

4 YEARS
4-99

Règles des jeux

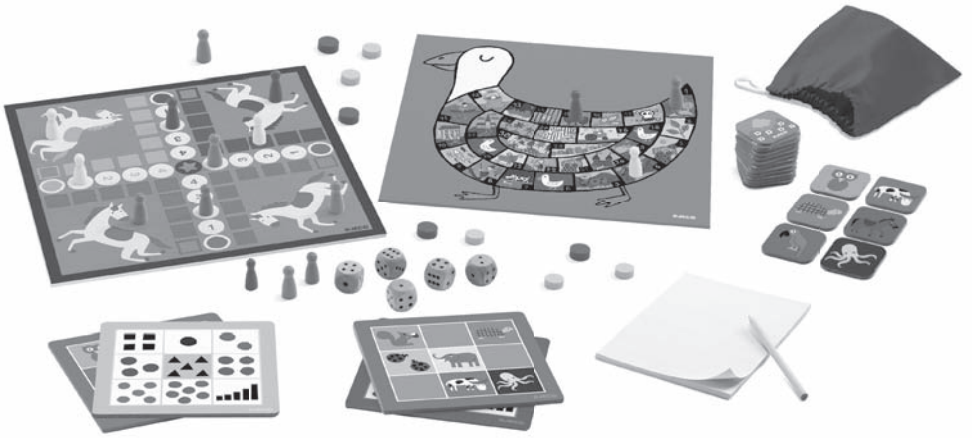
Game rules / Spielregeln / Spelregels
Reglas del juego / Regolamento del gioco
Regras do jogo / Spilleregler
Spelregler / правила игры

CLASSIC BY DJECO

FR EN D NL ES

IT P DK S RU

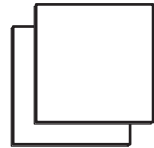




x 5



x 4



x 2



x 48



x 24



x 8



x 1



x 1

Chińczyk

Wiek: 4+ | 2-4 graczy | 10-20 min



Zawartość pudełka: plansza, 2 pionki na osobę (każdy gracz wybiera jeden kolor), 1 kostka

Cel gry: być pierwszym graczem, który doprowadzi swoje pionki do gwiazdki na środku planszy.



Zasady gry: Gracze kładą pionki w stajni swojego koloru. Zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Poruszanie pionkami: Aby wyprowadzić pionek ze swojej stajni i umieścić go na pierwszym polu na jego drodze, musisz wyrzucić "szóstkę". Następnie rzucasz kostką ponownie i przesuwasz pionek o odpowiednią ilość pól. Jeśli posiadasz dwa pionki poza stajnię, możesz zdecydować, którym chcesz się poruszyć. Za każdym razem, gdy wyrzucisz "szóstkę", przesuwasz pionek i rzucasz kostką ponownie.

Kiedy kilka pionków opuści stajnie i zaczną poruszać się po swoich drogach, zaczną w końcu gonić się wokół planszy. Pionki nie mogą się wyprzedzać. Pionek, którego droga jest zablokowana przez inny, nie może go wyprzedzić, musi się zatrzymać na poprzednim polu. Jednakże, jeśli ruch pionka wypada dokładnie na pole zajęte przez inny pionek, pierwszy "bije go", zajmując jego miejsce i wysyłając go z powrotem do swojej stajni.

Wstąpienie do nieba: Po przejściu całej trasy, pionki zatrzymują się na ostatnim polu swojej trasy, u dołu drzwi, które poprowadzą je do nieba.

UWAGA: Pionki muszą dotrzeć dokładnie na to pole. Jeśli kostka pokazuje liczbę wyższą niż liczba pól pozostałych do ostatniego pola na trasie, pionek nie może się ruszyć.

Schodki są ponumerowane od 1 do 4. Aby wejść na schodek numer 1, musisz wyrzucić "jedynekę", aby wejść na schodek numer 2, musisz wyrzucić "dwójkę" itd., aż do numeru 4. W końcu, aby usunąć pionek z planszy i postawić go na polu z gwiazdką na środku planszy, musisz wyrzucić "szóstkę".

Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który jako pierwszy usunie swoje dwa pionki z planszy.



