

2359



# CHIŃCZYK

**gra planszowa**  
**rekomendowany**  
**wiek: od lat 7 do 107**  
**liczba graczy: 2 - 4**

**zawartość pudełka:**

- 1) Drewniane pionki - 16 szt.
- 2) Plansza
- 3) Kostka
- 4) Instrukcja



*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](mailto:alexander@alexander.com.pl)*

**Zasady bezpiecznego użytkowania:**

**Ostrzeżenia:**

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrzuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

**Opakowanie nie jest częścią zabawki.**

**Stan zabawki należy regularnie kontrolować.**

*CHIŃCZYK - gra, która tak naprawdę nie ma nic wspólnego z Chinami. To jedna z najbardziej popularnych i lubianych losowych gier planszowych. Podobnie jak Szachy, CHIŃCZYK wywodzi się z Indii, a jego pierwowzorem była starohinduska gra Pachisi. W CHIŃCZYKA można grać w dwie, trzy lub cztery osoby. Każdy z graczy otrzymuje po cztery pionki, a celem gry jest jak najszybsze wprowadzenie ich przez graczy na wyznaczone pola, kończące obieg toru planszy. O przebiegu gry w znacznej mierze decydują losowe wyniki rzutów kostką, ale pewien wpływ na jej rezultat ma również strategia przyjęta przez graczy. W trakcie gry istnieje możliwość zbijania pionka przeciwnika co w połączeniu z pozostałymi jej zasadami sprawia, że w trakcie rozgrywki wyzwalają się niesamowite emocje.*

*Gra posiada trzy warianty:*

## **CHIŃCZYK gra dla 2 - 4 osób** \_\_\_\_\_

**rekwizyty:**

**plansza, 4 jednokolorowe pionki x liczba graczy, kostka.**

**zasady gry:**

*Gracze ustalają kolory swoich pionków, po czym ustawiają je na swoich polach wyjściowych (w kolorze pionków). Celem gry jest jak najszybsze okrążenie planszy i wprowadzenie własnych pionków do „domku”, który stanowią 4 pola w kolorze pionków, znajdujące się wewnątrz trasy. Ten, kto wyrzuci kostką największą liczbę oczek - rozpoczyna grę. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Gracze rzucają kolejno po 3 razy kostką. Aby rozpocząć grę i ustawić pionek na swoim polu startowym (w kolorze pionków) trzeba wyrzucić „6”. W następnych rzutach gracz przesuwa pionek zgodnie z kierunkiem strzałki, o liczbę wyrzuconych oczek. Jeśli wyrzuci znów „6”, może wprowadzić na pole startowe nowy pionek lub poruszać się pionkami, które już grają. Niezależnie od tego przysługuje mu prawo ponownego rzutu. Gracze rzucają kostką na zmianę.*

*Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Pionki mogą się wzajemnie przeskakiwać i zbijać. Pionek zostaje zbity, gdy pionek przeciwnika stanie na polu przez niego zajęтым. Wędruje wówczas powtórnie na pole wyjściowe. Jeśli gracz w trakcie gry ma zbite wszystkie pionki, to (jak na wstępie) rzuca w swojej kolejce trzykrotnie, w oczekiwaniu na „6”. Jeśli gracz wyrzucił „6”, a jego pole startowe jest zajęte przez pionek przeciwnika, to może oczywiście zbić ów pionek. Aby zająć miejsce w „domku” (ostatnie 4 pola) gracz musi wyrzucić liczbę oczek równą liczbie pól dzielących go od tego pola. Miejsca w domku mogą być zajmowane w dowolnej kolejności.*

**CHIŃCZYK z blokadą ruchomą** gra dla 2 - 4 osób  
**rekwizyty:** plansza, 4 jednokolorowe pionki x liczba graczy, kostka.

**zasady gry:**

*Obowiązują takie przepisy gry, jak w chińczyku tradycyjnym, ale na jednym polu mogą stanąć równocześnie 2 pionki jednego koloru. Gracz może je przesuwac razem, a tym samym stworzyć blokadę dla pionków przeciwnika, której nie można przeskoczyć. Zbić taką blokadę może jedynie inna blokada przeciwnika, stając na tym samym polu. Wówczas pionki ze zbitej blokady wracają (podobnie jak to się dzieje w wypadku pojedynczych pionków) na pola wyjściowe. Jeśli gracz wyrzucił „6”, a jego pole startowe, na które chce wprowadzić swój pionek, jest zajęte przez pionek przeciwnika, gracz może go zbić. Inaczej jest, gdy na tym polu startowym stoi blokada (2 pionki przeciwnika lub własne). Wówczas gracz nie może wprowadzić pionka do gry. Jeśli ma już na planszy inny pionek, to wykonuje nim ruch o 6 pól, a jeśli nie ma pionka „w trasie”, to rezygnuje z ruchu. Podobnie jak w pozostałych wersjach zwycięża zawodnik, który pierwszy wprowadzi swoje pionki do „domku”.*

## **ROZBÓJNIK** gra dla 2 osób

---

**rekwizyty:** plansza, 2 x 4 jednokolorowe pionki i 2 x 1 pionek o innym kolorze, kostka.

**zasady gry:** Obaj gracze poruszają się do przodu swoimi czterema pionkami, zaś piąty pionek w innym kolorze, rozbójnik, porusza się w kierunku przeciwnym. Pionki zaczynają grę po wyrzuceniu „6” (jak w chińczyku) ze swego pola startu, a rozbójnik - z pola startowego przeciwnika. Gracz każdorazowo decyduje po rzucie kostką, czy wykona ruch pionkiem, czy rozbójnikiem. Pionki przeciwnika mogą być zbijane przez rozbójnika i odwrotnie (rozbójnik zbijany przez pionki), ale zбитy rozbójnik przechodzi do strony przeciwnej, która dysponuje wówczas dwoma rozbójnikami. Celem gry jest okrążenie planszy i wprowadzenie pionków do „domków”.

\* \* \* \* \*

### **Przechowywanie:**

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

### **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/GDYNI, 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.