

Gra 1: Szachy

Podstawowe zasady gry w szachy



Ustawienie bierek na szachownicy w pozycji wyjściowej.

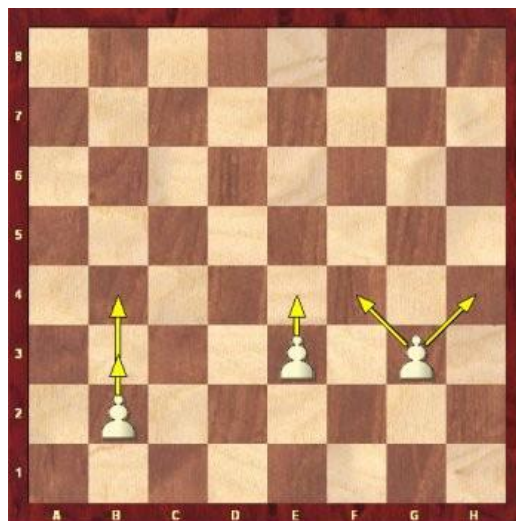
Bierki od lewej:

Wieża, Skoczek, Goniec, Hetman, Król, Goniec, Skoczek, Wieża

oraz 8 pionków w na drugiej linii.

Cel rozgrywania partii:

Celem rozgrywanej partii szachów jest "danie mata" królowi przeciwnika.



Pion

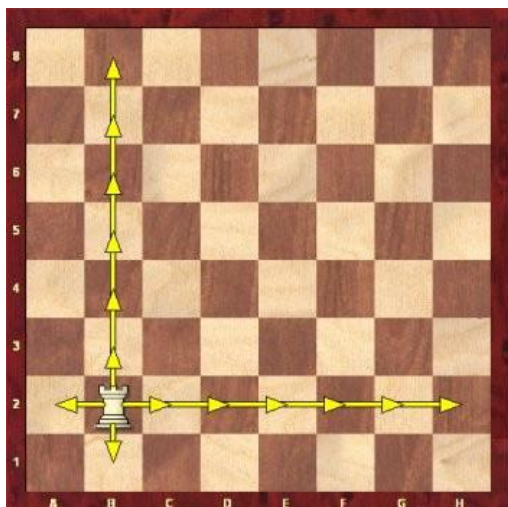
Piony poruszają się o jedno pole do przodu w linii prostej.

Wyjątkiem jest pierwsze posunięcie danego piona, kiedy to możemy przesunąć go o dwa pola do przodu. (Zawsze pierwszy ruszają się figury białe). Bicie pionem wykonujemy na ukos.

Piona możemy wymienić na dowolną figurę, gdy dojdzie on do linii przemiany (linia ósma dla piona białego, linia pierwsza dla czarnego). Taką sytuację nazywamy przemianą piona.

Wieża

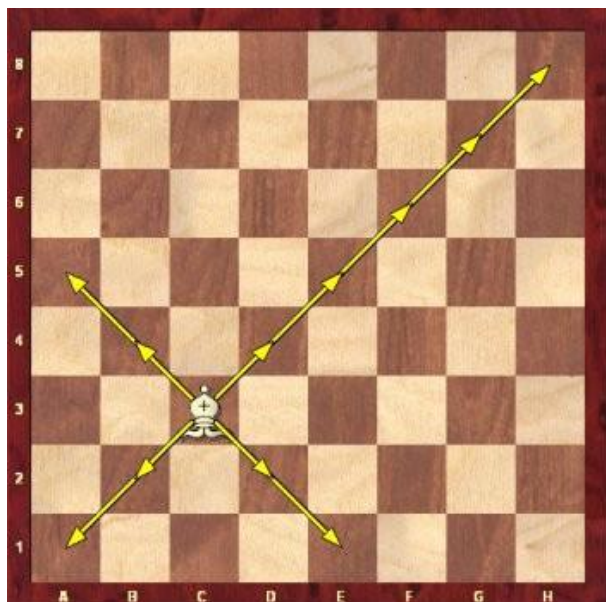
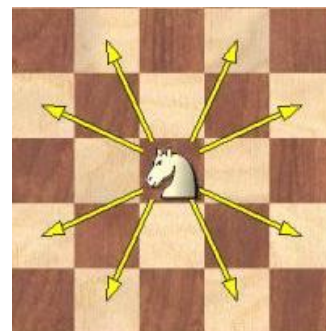
Wieża porusza się po liniach prostych: poziomych i pionowych o dowolną liczbę pól.



Skoczek

Skoczek porusza się o jedno pole do przodu, po czym o jedno pole na ukos, w dowolnym kierunku.

Jako jedyna figura w szachach może przeskakiwać bierki własne lub przeciwnika. Jest też jedyną figurą która może rozpocząć partię (za wyjątkiem pionków).



