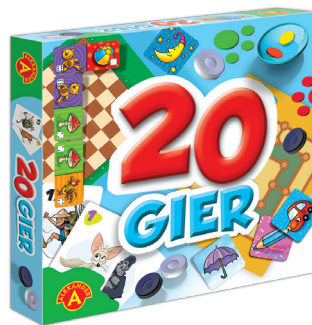


20 GIER



zawartość pudełka:

- 1) Plansza dwustronna
- 2) Pionki (24 szt.)
- 3) Pchełki (16 szt. małe, 4 szt. duże, miska)
- 4) Karty Piotruś (25 szt.)
- 5) Domino obrazkowe (28 szt.)
- 6) Pamięć (kartoniki 70 szt.)
- 7) Instrukcja

wiek: 5+
liczba graczy: 2+

2655

*Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: alexander@alexander.com.pl*

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje możliwość zakrztuszenia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

UL. TELEWIZYJNA 19

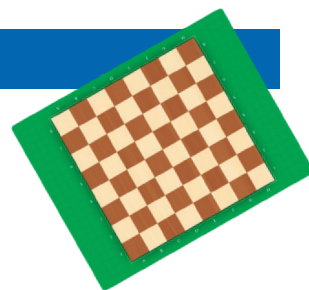
TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

GRY NA PLANSZY DO WARCABÓW



WARCABY TRADYCYJNE

gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Celem gry jest zabicie lub zablokowanie pionków przeciwnika. Grę prowadzi się na ciemnych polach szachownicy. Plansza jest tak ułożona, aby obaj gracze mieli jasne pola narożne po prawej stronie. Pionki ustawia się po obu stronach, w trzech skrajnych rzędach szachownicy, naprzeciw siebie. Grający pionkami białymi, wyznaczony drogą losowania, rozpoczyna grę. Pionki poruszają się zawsze na ukos, o jedno pole do przodu.

Gracz powinien przeprowadzić jak najwięcej swoich pionków do przeciwległego, ostatniego rzędu szachownicy, zbijając po drodze maksymalną ilość pionków przeciwnika. Bicie jest obowiązkowe. Polega na przeskoczeniu pionkiem z pola bezpośrednio przed zbijanym pionkiem przeciwnika, na wolne pole bezpośrednio za nim. Można bić do przodu i do tyłu. W jednym ruchu możliwe jest zabicie dowolnej liczby pionków, możliwa jest też zmiana kierunku. Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu planszy po stronie przeciwnika, zmienia się w damkę.

Damka wyróżnia się wśród pionków, gdyż składa się z dwóch nałożonych na siebie pionków. Damka zwiększa znacznie szansę gracza na wygraną, gdyż ma dużą swobodę manewrów. Porusza się po przekątnych, w obu kierunkach o dowolną ilość pól. Zbijać może na dowolną odległość. Damka nie może przeskakiwać własnych pionków. Zbija się ją jak zwykłego pionka, choć trudniej ją zaskoczyć. W grze obowiązuje przymus bicia maksymalnej liczby pionków i damek. Jeśli np. pionek zbijając w jednym ruchu pionki przeciwnika dojdzie do pola zamiany w damkę (ostatni rząd) i nadal ma okazję bicia, to musi zrezygnować z zamiany na damkę na korzyść tego bicia.

Zwycięża gracz, który zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.

Do remisu może dojść, jeżeli pozostaną dwie przeciwne damki lub dwie damki przeciw jednej, poruszającej się na głównej przekątnej.

WARCABY NAROŻNIKOWE

gra dla 2 osób

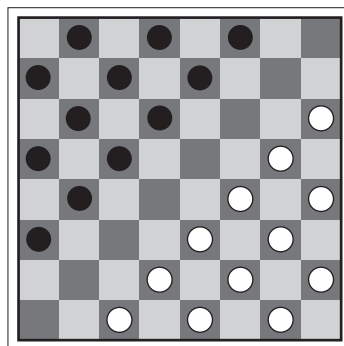
rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Cel i zasady gry są takie same jak w Warcabach Tradycyjnych, jednak odmienne ustawienie pionków (wg rys.1) powoduje, że zmienia się przebieg oraz strategia gry.

rys.1



WARCABY JEDNOKIERUNKOWE

gra dla 2 osób

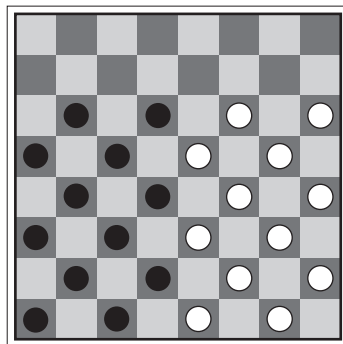
rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Celem gry jest zabicie pionków przeciwnika - ustawienie jak na rys.2. Wszystkie pionki przesuwają się ku górze. Nie atakują się frontalnie, lecz idąc w jednym kierunku, zbijają po drodze możliwe do zbiccia pionki przeciwnika. Pionki po dotarciu do najwyższego rzędu planszy zamieniają się w damki.

