

LABIRYNT

Po środku torowiska umieszczamy kartę dworca kolejowego.

W grze bierze udział od 1 do 4 graczy, każdy z nich kładzie swój pionek-lokomotywę w narożniku torowiska.

Celem gry jest utworzenie przejazdu po torach pomiędzy swoją lokomotywą a dworcem kolejowym.

Gracze ustalają kto rozpoczyna grę (np. najmłodszy).

Następnie, każdy kolejno zamienia miejscami dwie dowolne karty z torowiska starając się utworzyć przejazd pomiędzy swoją lokomotywą, a dworcem, .

W jednym ruchu można zamienić tylko jedną parę kart, których nie można obracać.

Gracz, który jako pierwszy wskaże nieprzerwany przejazd torami pomiędzy swoją lokomotywą, a dworcem kolejowym wygrywa!

Długość przejazdu po torach nie ma znaczenia.



www.abino.com.pl
abino@abino.com.pl

-4-

Życzymy udanej zabawy!

LABIRYNT

Po środku torowiska umieszczamy kartę dworca kolejowego.

W grze bierze udział od 1 do 4 graczy, każdy z nich kładzie swój pionek-lokomotywę w narożniku torowiska.

Celem gry jest utworzenie przejazdu po torach pomiędzy swoją lokomotywą a dworcem kolejowym.

Gracze ustalają kto rozpoczyna grę (np. najmłodszy).

Następnie, każdy kolejno zamienia miejscami dwie dowolne karty z torowiska starając się utworzyć przejazd pomiędzy swoją lokomotywą, a dworcem, .

W jednym ruchu można zamienić tylko jedną parę kart, których nie można obracać.

Gracz, który jako pierwszy wskaże nieprzerwany przejazd torami pomiędzy swoją lokomotywą, a dworcem kolejowym wygrywa!

Długość przejazdu po torach nie ma znaczenia.



www.abino.com.pl
abino@abino.com.pl

-4-

Życzymy udanej zabawy!

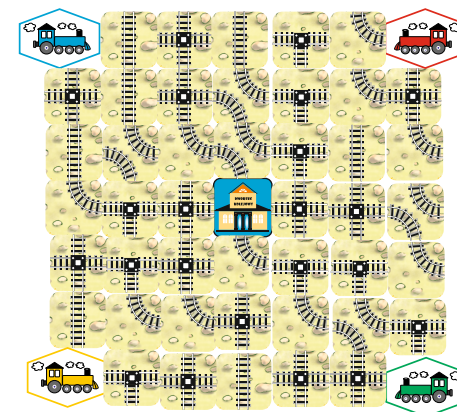
TOROWISKO

Wszystkie linie kolejowe zostały zasypane, trzeba wyznaczyć nowe torowiska, ale czy uda się lokomotywą dotrzeć do dworca kolejowego na czas ?

Gra z planszą interaktywną!

Zawartość:

- 44 karty z torami
- karta „dworzec”
- 4 pionki
- kostka



Grę rozpoczynamy od potasowania i losowego ułożenia kart "torowiska" tak jak na rysunku.

-1-

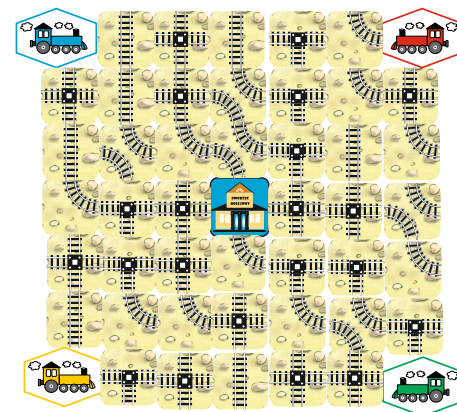
TOROWISKO

Wszystkie linie kolejowe zostały zasypane, trzeba wyznaczyć nowe torowiska, ale czy uda się lokomotywą dotrzeć do dworca kolejowego na czas ?

Gra z planszą interaktywną!

Zawartość:

- 44 karty z torami
- karta „dworzec”
- 4 pionki
- kostka



Grę rozpoczynamy od potasowania i losowego ułożenia kart "torowiska" tak jak na rysunku.

-1-

W grze bierze udział od 2 do 4 graczy, każdy z nich kładzie swój pionek-lokomotywę w narożniku torowiska.
Celem gry jest przeprowadzenie swojej lokomotywy przez torowisko i dotarcie do dworca kolejowego.

