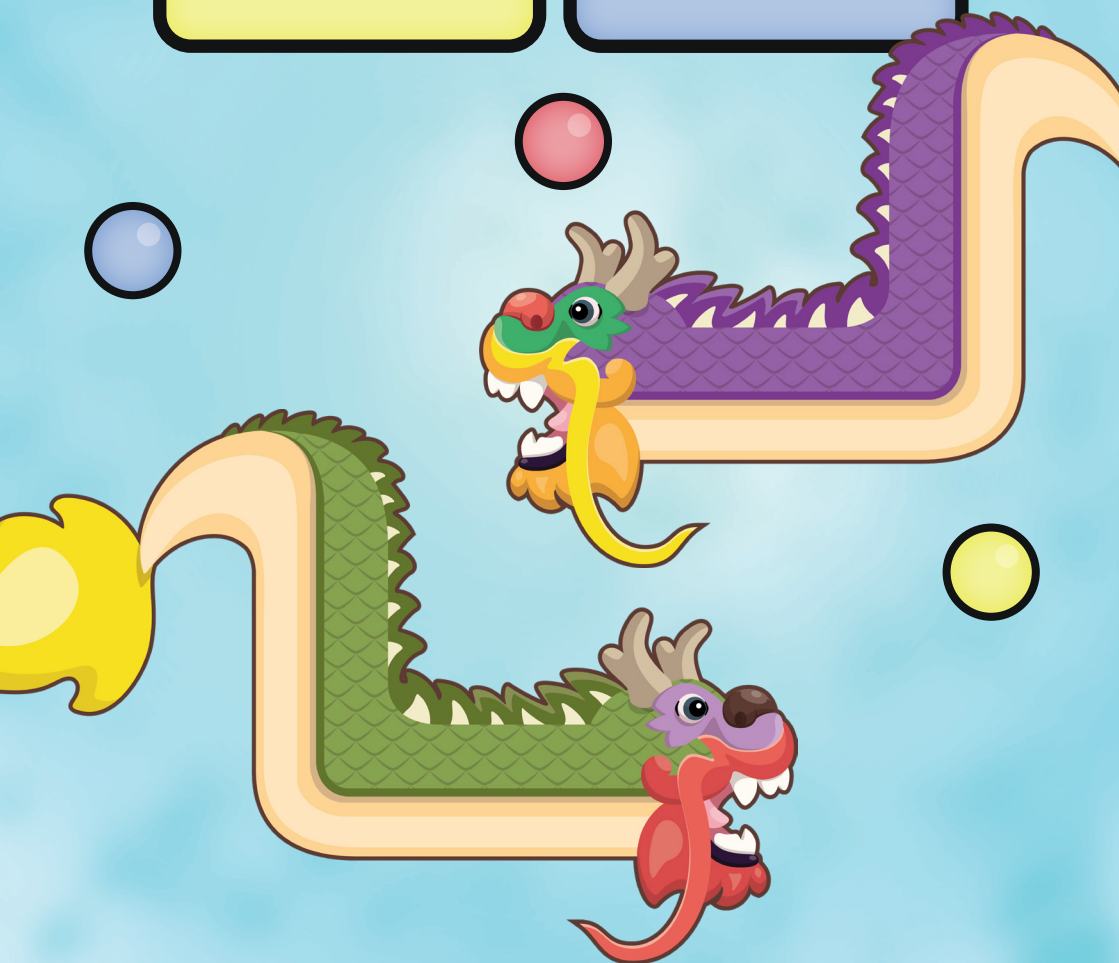


Autor:
MAGDALENA MAJCHER

Skład instrukcji:
BARTOSZ CHOMIK

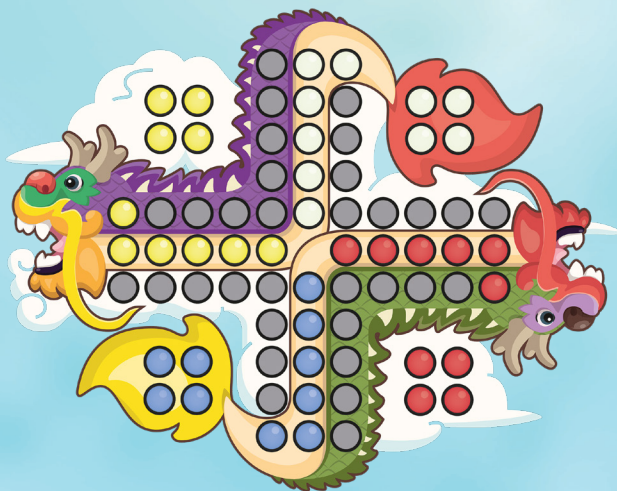
Ilustracje
i projekt graficzny:
BARTOSZ CHOMIK