Goniec

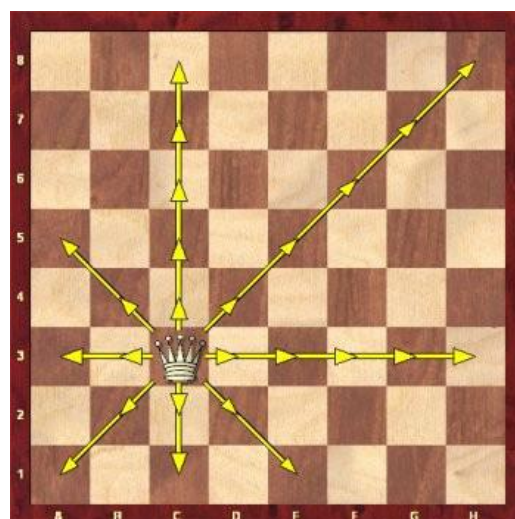
Goniec porusza się po przekątnych do przodu i do tyłu o dowolną liczbę pól.

Goniec białopolowy to goniec poruszający się po białych polach.

Goniec czarnopolowy to goniec poruszający się po czarnych polach.

Goniec nie ma prawa przeskakiwania przez własne figury ani też przez bierki przeciwnika.

Po zabiciu bierki przeciwnika goniec staje na jej miejscu.



Hetman

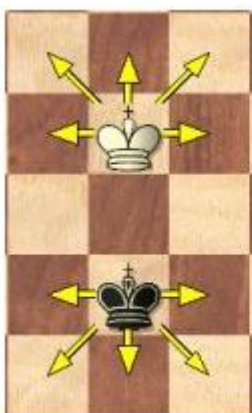
Hetman porusza się po liniach prostych i po przekątnych o dowolną liczbę pól, w dowolnym kierunku.

Hetman to najsilniejsza figura w szachach.

Król

Król jest najważniejszą figurą w partii szachowej.

Porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku.



Jeżeli król znajdzie się w zasięgu działania figury przeciwnika, ma miejsce sytuacja zwana szachem.

Gdy szachowany król nie ma możliwości odejścia na pole nie będące w zasięgu figur przeciwnika następuje mat.

Dwa króle nie mogą znajdować się na sąsiadujących ze sobą polach.

Szach, Mat i bicie

Poniższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną szachem.



Szach występuje wtedy, gdy król znajduje się w zasięgu działania figury przeciwnika (jest zagrożony zabiciem).

Na przykładach czarny król znajduje się w zasięgu działania białego gońca lub wieży. Kolejnym posunięciem powinno być odejście króla na pole nie objęte zasięgiem działania figury przeciwnika. Wieczny szach ma miejsce, gdy nie można zapobiec sytuacji, kiedy to w każdym kolejnym posunięciu następuje szach (partię uznaje się wtedy za remisową).

Poniższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną matem.



Zabicie figury

Figurę przeciwnika stojącą na drodze naszej figury możemy zabić(zbić). Polega to na tym, iż zdejmujemy figurę przeciwnika z szachownicy (nie bierze ona udziału w dalszej grze), a w jej miejsce stawiamy naszą. Nie można zabić króla. O królu zagrożonym zabiciem mówimy, że jest szachowany. Mat występuje wtedy, gdy król nie ma możliwości uniknąć groźby szachu, czyli nie można odejść na pole nie objęte zasięgiem figury przeciwnika oraz nie można króla zastąpić przed szachem własną figurą. Sytuacja taka oznacza koniec partii.

Pat

Poniższe diagramy przedstawiają sytuację zwaną patem.

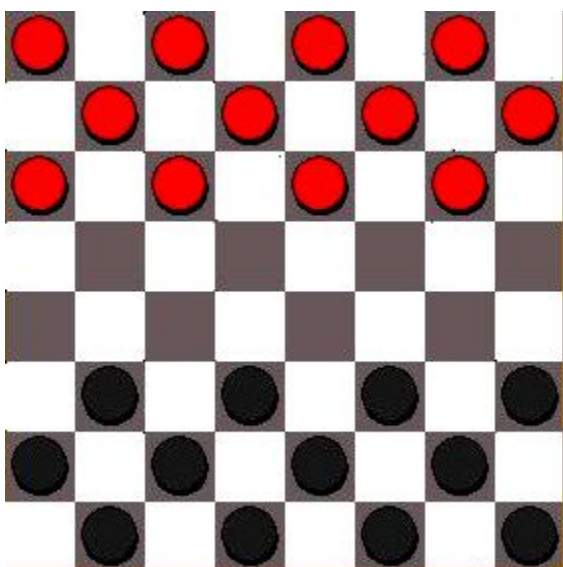


W obu przypadkach ruch przypada na czarne. Czarny król nie jest szachowany, nie można jednak wykonać posunięcia ani królem ani inną figurą: nastąpił pat czyli remis.

UWAGA: Szachy to bardzo złożona gra, podczas której można stosować specjalne ruchy (takie jak choćby roszada) i strategie, o których nie wspomniano w tej instrukcji. Jeżeli jesteście zainteresowani dalszym doskonaleniem swoich umiejętności, w bibliotekach możecie znaleźć książki, w których zasady gry w szachy zostały opisane w znacznie bardziej wyczerpujący sposób.