Pozostałe zasady są takie, jak w Warcabach Tradycyjnych. Inne ustawienie pionków w tej grze wpływa jednak na zmianę taktyki gry.



rys.2

WARCABY CELTYCKIE

gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Zawodnicy wykonują na zmianę po dwa ruchy - jednym lub dwoma różnymi pionkami (w Warcabach Tradycyjnych przysługuje na przemian jeden ruch). Bicie pionków jest możliwe tylko do przodu. Początkowe ustawienie pionków, cel i pozostałe zasady gry - jak w Warcabach Tradycyjnych.

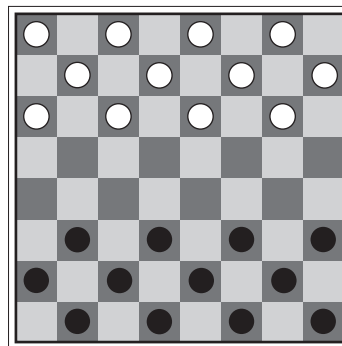
WARCABY WŁOSKIE gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Grę prowadzimy na ciemnych polach szachownicy, z tą różnicą, że po lewej stronie pierwszego rzędu pół przed każdym z graczy powinno być pole jasne (patrz rysunek 3). Gracz, jeśli tylko ma taką możliwość, musi bić pionki przeciwnika. Gdy ma kilka możliwości zbiccia pionków, musi wykonać bicie, w którym weźmie więcej pionków. Pionek nie może bić damki. Pionek staje się damką po dotarciu do ostatniego rzędu przeciwnika. Damka natomiast jeśli ma kilka możliwości bicia, musi bić pionki ważniejsze (najpierw damki, później zwykłe pionki). Tak jak w Warcabach Tradycyjnych, zwycięża ten, kto zbiję lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.



rys.3

WARCABY ZBIJANE gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Celem gry jest pozbycie się swoich pionków przez podstawianie ich przeciwnikowi do zbiccia. Temu służy także zdobycie damki, która automatycznie zmienia kolor i staje się figurą przeciwnika.

Pozostałe zasady gry - jak w Warcabach Tradycyjnych. Wygrywa gracz, który pierwszy utraci wszystkie pionki. Inny niż zwykle cel, zmusza do całkowitej zmiany strategii i sprawia, że gra należy do jednej z ciekawszych odmian warcabów.

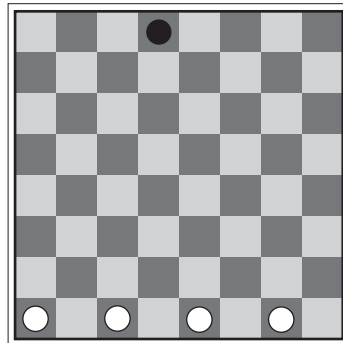
WILK I OWCE gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 4 pionki białe i 1 pionek czarny

zasady gry:

Rozpoczynającego grę czarnym pionkiem (wilka) wyznacza się przez losowanie. Wilk może zająć dowolne miejsce na ciemnym polu w ostatnim rzędzie, natomiast owce (białe pionki) zajmują na początku gry ciemne pola pierwszego rzędu planszy. Celem gry dla owiec jest zablokowanie ruchów wilka, a celem wilka jest uniknięcie blokady i zwycięstwo przez dotarcie do skraju planszy, gdzie początkowo stały owce. Gracze wykonują na przemian po jednym ruchu. Wilk porusza się na ukos o jedno pole do przodu lub do tyłu, owce poruszają się także ukośnie o jedno pole, ale tylko do przodu. Pionki nie mogą się zbijać ani też przeskakiwać przez siebie.



rys. 4

PIRAMIDA gra dla 2 osób

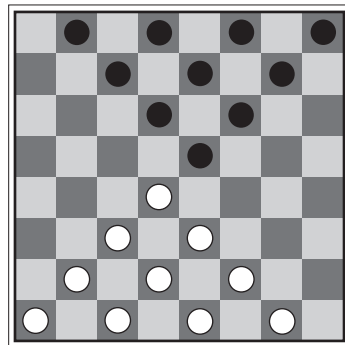
rekwizyty:

plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych

zasady gry:

