

KALEJDOSKOP 25 GIER Z RODZINĄ TREFLIKÓW



W pudełku znajdziecie zestaw elementów, umożliwiający rozegranie 25 tradycyjnych gier.

Komponenty:

1 dwustronna plansza do gier Alfabet oraz Węże i drabiny

1 dwustronna plansza do gier Warcaby i Chińczyk

25 kart Piotruś

24 klocki Domino

6 kostek sześciściennych

16 pionków w czterech kolorach

24 pionki w dwóch kolorach

GRY PLANSZOWE

1. ALFABET (dla 2-4 graczy),

komponenty: plansza Alfabet, pionki, kostka

Rozłóżcie planszę, wybierzcie swoje pionki i za pomocą wyliczanki wybierzcie osobę, która rozpocznie grę. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Pionki umieszczamy przed polem oznaczonym literką A. Gracze kolejno rzucają kostką do gry i przesuwają się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Na polu oznaczonym literką gracze mają za zadanie powiedzieć na głos jakiś wyraz zaczynający się na daną literę, np. na polu A – Aparat, B – Balon, C – Czapka itd. Jeśli graczowi nie uda się wymyślić żadnego wyrazu cofa się o 3 pola.

Na polu z cyferkami gracze mają do wykonania następujące zadania:

- 1 – podaj nazwę swojego ulubionego bohatera z bajki Trefliki
- 2 – podaj nazwy 2 warzyw
- 3 – wymień 3 kolory bohaterów z bajki Trefliki
- 4 – wymień 4 bohaterów z bajki Trefliki
- 5 – wymień 5 rzeczy, które mają kolor zielony
- 6 – wymień 6 potraw, które lubisz jeść
- 7 – wymień 7 nazw owoców
- 8 – wymień 8 części ciała
- 9 – wymień 9 rzeczy, w które można się ubrać

Jeśli graczowi nie uda się w pełni wykonać zadania, cofa się o 2 pola.

Gracz, który jako pierwszy przejdzie wszystkie cyferki i literki aż do pola Ż, wygrywa.

2. WĘŻE I DRABINY (dla 2-4 graczy),

komponenty: plansza Węże i drabiny, pionki, kostka

Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na planszy na pierwszym polu.

Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają pionki po planszy o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Wyrzucenie sześciu oczek uprawnia gracza do dodatkowego rzutu.

Jeżeli pionek trafi na pola: 2, 11, 15, 22, 31, 38, gracz przesuwa się bliżej mety niczym po drabinie. Jeżeli pionek trafi na pola: 12, 20, 26, 37, 46 musi cofnąć się na pole, które wskazuje berło. Zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy osiągnie cel – pole nr 49. Aby tego dokonać, gracz musi wyrzucić dokładnie tyle oczek, ile pól pozostaje mu do końca trasy.

3. CHIŃCZYK PODSTAWOWY (dla 2-4 graczy),

komponenty: plansza Chińczyk, pionki, kostka

Każdy gracz wybiera 4 pionki jednego koloru, które ustawia w rogu planszy na 4 polach wyjściowych w kolorze wybranych pionków. Celem gry jest jak najszybsze przemieszczenie swoich pionków do „domku”. „Domek” stanowią 4 pola koloru pionków, usytuowane wewnątrz trasy. W „Domku” gracz może ustawiać pionki dowolnie. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają pionki zgodnie z ruchem wskazówek zegara o tyle pól, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Pionki można przeskakiwać lub zbijać (czyli wejść na pole z pionkiem innego gracza i usunąć go z tego pola). Zbity pionek wraca na swoje pole wyjściowe. W przypadku wyrzucenia na kostce 6 gracz ma dwie możliwości: pierwszą jest ruch pionkiem na planszy o sześć pól, drugą – wprowadzenie do gry nowego pionka. Pionek wprowadza się do gry, ustawiając go na polu startowym w kolorze swoich pionków. Niezależnie od wyboru, graczowi przysługuje dodatkowy rzut kostką umożliwiający ponownie albo ruch, albo wprowadzenie nowego pionka. Dodatkowy rzut przysługuje jednak tylko raz – nawet w przypadku kolejnego wyrzucenia 6 oczek! Wygrywa ten, kto pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do „domku”.

