 **INSTRUKCJA GRY**

 **CHIŃCZYK**

**Należy przechowywać w miejscach suchych, nienarażonych na nadmierne promienie słoneczne.**

**Produkt łatwopalny. Ze względu na małe elementy dozwolony do użytku dla dzieci od lat trzech.**

**Wyłącznym dystrybutorem jest:**

**Altix Sp. z o.o.**

**Ul. Chlubna 88**

**03-051 Warszawa**

**Tel.: 22 676 90 30, 22 676 90 95**

**Fax: 22 676 58 22**

**E-mail:** **biuro@altix.pl**

**www.altix.pl**

**©2013 Altix sp. z o.o., Warszawa**

**Elementy gry:**
1. Drewniana plansza,

2. 16 pionków (po 4 pionki w każdym kolorze: żółty, zielony, niebieski i czerwony), każdy kolor ma na szczycie inne wypukłe oznakowanie,

3. Sześcienna kostka do losowania liczb od 1 do 6 z oznaczeniami brajlowskimi,

4. Instrukcja gry w czarnym druku i brajlu.

**Reguły gry:**

Wybieramy swój kolor pionków: czerwony (kółko), żółty (kwadraty), zielony (trójkąty) lub niebieski (gwiazdki). O tym, który gracz będzie zaczynał grę, decyduje pierwszy rzut kostką wszystkich graczy. Każdy wykonuje jeden rzut. Gracz, który uzyska największą liczbę oczek będzie rozpoczynał. Kolejność innych graczy wyznacza

ruch wskazówek zegara.

Wszyscy gracze ustawiają swoje pionki w tzw. bazie. To wklęsłe kwadratowe pola znajdujące się w rogach planszy. Każdy gracz musi pamiętać, która baza należy do niego.

Po włożeniu pionków do baz, zawodnicy wykonują kolejne rzuty kostką do gry. W przypadku wyrzucenia jedynki lub szóstki gracz może rozpocząć swoją obecność na trasie wykładając jeden pionek z bazy na tzw. pole startowe. Na trasie są cztery takie pola, każdy gracz ma przypisane jedno. Jest to wklęsły obszar po prawej stronie bazy. Jeżeli gracz wyrzucił jedynkę, stawia swój pionek bezpośrednio na polu startowym. Jeżeli jednak wyrzucił szóstkę, również wystawia swój pionek na pole startowe, jednak może rzucić kostką ponownie

i przesunąć pionek na trasie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Za każdym razem należy poruszyć się do przodu o tyle pól, jaki wynik wypadł na kostce. Gracze wykonują rzuty kolejno, jeden po drugim. Pionki z bazy można wprowadzać do gry zawsze, ale wyłącznie po wyrzuceniu kostką jedynki lub szóstki.

Pionki tego samego gracza nie mogą zajmować tego samego pola. Jeżeli tak miałoby się zdarzyć, gracz musi wykonać ruch innym pionkiem lub traci kolejkę (dotyczy również wprowadzania pionków do gry). Jeżeli pionek ma stanąć na polu zajmowanym przez pionek innego gracza, zbija ten pionek i zajmuje jego miejsce. Zbity pionek umieszcza się w bazie przeciwnika i - aby ponownie móc go wprowadzić do gry - należy po

raz kolejny wyrzucić kostką jedynkę lub szóstkę. Każda szóstka daje możliwość ponownego rzutu i zsumowania wyniku. Gracz przesuwa pionek o tyle pól, ile wyniesie suma tych rzutów. Za każdym razem (rzutem), gracze swobodnie wybierają pionek, którym wykonają ruch.

Gdy zawodnik przejdzie pionkiem dookoła planszy, musi go umieścić w tzw. „domku”, inaczej „garażu”, na „mecie”. To cztery rządki składające się z czterech pól. Każdy gracz ma swój domek, który znajduje się w sąsiedztwie jego pola startowego. Wszystkie domki tworzą krzyż i znajdują się na środku planszy. Gracz, który jako pierwszy zajmie wszystkie pola w domku, czyli wprowadzi do niego swoje pionki, wygrywa. Pionków nie można wprowadzać

do „domków” innych graczy. Jeżeli wynik na kostce nie pozwala graczowi na wprowadzenie pionków do domku i nie ma możliwości wykonania ruchu innymi pionkami, gracz traci kolejkę. Pionki w domkach są bezpieczne, nie da się ich zbić.

**Rady dla początkujących:**

1. Należy rzucać kostką tak, by nie spadła ze stołu.

2. Zamiast kostki fajnie jest używać generatora liczb, np. w Colortest. Wtedy naciskamy stosowny klawisz i odsłuchujemy wynik. Gdy go nie usłyszymy lub zapomnimy, urządzenie ma komendę służącą do jego powtórzenia.

3. Warto wykonywać ruchy innymi pionkami, by nie stanąć tuż przed pionkiem konkurenta, bo stwarza mu to okazję do zbicia naszego pionka.

4. Niebezpiecznie jest ustawić się na polu startowym konkurentów, gdy mają jeszcze pionki w bazie – wyrzucą kostką 1 lub 6 i nas zbiją.

1. Warto uciekać jak najdalej od innych pionków i znaleźć się jak najbliżej domku.
2. Często warto przesuwać pionki nawet w domku, by zwolnić pola najbliższe trasy.
3. Nie warto minąć pionka przeciwnika, gdyż będzie to oznaczało, że już nie mamy możliwości zbicia tego pionka.
4. Warto zejść z pola startowego, gdy mamy jeszcze niepustą bazę, bo w każdej chwili możemy wyrzucić 1, a wtedy pole startowe musi być puste, jeśli chcemy wystawić kolejny pionek.

MIŁEJ ZABAWY!