

PRZEBIEG GRY „TRZY MAŁE ŚWINKI”

W „Świnki” może grać od dwóch do trzech graczy. Każdy z nich otrzymuje po 1 pionku-świnie. Pionki-świnki ustawiamy na polach-domkach, natomiast pionka-wilka na polu pośrodku planszy.



Grę rozpoczyna ten z uczestników, który wyrzuci największą liczbę oczek i to on decyduje, od którego polana planszy swój ruch rozpocznie pionek-wilk. Ruchy świnkami należy wykonywać zgodnie z ruchem wskazówek zegara, natomiast pionek-wilk porusza się w przeciwnym kierunku. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwa swoje pionki-świnki o tyle pól, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek i o taką samą liczbę pól przesuwa pionek-wilk w przeciwnym kierunku.

PRZEBIEG GRY „TRZY MAŁE ŚWINKI”

W „Świnki” może grać od dwóch do trzech graczy. Każdy z nich otrzymuje po 1 pionku-świnie. Pionki-świnki ustawiamy na polach-domkach, natomiast pionka-wilka na polu pośrodku planszy.



Grę rozpoczyna ten z uczestników, który wyrzuci największą liczbę oczek i to on decyduje, od którego polana planszy swój ruch rozpocznie pionek-wilk. Ruchy świnkami należy wykonywać zgodnie z ruchem wskazówek zegara, natomiast pionek-wilk porusza się w przeciwnym kierunku. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwa swoje pionki-świnki o tyle pól, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek i o taką samą liczbę pól przesuwa pionek-wilk w przeciwnym kierunku.

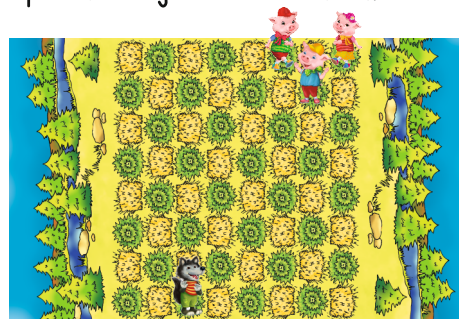
Jeżeli na jednym polu znajdują się pionek-świnka oraz pionek-wilk, to pionek-świnka jest zbijany i ponownie ustawiany na swoim polu startowym. Pionki-świnki mogą spotykać się na jednym polu, jeśli jednak spotkają się jednocześnie z pionkiem-wilkem wszystkie pionki-świnki są zbijane.

W trakcie gry może się okazać, że pionek-świnka znajdzie schronienie w domu innej świnki. W takiej sytuacji spotkanie z wilkiem na polu startowym innej świnki nie skutkuje z biciem pionka-świnki.

Gdy pionek-świnka okrąży całą planszę i trafi z powrotem do swojego domku, gracz który porusza się tym pionkiem zwycięża.

PRZEBIEG GRY „UCIECZKA”

Gra dla dwóch graczy. Na początku gry uczestnicy wybierają pionki i ustawiają je na planszy, tak jak pokazane jest na obrazku.



Jeżeli na jednym polu znajdują się pionek-świnka oraz pionek-wilk, to pionek-świnka jest zbijany i ponownie ustawiany na swoim polu startowym. Pionki-świnki mogą spotykać się na jednym polu, jeśli jednak spotkają się jednocześnie z pionkiem-wilkem wszystkie pionki-świnki są zbijane.

W trakcie gry może się okazać, że pionek-świnka znajdzie schronienie w domu innej świnki. W takiej sytuacji spotkanie z wilkiem na polu startowym innej świnki nie skutkuje z biciem pionka-świnki.

Gdy pionek-świnka okrąży całą planszę i trafi z powrotem do swojego domku, gracz który porusza się tym pionkiem zwycięża.

PRZEBIEG GRY „UCIECZKA”

Gra dla dwóch graczy. Na początku gry uczestnicy wybierają pionki i ustawiają je na planszy, tak jak pokazane jest na obrazku.



Grę rozpoczyna grający świnkami, a gracze swoje ruchy wykonują na zmianę. Poszczególne ruchy świnek wykonuje się przesuwając dowolny pionek-świnka o jedno pole do przodu po przekątnej. Poruszamy się wyłącznie po ciemnych polach, a na jednym polu może się znaleźć tylko jeden pionek. Pionek-wilk może poruszać się o dowolną liczbę pól w dowolną stronę po przekątnej, także po ciemnych polach. Pionek-wilk może zbijać pionki-świnki przeskakując o dowolną liczbę pól zarówno przed, jak i po biciu (tak jak damka w warcabach). Zbijanie pionków świnek następuje poprzez przeskoczenie zbijanego pionka na wolne pole znajdujące się za nim. Zbijanie pionków jest obowiązkowe i może odbywać się zarówno do tyłu jak i do przodu, możliwe jest również zbijanie kilku pionków na raz. Pionki należy zbijać tak, aby ilość zбитych pionków była jak największa.

Gdy którykolwiek pionek-świnka dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy, grający świnkami wygrywa.

Natomiast jeśli grający pionkiem wilkiem zbije wszystkie pionki-świnki, jest zwycięzcą.

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

Grę rozpoczyna grający świnkami, a gracze swoje ruchy wykonują na zmianę. Poszczególne ruchy świnek wykonuje się przesuwając dowolny pionek-świnka o jedno pole do przodu po przekątnej. Poruszamy się wyłącznie po ciemnych polach, a na jednym polu może się znaleźć tylko jeden pionek. Pionek-wilk może poruszać się o dowolną liczbę pól w dowolną stronę po przekątnej, także po ciemnych polach. Pionek-wilk może zbijać pionki-świnki przeskakując o dowolną liczbę pól zarówno przed, jak i po biciu (tak jak damka w warcabach). Zbijanie pionków świnek następuje poprzez przeskoczenie zbijanego pionka na wolne pole znajdujące się za nim. Zbijanie pionków jest obowiązkowe i może odbywać się zarówno do tyłu jak i do przodu, możliwe jest również zbijanie kilku pionków na raz. Pionki należy zbijać tak, aby ilość zбитych pionków była jak największa.

Gdy którykolwiek pionek-świnka dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy, grający świnkami wygrywa.

Natomiast jeśli grający pionkiem wilkiem zbije wszystkie pionki-świnki, jest zwycięzcą.

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

Trzy Małe Świnki

i wilk



instrukcja



Trzy Małe Świnki

i wilk



instrukcja