4. POLOWANIE (dla 2 graczy),

komponenty: plansza Chińczyk, pionki, dwie kostki

W rozgrywce bierze udział jedynie dwóch graczy. Każdy z graczy ma do dyspozycji dwa sąsiadujące pola wyjściowe, w których umieszcza pionki w odpowiednich kolorach. Pionki te symbolizują 4 tygrysy i 4 myśliwych. Przy podziale ról ważne jest, aby tygrysy i myśliwi poszczególnych graczy znajdowali się na polach wyjściowych w przeciwnych rogach planszy! W swojej kolejce gracz ma obowiązek rzucić dwoma kostkami, a następnie poruszyć jednego tygrysa (zmierzającego do „domku” na zasadach właściwych dla „Chińczyka podstawowego”) i jednego myśliwego. Gracz może wybrać, do którego swojego pionka przyporządkuje daną kostkę. W odróżnieniu od „Chińczyka tradycyjnego” nie trzeba czekać na wyrzucenie 6, aby pionek pojawił się na planszy – można poruszyć go od razu o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. W trakcie rozgrywki myśliwi starają się zbijać tygrysy rywala, kończąc ruch na zajmowanych przez nie polach. Jeśli myśliwemu to się uda, tygrys wraca do bazy, zaś myśliwy zapisuje zabicie tygrysa na kartce i uzyskuje dodatkowy ruch (rzut kostką). Tygrys nigdy nie może wejść na pole zajmowane przez pionek myśliwego. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zbije tygrysa przeciwnika po raz dziesiąty lub doprowadzi wszystkie 4 swoje tygrysy bezpiecznie do „domku”.

5. WARCABY TRADYCYJNE (dla 2 graczy),

komponenty: plansza Warcaby, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

Każdy gracz ustawia swoje pionki na ciemnych polach szachownicy, w trzech leżących najbliższej niego rzędach. Grę rozgrywa się na ciemnych polach szachownicy – pionki nie mają prawa wejść na jasne pola. W kolejnych ruchach gracze na zmianę przesuwają po jednym ze swoich pionków. Pionki przesuwa się na ukos o jedno pole do przodu lub do tyłu. Każdy z graczy stara się przeprowadzić jak najwięcej swoich pionków do przeciwnego końca szachownicy. Bicie jest obowiązkowe. Wykonuje się je zarówno w przód, jak i do tyłu. Gracz traci figurę, którą nie wykonał bicia. Aby zbić pionek przeciwnika, należy przeskoczyć przez niego swoim pionkiem, stojącym bezpośrednio przed bitym pionkiem, i stanąć na wolnym polu, bezpośrednio za nim. Jeżeli pomiędzy bitymi pionkami znajdują się wolne pola, w jednym ruchu można zbić dowolną liczbę pionków przeciwnika. Można też, w trakcie takiego ruchu, zmieniać jego kierunek. Pionek, który dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy, zmienia się w damkę. Oznacza się ją przez nałożenie na przemieniony pionek jednego z wcześniej zbitych pionków przeciwnika. Damka ma przywilej poruszania się na ukos o dowolną liczbę wolnych pól, w dowolną stronę. Ma ona również prawo bić pionki przeciwnika, przeskakując przez dowolną liczbę wolnych pól zarówno przed, jak i po biciu. Damka musi bić maksymalną liczbę pionków i damek. Nie może, na przykład, zbić pionka i damki, jeżeli ma możliwość zbitia trzech pionków. Damkę zbija się tak jak zwykły pionek. Wygrywa ten z graczy, który zbije lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika. Jeżeli na szachownicy pozostaną tylko dwie damki lub dwie damki przeciwko jednej, ale znajdującej się na wielkiej przekątnej szachownicy, gra kończy się remisem.

6. WARCABY WYBIJANKA (dla 2 graczy),

komponenty: plansza Warcaby, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

W wariantcie tym obowiązują zasady warcabów tradycyjnych, z jednym wyjątkiem – pionek, stając się damką, zmienia kolor. Inny jest też cel gry – gracze dążą do pozbycia się swoich pionków, podstawiając je umiejętnie przeciwnikowi do zbitia. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy straci wszystkie pionki.

