

Link do produktu: <https://www.kidswonderland.com.pl/mega-zestaw-gier-planszowych-16w1-dla-dzieci-i-doroslych-planszowki-gry-karciane-i-logiczne-p-3174.html>



Mega zestaw Gier planszowych 16w1 dla dzieci i dorosłych Planszówki + Gry karciane i logiczne

Cena	42,26 zł
Numer katalogowy	290585302
Kod producenta	ZGR.5777-42
Kod EAN	5903864954104

Opis produktu

Opis

Zestaw Gier 16w1

Zestaw gier 16 w 1 to propozycja dla dzieci od 3-go roku życia. Świetny sposób na spędzenie wolnego czasu we wspólnym gronie. Każdy znajdzie coś dla siebie, do wyboru aż 16 gier i mnóstwo akcesoriów niezbędnych do ich rozegrania.

1. Szachy międzynarodowe

Przygotuj planszę do gry oraz 16 białych i czarnych pionków: król, hetman, dwa gońce, dwa skoczki, dwie wieże oraz osiem pionków, ułóż je na planszy zgodnie z instrukcją. Białe pionki zaczynają jako pierwsze.

Celem gry jest wyeliminowanie króla przeciwnika. Królowie mogą poruszać się w pionie, poziomie i po przekątnej. Wieże mogą poruszać się w pionie i poziomie, ale nie mogą poruszać się po przekątnej. Gońcy mogą poruszać się tylko po przekątnej.

2. Szczęśliwe 26

Przygotuj planszę do gry i pionki z numerkami od 1 do 12. Układaj tak numerki, żeby w jednym rzędzie suma liczb wynosiła 26. Zaczynij od góry i idź zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

3. Gęsie szachy

Przygotuj planszę do gry, 4 pionki i kostkę do gry. Umieść pionki przy wulkanie a następnie naprzemiennie z innym/innymi graczami rzucaj kostką i przemieszczaj pionki o taką ilość ile wskazuje kostka. Jeśli staniesz na pozycji 8,16,26,39,53 - możesz ponownie rzucić kostką. Jeśli dotrzesz do bloku numer 21, wróć do pozycji 18. Na pozycji 31 wróć do 6, z pozycji 42 wróć do 36, na stanowisku 52 wróć do 45, oraz na pozycji 58 wróć do 54. Gracz który jako pierwszy dotrze do pozycji 63 wygrywa.

4. Węże i drabiny

Przygotuj planszę do gry, 4 pionki i kostkę. Umieść pionki w bloku nr.1 a następnie rzucajcie kostką i przesuwasz pionki o tyle miejsc, ile oczek pokazuje kostka. Jeśli zatrzymacie się przy bloku z drabiną wejdźcie na nią. Po drabinie można się tylko wspinać, nie można z niej zejść w dół. Jeżeli liczba z kości przekracza liczbę bloków pozostawionych do celu, gracze

muszą cofnąć się o liczbę przekraczającą. Gracz dociera do celu tylko wtedy gdy liczba na kostce jest dokładnie taka jak liczba bloków pozostawionych do miejsca docelowego. Gracz który jako pierwszy dotrze do celu wygrywa grę.

5. Warcaby (pięć w rzędzie)

Przygotuj planszę do gry, 5 białych i 5 czarnych pionków. Ułóż je na planszy tak jak pokazuje instrukcja. Każdy gracz może poruszać pionkami poziomo lub pionowo i tyle kroków ile chce, ale nie może zmieniać kierunku w połowie drogi. Gracz wygrywa gdy albo zbije wszystkie pionki przeciwników, albo jego przeciwnik nie ma gdzie pójść.

6. Szachy arbuzowe

Przygotuj planszę do gry oraz 6 białych i 6 czarnych pionków. Ułóż je na planszy tak jak pokazuje instrukcja. Każdy pionek może uczestniczyć w unieruchamianiu pionków innego gracza, otoczone pionki wroga są przejmowane. Gracz który zdobędzie cztery pionki swojego przeciwnika wygrywa grę.

7. Zwierzęta

Przygotuj planszę do gry oraz 16 figur ze zwierzętami. Gracze mają po 8 sztuk zwierzątek takich jak: słoń, lew, tygrys, gepard, wilk, pies, kot, mysz. Należy je umieścić w odpowiednich miejscach jak pokazuje instrukcja. Silniejszy zje słabszego. Siła zwierząt jest w kolejności od najsilniejszego do słabszego.

Słoń>lew>tygrys>gepard>wilk>pies>kot>mysz>słoń. Jeśli zwierzę jednego gracza dostanie się do jaskini przeciwnika, ten gracz wygrywa, gracze nie mogą poruszać się własnymi jaskiniami. Gra kończy się jeśli jeden gracz zje wszystkie zwierzęta przeciwnika lub jeśli wszystkie zwierzęta gracza są uwięzione i nie mogą się poruszać.