Gąski

Wiek: 4+ | 2-4 graczy | 10-15 min
◇◇◇

Potrzebne elementy: 1 plansza do gry w Gąski, po 1 pionku na każdego gracza (każdy gracz wybiera swój kolor), kostka

Cel gry: Dotrzeć do pola z liczbą 30 jako pierwszy.

Zasady gry: Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają pionki o liczbę wyrzuconych oczek. Pionek zostaje „pojmany” w momencie, gdy pionek innego gracza kończy ruch na zajęтым przez niego polu. „Pojmany” pionek należy wtedy cofnąć na pole z którego właśnie rozpoczął ruch pionek gracza przejmującego pole. Gracz, który wyrzuci „szóstkę” w swoim pierwszym rzucie przesuwa swój pionek od razu na pole numer 15.

Specjalne pola:

- Gąski (pola 6, 12, 18 oraz 24): ponów ruch o tę samą liczbę pól
- Most (pole nr 3): pozwala Ci przenieść się na kolejny most (pole nr 21)
- Hotel (pole nr 10): musisz opuścić kolejkę
- Więzienie (pole nr 14): zatrzymuje Cię dopóki nie wyrzucisz „szóstki”
- Czaszka i skrzyżowane piszczele (pole nr 17): wracasz na pole nr 1
- Labirynt (pole nr 27): opuszczasz 2 kolejki

Koniec gry: Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na pole nr 30.

Ważne: Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek większą niż ta, która jest potrzebna do dotarcia na ostatnie pole, wtedy po dotarciu do mety należy cofnąć pionek o pozostałą liczbę oczek.



Węże i drabiny

Wiek: 5+ | 2-4 graczy | 10-15 min
◇◇◇

Potrzebne elementy: 1 plansza do gry, po 1 pionku na każdego gracza (każdy gracz wybiera swój kolor), kostka

Cel gry: dotrzeć do pola nr 49 jako pierwszy

Każdy gracz kładzie swój pionek obok planszy, przed polem nr 1. Zaczyna najmłodszy gracz. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle miejsc ile wyszło na kostce.

Pola z drabinkami: gdy gracz trafia na pole, na którym znajdują się nogi drabiny, idzie w górę drabinki i stawia pionek tam, gdzie drabinka się kończy.

Pola z węzłem: gdy gracz trafia na pole, na którym znajdują się ogon węża, idzie w dół, wzdłuż węża i stawia pionek tam, gdzie jest jego głowa.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do pola nr 49.

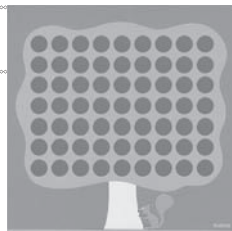
Uwaga: Gracz musi „wylądować” dokładnie na polu 49. Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek większą niż ta, która jest potrzebna do dotarcia na ostatnie pole, wtedy po dotarciu do mety należy cofnąć pionek o pozostałą liczbę oczek.

Kółko i krzyżyk

Wiek: 5+ | 2 graczy | 10-15 min
◇◇◇

Zawartość pudełka: plansza, po 24 pionki dla każdego gracza (gracze wybierają między dwoma różnymi kolorami)

Cel gry: utworzyć jak najwięcej rzędów po 4 pionki swojego koloru



Zasady gry: Gracze układają przed sobą 24 pionki swojego koloru. Zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie zawodnicy grają na zmianę.

W swojej turze gracz umieszcza pionek w wolnym miejscu na planszy, starając się stworzyć rząd 4 pionków swojego koloru (pionowo lub poziomo).

Uwaga: Kiedy gracz utworzy rząd 4 pionków, nie może go użyć do tworzenia kolejnych.

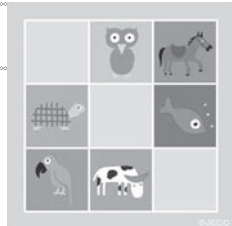
Zwycięstwo: Gra kończy się gdy gracze pozbędą się pionków. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który utworzył więcej rzędów składających się z 4 pionków.

Bingo

3 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins
◇◇◇

Zawartość pudełka: 4 plansze BINGO, 12 kart BINGO (przedstawiające 12 różnych zwierząt), 1 woreczek, 6 pionków na osobę

Cel gry: zapełnić swoją planszę jako pierwszy



Zasady gry: Gracze wybierają po jednej planszy oraz 6 pionków, które ustawiają przed sobą. Jedna osoba umieszcza wszystkie karty zwierząt w woreczku. Zaczyna najmłodszy z graczy.

Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz, bez podglądania, losuje kartę z woreczka, następnie mówi reszcie jakie zwierzę wyciągnął.

Wszyscy gracze patrzą na swoje plansze, czy posiadają na niej podane zwierzę.

- Jeśli gracz znajdzie zwierzę na swojej planszy, umieszcza pionek na kwadracie, który je przedstawia.

- W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

Gracz, który wylosował kartę, kładzie ją na bok, tura przechodzi na kolejnego gracza.



Zwycięstwo: Gra kończy się, gdy któryś z graczy położy pionki na wszystkich symbolach zwierząt na swojej planszy. Ten gracz jest uznany zwycięzcą.

Koncentracja

Wiek: 3+ | 2-4 graczy | 10-15 min
◇◇◇

Zawartość pudełka: 24 karty **KONCENTRACJA**

Cel gry: znaleźć tak dużo par jak to możliwe.

Zasady gry: Rozłóż karty na środku stołu obrazkami do dołu. Gracze po kolei odkrywają po dwie karty.

- Jeśli gracz odkrył dwie identyczne karty, wygrywa tę parę i odkłada ją obok siebie. Może rozegrać kolejną turę i odkryć dwie kolejne karty.

- Jeśli karty się różnią, pozostawiamy je na chwilę odkryte, aby gracze mogli im się dobrze przyjrzeć. Następnie zakrywamy i pozostawiamy w tym samym miejscu. Tura przechodzi na kolejnego gracza.

Zwycięstwo: Gra kończy się, gdy wszystkie karty zostaną zabrane przez graczy. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej par.



GRY Z UŻYCIEM KOSTEK



Junior Yahtzee

Wiek: 4+ | 2-4 graczy | 10-15 min
◇◇◇

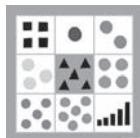
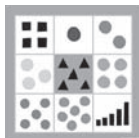
Zawartość pudełka: 4 plansze **YAHTZEE**, 8 pionków na osobę, 5 kostek

Cel gry: jako pierwszy ułożyć rząd trzech pionków na swojej planszy lub wylosować **YAHTZEE** (wyrzucenie 5 kostek o tej samej wartości)

Zasady gry: Każdy z graczy wybiera jedną planszę i 8 pionków, które kładzie przed sobą. 5 kostek umieść na środku stołu. Zaczyna najmłodszy z graczy.

Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze, spróbuj wyrzucić taką kombinację na kostkach, która umożliwi ci położenie pionka na planszy. Aby to zrobić, możesz rzucić kostkami do trzech razy. Za każdym razem



możesz użyć wszystkich kostek lub odłożyć jedną lub więcej, które uznasz za pomocne w tworzeniu kombinacji (wtedy rzucamy ponownie tylko pozostałymi kostkami). Jeśli uda ci się wyrzucić potrzebną kombinację, umieść pionek na odpowiadającym jej kwadracie na planszy.



Wyłosuj przynajmniej trzy "jedyńki"



Wyłosuj przynajmniej trzy "szóstki"



Wyłosuj przynajmniej trzy "dwójki"



Wyłosuj pięć kostek o kolejnej numeracji 1,2,3,4,5 lub 2,3,4,5,6



Wyłosuj przynajmniej trzy "trójki"



Wyłosuj cztery kostki o tej samej wartości



Wyłosuj przynajmniej trzy "czwórki"



Yahtzee: wyłosuj pięć kostek o tej samej wartości



Wyłosuj przynajmniej trzy "piątki"

Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który stworzy rząd trzech pionków na swojej planszy. Jeśli ktokolwiek wyłosuje Yahtzee w trakcie gry, automatycznie zostaje zwycięzcą.