Gra 2: Warcaby

Każdy gracz rozpoczyna grę z dwunastoma pionami (jeden koloru czarnego, drugi -- czerwonego) ustawionymi na ciemniejszych polach planszy, w sposób przedstawiony na poniższej ilustracji.



Jako pierwszy ruch wykonuje grający pionami czerwonymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.

Celem gry jest zabicie wszystkich pionów przeciwnika (w tym damek -- patrz niżej) albo zablokowanie wszystkich, które pozostają na planszy, pozbawiając przeciwnika możliwości wykonania ruchu. Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie tego osiągnąć (każdy z graczy wykona po 15 ruchów damkami bez zmniejszenia liczby pionów pozostających na planszy), następuje remis.

Piony mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola.

Bicie pionem następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionu (lub damki) przeciwnika na pole

znajdujące się tuż za nim po przekątnej (pole to musi być wolne). Zbite piony są usuwane z planszy po zakończeniu ruchu.

Piony mogą bić zarówno do przodu, jak i do tyłu.

W jednym ruchu wolno wykonać więcej niż jedno bicie tym samym pionem, przeskakując przez kolejne pionki (damki) przeciwnika. Bicia są obowiązkowe.

Pion, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy, staje się damką, przy czym jeśli znajdzie się tam w wyniku bicia i będzie mógł wykonać kolejne bicie (do tyłu), to będzie musiał je wykonać i nie staje się wtedy damką.

Kiedy pion staje się damką, kolej ruchu przypada dla przeciwnika.

Damki mogą poruszać się w jednym ruchu o dowolną liczbę pól do przodu lub do tyłu po przekątnej, zatrzymując się na wolnych polach.

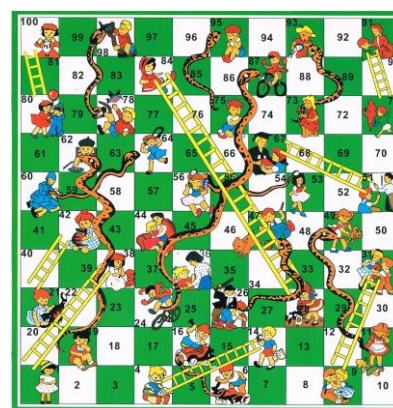
Bicie damką jest możliwe z dowolnej odległości po linii przekątnej i następuje przez przeskoczenie pionu (lub damki) przeciwnika, za którym musi znajdować się co najmniej jedno wolne pole -- damka przeskakuje na dowolne z tych pól i może kontynuować bicie (na tej samej lub prostopadłej linii).

Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w którym zbije największą liczbę pionów lub damek przeciwnika).

Podczas bicia nie można przeskakiwać więcej niż jeden raz przez ten sam pion (damkę).

Gra 3: Wężę i drabiny

Gra została przygotowana dla 2 – 4 graczy. Każdy z graczy wybiera pionek w innym kolorze. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci największą ilość oczek. Wszyscy gracze rozpoczynają grę na polu oznaczonym 1. Gracze przesuwają po planszy swoje pionki, zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce. Jeśli gracz trafia na drabinę, to po jej szczeblach pionek trafia na jej szczyt. Jeżeli pionek stanie na głowie węża "zsuwa" się w dół na pole z ogonem węża. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy osiągnie ostatnie pole planszy.



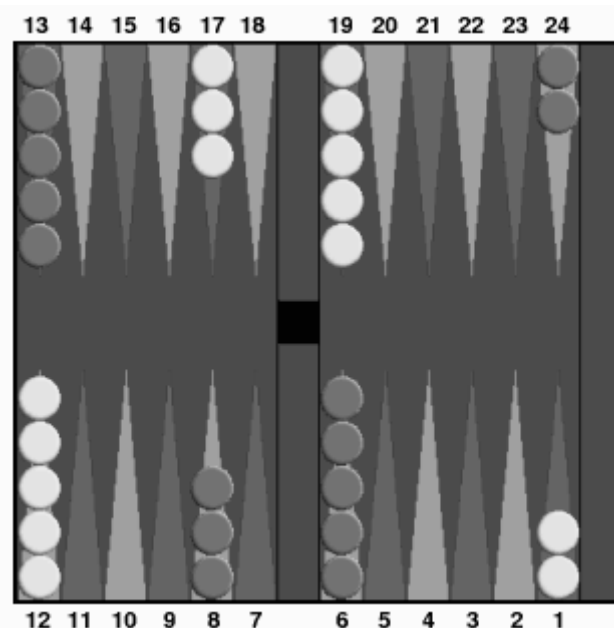
Gra 4: Tryktrak

Gra rozgrywana jest na planszy składającej się z 24 podłużnych pól określanych jako linie i przedstawianych w postaci podłużnych trójkątów. Każdy z dwóch graczy biorących udział w grze dysponuje 15 pionami; jeden koloru czarnego, drugi -- czerwonego.

Początkowe ustawienie pionów na planszy przedstawia poniższy obrazek.

