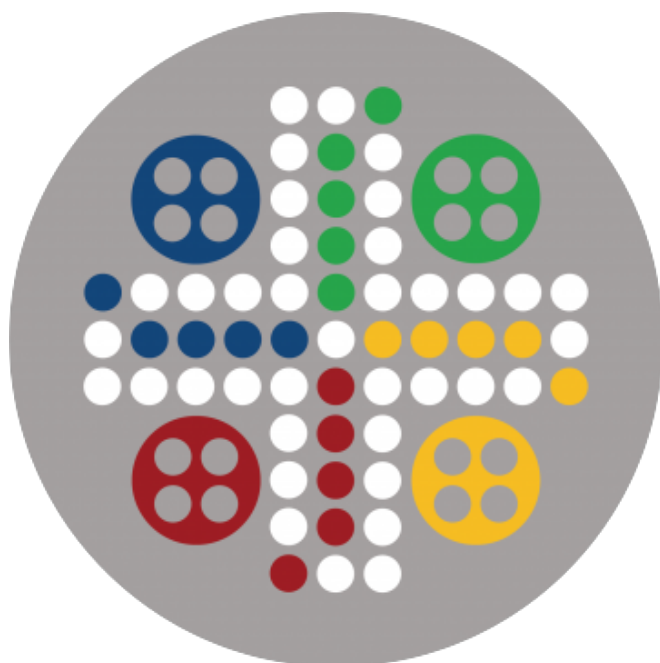


## Chińczyk



**Chińczyk 330x330 cm** - gra podwórkowa

**Chińczyk** gra planszowa przeznaczona dla dwóch, trzech lub czterech osób. Gra powstała na podstawie hinduskiej gry pachisi w Niemczech. Znana jest także jako Ludo, „Nie irytuj się” lub „Człowieku, nie irytuj się”. Do gry potrzebne jest 16 pionów (po 4 sztuki w czterech różnych kolorach) oraz kostka do gry.

Link do sklepu: <https://strefygier.pl/pl/p/Alfabet-korale/101> [1]

### Skompletuj z akcesoriami:

Piony+kostka - <https://strefygier.pl/pl/p/Piony-do-chinczyka-16-szt.-kostka/233> [2]

**Przygotowanie gry:** Na początek każdy z graczy wybiera cztery pionki w jednym kolorze i ustawia je w kwadracie w kolorze, który wybrał. Gracze, w ustalonej wcześniej kolejności, rzucają kostką po trzy razy, aż do momentu, kiedy któryś z graczy wyrzuci kostką liczbę 6 - wtedy ustawia jeden ze swoich czterech pionków na polu startowym (kropka w kolorze gracza) i rzuca jeszcze raz, by następnie przesunąć pionek o taką liczbę pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ile wyrzuci kostką. Gracze przesuwają się o taką liczbę pól, jaką wyrzucą kostką. Jeżeli któryś z graczy wyrzuci 6, ma prawo do jeszcze jednego rzutu (pozostali czekają kolejkę). Kiedy przykładowo ktoś wyrzuci 6, a potem 5, rusza się o 11 pól. Kiedy wyrzuci 6, a potem jeszcze raz 6, rzuca jeszcze raz itd. Gracz, po wyrzuceniu 6, może także wyprowadzić ze „schowka” kolejny pionek. Pionki mogą nad sobą przeskakiwać. Jeśli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, pionek stojący tutaj poprzednio zostaje zбитy i wraca do swojego „schowka”. Kiedy gracz obejdzie pionkiem całą planszę dookoła, wprowadza swój pionek do „domku” - czyli czterech pól oznaczonych własnym kolorem. Do „domku” jednego gracza nie mogą wjechać swoimi pionkami inni gracze. Kiedy gracz wjechał swoim pionkiem do „domku”, a na planszę nie ma żadnych innych jego pionków, musi wylosować 6, aby móc wprowadzić kolejny pionek ze „schowka” na planszę. W takiej sytuacji zamiast jednego rzutu kostką - ma trzy próby. To samo gracz wykonuje, kiedy jego wszystkie pionki zostały zбитe i nie ma żadnej możliwości ruchu.

### Odnośniki

[1] <https://strefygier.pl/pl/p/Alfabet-korale/101>

[2] <https://strefygier.pl/pl/p/Piony-do-chinczyka-16-szt.-kostka/233>