Testy:
MAGDALENA SUMERA



● *Spis treści* ●

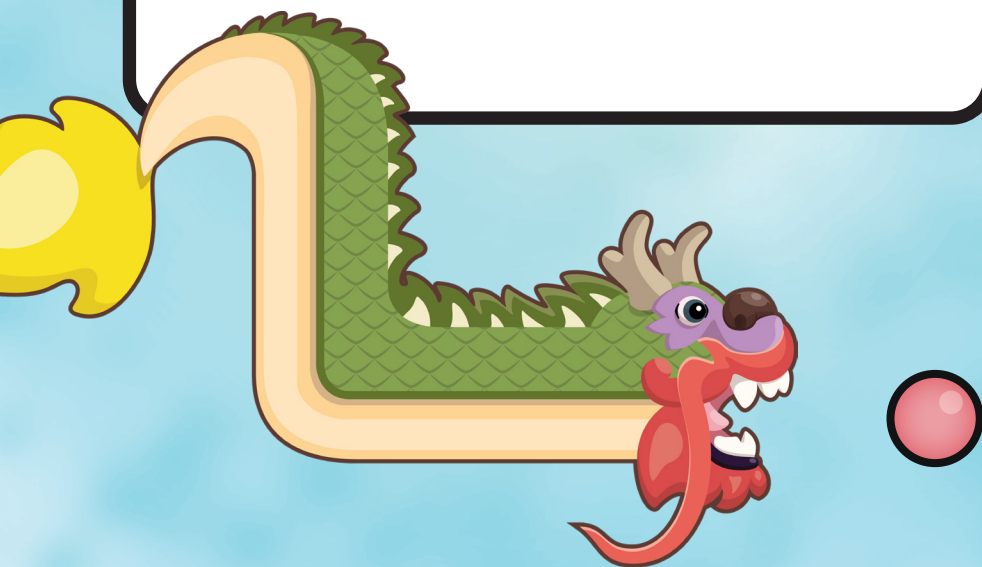
Wprowadzenie	1
Elementy gry	2
Przygotowanie gry	3
Cel rozgrywki	4
Przebieg rozgrywki	4
Zakończenie rozgrywki	5
Dodatkowe tryby gry	6
Zalecenia dotyczące użytkowania gry	6
Jak składać grę	7



● *Wprowadzenie* ●

Przygotuj się na niezwykłą przygodę z wielkoformatowym Smoczym Chińczykiem! Ta wersja klasycznej gry planszowej zaskoczy każdego swoją imponującą wielkością i nowym wymiarem zabawy. Wyobraź sobie, że zamiast standardowych pionków, używasz wielkoformatowych pionków, a plansza staje się polem pełnym ekscytujących wyzwań.

Wielkoformatowy Smoczy Chińczyk to doskonała okazja, aby w pełni doświadczyć strategii i rywalizacji w wersji, która angażuje i bawi wszystkich uczestników. Gra na dużej planszy sprawia, że każda rozgrywka staje się bardziej emocjonująca i interaktywna. Idealna na imprezy, festyny czy rodzinne spotkania, ta wersja gry dostarcza nie tylko doskonałej zabawy, ale także okazji do wspólnej aktywności i integracji. Odkryj nowe oblicze klasycznego Smoczego Chińczyka i zanurz się w grze, która łączy w sobie tradycję z nowoczesnym stylem!



● *Elementy gry* ●



Plansza do gry



Instrukcja



16 pionów (po 4 sztuki w czterech różnych kolorach)