Cel gry

Linie o numerach 1-6 nazywane są w grze domem czerwonych, linie 19-24 -- domem czarnych, a pas na prawo za domem to tzw. podwórze. Celem gry jest doprowadzenie wszystkich swoich pionów do domu, a następnie wyprowadzenie ich na dwór. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa.



Przesuwanie pionów

Piony na planszy można przesuwac tylko w ściśle określonych kierunkach. Czarne piony można przesuwac zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (tzn. w kierunku 1-12-13-24), a czerwone -- w kierunku przeciwnym (24-13-12-1).

Liczbę linii, o jakie można przesuwac piony, wyznacza się rzucając dwie kostki. Przesunięcia wykonuje się jedno po drugim, najpierw o liczbę oczek z jednej kostki, następnie o liczbę z drugiej. Jeśli zdarzy się tak, że na obydwu kostkach wyrzucona zostanie jednakowo liczba oczek, gracz wykonuje wtedy cztery przesunięcia zamiast dwóch.

Każde z dwóch bądź czterech przesunięć można wykonać dowolnie wybranym pionem (może to być pion właśnie przesunięty, może być inny).

Przesuwany pion może bez żadnych ograniczeń przeskakiwać linie zajęte przez inne piony.

Przesunięcie może zakończyć się jednak tylko na linii, na której albo nie ma żadnych pionów, albo są piony tego samego koloru (dowolna liczba), albo jest dokładnie jeden pion przeciwnika (zostaje on wtedy zбитy -- patrz niżej). Pion nie może być przesunięty na linię, na której znajdują się dwa lub więcej pionów przeciwnika.

O ile to możliwe, gracz musi wykonać przesunięcia o liczbę oczek z każdej kostki. Jeśli może wykonać przesunięcie o liczbę oczek tylko z jednej kostki, wykonuje to jedno przesunięcie. Jeśli może wykonać tylko jedno przesunięcie, ale o liczbę oczek z dowolnej z kostek, wykonuje przesunięcie o większą liczbę oczek. Jeśli nie może wykonać żadnego przesunięcia, traci kolejkę.

Bicie pionów

Jeśli pion gracza przesunięty zostaje na linię, na której znajduje się dokładnie jeden pion przeciwnika, pion ten zostaje zбитy i łąduje na bandzie -- pionowym pasie rozdzielającym planszę na dwie połowy.

Gracz, który posiada na bandzie swoje piony, ma obowiązek wprowadzenia ich wszystkich z powrotem do gry zanim będzie mógł normalnie kontynuować grę.

Pion wprowadza się do gry umieszczając go w domu przeciwnika, na linii odległej od podwórza o liczbę wyrzuconych oczek, na której (podobnie jak przy przesuwaniu) albo nie ma żadnych pionów, albo są piony tego samego koloru, albo jest dokładnie jeden pion przeciwnika (zostaje on wtedy zбитy).

Przykład: jeśli na bandzie znajduje się pion czerwony, rzucone kostki wskazują 2 i 5 oczek, gracz może wprowadzić swój pion do gry umieszczając go na polu 23 bądź 20, o ile nie ma na wybranym polu dwóch lub więcej pionów przeciwnika; niewykorzystana liczba oczek zostaje następnie wykorzystana, by przesunąć dowolny pion.

Jeśli wyprowadzenie nie jest możliwe, ponieważ odpowiednie linie są zajęte, gracz traci kolejkę. Podobnie jak przy przesuwaniu, gracz musi wykorzystać liczbę oczek z każdej z kostek, o ile to możliwe.

Wyprowadzanie pionów na dwór

Kiedy gracz doprowadzi wszystkie piony do swojego domu, może rozpocząć wyprowadzanie ich na dwór.

Wyprowadzać na dwór można piony znajdujące się na liniach oddalonych od dworu o liczbę oczek wyrzuconych na kostkach. Przykład: jeśli grający czerwonymi wyrzuci liczbę oczek 1 i 5, może usunąć jeden pion z linii 5 i jeden z linii 1.

Jeśli na odpowiedniej linii gracz nie ma żadnych swoich pionów, musi wykonać przesunięcie pionem znajdującym się na dalszej linii (dowolnej). Jeśli na dalszych liniach nie ma już żadnych pionów, może wyprowadzić na dwór pion z ostatniej linii, na której posiada jakieś piony.

Przykład: grający czerwonymi ma po jednym pionem na liniach 5, 2 i 1; obie kostki wskazują 4 oczka; ponieważ na linii 4 nie ma żadnych swoich pionów, musi wykonać przesunięcie pionem z linii 5 (na linię 2); dalej nie może wykonać już żadnego przesunięcia, ponieważ nie ma pionów ani na linii 5, ani 6; może zatem wyprowadzić pion z ostatniej linii, na której posiada jakieś piony, czyli z linii 2.