Gracze przed rozpoczęciem gry ustawiają pionki jak na rys.5. Pionki przesuwają się po przekątnych, do tyłu lub do przodu, o jedno pole lub (w sprzyjających okolicznościach) poruszają się szybciej przeskakując przez pionki przeciwnika i zajmują wolne pola za nimi. W jednym ruchu można przeskoczyć dowolną ilość pionków, ale nie są to pionki zbite. Wygrywa gracz, który pierwszy ustawi piramidę w pozycji wyjściowej przeciwnika.

rys. 5



POLICJANCI I ZŁODZIEJE gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Gracze umieszczają pionki naprzeciwko siebie, w trzech skrajnych rzędach swojej części planszy (jak w Warcabach Tradycyjnych). Pionki poruszają się o jedno pole, po przekątnej, do przodu lub do tyłu. Mogą przez siebie wzajemnie przeskakiwać. Pionków nie zbijają się. Zwycięża gracz, który pierwszy przeprowadzi własne pionki na przeciwny brzeg planszy, na pola zajmowane wcześniej przez przeciwnika, lub ten, któremu uda się zablokować całkowicie przeciwnika.

GO-BANG gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

zasady gry:

Celem gry jest dla każdego z graczy ustawienie pięciu własnych pionków obok siebie w jednym rzędzie, w pionie lub poziomie. Gra ma dwa etapy. Pierwszy etap rozpoczyna grający pionkami czarnymi (wybrany drogą losowania). Gracze ustawiają na przemian po jednym pionku na dowolnym polu. Należy pamiętać, by planując własne ruchy równocześnie utrudniać osiągnięcie celu przeciwnikowi. Pierwszy etap wygrywa ten gracz, który wcześniej ustawił wspomniane wyżej pięć pionków obok siebie w rzędzie. Jeżeli grający ustawili już na planszy wszystkie pionki bez osiągnięcia założonego celu, rozpoczynają drugi etap gry. Polega on na poruszaniu się na zmianę na planszy nieruchomymi do tej pory pionkami, o jedno pole w kierunku poziomym lub pionowym. Nie wolno przeskakiwać i zбивać pionków. Kto pierwszy ustawi pięć swoich pionków obok siebie - zwycięża.

GRY NA PLANSZY DO MŁYNEKA

MŁYNEK PODWÓJNY

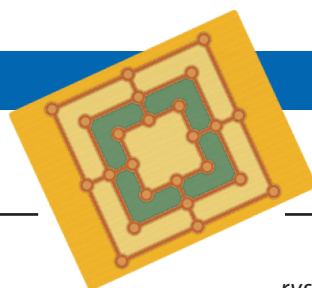
gra dla 2 osób

rekwizyty:

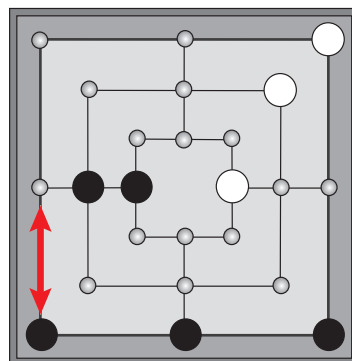
plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych

zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się drogą losowania. Każdy z graczy otrzymuje po 9 pionków, które ustawia **na zmianę** na wolnych polach usiłując utworzyć „młynek” (młynek - czyli 3 pionki w linii poziomej lub pionowej) i równocześnie uniemożliwić zrobienie młynka przeciwnikowi. Gracz, który utworzył młynek, usuwa w nagrodę dowolny pionek przeciwnika z planszy. Jeśli w jednym ruchu gracz ułoży dwa młynki - to zabiera przeciwnikowi 2 pionki. Przesuwając kolejne pionki trzeba dążyć do utworzenia następnych młynków. Gdy wszystkie pionki są już na planszy, przesuwa się je na zmianę na pola sąsiednie. Zwycięża ten, który pozbawi przeciwnika 7 pionków (dwoma, które zostaną, nie można ułożyć młynka) lub zablokuje jego pionki. O wygranej można też zdecydować szybciej, budując młynek podwójny, który polega na ustawieniu 5 pionków tak, aby jeden z nich mógł w każdym kolejnym ruchu jeden młynek otwierać, a drugi zamykać (sytuacja przedstawiona na rys.6).



rys.6



MŁYNEK 2

gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych

zasady gry:

Obowiązują zasady jak w Młynku Podwójnym. Inaczej tylko poruszają się pionki - przeskakują na wolne pola ruchem konika szachowego (jedno pole w przód i dwa w bok, lub dwa pola do przodu i jedno w bok). Mogą przeskakiwać nad innymi pionkami, zarówno swoimi jak i przeciwnika.

MŁYNEK 3

gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 9 pionków białych i 9 pionków czarnych

zasady gry:

Reguły takie jak w Młynku Podwójnym. Inaczej tylko poruszają się pionki - przesuwają się po prostych, o dowolną ilość wolnych pól (podobnie jak wieże w szachach). Przez pola zajęte nie wolno przeskakiwać. Pionki zajmujące pola narożne posiadają szczególny przywilej - mogą dodatkowo poruszać się o dowolną ilość pól wzdłuż przekątnych.

MŁYNEK KRZYŻOWY

gra dla 2 osób

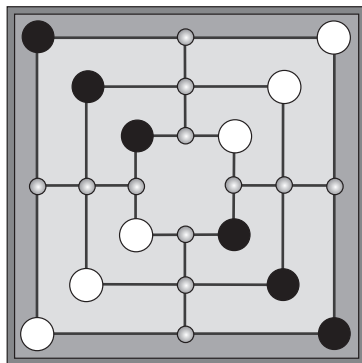
rekwizyty:

plansza, 6 pionków białych i 6 pionków czarnych

zasady gry:

Każdy z graczy ma 6 pionków, które ustawią na planszy wg rys. 7. Rozpoczynającą grę wyznacza się drogą losowania. Grający kolejno przesuwają swoje pionki o jedno pole wzdłuż linii. Zwycięża ten, któremu szybciej uda się utworzyć młynek.

rys.7



MŁYNEK LASKERA

gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych

zasady gry:

Ta wersja różni się od Młynka tradycyjnego, zwanego Podwójnym, etapem wstępnym. Grający mają dwie możliwości - mogą w swojej kolejce albo wprowadzić do gry następnego pionka, albo też wykonać ruch pionkiem, który już wcześniej został umieszczony na planszy. Po włączeniu do gry wszystkich pionków gra toczy się dalej zgodnie z zasadami Młynka Podwójnego.

MŁYNEK DZIESIĄTKOWY - ZWYKŁY

gra dla 2 osób

rekwizyty:

plansza, 10 pionków białych i 10 pionków czarnych

zasady gry:

Zasady takie same jak w zwykłym młynku, z tą różnicą, że w wersji 2 x 10 pionów łatwiej można zablokować przeciwnika. W tym młynku zwykle nie ma remisów.

PCHEŁKI



PCHEŁKI gra dla 2-4 osób _____

rekwizyty:

miseczka, 4 komplety pchełek (1 duża, 4 małe)

zasady gry:

Gracze rozdzielają między sobą po 4 pchełki (plastikowe krążki) małe i 1 dużą w jednym kolorze. Miseczkę ustawia się między graczami. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kładzie on małą pchełkę w ustalonej wcześniej odległości od miseczki. Trzymając dużą pchełkę między kciukiem i palcem wskazującym należy nacisnąć jej krawędzią na brzeg leżącej małej pchełki. Odpowiednio i umiejętnie naciskając gracz może spowodować podskok małej pchełki tak, że spadnie ona do miseczki lub przynajmniej się do niej zbliży. Celem gry jest wrzucenie wszystkich czterech małych pchełek jednego koloru do miseczki stojącej między graczami. Każdy z graczy ma prawo do 3 prób „wstrzelenia” swej pchełki do miseczki podczas jego kolejki. Pchełkę, która nie wskoczyła do miski po 1 próbie strzału, można ponownie próbować wstrzelić, ale tylko z miejsca gdzie wcześniej spadła. Po trzeciej próbie strzału (celnej lub nie) grę prowadzi następny gracz w kolejce (kolejka zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Jeżeli gracz zdoła umieścić jedną ze swych pchełek w misce za pierwszym lub drugim strzałem to pozostałe strzały z 3 możliwych prób wykorzystuje na następnej swojej pchełce. Kto wrzuci do miseczki jako pierwszy swój komplet pchełek ten wygrywa.

DOMINO

DOMINO gra dla 2-4 osób _____

rekwizyty:

ilustrowane tabliczki do gry „Domino” - 28 szt.

zasady gry:

28 elementów domina rozkłada się na stole obrazkami do dołu.

Po wymieszaniu wszystkich elementów każdy z graczy wybiera po:

- 8 elementów gdy jest 2 graczy

- 6 elementów gdy jest 3 graczy

- 5 elementów gdy jest 4 graczy

Wybrane elementy gracze kładą przed sobą (tak, by obrazki i punkty na nich widział tylko ich właściciel, a nie widzieli jego przeciwnicy). Pozostałe elementy leżą na stole odwrócone obrazkiem do dołu.