7. WARCABY CELTYCKIE (dla 2 graczy),

komponenty: plansza Warcaby, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

Gracze wykonują kolejno po dwa ruchy, a nie – jak w warcabach tradycyjnych – po jednym. Pionki wolno bić tylko do przodu. Kolejne dwa przysługujące ruchy gracz może wykonać tym samym pionkiem lub dwoma dowolnymi. Pozostałe zasady – jak w warcabach tradycyjnych.

8. CELNICY I PRZEMYTNICY (dla 2 graczy),

komponenty: plansza Warcaby, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

Pionki przesuwają się ukośnie o jedno pole do przodu lub do tyłu. Można przeskakiwać przez dowolną liczbę pionków. Pionki nie zbijają się, a zadaniem graczy jest jak najszybsze przeprowadzenie swoich pionków na drugi brzeg planszy i zajęcie trzech rzędów należących do przeciwnika. Zwycięzcą jest ten z graczy, który pierwszy wykona zadanie lub zablokuje przeciwnika.

9. WILK I OWCE (dla 2 graczy),

komponenty: plansza Warcaby, 12 pionków białych i 12 pionków czarnych

Gracze losują, który z nich będzie grał czarnym pionkiem (wilkiem), a który czterema białymi pionkami (owcami). W tej grze pionki nie zbijają się. Rozpoczyna wilk.

Owce ustawia się na ciemnych polach pierwszego rzędu planszy, natomiast wilka na dowolnym ciemnym polu ostatniego rzędu. Celem owiec jest otoczenie wilka i pozbawienie go możliwości wykonania jakiegokolwiek ruchu, a celem wilka dotarcie do ostatniego rzędu po stronie owiec. Owce poruszają się na ukos o jedno pole do przodu (w jednej kolejce – jedna owca). Wilkowi wolno poruszać się na ukos o jedno pole, zarówno do przodu, jak i do tyłu. Kto pierwszy osiągnie swój cel – wygrywa.

DOMINO

10. DOMINO TREFLIKOWE (dla 2-3 graczy),

komponenty: zestaw klocków Domino

Każdy z graczy otrzymuje po 6 klocków. Reszta niewykorzystanych klocków pozostaje zakryta na stole. Jeden z graczy wyklada dowolny ze swoich klocków, rozpoczynając tzw. łańcuch. Następnie gracze kolejno dokładają do końców łańcucha po jednym klocku w ten sposób, aby obrazki na końcach stykających się klocków były jednakowe. Wyjątkiem są klocki z Małym Psem, które można dołożyć do dowolnego obrazka (pełnią one funkcję jokera). Jeśli gracz nie posiada pasującego klocka, ciągnie nowy ze stosu. Gracz losuje klocek tak długo, aż trafi na taki, który można dołożyć lub gdy wyczerpie się stos. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich klocków. Gracz, który wygrał, zdobywa tyle punktów, ile wynosi suma liczby klocków niewyłożonych przez innych graczy.

GRY KARCIANE

11. PIOTRUŚ (dla 2 graczy),

komponenty: talia Piotruś

Wszystkie karty tasujemy i rozdajemy graczom. Jeśli wśród otrzymanych kart znajdują się pary, odkładamy je na bok odkryte. Karty trzymamy w ręku tak, by inni nie widzieli co jest na nich narysowane. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejno każdy gracz zabiera dowolną kartę z ręki gracza siedzącego po lewej stronie. Jeśli dobrana karta pasuje do innej posiadanej karty, parę odkłada się na bok. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart. Przegrywa ten, kto pozostanie z Piotrusiem (karta nr 13 – bez pary).

12. MEMOS (dla 2-4 graczy),

komponenty: talia Piotruś

Przed rozgrywką z talii kart należy usunąć Piotrusia – jedyną kartę bez pary (z nr 13). Pozostałe 24 kart należy potasować lub wymieszać i wyłożyć obrazkami do dołu. Celem gry jest zebranie jak największej liczby par kart. Pierwszego gracza wyłania się za pomocą wyliczanki lub losowania. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze kolejno odwracają po dwie karty (najpierw jedną, później drugą), tak by wszyscy mogli je zobaczyć i zapamiętać ich położenie. Jeżeli odkryte karty stanowią parę, gracz zabiera je i odkłada na swój stos. W nagrodę może dokonać kolejnego odkrywania kart, aż do momentu, gdy odwróci dwie różne. Te karty wracają na swoje miejsce, a do gry przystępuje kolejny gracz. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie pary zostaną odnalezione. Wygrywa posiadacz największej liczby par.