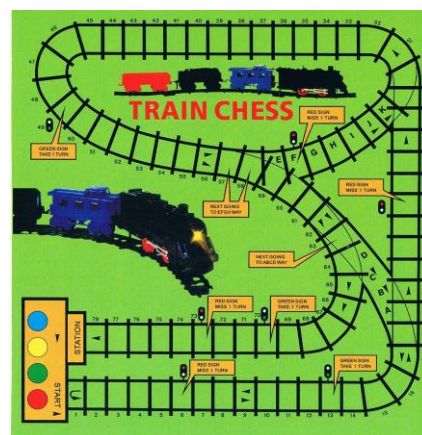
Wykonywanie wyprowadzenia na dwór nie jest obowiązkowe -- jeśli gracz posiada możliwość wykonania przesunięcia pioną, może to zrobić.

Gra 5: Train Chess

Gra została przygotowana dla 2 – 4 graczy. Każdy z graczy wybiera pionek w innym kolorze. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci największą ilość oczek. Wszyscy gracze rozpoczynają grę na polu oznaczonym 1.

Gracze przesuwają po planszy swoje pionki, zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy osiągnie ostatnie pole planszy.



Na planszy znajduje się również kilka pól specjalnych. Gracz, który wejdzie na któreś z tych pól będzie musiał postąpić zgodnie z instrukcjami:

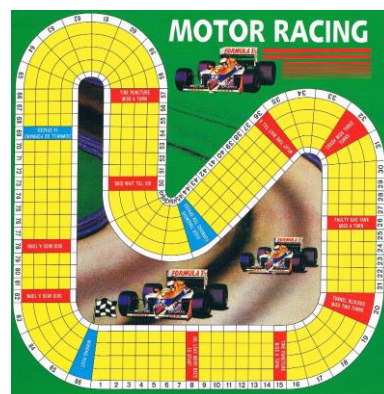
- Pole 6: zatrzymujesz się na czerwonym świetle, tracisz kolejkę
- Pole 13: zielone światło, zyskujesz dodatkową kolejkę
- Pole 24: zatrzymujesz się na czerwonym świetle, tracisz kolejkę
- Pole 49: zielone światło, zyskujesz dodatkową kolejkę
- Pole 57 i 58: wjedź na objazd oznaczony literami „EFGHIJK”
- Pole F: zatrzymujesz się na czerwonym świetle, tracisz kolejkę
- Pole 63: wjedź na objazd oznaczony literami „ABCD”
- Pole 70: zielone światło, zyskujesz dodatkową kolejkę
- Pole 73: zatrzymujesz się na czerwonym świetle, tracisz kolejkę

Gra 6: Motor Racing

Motor Racing F1– to prosta gra planszowa. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najwięcej szczęścia w rzutach kostką i jako pierwszy dotrze do mety (ostatniego pola na planszy).

Na planszy znajduje się również kilka pól specjalnych. Gracz, który wejdzie na któreś z tych pól będzie musiał postąpić zgodnie z instrukcjami:

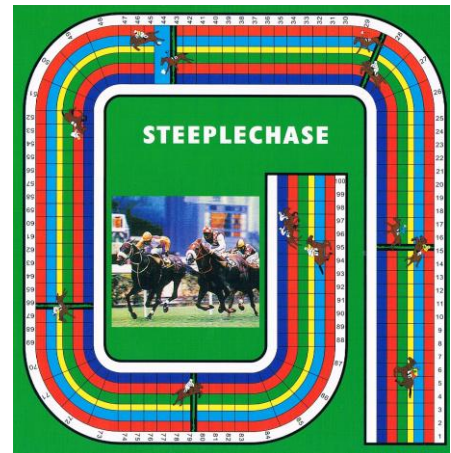
- Pole 8: wyciek oleju, wracasz na pole 1
- Pole 15: złapałeś gumę, tracisz kolejkę
- Pole 20: blokada tunelu, tracisz 2 kolejki
- Pole 26: awaria zbiornika paliwa, tracisz kolejkę
- Pole 32: stłuczka, tracisz 3 kolejki
- Pole 36: złapałeś gumę, musisz wyrzucić 6 na kości, aby jechać dalej
- Pole 45: ciasny zakręt, przeskakujesz 10 pól do przodu
- Pole 50: wpadasz w poślizg, musisz wyrzucić 6 na kości, aby jechać dalej
- Pole 57: złapałeś gumę, tracisz kolejkę
- Pole 69: teraz masz już z góry, przeskocz do przodu 14 pól
- Pole 78: wpadasz w poślizg, tracisz kolejkę
- Pole 82: wpadasz w poślizg, tracisz kolejkę



Gra 7: Steeple chase

Bieg z przeszkodami – to prosta gra planszowa. Zwycięzcą w nich zostaje ten, kto ma najwięcej szczęścia w rzutach kostką i jako pierwszy dotrze do mety.

Po drodze do celu gracze muszą pokonać wiele trudności i przeszkód. Jeżeli pionek zatrzyma się na polu sąsiadującym z płotkiem (np. pola 15 i 16), oznacza to, że graczowi nie udało się pokonać tej przeszkody i traci 1 kolejkę. Przeszkoda wodna jest trudniejsza do pokonania i kolejkę traci każdy, kto wylądzuje na polach 43, 44 lub 45.