Kostki do gry



4 kolorowe pachołki



8 śledzi montażowych



Taśma do zamocowania gry



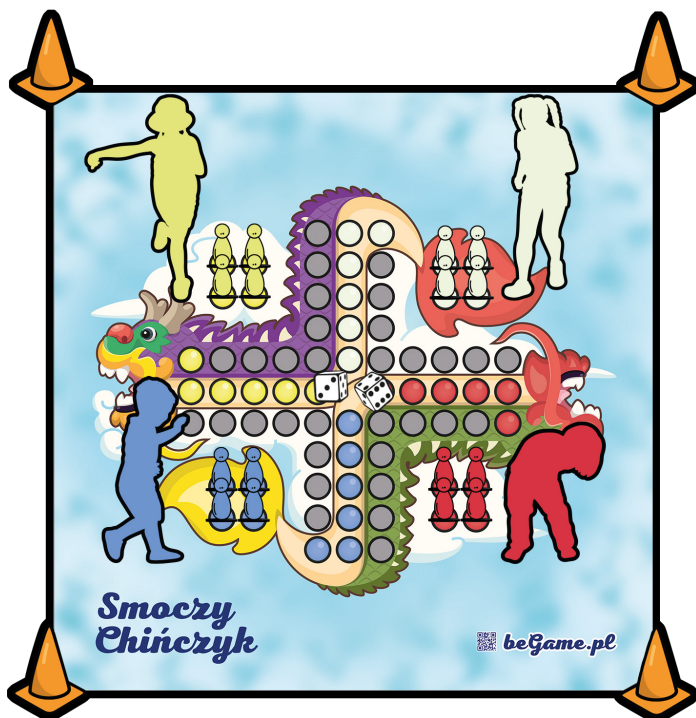
Torba do transportu gry

● Przygotowanie gry ●

Na początku rozkładamy planszę i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układamy na rogach planszy (tak jak na rysunku poniżej) pachotki ostrzegawcze.

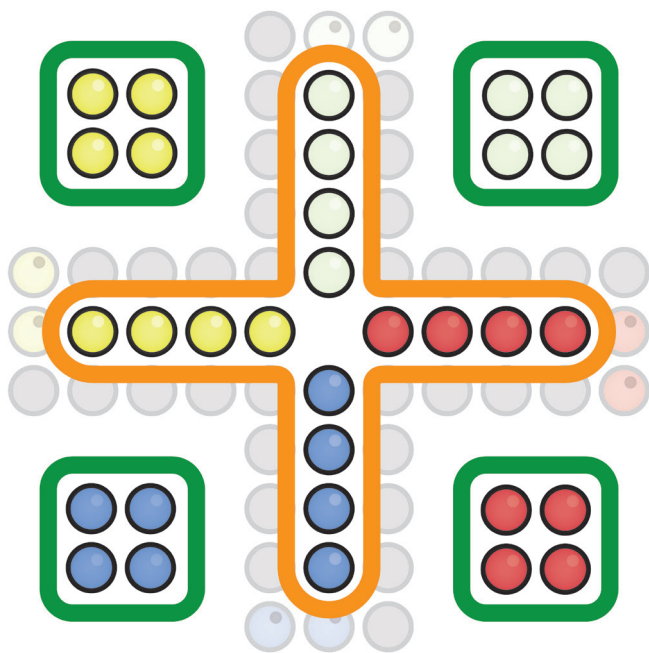
Każdy z graczy wybiera cztery pionki w jednym kolorze i ustawia je w kwadracie (schowek) w kolorze, który wybrał.

Gracze ściągają buty i ustawiają się na planszy przy swoich pionkach.



● *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 wyrzucą kostką. Jeżeli któryś z graczy wyrzuci 6, ma prawo do jeszcze jednego rzutu (pozostali czekają kolejną). 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.

● ***Zalecenia dotyczące użytkowania gry*** ●



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Po planszy poruszamy się bosą, w skarpetkach antypoślizgowych lub zwykłych. Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.