GRA W KOŚCI

Wszystkie gry kościane przeznaczone są dla dowolnej liczby graczy i wykorzystują zestaw kości.

13. MISTRZ DODAWANIA

W swojej kolejce gracze rzucają jeden raz wszystkimi kostkami i podliczają wyrzucone punkty. Wygrywa gracz, który uzyskał najwięcej punktów.

14. JEDYNKI

Każdy z graczy ma do dyspozycji 1 kostkę i 10 rzutów. Pod uwagę bierze się tylko wyrzucone jedynki. Kto wyrzuci ich najwięcej, wygrywa.

15. MATEMATYKA

Każdy gracz ma 1 kostkę i 6 rzutów, których wynik zapisuje. Wyniki pierwszego i drugiego rzutu sumuje, wynik trzeciego rzutu podwaja, do czwartego dodaje sumę pierwszego i trzeciego rzutu, piąty podwaja, do szóstego dodaje rezultat drugiego i czwartego rzutu. Wygrywa gracz, który po dodaniu wszystkich wyników wykonanych działań uzyska najwyższy wynik.

16. PLUS MINUS

Każdy gracz zapisuje na kartce cyfry od 1 do 10. Następnie rzuca 1 kostką dziesięć razy. Dodaje do siebie wyniki rzutów nr 1, 3, 5, 7, 9 oraz sumuje rezultaty rzutów 2, 4, 6, 8, 10. Następnie od większej sumy należy odjąć mniejszą. Kto uzyska najwyższy wynik, wygrywa.

17. PECHOWA JEDYNKA

Gracze kolejno rzucają 1 kostką i sumują uzyskane wyniki. Ten z nich, który wyrzuci 1 odpada z gry. Zwycięża gracz, który jako ostatni pozostanie w grze.

18. PECHOWA TRÓJKA

Gracze kolejno rzucają 1 kostką i sumują uzyskane wyniki. Zwycięża gracz, który jako pierwszy uzyska sumę 21 punktów. Jeśli któryś z graczy podczas rozgrywki wyrzuci 3, to traci swój ruch, a zbieranie punktów musi rozpocząć od zera.

19. DWUNASTKA

Każdy z graczy stara się w jednym rzucie 3 kostkami uzyskać dokładnie 12 oczek. Pierwszy, któremu się to uda – wygrywa. Jeśli nikomu, rozgrywkę się powtarza.

20. SZEŚĆDZIESIĄT

Gracze rzucają 2 kostkami. Pod uwagę bierze się jedynie rezultaty, w których wypadła suma oczek równa 6. Zwycięża gracz, który jako pierwszy ueziera w ten sposób 60 punktów.

21. NA ODWRÓT

Każdy z graczy rzuca 2 kostkami. Celem gry jest zdobycie jak najmniejszej liczby punktów. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy uzyska 60 punktów. Zwycięża gracz, który w tym momencie ma ich najmniej.

22. POTRÓJNE SZCZĘŚCIE

Każdy z graczy rzuca 3 kostkami pięć razy. Liczy się tylko rzuty, w których wypadły dublety lub triplety. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów.

23. PIĘTNASTKA

Gracze mają do dyspozycji 3 kostki. W każdym swoim rzucie starają się z pomocą dowolnych działań matematycznych uzyskać liczbę 15. Np. jeśli gracz wyrzucił 2, 5 i 6, to wykonuje działanie: $(5 \times 6) : 2 = 15$. Gracz, któremu się nie powiedzie, odpada z gry.

24. SZCZĘŚLIWA DZIESIĄTKA

Gra trwa 10 rund, a gracze rzucają 3 kostkami. Jeśli któryś z nich w swojej kolejce wyrzuci dokładnie 10 oczek, otrzymuje dodatkowo 10 punktów premii. Jeśli wyrzuci mniej lub więcej niż 10, od jego rezultatu odejmuje się 10 punktów. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów po 10 rundach.

25. PUŁAPKA

Gra trwa 10 rund, a gracze rzucają 3 kostkami. Jeśli jednak któryś z graczy wyrzuci 3 lub 6, to wartości te odejmuje się od uzyskanych przez niego wyników. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów po 10 rundach.