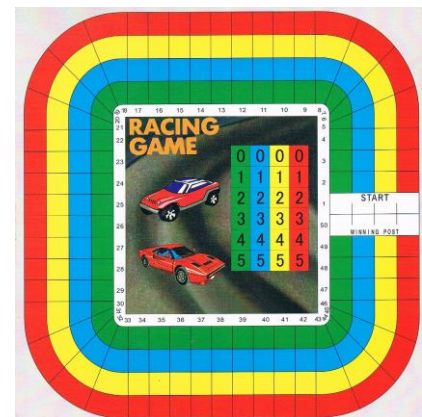
Wygrywa ten z graczy, który pierwszy postawi swój pionek na ostatnim polu toru gry.

Gra 8: Racing game

Gra symuluje popularne za oceanem wyścigi samochodów Nascar.

Gracze wybierają kolor pionków i stawiają po jednym na linii startu i po jednym na polu oznaczonym zerem, pośrodku planszy.

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek na kości.



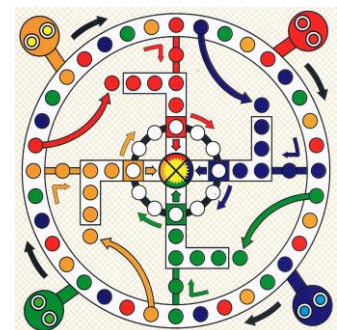
Pionki po zewnętrznej stronie planszy poruszane są o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych przez gracza oczek. Pionki wewnątrz, przesuwane są natomiast za każdym zerem, gdy gracz ukończy okrążenie.

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy ukończy 5 okrążeń wokół toru.

Gra 9: Manji

Manji to gra dla 2-4 osób, w której wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy stanie 2 pionkami na środkowym polu. Gra składa się z planszy, 4 zestawów pionków (po 2 z każdego koloru) oraz z kostki do gry.

Pionki w danym kolorze należy ustawić na bazie (dom) w tym samym kolorze. Grę rozpoczyna ten z graczy, który jako pierwszy wyrzuci 1 lub 6. Po wyrzuceniu 1 - pionek staje na pierwszym polu poza domem, po wyrzuceniu 6 –graczowi przysługuje kolejny rzut, może on poruszyć wyprowadzony już pionek lub wyprowadzić następny (pod warunkiem, że pierwsze pole jest puste). Jeśli którykolwiek z graczy wyrzuci trzy razy pod rząd 6, wszyscy gracze wracają do swoich baz. Gracze poruszają się po planszy zgodnie ruchem wskazówek zegara. Mogą również korzystać ze „skrótów” –strzałek, które umożliwiają poruszanie się po planszy pionkom danego koloru.



„Zbijanie pionków przeciwnika”

–jeśli w trakcie rozgrywki jeden z pionków „wejdzie” na inny pionek, zostaje on zбитy i wraca do bazy.

„Ściana” –istnieje możliwość stworzenia ściany, której przeciwnik nie może przejść, tworzą ją 2 pionki tego samego koloru.

Ścianę można zniszczyć poprzez zбитie jednego z pionków lub poprzez poruszenie jednym z pionków.

Pionki poruszają się ruchem zgodnym ze wskazówkami zegara również w wewnętrznym kręgu, tam też mogą zostać „zбитe”. Ważne aby jak najszybciej dotrzeć do centrum planszy.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy ustawi 2 pionki w środku planszy.

Gra 10: Everywhere

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek na kości.

Pionki poruszane są o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych przez gracza oczek.

Na planszy znajdują się różnokolorowe pola specjalne ze strzałkami zwróconymi w górę lub w dół.

Jeżeli pionek zatrzyma się na którymś z tych pól, należy przenieść go na pole tego samego koloru, powyżej lub poniżej obecnej pozycji (w zależności od kierunku

wskazywanego przez strzałkę (na przykład z pola 5

przenieśmy się na 13, a z 29 na 10). Pamiętać należy, że zasada ta obowiązuje tylko jeżeli wylądujemy na polu specjalnym po rzucie kostką. Oznacza to, że przenosząc się z pola 5 na 13, nie wylądujemy z powrotem na 5, dlatego że 13 oznaczona jest strzałką w dół.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy dotrze z pola 1 do pola 100.

GOAL 100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
START 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Gra 11: Route chess

Wariacja chińczyka dla 2-4 graczy.

Każdy z graczy umieszcza 4 pionki w „domu” swojego koloru znajdującym się w jednym z rogów planszy.

Podczas trwania swojej tury gracz może:

- Wyjąć jeden ze swoich pionków z domu i umieścić go na planszy. Można to zrobić tylko, jeżeli wylosuje się na kostce parzystą liczbę oczek.
- Przesunąć jeden z pionków po planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą ilości wyrzuconych oczek.



