



GRA PLANSZOWA

MAŁE KONIKI

712422

Celem gry jest przejście wszystkich pól wokół całej planszy oraz pól numerowanych od 1 do 6. Gracz który jako pierwszy zaprowadzi swoje pionki do „domu”, wygrywa grę.

Zawartość gry: 1 plansza, 16 pionków, 1 kostka

Globus na kostce reprezentuje liczbę 6.

Jak grać:

Każdy z graczy umieszcza swoje 4 pionki w bazie (balon, van, łódź podwodna lub łódka). Zaczyna najmłodszy z graczy, a gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracze na zmianę rzucają kostką. Należy wylosować symbol globusa, aby wyprowadzić pionka z bazy i umieścić go na polu startowym tego samego koloru co baza. Gdy pionek znajdzie się na początku trasy, gracz przesuwa go o liczbę oczek wylosowaną na kostce. Jeśli gracz posiada kilka pionków poza bazą, może zdecydować, którym chce się poruszyć.

Jeśli gracz wylosuje symbol globusa na kostce, może albo wyprowadzić z bazy kolejny pionek albo przesunąć się o 6 pól do przodu innym aktywnym na planszy pionkiem. Cokolwiek wybierze, przysługuje mu kolejny rzut.

W tym samym czasie tylko jeden pionek może się znajdować na polu. Pionki nie mogą się wyprzedzać. Gracz, który wyrzuci liczbę oczek, która jest większa niż liczba pól oddzielająca go od zajmowanego pola, jest zmuszony dojść do niego, a następnie zawrócić. Jednakże jeśli jego pionek wyląduje dokładnie na zajęтым polu, pionek który zajmował to pole musi wrócić do bazy, a nowy zajmuje jego miejsce. Gracz którego pionek wrócił do bazy, musi ponownie wyrzucić symbol globusa, aby przywrócić go z powrotem na planszę. Kiedy gracz przejdzie wszystkimi pionkami całą planszę, musi je przeprowadzić przez pola ponumerowane od 1 do 6. Aby wejść na pole nr 1 należy wyrzucić 1, aby wejść na pole nr 2 trzeba wylosować 2 itd., aż do pola nr 6, na które można wejść po wylosowaniu globusa.

Wszystkie pionki mogą wejść do „domu”, jeśli ponownie gracz wyrzuci globus.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zaprowadzi swoje 4 pionki do pola „dom”. Pozostali gracze mogą kontynuować grę.

