

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Każdy z graczy wybiera sobie 4 pionki w jednym kolorze.
- Wszystkie pionki ustawia w "schowku", tzn. na kwadratowym polu tego samego koloru co pionki.
- Ustalamy kolejność graczy.
- Gdy graczowi uda się wyrzucić kostką **6**, może rozpocząć grę, stawiając swój pionek na polu startowym oznaczonym strzałką.

**UWAGA: gdy graczy jest tylko dwóch, każdy z nich może posługiwać się ośmioma pionkami (w dwóch kolorach).**

## PRZEBIEG GRY

- Gracze rzucają kostką i przesuwiają się do przodu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara o tyle pól, ile wskaże kostka.
- Jeśli gracz wyrzuci **6**, ma prawo do jeszcze jednego rzutu lub może ze "schowka" wyciągnąć swój kolejny pionek i postawić go na polu startowym, ale tylko wtedy gdy jest ono puste.
- Jeśli podczas wędrówki pionek trafi na pole zajęte przez inny pionek, to ten, który był na polu pierwszy, zostaje zbity i musi wrócić do swojego schowka.

**UWAGA: gdy gramy z małymi dziećmi, możemy nie stosować tej reguły. Dla niektórych dzieci jest zbyt trudna do zaakceptowania i odbiera im całą przyjemność zabawy.**

- Różowe pola mają niezwykłą moc: może na nich stać kilka pionków równocześnie. Nikt nikogo nie zbija.

## KONIEC GRY

Zwycięża ten, kto pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do "domu", czyli na cztery pola pośrodku planszy. Trudność polega na tym, że trzeba wyrzucić dokładnie tyle oczek, ile pól dzieli nas od wolnego miejsca w "domu".

Dla starszych

# BARYKADA



**Gra planszowa dla 2-4 osób w wieku 7-99 lat**

### ELEMENTY GRY:

- plansza
- 20 pionków /po 5 w każdym kolorze/
- 11 pionków - barykad
- kostka

Jeśli bawi Cię gra w **CHIŃCZYKA**, na pewno spodoba Ci się **BARYKADA**

**... za górami, za lasami, w pewnym państwie nad brzegiem morza, zły mag Czarosiej uwięził w wysokiej wieży pośrodku morskiej zatoki jedyną córkę króla Dobromiła. Na królewską prośbę o pomoc odpowiedziało czterech najwaleczniejszych rycerzy, skuszonych obietnicą ręki pięknej królowny. Czeka ich trudna przeprawa, bo mag wyczarował wiele najprzemysłniejszych przeszkód barykadując drogę: piekące pokrzywy, ogromne mrowisko, wilczy dół - pułapkę, złośliwego diabełka Topiełka i psotnego Sośniczka. Namówił też do współpracy leśnego rozbójnika Łupiwoja i wiedźmę Pytalichę. Dostępu do samej wieży bronią aż trzy Smoczydła - Strazydła, a na jej drzwiach tkwi siedem magicznych pieczęci. Dzielnym rycerzom nie straszne jednak nawet czary. Potrafią złamać każde z nich, a nawet wykorzystać je przeciwko rywalom, przenosząc zaczarowane przeszkody w inne miejsce. Nie trwóż się więc królowno! Strzeż się, Czarosieju!**

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Każdy z graczy bierze 5 pionków w jednym kolorze.
- 4 z nich ustawia na polach tego samego koloru co pionki.
- 1 pionek ustawia na polu startowym w kolorze pionka.
- Na wszystkich czarnych polach stawia pionki - barykady.
- Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci kostką największą liczbę oczek.

## PRZEBIEG GRY

- Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwiają się do przodu o tyle pól, ile wskaże kostka.
- Nowe pionki można wprowadzać do gry w dowolnym momencie, przy okazji kolejnego rzutu (na przykład, gdy pionek już znajdujący się na planszy nie ma możliwości ruchu).
- UWAGA: wyrzucenie 6 nie daje prawa do dodatkowego rzutu!
- Pionki idą do celu dowolną drogą.
- Jeżeli podczas wędrówki trafi się na pole zajęte przez pionek innego gracza, to ten pionek zostaje zbity i musi wrócić na pole wyjściowe.
- Przez każdy pionek można przeskoczyć, jeśli tak wskaże ilość oczek.
- Każda barykada to przeszkoda, której nie można przeskoczyć! Można ją natomiast usunąć, ale tylko wówczas, gdy wyrzuci się dokładnie tyle oczek, że pionek staje na polu barykady.
- Gracz, który zbił barykadę, musi ją przestawić na inne, dowolne pole.
- UWAGA: Barykad nie wolno ustawiać w pierwszym rzędzie pól - najbliższym pól wyjściowych (oznaczone kolorem jasno niebieskim).

## ZAKOŃCZENIE

Zwycięzcą i szczęśliwym zdobywcą ręki królowej zostaje ten z rycerzy, który pierwszy wdrze się do wieży - więzienia. Stanie się to dopiero wówczas, gdy wyrzuci dokładnie tyle oczek, ile pól dzieli go od ostatniego pola. Jeśli wyrzuci więcej, spada z wieży - cofa się o odpowiednią liczbę pól (musi przejść pionkiem przez tyle pól, ile oczek wskazała kostka).

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adres: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko,  
adres:

CHIŃCZYK

# CHIŃCZYK

Dla młodszych

Gra planszowa dla 2-4 osób w wieku 5-99 lat

## ELEMENTY GRY:

- plansza
- 16 pionków /po 4 w każdym kolorze/
- kostka

**CHIŃCZYK** jest jedną z najstarszych gier świata.

Uważa się, że był pierwowzorem wszystkich gier planszowych i gier z kostką. Znają go chyba wszyscy. W naszej wersji zmienia się w wyścig malowniczych chińskich smoków. Bo oto...

...w samym środku Morza Żółtego, otoczona najgłębszymi wodami, leży mała samotna wyspa. Tam, u podnóża niebotycznej góry, w pięknym pałacyku mieszka stary mandaryn - wielki przyjaciel smoków. Każdego dnia, wczesnym rankiem, już od niepamiętnych czasów powtarza się ten sam ceremoniał. Gdy tylko słońce opuści swoją sypialnię, poczciwy staruszek zwołuje Smoki Czterech Stron Świata na śniadanie. Smoki nie dają się długo namawiać. Na każdego czeka misa pożywnego ryżu i dzbanek świeżo zaparzonej herbaty. Pędzą wtedy co sił w łapach, gnane iście smoczym apetytem. Dobrze wiedzą, że dla nikogo jedzenia nie zabraknie, codziennie jednak każdy pragnie najeść się przed innymi. Skaczą więc jeden przez drugiego, a bywa też, że zdarzy się bójka, gdy któryś nadejście rywala na ogon. Pokonany jest zmuszony zawrócić w swe rodzinne strony, by opatrzeć poobijane boki czy nastawić wywiniętą płetwę...

## Grę przygotowali:

**Sławomir Jezierski:** ilustracje i teksty bajek

**Dorota Woyke:** redakcja graficzna,

**Andrzej Bracha:** organizacja produkcji

**Maria Dziekańska - Studio P:** opracowanie graficzne

**Wojciech Widłak:** redakcja instrukcji



GRANNA®