

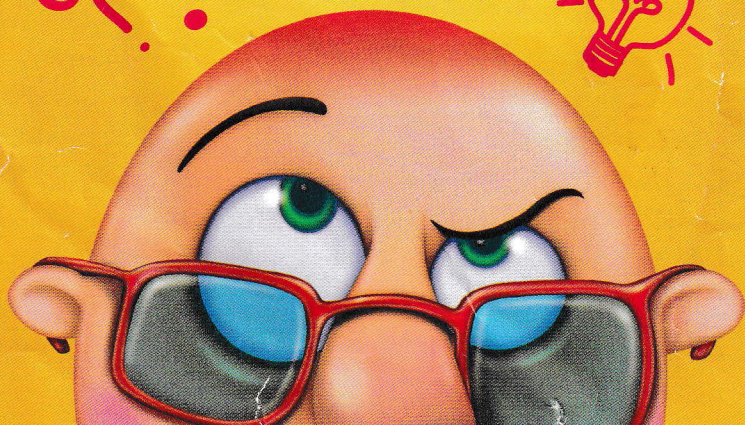
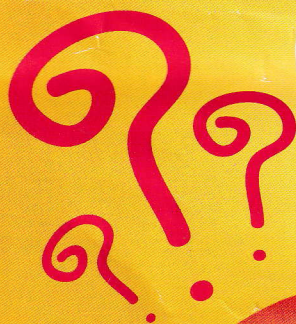
Instrukcja



Czacha Dymi

Gra planszowa dla całej rodziny!

prawda
czy
fałsz?



CEL GRY

Zadaniem każdego gracza jest doprowadzenie do mety swojego pionka przed innymi zawodnikami. Wygrywa ta osoba, która w dwóch turach zdobędzie największą liczbę punktów.

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

- Jeden z graczy tasuje wszystkie karty, następnie układa je na stole tak, aby nikt nie widział pytań (przed grą nie można czytać pytań). Kartę odczytaną należy odłożyć na oddzielny stos.
- Zawodnicy po kolei rzucają kostką. Grę rozpoczyna ta osoba, która wyrzuci kostką większą liczbę punktów.
- Gracze ustawiają swoje pionki na starcie dużego okręgu.

PRZEBIEG GRY

Gra przeznaczona jest dla 2 do 4 graczy i podzielona jest na dwie tury. W każdej turze można zdobyć odpowiednio: 3 punkty - za pierwsze miejsce, 2 punkty - za drugiego, 1 - punkt za trzecie. Za czwarte miejsce nie ma punktów. Grę rozpoczyna się od pola „start” na dużym okręgu i porusza pionkiem zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy rzuca kostką po kolei i przesuwa swój pionek o wylosowaną liczbę pól. Następnie realizuje wszelkiego rodzaju skutki, związane z symbolem, na którym się zatrzyma. Po ukończeniu tury dwóch graczy z największą liczbą punktów, przechodzi do mniejszego okręgu, aby tam przeprowadzić dogrywkę.



Żółte pole - przesuwasz swój pionek o 7 pól do przodu, a wybranemu graczowi odbierasz kolejkę w rzutach kostką.



Czerwone pole - tracisz kolejkę.



Różowe pole - cofasz swój pionek o liczbę widniejącą na polu.



Zielone pole - przesuwasz swój pionek do przodu o liczbę widniejącą na polu.



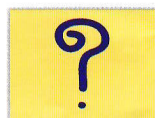
Pole puste - Pole neutralne. Nic się nie dzieje.



Granatowe pole - przesuwasz swój pionek o 5 pól do przodu, a wybranemu graczowi odbierasz kolejkę w rzutach kostką.



Czarne pole - dokonujesz roszady (zamiany) swojego pionka z pionkiem gracza, który jest tuż za tobą, a jeśli jesteś ostatni, cofasz swój pionek o 4 pola, tracisz też kolejkę w rzutach kostką.



Pole z Pytaniem - dowolny gracz losuje dla Ciebie pytanie, następnie czyta. W zależności od Twojej odpowiedzi; prawidłowej lub nie, otrzymujesz nagrodę (zielony napis) lub karę (czerwony napis).

UWAGI

- Dla młodszych graczy pytania mogą okazać się zbyt trudne, ale dzięki dwóm opcjom odpowiedzi: „prawda” lub „fałsz” z powodzeniem mogą oni uczestniczyć w grze.
- Niektóre pytania są rozbudowane i młodszy gracz może nie znać odpowiedzi. W takich sytuacjach dopuszczalne jest korzystanie z encyklopedii lub internetu.
- Jeśli na skutek kary lub nagrody trafisz na pole z symbolem, to traktujesz je jak pole neutralne.
- Jeśli gracz wyrzuci kostką więcej oczek niż jest mu potrzebne do ukończenia gry, to jest na mecie.

KONIEC GRY

Wygrywa ten gracz, który w dwóch turach zdobędzie największą liczbę punktów.

Elementy gry:

plansza,
kostka i 4 pionki,
162 karty z pytaniami.



pomysł i opracowanie: Artur Zygmuntowicz
ilustracje: Dorota Szoblik
grafika: studio PROMATEK

PROMATEK MEDIA
ul. Dąbrowskiego 41/7
42-218 Częstochowa
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co



www.kukuryku.co
© kukuryku®