Jeżeli gracz wyrzuci 6 na kostce, porusza swoim pionkiem i rzuca jeszcze raz. Kolejna 6 pozwala graczowi na trzeci rzut kością. Jeżeli za trzecim razem również wypadnie 6, wszystkie pionki, które zostały ruszone podczas poprzedniego ruchu muszą wrócić do domu i kolej przechodzi na kolejnego gracza.

Gdy nasz pionek zatrzyma się na polu zajmowanym przez pionek przeciwnika, pionek przeciwnika wraca do domu.

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu zajmowanym przez nasz własny pionek, łączą się one w oddział i od tej pory poruszamy się nimi, jak jednym pionkiem, aż nie dotrą do centrum. Jeżeli przeciwnik odeśle złączone pionki do domu, ulegają one rozłączeniu.

Jeżeli nasz pionek wylądjuje na polu w swoim kolorze, automatycznie przeskakuje na kolejne pole w swoim kolorze. Jeżeli po przeniesieniu się, wylądjuje na pionku przeciwnika, pionek przeciwnika wraca do domu.

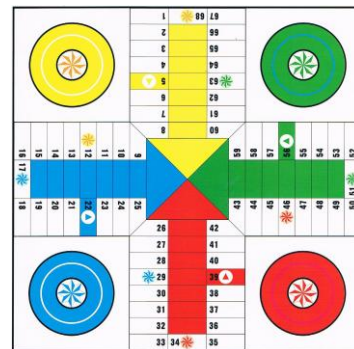
Na planszy znajdują się również dodatkowe skróty. Po wylądowaniu na takim polu, przenosimy się na przeciwległe pole (po przerywanej linii) wysyłając do domu wszystkie pionki przeciwnika.

Aby wygrać, należy dotrzeć wszystkimi pionkami do środka planszy.

Gra 12: Chińczyk

Chińczyk to popularna gra dla 2-4 osób, w której celem graczy jest przejechanie dookoła planszy czterema pionkami z pozycji początkowych na końcowe. Pierwszy gracz, który tego dokona, wygrywa.

Ruch w grze polega na przesunięciu na planszy dowolnego z własnych pionów o tyle pól, ile oczek zostanie wyrzuconych na kostce (1-6). Jeśli na docelowym polu znajduje się pion przeciwnika, to jest on usuwany i wraca do domu (jedną z początkowych pozycji), a jeśli znajduje się tam własny pion, to taki ruch jest niedozwolony. Wyrzucając szóstkę, gracz wykonuje dodatkowy ruch, ale nie może wykonać pod rząd więcej niż 3 takie ruchy. Aby wyjechać pionem z domu, konieczne jest wyrzucenie szóstki. Dowolny pion jest wtedy umieszczany na pierwszym polu planszy oznaczonym w kolorze pionów gracza. Jeśli gracz posiada wszystkie swoje pionki w domu, to przysługują mu trzy próby na wyrzucenie szóstki wymaganej do wyjechania dowolnym z pionów.



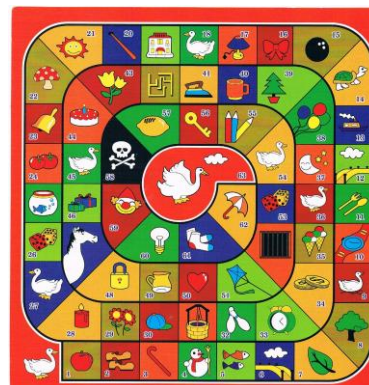
Gra 13: Chińskie warcaby

Liczba graczy 2 lub 3, na każdego przypada po 6 pionków na gracza. Każdy z graczy ustawia swoje 6 pionów tego samego koloru, na jednym z ramion gwiazdy, w punktach przecięcia linii. Przeciwległe ramię gwiazdy do którego mają dotrzeć pionki danego gracza jest zawsze wolne. Piony są przemieszczane po liniach łączących punkty. Wolno przeskakiwać pionki własne i przeciwnika, pod warunkiem, że punkt leżący w linii prostej za pionem jest wolny. Możliwe są wieloskoki. Zwycięża ten, kto pierwszy doprowadzi wszystkie swoje pionki do przeciwległego ramienia gwiazdy.



Gra 14: Gęsi

Jest to klasyczna gra planszowa, która składa się z planszy, kostki i pionków w różnych kolorach. Celem gry jest w jak najkrótszym czasie ją ukończyć. Nie jest to proste, ponieważ po drodze można trafić na różne miejsca, tj. „studnia” czy „więzienie”, co powoduje cofnięcie pionka lub odczekanie kolejki. Istnieje wiele plansz, ale ich podział pozostaje niezmienny. „Gęsi” mają 63 pola.