Dom

Wiek: 4+ | 2-4 graczy | 10 min
◇◇◇◇

Zawartość pudełka: 1 kostka, kartka papieru na każdego gracza

Cel gry: jako pierwszy gracz ukończy swój dom

Zasady gry: Oto przykład domu, który musisz narysować:



Zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W twojej turze, celem jest narysowanie części swojego domu. Aby to zrobić, rzuć kostką. Wyłosowany numer odpowiada danej części domu, którą można dorysować. Części domu muszą być narysowane w odpowiedniej kolejności:

- 6 - kwadrat (podstawa domu)
- 5 - dach
- 4 - drzwi
- 3 lub 2 - okno (UWAGA: dom musi posiadać dwa okna)
- 1 - komin

Jeśli wylosujesz numer, który pozwala na narysowanie części domu, możesz rzucać kostką ponownie. W przeciwnym wypadku тура przechodzi na kolejnego gracza.

Zwycięstwo: Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy ukończy rysowanie wszystkich niezbędnych części swojego domu.

Pchełki

Wiek: 5+ (plus osoba dorosła) | 2-4 graczy | 10 min



Zawartość pudełka: 1 kostka, kartka papieru do zapisywania wyników

Cel gry: zebrać 20 punktów w jak najmniejszej ilości ruchów

Zasady gry: Zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze wpraw kostkę w ruch tak, aby podskoczyła jak pchełka. Naciśnij jedną z górnych krawędzi kostki palcem wskazującym. Zanotuj liczbę punktów, którą pokazuje kostka. Tura przechodzi na kolejnego gracza.

W kolejnych turach, dodaj punkty wylosowane na kostce do wcześniej zdobytych. Gra kończy się dla danego gracza, gdy osiągnie wynik 20 punktów.

Zwycięstwo: Gracz, który zdobędzie 20 punktów w jak najmniejszej liczbie ruchów, wygrywa grę.

Serce

Wiek: 4+ | 2-4 graczy | 10 min



Zawartość pudełka: 1 kostka, kartka papieru dla każdego gracza

Cel gry: skreślić wszystkie 6 części serca jako pierwszy z graczy

Zasady gry: Gracze rysują serce na swoich kartkach, podzielone na sześć części, takie jak na obrazku poniżej:



Zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze, rzuć kostką i wykreśl ze swojego serca wylosowany numer.

Jeśli wylosowany numer jest już skreślony na twoim sercu, musisz go zaproponować pierwszemu lub kolejnemu graczowi z lewej, gdy pierwszy też posiada ten numer skreślony. Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza.

Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który jako pierwszy wykreśli wszystkie numery ze swojego serca.

Asy

Wiek: 6+ (plus osoba dorosła) | 3-4 graczy | 10 min



Zawartość pudełka: 5 kostek

Cel gry: być ostatnią osobą, która położy kostkę z wylosowaną "jedyneką" na środku

Zasady gry: Zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze, rzuć wszystkimi pięcioma kostkami. Następnie:

- umieść "jedynki" na środku stołu,
- podaj "dwójki" graczowi z lewej
- podaj "piątki" graczowi z prawej
- rzuć pozostałymi kostkami (tzn. tymi, które pokazywały 3, 4 lub 6)

Kontynuuj rzuty, dopóki nie pozbędziesz się wszystkich kostek. Kolejny gracz rzuca kostkami, które otrzymał. Jeśli nie posiada żadnej, tura przechodzi na następnego gracza.

Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który jako ostatni położy na środku stołu "jedynekę".

Strit

5 years and up with an adult | 2 - 4 players | 10 mins



Zawartość pudełka: 5 kostek, kartka papieru do notowania wyników

Cel gry: być pierwszym graczem, który przekroczy 100 punktów

Zasady gry: Zaczyna najmłodszy z graczy. Następnie gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze rzuć pięcioma kostkami i zanotuj wynik, zgodnie z poniższymi wskazówkami.

Jeśli wyrzucisz:

- 1,2,3,4,5 zdobywasz 20 punktów
- 1,2,3,4 + każdy inny numer, zdobywasz 15 punktów
- 1,2,3 + 2 inne numery, zdobywasz 10 punktów
- 1,2 + 3 inne numery, zdobywasz 5 punktów

Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza, który będzie próbował zdobyć 1,2,3,4,5 i zanotować wysoki wynik.

Po każdym rzucie, dodaj swój wynik do pozostałych punktów zdobytych wcześniej.

UWAGA: jeśli wyrzucisz trzy "jedynki" w jednym rzucie, tracisz wszystkie swoje punkty i zaczynasz od nowa.

Zwycięstwo: Wygrywa gracz, który jako pierwszy przekroczy liczbę 100 punktów.