

Gdy pionek okrąży całą planszę trafia na jedno z pól końcowych. Na pola końcowe mogą wejść tylko pionki w odpowiednim kolorze. Zwycięża gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki na pola końcowe.

Życzymy udanej zabawy!



www.abino.com.pl
abino@abino.com.pl

Gdy pionek okrąży całą planszę trafia na jedno z pól końcowych. Na pola końcowe mogą wejść tylko pionki w odpowiednim kolorze. Zwycięża gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki na pola końcowe.

Życzymy udanej zabawy!



www.abino.com.pl
abino@abino.com.pl

CHIŃCZYK



INSTRUKCJA



CHIŃCZYK



INSTRUKCJA



W Chińczyka może grać od dwóch do czterech graczy. Każdy z nich otrzymuje po cztery pionki w kolorze swoich pól startowych. Po ustawieniu pionków na odpowiednich polach grę rozpoczyna ten z uczestników, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek.

Jeden pionek można postawić na polu startowym oznaczonym strzałką, jeżeli gracz wyrzuci jedno lub sześć oczek na kostce.

Ruchy pionkami należy wykonywać zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze przesuwają swoje pionki o tyle pól, o ile wskazuje liczba oczek na kostce. Wyrzucenie sześciu oczek zawsze uprawnia do kolejnego rzutu.



W Chińczyka może grać od dwóch do czterech graczy. Każdy z nich otrzymuje po cztery pionki w kolorze swoich pól startowych. Po ustawieniu pionków na odpowiednich polach grę rozpoczyna ten z uczestników, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek.

Jeden pionek można postawić na polu startowym oznaczonym strzałką, jeżeli gracz wyrzuci jedno lub sześć oczek na kostce.

Ruchy pionkami należy wykonywać zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze przesuwają swoje pionki o tyle pól, o ile wskazuje liczba oczek na kostce. Wyrzucenie sześciu oczek zawsze uprawnia do kolejnego rzutu.



Grający nie musi wszystkich wyrzuconych oczek wykorzystać do przesunięcia jednego pionka. W sytuacji, gdy np. zostanie wyrzucona dwa razy z rzędu szóstka a później trójka pozwala to graczowi na przesunięcie jednego pionka o sześć pól, wprowadzenie na pole startowe kolejnego pionka i przesunięcie o trzy pola trzeciego pionka.

Jeżeli na jednym polu znajdują się dwa pionki, to pionek stojący tam wcześniej zostaje zbijany z planszy przez pionek, który go właśnie zajmuje. Pionek zbijany jest ponownie ustawiony na polu startowym i musi zostać ponownie wprowadzony na planszę poprzez wyrzucenie na kostce liczby jeden lub sześć.



Grający nie musi wszystkich wyrzuconych oczek wykorzystać do przesunięcia jednego pionka. W sytuacji, gdy np. zostanie wyrzucona dwa razy z rzędu szóstka a później trójka pozwala to graczowi na przesunięcie jednego pionka o sześć pól, wprowadzenie na pole startowe kolejnego pionka i przesunięcie o trzy pola trzeciego pionka.

Jeżeli na jednym polu znajdują się dwa pionki, to pionek stojący tam wcześniej zostaje zbijany z planszy przez pionek, który go właśnie zajmuje. Pionek zbijany jest ponownie ustawiony na polu startowym i musi zostać ponownie wprowadzony na planszę poprzez wyrzucenie na kostce liczby jeden lub sześć.