Grę rozpoczyna ten, kto posiada element z największą liczbą punktów, najlepiej 6/6. Posiadacz takiego elementu wyklada go na stół. Kolejny gracz (z lewej strony) powinien dołożyć swój element do leżącego na stole, tak by obrazek i liczby oczek z jednej ze stron elementów zgadzały się ze sobą (w tym wypadku będą to „6”). Jeżeli gracz, który powinien się wyłożyć nie posiada elementu pasującego do elementu kończącego ciąg leżący na stole, to dobiera 2 z **zakrytych** elementów leżących na stole. Elementy należy dokładać do jednego lub drugiego końca ciągu, nie można dokładać do elementów wewnątrz ciągu. Dokładany element można dostawić wzdłuż kierunku układania poprzednich elementów, albo pod kątem prostym do tego kierunku (wówczas układany „węź” zmienia kierunek układania). Elementy mające po obu stronach ten sam obrazek i tę samą liczbę oczek („dublety”) są uprzywilejowane i można je dokładać do każdego innego elementu (o innej



liczbie oczek). Gracz, który nie może wyłożyć się w swojej kolejce i nie może dobrać elementów ze zbioru na stole (bo wszystkie elementy tego zbioru zostały zabrane) musi przepuścić swoją kolejkę. Zwycięzcą w grze zostaje ten, kto pierwszy wyłoży swoje elementy domina. Wówczas na jego konto zapisuje się liczbę punktów, które znajdują się na elementach przeciwników. Jeżeli każdy z grających posiada jeszcze elementy i nie może dopasować żadnego z nich do wyłożonego ciągu, to partia zostaje zakończona. W tej sytuacji zwycięzcą zostaje ten, kto posiada najmniejszą liczbę elementów. Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada tę samą liczbę elementów, a pozostali mają ich więcej (i nikt nie może się wyłożyć) to zwycięzcą zostaje ten, kto ma najmniejszą liczbę punktów na swoich elementach. Zwycięzca podlicza punkty z elementów przeciwników i zapisuje je na kartce pod swoim imieniem. Na początku gry można założyć, że rozegranych zostanie tyle partii, aż jeden z graczy osiągnie 100 punktów (lub inną przyjętą liczbę). Ten, kto osiągnie umówioną liczbę zostaje zwycięzcą całej gry.

PAMIĘĆ

PAMIĘĆ gra dla 2-4 osób

rekwizyty:

tabliczki z ilustracjami - 70 szt.

zasady gry:

Wszystkie tabliczki z obrazkami należy rozłożyć na stole obrazkami do dołu. Przed rozpoczęciem każdej rozgrywki tabliczki należy wymieszać.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a następnym w kolejce jest zawsze gracz z lewej strony wykonującego ruch. Każdy uczestnik gry (kiedy przyjdzie na niego kolej) wybiera dwie dowolne tabliczki spośród leżących na stole i odwraca je obrazkami do góry. Jeśli odkrył dwa takie same obrazki, to zabiera je i odkłada obok siebie. Odkrywając odmienne obrazki gracz odkłada je z powrotem w to samo miejsce (obrazkiem do dołu), starając się zapamiętać ich położenie. Kto lepiej zapamięta miejsce każdego odsłoniętego na krótko obrazka, ten znajdzie szybciej i więcej par obrazków.

Gra kończy się, gdy ze stołu zostanie zabrana ostatnia para zakrytych obrazków. Wówczas każdy gracz liczy zdobyte przez siebie tabliczki, a zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył ich najwięcej.



PIOTRUŚ

PIOTRUŚ gra dla 2-4 osób

rekwizyty:

karty - 25szt.

przebieg gry:

Potasowane karty rozdaje się równo pomiędzy graczy (nie jest istotne, że jeden z graczy będzie miał jedną kartę więcej). Przed rozpoczęciem gracze sprawdzają, czy mają pary kart w swoim wachlarzu - jeśli tak, odkładają je na bok. Grę rozpoczyna gracz, który znajduje się z lewej strony gracza posiadającego największą liczbę kart po odrzuceniu par, wyciągając z jego wachlarza 1 kartę (nie podglądając którą). Następnie gracz sprawdza, czy wyciągnięta karta pasuje do pary z kartami w jego wachlarzu, jeśli tak, to odkłada parę na bok. Teraz z jego wachlarza wybiera kartę gracz z lewej strony (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Przegrywa ten, kto zostaje na końcu gry z kartą bez pary („Piotrusiem”).

• Można rozdawać po 6 kart, a resztę dobierać w trakcie gry ze stosu pozostałych kart. Dopiero po jego wyczerpaniu gracze dobierają karty od siebie.