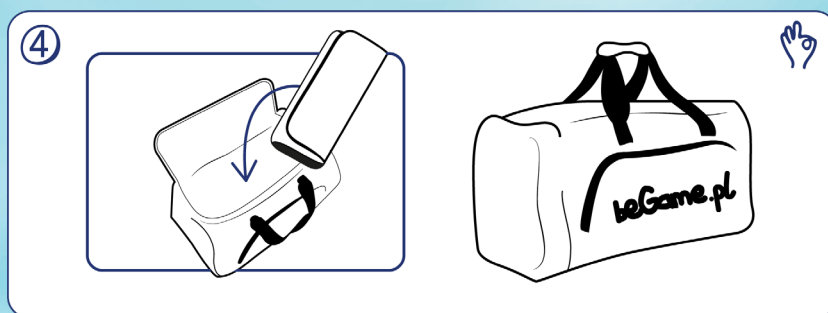
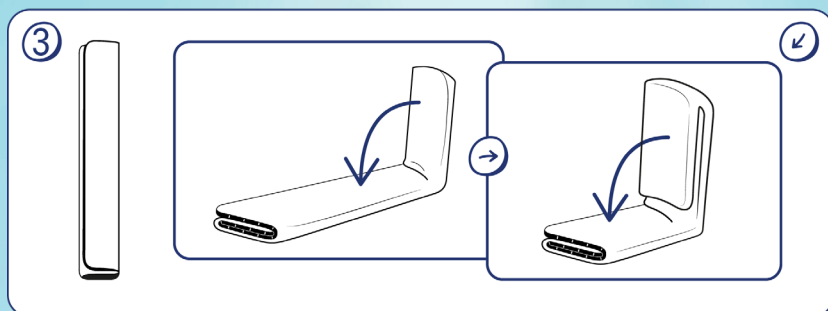
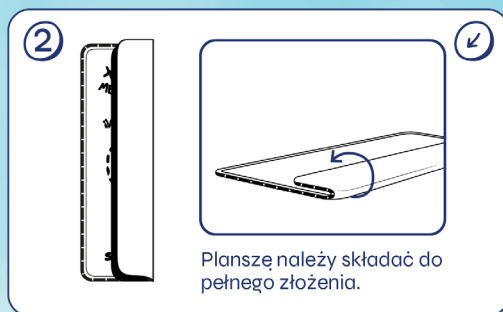
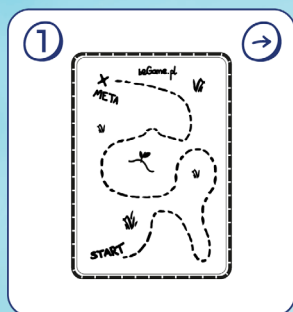


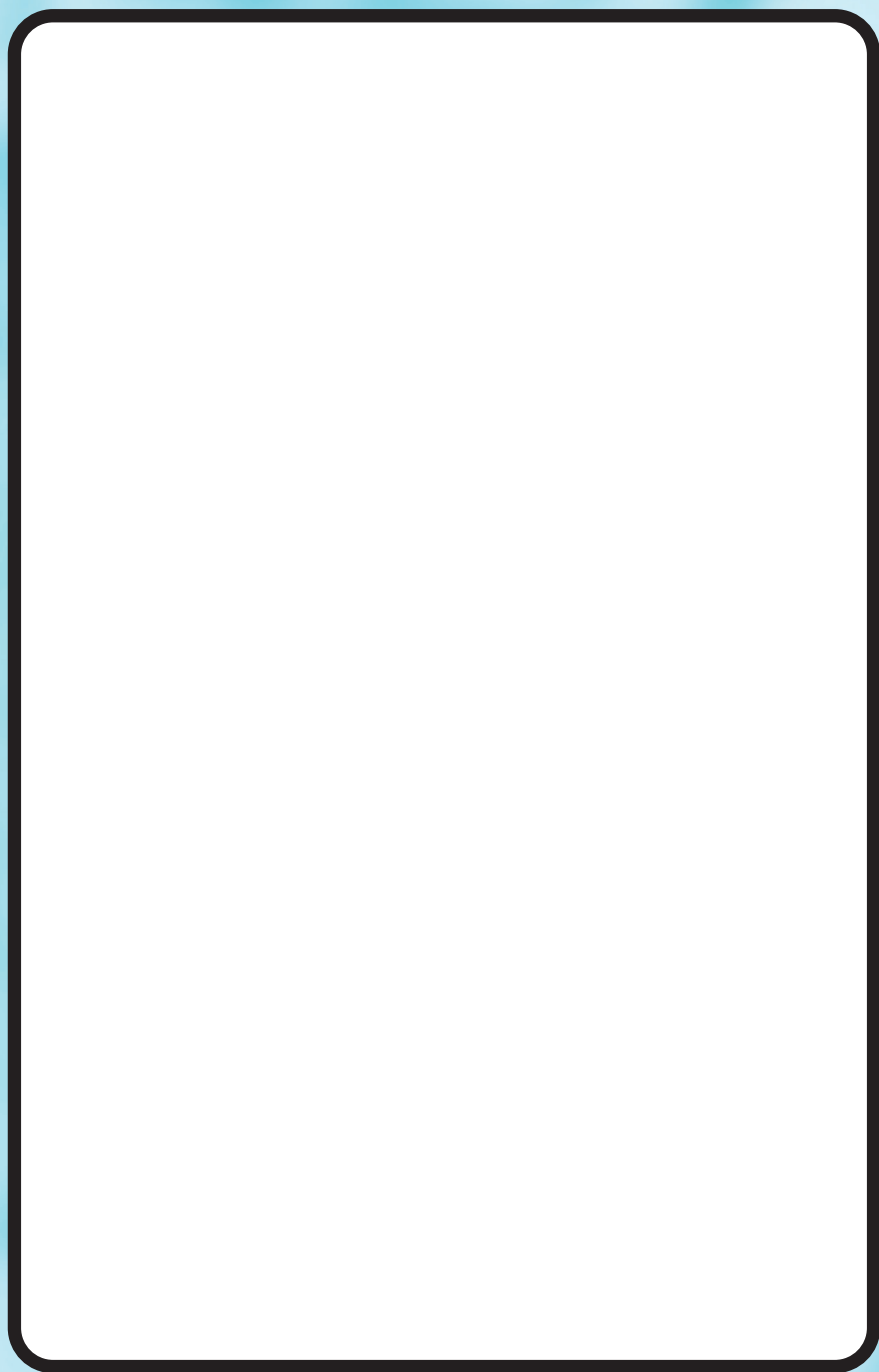
Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.

