

RODZINA  
**Treflików**

**INSTRUKCJA**

# CHIŃCZYK







# CHIŃCZYK

## Zawartość opakowania:

- plansza
- podest
- schodki
- 12 pionków (piłeczek)
- drewniana kostka z kolorami
- instrukcja



Klasyczna gra dla najmłodszych. Wieczorne sprzątanie! Pomóżcie Treflikom poukładać piłki, prowadząc wszystkie na środek pokoju. Uważajcie na pozostałych graczy, których na pewno spotkacie po drodze. Oni też spieszą się ze swoimi piłkami, a spotkanie z nimi opóźni lekko porządkowanie. Rzucajcie kolorową kostką, przesuwajcie piłeczki i wygrywajcie! **Udanej wieczornej zabawy życzy Rodzina Treflików.**

## Cel gry

Celem każdego gracza jest doprowadzenie wszystkich swoich pionków do domku, czyli na środkowy podest.

## Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę na stole i wypchnijcie wszystkie elementy z formatek. Nogi podestu należy wypchnąć do góry, tak jak jest to pokazane na zdjęciu poniżej. Na środku planszy zamocujcie okrągły podest – tak aby poszczególne strzałki znajdowały się na tej samej wysokości co analogiczne kolory na planszy.



Następnie w czterech miejscach przy podęście zamontujcie schodki w odpowiednim kolorze – zgodnie z poniższym rysunkiem.



Wybierzcie sobie po 3 pionki (piłki) i umieśćcie je na dywanikach z postaciami w odpowiadającym kolorze.



## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Aby wprowadzić pionek do gry, musicie wyrzucić na kostce kolor Waszego pionka.

**Na przykład:** gracz poruszający się pionkami żółtymi powinien wyrzucić kolor żółty. Macie 3 próby – jeśli Wam się nie uda, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Po wyrzuceniu odpowiedniego koloru wyprowadzacie pionek z dywaniku i umieszczacie go na polu ze strzałką.

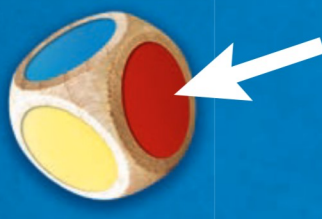




Strzałka ta wskazuje kierunek, w którym powinniście się poruszać.

W następnych ruchach rzucacie kostką i przesuwacie pionek na najbliższe pole w kolorze wskazanym przez kostkę.

**Na przykład:** wyrzuciliście kolor czerwony, a zatem stawiacie swój pionek na najbliższym czerwonym polu.



Następnie swój ruch wykonują kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, czyli kolejny gracz to gracz po lewej stronie.

Jeśli wprowadziliście już pionek do gry i ponownie wyrzucicie na kostce swój kolor, możecie zdecydować, czy przesuwacie pionek na wskazane pole, czy startujecie drugim pionkiem.

W grze nie ma zbijania, ale na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Jeśli staniecie na polu zajęтым już przez inny pionek, cofacie się o 1 pole.

Droga do domku prowadzi przez schodki w kolorze Waszych pionków. Aby wprowadzić pionek do domku, musicie wyrzucić na kostce odpowiedni kolor. Jeśli Wam się uda, od razu idziecie schodkami na środkowy podest.



Pionki stawiacie w dowolnym miejscu na podeście.

Jeśli kostka wskazuje kolor niepozwalający na wprowadzenie pionka do domku, a na planszy nie posiadacie pionka, który mógłby się przesunąć, wówczas rezygnujecie z ruchu.

## Wygrana

Wygrywa osoba, która jako pierwsza wprowadzi wszystkie swoje pionki do domku (zanieś wszystkie pićeczki w swoim kolorze do domku).



ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia  
www.trefl.com, Made in Poland

Zespół: Agnieszka Walczak, Marta Cebera

Opracowanie graficzne: Monika Duc

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niestuchowska