

RODZINA  
**Treflików**

 Trefl

# Chińczyk



**GRA PLANSZOWA**

# Chińczyk

## GRA PLANSZOWA

### INSTRUKCJA

Gra przeznaczona dla 2-4 graczy w wieku od 5 lat  
Zawartość pudełka: plansza, 16 pionków w 4 kolorach, kostka do gry

Nową przygodę z rodziną Treflików czas zacząć! Kto pierwszy wprowadzi wszystkie pionki do „domku”: Treflik, Treflinka, Gonduś a może Mały Wujcio?

### CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze przemieszczenie swoich pionków do „domku”, który stanowią 4 pola koloru pionków usytuowane wewnątrz trasy.

### PRZEBIEG GRY

Każdy gracz wybiera 4 pionki jednego koloru, które ustawia w rogu planszy na 4 polach wyjściowych w kolorze wybranych pionków.

Rozpoczynającego wyznacza się przez losowanie. Pozostali zawodnicy rozpoczynają grę w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracze rzucają kostką naprzemiennie i przesuwiają pionki zgodnie z kierunkiem strzałki o tyle pól, ile wynosi liczba wyrzuconych na kostce oczek.

## ZASADY RUCHU

- Aby wprowadzić pionek do gry, czyli ustawić go na polu startowym w kolorze swoich pionków, należy wyrzucić na kostce sześć oczek.
- Wyrzucenie sześciu oczek zawsze uprawnia do kolejnego rzutu, przy czym wynik ten można wykorzystać na wprowadzenie nowego pionka na planszę (wystawienie pionka z pola wyjściowego na pole startowe) lub poruszenie innego pionka, niekoniecznie tego, który był już w danej turze przesunięty.
- Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Pionki można przeskakiwać lub zbijać. Pionek zostaje zбитy, gdy na zajętych przez niego polu zakończy ruch pionek przeciwnika. Zбитy pionek wraca na swoje pole wyjściowe.
- Jeżeli pole startowe gracza, który wyrzuci szóstkę i chce wprowadzić do gry nowy pionek, jest zajęte przez pionek przeciwnika, gracz zbija ten pionek.
- Aby wprowadzić pionek do „domku”, gracz musi wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia któregoś z wolnych miejsc w „domku”. Miejsca te nie muszą być zajmowane po kolei.
- Do „domku” nie mogą wchodzić pionki przeciwnika.
- Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek niewłaściwą do zajęcia pola w „domku”, a na planszy nie posiada pionka, który mógłby przesunąć o tę liczbę pól, rezygnuje z ruchu.

## KONIEC GRU

Wygrywa ten, kto pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do „domku”.

Życzymy udanej zabawy!



Opracowanie merytoryczne: Adam Bukowski

Zespół: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

[www.trefl.com](http://www.trefl.com)