

DODATEK 1

TOGUZ island

WYŚCIGI NA WYSPIE

INSTRUKCJA DO GRY

POTRZEBUJESZ PO 4 PIONKI DLA KAŻDEGO Z 4 GRACZY. PIONKI NALEŻY TAK PRZYGOTOWAĆ, ABY Z JEDNEJ STRONY BYŁY IDENTYCZNE (CZYLI ZAKRYTE), A Z DRUGIEJ MIAŁY NUMER GRACZA. W PUDEŁKO „TOGUZ ISLAND” ZNAJDZIESZ JUŻ PRZYGOTOWANE TAKIE PIONKI. BĘDZIESZ TEŻ POTRZEBOWAĆ KOSTKI DO GRY K6.

USTAW SWOJE PIONKI ZAKRYTE (NUMEREM DO DOŁU) NA CZTERECH POLACH STARTOWCH NA OKRĘGU. WYŁOSUJ GRACZA, KTÓRY JAKO PIERWSZY RZUCI KOSTKĄ.

GRACZ PRZESUWA NA OKRĘGU W PRAWO DOWOLNY PIONEK NA PLANSZY (MOŻE WYBRAĆ PIONEK PRZECIWNIKA) O ILOŚĆ PÓL JAKA WYPADŁA NA KOSTCE (NIE POKAZUJE JAKI NUMER BYŁ NA SPODZIE PIONKA).

JEŚLI PIONEK TRAFIŁ NA PUSTE POLE ZOSTAJE NA NIM (NIKT NIE WIDZI JAKI TO NUMER - MUSI ZAPAMIĘTAĆ).

JEŚLI PIONEK TRAFIŁ DOCELOWO NA POLE ZE STRZAŁKĄ, ODKRYWAMY JEGO NUMER WSZYSTKIM GRACZOM. JEŚLI MA TEN SAM NUMER CO KOSTKI W NAROŻNIKU - ZOSTAJE TAM PRZENIESIONY (UKOŃCZYŁ WYŚCIG), JEŚLI NIE WRACA NA SWOJE POLE STARTOWE (LUB JEDNO PRZED NIM JEŚLI STARTOWE POLA SĄ ZAJĘTE).

JEŚLI PIONEK TRAFI NA POLE Z INNYM PIONKIEM ZOSTAJE TAM ZAMIAST NIEGO, A TEN, KTÓRY BYŁ NA TYM POLU JEST COFANY O 7 PÓL (LUB KOLEJNE 7 JEŚLI POLE BY BYŁO ZAJĘTE). WSZYSCY MOGĄ ZOBACZYĆ JAKI MIAŁ NUMER COFANY PIONEK.

WYŚCIG WYGRYWA GRACZ, KTÓRY PIERWSZY PRZENIESIE TRZY SWOJE PIONKI DO NAROŻNIKA.

DODATEK 2



KLASYCZNE PIRACKIE WARCABY 7X7

(* DAMKĘ OZNACZ DWOMA KOSTKAMI - JEDNA NA DRUGIEJ)

