

Link do produktu: <https://www.odix.eu/gra-planszowa-chinczyk-na-lotnisku-detektyw-zgr707-115-p-3131.html>



Gra Planszowa Chińczyk na lotnisku + Detektyw ZGR.707-115

Cena	33,00 zł
Numer katalogowy	ZGR.707-115
Kod producenta	ZGR.707-115
Kod EAN	5903864953831
Bohater	brak
Typ	Podstawa
Materiał	Pianka
Marka	Ramiz
EAN (GTIN)	5903864953831
Waga produktu z opakowaniem jednostkowym	0.47 kg
Nazwa	ZGR.707-115
Język instrukcji	angielska
Wersja językowa gry	angielska
Czas rozgrywki	Do 15 minut
Wiek gracza	5-7 lat, 8-11 lat, 12-14 lat
Kod producenta	5903864953831
Maksymalna liczba graczy	4
Minimalna liczba graczy	2

Opis produktu

Gra 2w1 Chińczyk + Detektyw



Zestaw dwóch planszowych, emocjonujących gier to propozycja dla dzieci od czwartego roku życia. Z jednej strony planszy jest gra chińczyk, z drugiej zaś gra detektyw. Świetny sposób na wspólne spędzenie czasu.



Zasady gry DETEKTYW

Przygotuj planszę, karty (wskazówki) i pierścienie. Podziel karty w następujący sposób: dwóch graczy po 8 kart, trzech graczy po 6 kart i czterech graczy po 5 kart. Nie można podglądać kart. Każdy gracz wybiera jedną kartę. Zaczynamy od najmłodszego gracza. Odwróć swoją kartę (wskazówki) i połóż ją na środku planszy. Na karcie wskazówki pojawią się trzy wzory. Gracz powinien odnaleźć wzór jak najszybciej i zakryć go. Jeśli zostaną znalezione 3 wzory runda się kończy. Za każde dobre wskazanie wzoru gracz dostanie pierścień detektywa. Jeśli zaś zaznaczy źle wzór musi oddać pierścień. Klepsydra służy do pomiaru czasu, jak czas upłynie runda kończy się.

Drugi sposób gry – rozdaj wszystkie pierścienie graczom. Zaczynajcie w jednym momencie szukać. Gracz który odnajdzie najwięcej wzorów wygrywa.

Zasady gry CHIŃCZYK

Przygotuj planszę do gry, kostkę i pionki. Gracze wybierają kolor pionków. Ustawcie cztery pionki przy bazie. Aby rozpocząć grę konieczne jest wyrzucenie szóstki. Jeśli się to uda postawcie jeden pionek na pierwszym polu przy swojej bazie. Ruch w grze polega na przesunięciu na planszy dowolnego, własnego pionka o tyle pól, ile oczek zostanie wyrzuconych na kostce (1-6). Jeśli na docelowym polu znajduje się pionek przeciwnika to jest on usuwany i wraca na początkową pozycję. Celem gry jest przejechanie dookoła planszy czterema pionkami z pozycji początkowej do bazy. Pierwszy gracz który tego dokona wygrywa.





Zawartość zestawu

- 4 duże puzzle do ułożenia dwustronnej planszy,
- 60 monet detektywa,
- 1 klepsydra,
- 16 znaków detektywa,
- 60 kart wskazówek,
- 1 kostka

Wymiary

- plansza po rozłożeniu ok. 46 cm x 46 cm,
- karta ok. 5,5 cm x 8,5 cm,
- klepsydra ok. 8,5 cm x 1,5 cm,
- pierścienie o średnicy 2,5 cm,
- kostka 1 cm x 1 cm,
- pionek 2,5 cm x 1 cm,
- opakowanie ok. 26,5 cm x 26,5 cm x 4,8 cm.



707
GAMES

GAME OBJECTIVE:
To be the fastest one to win
the most cards and ring the
bell as per the order of the
picture cards



2-4
PLAYERS