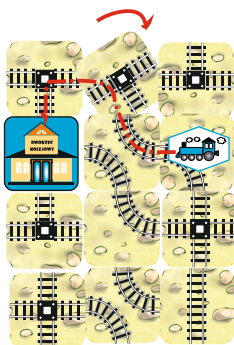
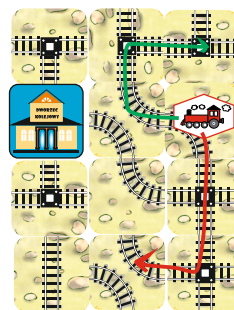
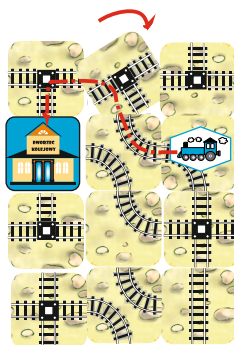
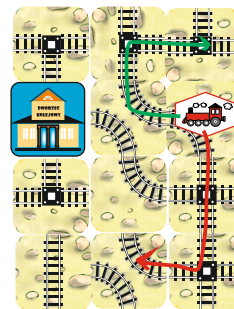
Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy może obrócić jedną dowolną kartę sąsiadującą z jego lokomotywą. Gracze ustalają kto rozpoczyna grę (np. najmłodszy) i kolejno rzucają kostką. Ruch odbywa się wzdłuż stworzonych z kart torowisk po liniach poziomych i pionowych. Nie można przechodzić przez ślepe torowiska, można natomiast dowolnie wybierać kierunek ruchu. W jednym ruchu gracz stara się przesunąć pionek o taką ilość kart, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek na kostce. Jeżeli podczas ruchu grający wcześniej trafi pionkiem na koniec torowiska, to wówczas ilość kart o którą przesunął pionek może być mniejsza od liczby wyrzuconych oczek na kostce. Grający może zrezygnować z rzutu kostką i tym samym z ruchu swoją lokomotywą. W takiej sytuacji gracz ma prawo obrócić dowolną kartę torowiska lub zamienić miejscami dwie dowolne karty torowiska, jednak w przypadku zamiany, kart nie wolno obracać. Nie wolno także obracać oraz zamieniać kart na których stoi jakakolwiek lokomotywa! Obracanie lub zamiana miejscami kart może posłużyć do utrudnienia ruchów pozostałym graczom. Gracz który pierwszy dotrze do dworca kolejowego wygrywa!

-2-

W grze bierze udział od 2 do 4 graczy, każdy z nich kładzie swój pionek-lokomotywę w narożniku torowiska.
Celem gry jest przeprowadzenie swojej lokomotywy przez torowisko i dotarcie do dworca kolejowego.

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy może obrócić jedną dowolną kartę sąsiadującą z jego lokomotywą. Gracze ustalają kto rozpoczyna grę (np. najmłodszy) i kolejno rzucają kostką. Ruch odbywa się wzdłuż stworzonych z kart torowisk po liniach poziomych i pionowych. Nie można przechodzić przez ślepe torowiska, można natomiast dowolnie wybierać kierunek ruchu. W jednym ruchu gracz stara się przesunąć pionek o taką ilość kart, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek na kostce. Jeżeli podczas ruchu grający wcześniej trafi pionkiem na koniec torowiska, to wówczas ilość kart o którą przesunął pionek może być mniejsza od liczby wyrzuconych oczek na kostce. Grający może zrezygnować z rzutu kostką i tym samym z ruchu swoją lokomotywą. W takiej sytuacji gracz ma prawo obrócić dowolną kartę torowiska lub zamienić miejscami dwie dowolne karty torowiska, jednak w przypadku zamiany, kart nie wolno obracać. Nie wolno także obracać oraz zamieniać kart na których stoi jakakolwiek lokomotywa! Obracanie lub zamiana miejscami kart może posłużyć do utrudnienia ruchów pozostałym graczom. Gracz który pierwszy dotrze do dworca kolejowego wygrywa!

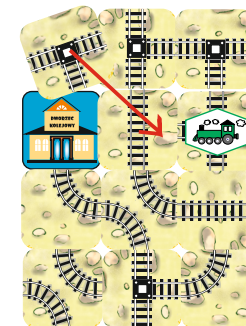
-2-



Rozgrywający wyrzucił na kostce 3 oczka, wówczas może swoją lokomotywę przesunąć o 3 pola w dół lub 3 w górę.

Rozgrywający zrezygnował z rzutu kostką, zamiast tego zamienił karty tworząc drogę do dworca w swoim następnym ruchu.

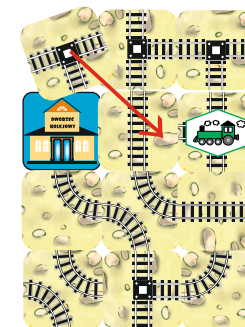
Rozgrywający zrezygnował z rzutu kostką, zamiast tego obrócił kartę tworząc drogę do dworca w swoim następnym ruchu.



Rozgrywający wyrzucił na kostce 3 oczka, wówczas może swoją lokomotywę przesunąć o 3 pola w dół lub 3 w górę.

Rozgrywający zrezygnował z rzutu kostką, zamiast tego zamienił karty tworząc drogę do dworca w swoim następnym ruchu.

Rozgrywający zrezygnował z rzutu kostką, zamiast tego obrócił kartę tworząc drogę do dworca w swoim następnym ruchu.



-3-