

KONIKI

Gra wyścig



4-8 lat



2-4 graczy



1 kartonowa plansza + 8 drewnianych pionków
+ 1 drewniana kostka



30 minut

Celem gry jest jak najszybsze doprowadzenie swoich koni do pola na środku planszy.

Gra ćwiczy:

- Koncentrację
- Naukę liczenia
- Pamięć (gra ma wiele zasad)
- Cierpliwość

Przygotowanie do gry:

Rozłóż planszę i umieść pionki-konie w odpowiadających im kolorem stajniach – ćwiartkach planszy.

Zasady gry:

Każdy z graczy wybiera dla siebie kolor figur (każdy ma 2 konie). Gracze kolejno rzucają kostką. Ten, który wyrzuci największą liczbę oczek, rozpoczyna grę. Pionki poruszają się po planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. By koń gracza mógł opuścić stajnię, gracz ten musi wyrzucić 6 oczek na kostce. Wówczas umieszcza on jednego ze swoich koni na pozycji startowej, tj. polu z gwiazdką i ponownie rzuca kostką. Jeśli znów wyrzuci 6 oczek, może wyprowadzić ze stajni drugiego konia.

Gracz przesuwa konia do przodu o liczbę pól, odpowiadającą liczbie oczek, wyrzuconych na kostce. Żaden koń nie może wyprzedzić innego, więc jeśli dotrze do pola, na którym jest już inny koń, musi się

cofnąć o pozostałą liczbę oczek. Jedno pole może zajmować tylko jeden koń, więc jeśli gracz trafi na już zajęte pole, zajmuje to miejsce, a koń, który się tam znajduje, musi wrócić do stajni. Aby koń, który wrócił do stajni, mógł ją znów opuścić, gracz musi ponownie wyrzucić na kostce 6 oczek.

Po pokonaniu całej trasy wokół planszy („obejściu” całej planszy), gracz musi ustawić konia przed polem z numerem 1 (jednolite pole, bez żadnego dodatkowego wzoru) w kolumnie, która odpowiada mu kolorem. Jeśli wyrzuci zbyt dużą liczbę oczek, musi cofnąć pionek o pozostałą różnicę. Na przykład jeśli od pola tuż przed 1 gracza dzieli 3 kroki, a na kostce wyrzuci 4 oczka, rusza pionek o te 3 kroki do przodu i cofa o 1. W kolumnie każdy koń przesuwa się o wyrzuconą liczbę kroków – od 1 do 6. Jeśli gracz wyrzuci zbyt dużą liczbę oczek, musi cofnąć pionek o pozostałą różnicę (jak w przykładzie powyżej). Kiedy trafi na pole nr 6, gracz musi wyrzucić kolejną 6, aby jego koń mógł zakończyć grę. Do momentu wyrzucenia drugiej 6 przez gracza, koń nie zmienia już położenia. Zwycięża gracz, którego oba konie dotrą do końca wyścigu.

Szybsza wersja gry: każdy gracz może grać tylko jednym koniem.



Dobrej zabawy!

Poznaj inne gry JANOD: janod.pl/gry

