



MŁYNEK

INSTRUKCJA

2527

Zawartość pudełka:

- 1) Plansza
- 2) Pionki - 20 szt.
- 3) Woreczek na pionki
- 4) Instrukcja

Wiek: 6+

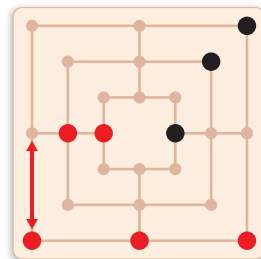
Liczba graczy: 2

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

MŁYNEK PODWÓJNY

Rekwizyty: plansza, 9 pionków czerwonych i 9 pionków czarnych.

Zasady gry: Rozpoczynającą 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, przesuwają 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 (Rys. 1).



Rys. 1

MŁYNEK 2

Rekwizyty: plansza, 9 pionków czerwonych i 9 pionków czarnych.

Zasady gry: 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, swoimi i przeciwnika.

MŁYNEK 3

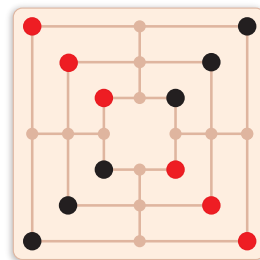
Rekwizyty: plansza, 9 pionków czerwonych i 9 pionków czarnych.

Zasady gry: Reguły takie jak w młynku podwójnym. Inaczej tylko poruszają się pionki - przesuwa się po prostych, o dowolną liczbę 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 liczbę pól wzdłuż przekątnych.

MŁYNEK KRZYŻOWY

Rekwizyty: plansza, 6 pionków czerwonych i 6 pionków czarnych.

Zasady gry: Każdy z graczy ma 6 pionków, które ustawia na planszy według przedstawionego schematu (Rys. 2). Rozpoczynającą grę wyznacza się drogą losowania. Grający kolejno przesuwa swoje pionki o jedno pole wzdłuż linii. Zwycięża ten, któremu szybciej uda się utworzyć młynek.



Rys. 2

MŁYNEK LASKERA

Rekwizyty: plansza, 10 pionków czerwonych 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.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Zestaw zawiera długie sznurki / linki, istnieje ryzyko uduszenia się.

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 k/GDYNIA
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27
www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl

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



Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland