



### **Gra planszowa ZIMOWA OLIMPIADA – instrukcja**

Gra dla 2 do 4 osób. Oprócz planszy potrzebna będzie kostka sześcienna oraz po jednym pionku dla każdego gracza. Pionki ustawiamy na polach przy linii startowej. Zaczyna najmłodszy gracz, a po nim kolejny zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy rzuca raz kostką i porusza się o tyle pól ile wskaże kostka.

Kiedy gracz stanie na polu zielonym - porusza się do przodu o 5 pól, kiedy stanie na polu czerwonym - cofa się o 3 pola do tyłu.

Gdy gracz będzie musiał stanąć na polu, na którym stoi już pionek innego gracza "zbija go" przesuając do tyłu o jedno pole. Zasada ta obowiązuje także wtedy, gdy gracz dostaje nagrodę w związku z zielonym lub czerwonym polem. Na przykład: gracz staje na polu nr 13, musi więc cofnąć się o 3 pola do tyłu na "10". Stoi tam jednak pion przeciwnika. Pion ten zostaje więc przesunięty na pole nr 9. Podczas gry mogą wystąpić sytuacje, kiedy zabicie pionka wcale nie będzie się wiązało z przesunięciem do tyłu. Np. gdy zбитy zostanie pion na polu "8" to wędruje on na pole "7" a to z kolei premiuje go pięcioma polami do przodu, ostatecznie więc ląduje na polu "12". Gracz zбитy na polu "14" cofa się na "13" i w konsekwencji na "10". Wyobraźmy sobie, że pionki stoją na trzech sąsiadujących ze sobą polach: 18, 19 i 20. Czwarty gracz stoi na polu "16", kostka wskazuje czwórkę. Gracz zbija pion z "20" i przestawia go na "19". Pion ten z kolei zbija "19" i przestawia ją na "18". Pion, który stał na "18" wędruje na "17" ale ta jest zielona więc ostatecznie pion ten zyskuje 5 pól do przodu wędrując na pole "22".

Sytuacje nietypowe.

Pierwszy gracz na starcie wyrzuca "1", kolejny gracz także "1" więc zbija gracza, a ten wraca na pole startowe.

Kiedy gracz wskutek zbitcia cofnie się na pole specjalne (niebieskie), to korzysta z dobrodziejstw lub kar, które temu polu odpowiadają. Otrzymuje więc dodatkowy rzut kostką, lub czeka odpowiednią ilość kolejek. Z kolei gdy gracz, który jest na polu "9" lub "25" a więc z karą omińnięcia kolejki, zostaje zбитy z tego pola, to automatycznie odzyskuje prawo do rzutu kostką.

Pola specjalne.

9 - Podczas jazdy na nartach zapatrzyłeś się na płonący znicz olimpijski, tracisz jedną kolejkę rzutów.

25 - Rozgrywasz mecz hokeja, tracisz dwie kolejki.

39 - Błyskawicznie zjeżdżasz z górki slalomem gigantem, rzucasz dodatkowo kostką.

49 - Co za wybiecie! Otrzymujesz dodatkowy rzut kostką.

69 - Wygrywasz bieg narciarski na 10 km. W nagrodę otrzymujesz dodatkowy rzut kostką.

Wygrywa osoba, która pierwsza osiągnie linię mety. Zwycięzca ustawia swój pionek na podium z numerem 1.