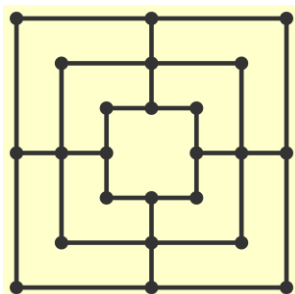


Pola, które mają na każdej planszy specjalne znaczenie to:

numer	nazwa	znaczenie
6	Most	Idź do pola nr 12
19	Karczma	Tracisz kolejkę
31	Studnia	Kto stanie na tym polu musi czekać na następnego gracza i dopiero wtedy może ruszyć dalej
42	Labirynt	Wracasz na pole 39
52	Więzienie	Kto stanie na tym polu musi czekać na następnego gracza i dopiero wtedy może ruszyć dalej
58	Śmierć	Wracasz na początek
63	Koniec	Kto tu dotarł jako pierwszy wygrywa!

Gęś symbolizuje szczęście. W tej grze, jeśli ktoś stanie na polu z rysunkiem gęsi, to może przesunąć swojego pionka jeszcze raz o tyle pól ile wyrzucił kostką.

Gra 15: Dziewięciu mężczyzn Morrisa



Zasady gry Każdy z graczy dostaje na początku dziewięć pionków, które poruszają się pomiędzy 24-oma skrzyżowaniami znajdującymi się na planszy. Celem gry jest pozostawienie przeciwnego gracza z mniej niż trzema pionkami lub, tak jak w warcabach, bez możliwości wykonania żadnego legalnego ruchu. Rozstawianie pionków Gra rozpoczyna się na pustej planszy. Gracze w turach ustawiają własne

pionki na pustych

skrzyżowaniach (przecięciach linii). Jeśli gracz zdoła ustawić rząd złożony z trzech swoich pionków, posiada wtedy tzw. „młyn” (z ang. „Mill”) i może usunąć jeden z pionków przeciwnika znajdujących się na planszy; usunięte pionki nie mogą zostać użyte ponownie. Gracze muszą usuwać w pierwszej kolejności inne pionki, zanim zaczną usuwać pionki z „młyna”. Kiedy wszystkie 18 pionków zostanie już rozmieszczonych, gracze poruszają nimi na zmianę. Poruszanie pionków Wykonanie ruchu polega na przesunięciu pionka wzdłuż jednej z linii na planszy do pobliskiego, pustego skrzyżowania. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać „legalnego” ruchu żadnym ze swoich pionków – przegrywa grę.

Gra 16: Space-venture

Gra została przygotowana dla 2 – 4 graczy. Każdy z graczy wybiera pionek w innym kolorze. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci największą ilość oczek. Wszyscy gracze rozpoczynają grę na polu oznaczonym 1.

Gracze przesuwają po planszy swoje pionki, zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na kostce.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy osiągnie ostatnie pole planszy.



Na planszy znajduje się również kilka pól specjalnych. Gracz, który wejdzie na któreś z tych pól będzie musiał postąpić zgodnie z instrukcjami:

- Pole 3: Pole grawitacyjne księżycy rozpędza twoją raketę – zyskujesz 3 rzuty kością.
- Pole 8: Rakieta uległa awarii – wracaj na początek.
- Pole 12: Marsjanie cię zaatakowali – wycofaj się na pole 4.
- Pole 15: Odpalasz drugorzędne silniki – przeskocz na pole 28.
- Pole 19: Unikasz meteorytu – zyskujesz 1 kolejkę.
- Pole 21: Wpadasz w burzę wyładowań elektrycznych – cofasz się na pole 9.
- Pole 23: Unikasz meteorytu – przeskocz na pole 31.
- Pole 26: Odpalasz silniki trzeciorzędne – przeskakujesz na pole 46.
- Pole 29: Meteoryt uszkodza systemy łączności – wracasz na pole 18.
- Pole 32: Zostałeś zaatakowany przez latający spodek – cofasz się na pole 24.
- Pole 35: Latający spodek się wycofał – przeskocz na pole 47.
- Pole 39: Wpadasz w pole grawitacyjne planety – tracisz 1 kolejkę.
- Pole 42: Opuuszczasz pole grawitacyjne – przeskakujesz na pole 55.
- Pole 48: Uzupełniasz paliwo na stacji kosmicznej – tracisz 1 kolejkę.
- Pole 49: Znowu masz pełny bak- przeskocz na pole 69.
- Pole 54: Promienie słoneczne pokierowały twoim lotem – przenieś się na pole 66.
- Pole 57: Awaria rakiety – przenieś się na pole 45.
- Pole 60: Rozruch silników 4 rzędu – przeskocz na pole 80.
- Pole 62: Promieniowanie kosmiczne doładowuje twoje akumulatory – przenieś się na pole 82.
- Pole 68: Wpadasz w pole grawitacyjne planety – tracisz 2 kolejki.
- Pole 73: Silniki 5 rzędu zostały odpalone – przenieś się na pole 91.
- Pole 78: Zbliżasz się do zamieszkałej gwiazdy – przenieś się na pole 96.
- Pole 81: Zbaczasz z kursu – wracasz na pole 61.
- Pole 83: Wracasz na kurs – przenieś się na pole 94.
- Pole 86: Słońce cię przypieka – wracasz na pole 55.
- Pole 90: Dekompresja – wróć na pole 70.
- Pole 95: Pole grawitacyjne rozpędza raketę – przenieś się na pole 99.