8. Gra wojenna

Przygotuj planszę do gry, jeden czarny pionek i trzy białe. Gracze wybierają kolor pionków. Białe pionki to bloki, czarne to wojska. Ułóż pionki tak jak pokazuje instrukcja. Armia czarna musi wydostać się z bunkrów (białe), podczas gdy bunkry muszą otoczyć czarne. Czarny idzie pierwszy, może poruszać się do tyłu, przodu, w prawo i w lewo. Białe nie mogą się cofać. Białe wygrywają gdy otoczą czarne, a czarne wygrywają gdy wyjdą z kręgu.

9. Morris dziewięciu mężczyzn

Przygotuj planszę do gry 9 białych pionków i 9 czarnych. Każdy gracz wybiera kolor pionków. Obaj gracze wykonują po 1 ruchu na raz, jeśli gracz wykona trzy pionki pod rząd (poziomo lub pionowo), może wyjąć jeden z pionków przeciwnika, ale nie może wyjąć pionków, które są już w rzędzie po trzy. Kiedy wszystkie 9 pionków znajduje się już na planszy, gracze mogą przenieść pionki do pobliskich bloków za pomocą strzałki pokazanej na planszy. Gdy graczowi pozostaną trzy pionki, pionki mogą się przemieszczać w dowolne miejsce na planszy, niezależnie od ich pozycji. Gracz przegrywa, gdy zostaną mu tylko 2 pionki lub wszystkie jego pionki nie mogą się poruszać.

10. Latające szachy

Przygotuj planszę do gry, 16 pionków (po 4 w każdym kolorze) i kostkę do gry. Każdy gracz wybiera kolor i umieszcza pionki w odpowiednich miejscach na planszy. Gra rozpoczyna się od najmłodszego gracza, a gracze rzucają kośćmi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wystartuje tylko gracz który zdobędzie 6. Jeśli dostaniesz dwie 6 z rzędu możesz położyć kolejny pionek na planszy, lub przesunąć pionek który już jest na planszy. Gracz który pierwszy dotrze do celu wszystkimi pionkami wygrywa.

11. Pudełka

Przygotuj planszę do gry, 12 czarnych i 12 białych pionków. Każdy gracz wybiera kolor pionków i układa je tak jak pokazuje instrukcja. Celem gry jest wyeliminowanie wszystkich pionków przeciwnika. Jeżeli twoje pionki znajdują się obok przeciwnika, a za przeciwnikiem znajduje się puste pole, możesz przeskoczyć pionek co zlikwiduje pionek przeciwnika.

12. Złap tygrysa

Przygotuj planszę do gry, 16 czarnych i 1 biały pionek. Każdy wybiera kolor. Biały jest dla tygrysa, czarne to psy. Tygrys musi zjeść psy aby wydostać się z obłężenia, psy muszą otoczyć tygrysa. Drużyna biała wygrywa gdy wszyscy czarni są na zewnątrz lub gdy został już tylko 1 czarny. Czarna drużyna wygrywa gdy wszystkie białe są w pułapce, nie mogą się ruszać ani usunąć czarnych.

13. Pięć z rzędu

Przygotuj planszę do gry taką jak do szach międzynarodowych, 20 białych i 20 czarnych pionków. Każdy gracz wybiera kolor pionków, 1 ruch dla gracza na raz. Gracz który skompletuje pięć pionków w rzędzie w dowolnym kierunku wygrywa.

14. Calc 24

Przygotuj zestaw kart. Wyjmij jokery a pozostałe 52 karty połóż na stole. Gracze biorą 4 karty z puli. Wygrywa ten, kto otrzyma wynik 24 w dowolnych obliczeniach (J oznacza 11, Q 12, K 13, A1).

15. Kot rybak

Przygotuj zestaw do pokera. Rozdaj karty graczom. Gracze rozgrywają rozdanie i układają karty w kolejności. Jeśli którakolwiek z kart gracza jest taka sama jak karta pokazana w linii, może on wziąć kartę. Grę wygrywa ten, kto zbierze wszystkie karty lub ten, który zbierze ich najwięcej.

16. Most

Przygotuj zestaw do pokera, wyjmij jokery a zostaw 52 kart na stole. Rozdaj karty graczom, taka aby każdy miał 13 kart. Jeden gracz pokazuje kartę jako pierwszy a kolor karty będzie kolorem dla tej rundy. Następnie inni gracze pokazują kartę w takim samym kolorze jak pokazał pierwszy gracz. Gracz z największym numerem wygrywa rundę. Jeśli nie masz karty w takim kolorze jak gracz pierwszy, pokaż inną, lecz ta karta będzie uznana za najslabszą. Kolejność kart: A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2. Drużyna która wygra rundę prowadzi kolejną. Gra kończy się po 13 rundach.

Wymiary

- pionki o średnicy ok. 2 cm,
- plansze do gry ok. 25 cm x 25 cm,
- podstawka ok. 26,5 cm x 25 cm,
- opakowanie ok. 27,5 cm x 27,5 cm x 5,5 cm.

Zawartość zestawu

- plastikowa podstawka do plansz,
- pięć dwustronnych plansz,
- naklejki na pionki,
- 50 pionków żółtych,
- 40 pionków białych,
- 40 pionków czarnych,
- kostka do gry,
- karty do pokera,
- instrukcja.