

Trófiiki
Ratują Święta

Chińczyk Świąteczny



INSTRUKCJA

Po odzyskaniu bombek i uratowaniu świąt Trefliki wyruszają na kolejną przygodę! Kto pierwszy wprowadzi wszystkie pionki do „domku”, zanim na niebie pojawi się pierwsza gwiazdka:

Treflik, Treflinka, Mikołaj, czy Rudolf? Rzucajcie kostką, przesuwajcie swoje pionki i zbijajcie pionki przeciwników.

Wesołych świąt i udanego grania!

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- ★ plansza
- ★ 16 pionków w 4 kolorach
- ★ kostka do gry
- ★ instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze przemieszczenie swoich pionków do „domku”, który stanowią 4 pola koloru pionków usytuowane wewnątrz trasy.

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz wybiera swoją postać, Treflika, Treflinkę, Mikołaja lub Renifera, a następnie umieszcza 4 pionki w jej kolorze, na czterech polach wyjściowych obok jej wizerunku na planszy.

Rozpoczynającego wyznacza się przez losowanie. Pozostali zawodnicy rozpoczynają grę w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracze rzucają kostką naprzemiennie i przesuwają pionki zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara o tyle pól, ile wynosi liczba wyrzuconych na kostce oczek.

ZASADY RUCHU

- ★ Aby wprowadzić pionek do gry, czyli ustawić go na polu startowym w kolorze swoich pionków, należy wyrzucić na kostce sześć oczek.
- ★ Wyrzucenie sześciu oczek zawsze uprawnia do kolejnego rzutu, przy czym wynik ten można wykorzystać na wprowadzenie nowego pionka na planszę (wystawienie pionka z pola wyjściowego na pole startowe) lub poruszenie innego pionka, niekoniecznie tego, który był już w danej turze przesunięty.
- ★ Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Pionki można przeskakiwać lub zbijać. Pionek zostaje zbity, gdy na zajętych przez niego polu zakończy ruch pionek przeciwnika. Zbity pionek wraca na swoje pole wyjściowe.
- ★ Jeżeli pole startowe gracza, który wyrzuci szóstkę i chce wprowadzić do gry nowy pionek, jest zajęte przez pionek przeciwnika, gracz zbija ten pionek.
- ★ Aby wprowadzić pionek do „domku”, gracz musi wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia któregoś z wolnych miejsc w „domku”.
Miejsca te nie muszą być zajmowane po kolei.
- ★ Do „domku” nie mogą wchodzić pionki przeciwnika.
- ★ Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek niewłaściwą do zajęcia pola w „domku”, a na planszy nie posiada pionka, który mógłby przesunąć o tę liczbę pól, rezygnuje z ruchu.

KONIEC GRY

Wygrywa ten, kto pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do „domku”.



TREFL SA, Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia,
Polska, www.trefl.com, trefl@trefl.com



5+



2-4



15 min

Zespół: Paulina Kortas, Maksymilian Dikti
Opracowanie graficzne: Aleksandra Dłuska
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski
02895