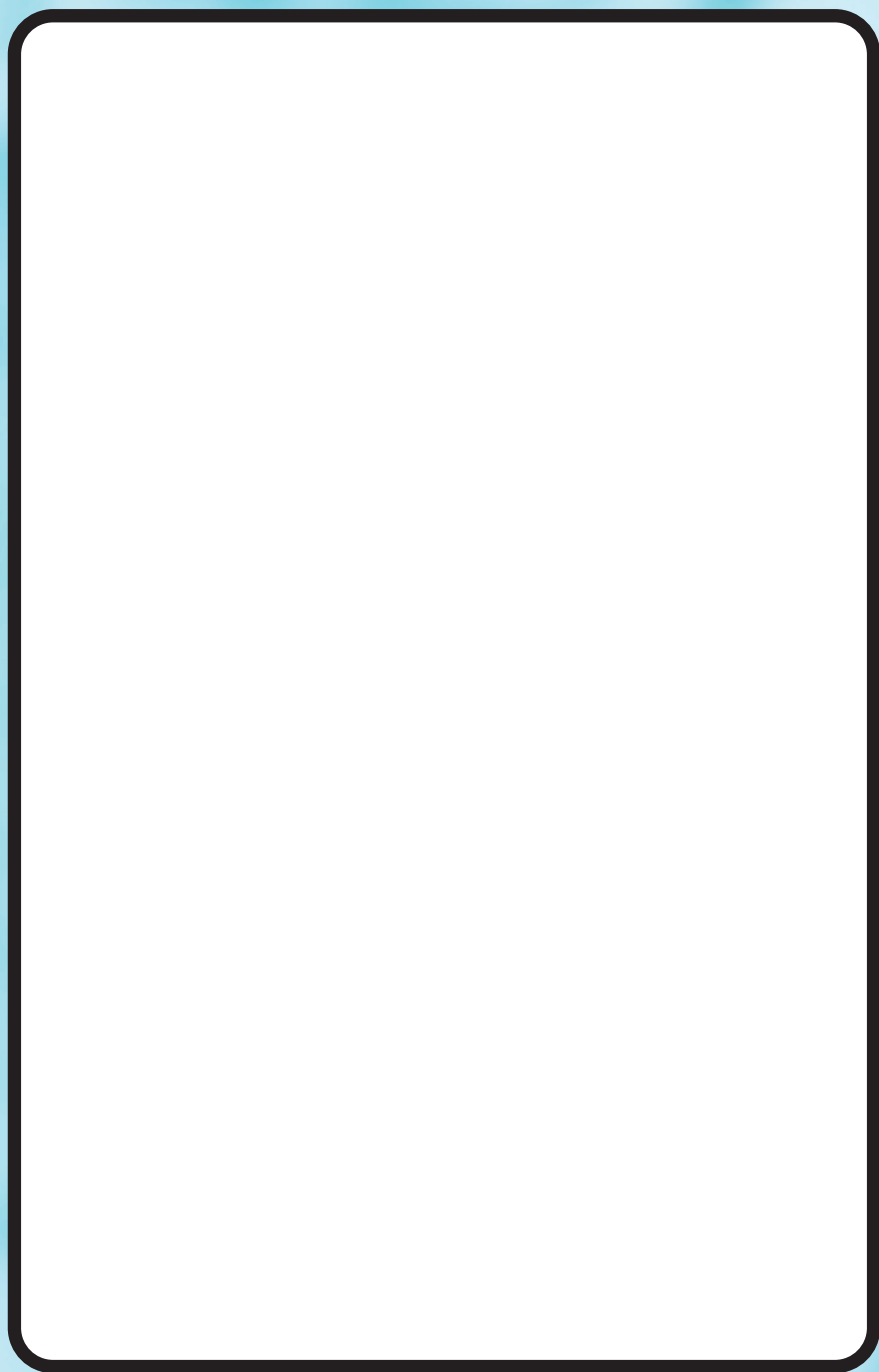


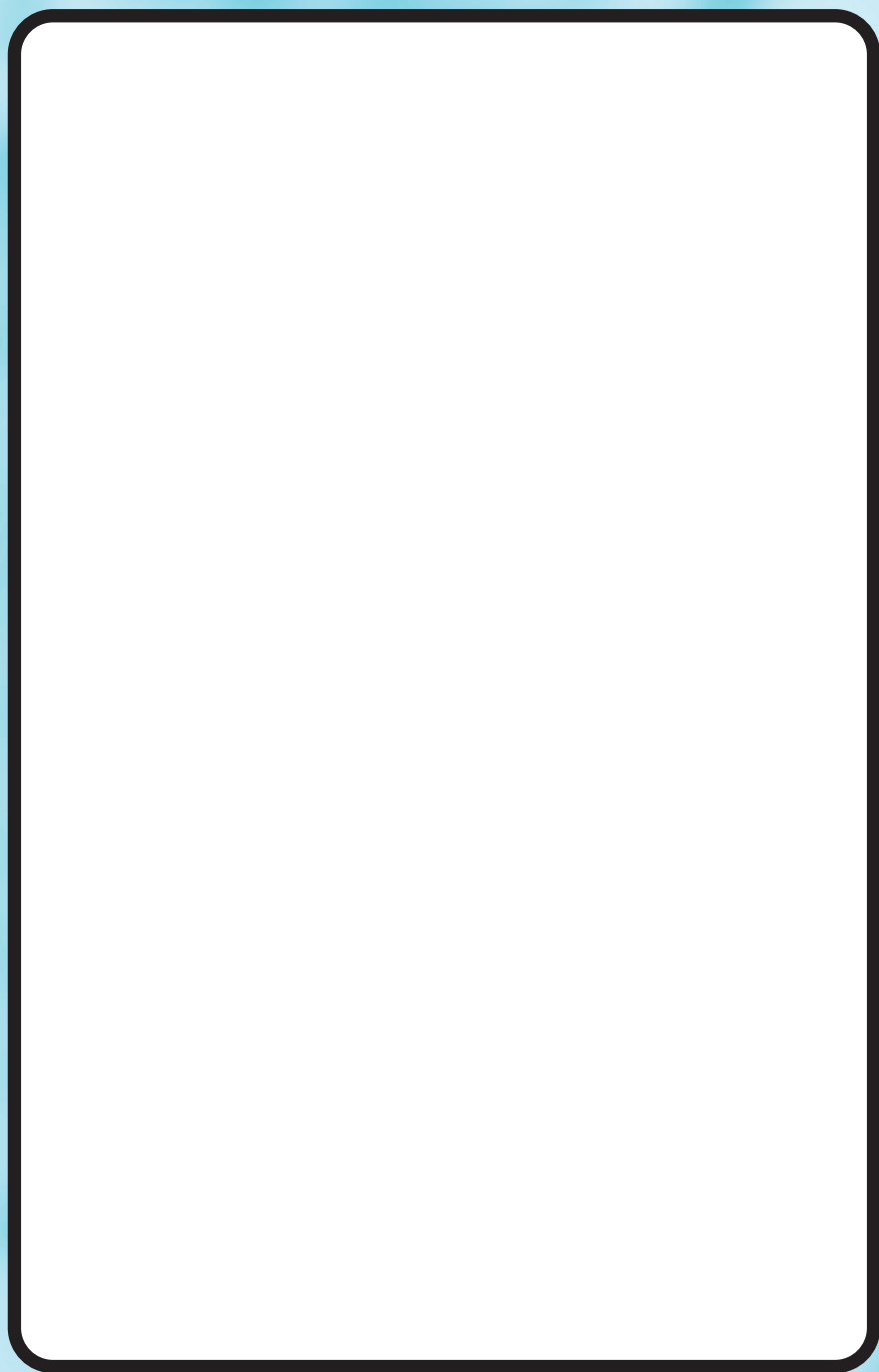
Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

● Jak składać grę ●











Zobacz inne nasze gry z serii

beKids



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!

