

## INSTRUKCJA ZASADY GRY



### Zestaw gier Touroperator, Janod

KOD PRODUCENTA: J02973

WIEK: 3+

LICZBA GRACZY: 2-6

ELEMENTY: 178

Zestaw gier Multibox francuskiej marki Janod zawiera 6 gier: Chińczyk, Podróż, Rodzinki, karty, memo i domino.

### **Chińczyk:**

Liczba graczy: 2-4, wiek graczy: 4-8, 1 plansza, 16 pionków, 1 kostka.

Każdy gracz ustawia swoje 4 pionki w bazie. Gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zasady gry: Gracz rzuca kostką podczas swojej kolejki. By wyjść z bazy gracz musi wyrzucić szóstkę. Gdy ją wyrzuci, stawia jeden ze swoich pionków na starcie (pole z gwiazdką) i ponownie rzuca kostką. Jeśli znów wyrzuci szóstkę, powtarza kolejkę. Każdy gracz może wyjść na plansze kilkoma pionkami w jednej kolejce.

Pionek rusza się do przodu tyle pól, ile oczek gracz wyrzucił na kostce. Jeśli na docelowym polu znajduje się pionek przeciwnika, to jest on usuwany i wraca do bazy, a jeśli znajduje się tam własny pionek, to taki ruch jest niedozwolony. Pionek który powrócił do bazy rozpoczyna grę od początku. Po całkowitym okrążeniu planszy gracz musi umieścić swój pionek na pierwszym polu pod 'domkiem' (sześć pól z cyframi w kolorze swoich pionków). Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek niewłaściwą do zajęcia pola w domku, a na planszy nie posiada pionka, który mógłby przesunąć o tę ilość pól, rezygnuje z ruchu lub cofa się (o tyle pól o ile oczek wyrzucił za dużo na kostce). Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza wprowadzi wszystkie pionki do 'domku'.

Aby przyspieszyć grę, zamiast czterech pionków można grać dwoma lub nawet jednym.

### **Podróż:**

Liczba graczy: 2-4, wiek graczy: 4-8.

Gracze wybierają swoje pionki i rzucając dwoma kostkami poruszają się po planszy – pierwszy gracz który dotrze do pola oznaczonego 63 wygrywa.

Jeśli gracz stanie na białym polu z bagażem (pole 5/9/14/18/23/27/32/36/41/45/50/54/59), cofa się o tyle miejsc ile wyrzucił oczek na kostce. Jeśli pionek stanie na polu zajęty przez innego gracza, zajmuje jego miejsce odsyłając go na miejsce z którego właśnie ruszył.

Jeśli na starcie gracz wyrzuci na kostkach 6 oraz 3, idzie prosto na pole 26. Jeśli natomiast wyrzuci 4 oraz 5 – idzie na pole 53.

Pola specjalne:

- Gracz stający na polu 6 (most) przechodzi na pole 12
- Gracz stający na polu 19 (hotel) opuszcza kolejkę
- Gracz stający na polu 31 (studnia) musi wyrzucić szóstkę by móc ruszyć się dalej
- Gracz stający na polu 42 (labirynt) wraca na pole 30
- Gracz stający na polu 52 (więzienie) opuszcza dwie kolejki
- Gracz stający na polu 58 (czaszka) wraca na początek planszy i rozpoczyna grę od początku

By wygrać gracz musi stanąć dokładnie na polu 63. Jeśli gracz wyrzuci za dużo, cofa się o tyle pól ile oczek wyrzucił za dużo.

## INSTRUKCJA ZASADY GRY



### **Gra karciana Rodzinki:**

Wiek: 3-7 lat, liczba graczy: 2-6, elementy: 42 karty, czas rozgrywki: 10-15 minut

Jeden z graczy tasuje i rozdaje po 4 karty wszystkim graczom. Reszta kart zostaje na stosie. Gra toczy się według wskazówek zegara, najmłodszy gracz rozpoczyna.

Rodziny: Rodzina w powietrzu, rodzina w kosmosie, rodzina na plaży, rodzina w górach, rodzina na wsi, rodzina pod wodą, rodzina w górach.

Każda rodzina składa się z 6 kart: dziadka, babci, taty, mamy, córki i synka.

Gracz w swojej kolejce żąda od wybranego przez siebie gracza konkretnej karty, na przykład: czy masz kartę 'tata' z 'rodziny w kosmosie'? Jeśli drugi gracz posiada żadaną kartę, musi ją oddać pierwszemu graczowi. Gracz powtarza wtedy swoją kolejkę i ponownie zadaje pytanie o kartę jednemu z przeciwników. Jeśli natomiast drugi gracz nie posiadał żądanej karty, pierwszy bierze górną kartę ze stosu – jeśli wybierze poprawną, mówi 'dobry wybór' i znów powtarza kolejkę, jeśli nie – kolejkę przechodzi na następnego gracza. Jeśli gracz uezбира cała rodzinę, mówi 'rodzina' i odkłada komplet na stół.

Wygrywa gracz który uezбира największą liczbę rodzin.

### **Domino:**

Wiek: 3-7 lat, liczba graczy: 2-4, elementy: 28 kostek domina, czas rozgrywki: 10-15 minut

Każdy gracz otrzymuje po 5 kostek domina, nie pokazując ich pozostałym. Pozostałe kostki leżą na stosie. Celem gry jest ułożenie wszystkich kostek domina w ten sposób, by oba jego końce się stykały. Kostki układają się tak, by stykające się końce miały taką samą liczbę oczek. Jeśli gracz nie posiada pasującej kostki, ciągnie nową ze stosu. Gdy szczęście nie dopisało, mija go kolejka i dokładanie kostek przypada w udziale kolejnemu graczowi. Wygrywa gracz który połączy oba końce domina pozbywając się tym samym wszystkich swoich kostek.

### **Memory:**

Wiek: 4-8 lat, liczba graczy: 2-6, elementy: 32 kartoniki, czas rozgrywki: 15-20 minut

Gra rozwija pamięć, uczy spostrzegawczości i koncentracji.

Wszystkie karty kładziemy na stole obrazkami do dołu. W każdej kolejce gracz odkrywa dwa kartoniki – jeśli obrazki są takie same, gracz zdobywa punkt i zabiera odkryte kartoniki ze stołu. Jeśli jednak obrazki są różne, gracz odkłada z powrotem kartoniki do dołu obrazkiem na stole. Gra toczy się dopóki na stole są kartoniki, wygrywa gracz który odkryje najwięcej par.

**Janod od 1970 roku niezmiennie projektuje zabawki, które są synonimem innowacyjności, francuskiego designu i najwyższej jakości. Unikalne zabawki Janod tworzone są z drewna i innych doskonałych materiałów, a przede wszystkim z dziecięcych marzeń! Janod – JUST PLAY**

[www.janod.pl](http://www.janod.pl)

***Dobrej zabawy!***