



Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz wybiera kolor pionków.
2. 4, 6 graczy może grać w drużynach. 2,3 lub 5 graczy gra pojedynczo. Gracze z jednej drużyny siadają naprzeciwko siebie.
3. Dla każdego gracza/drużyny używasz jednego koloru kart od 2-10, Walet, Dama, Król, As. (kolor bez znaczenia) Dla 4 osób to cała talia - Jocker nie bierze udziału, dla 6 osób 1,5 talii.
4. Karty rozdaje ten gracz który wyciągnął najwyższą kartę. Tasuje karty i rozdaje każdemu graczowi 5 kart w pierwszej rundzie. W drugiej i trzeciej rundzie gracze otrzymują po 4 karty. Potem następuje zmiana rozdającego zgodnie ze wskazówkami zegara.

Etapy gry

1. Grę rozpoczyna gracz siedzący po lewo od rozdającego. Rzuca na środek planszy dowolnie wybraną jedną ze swoich kart i wykonuje akcję. Karty akcji.

Karty akcji

As: Przesuń pionek z pozycji początkowej na pozycję startową albo przesuń pionek o 1 pole.

Król: Przesuń pionek z pozycji początkowej na pozycję startową
Dama: przesuń pionek o 12 pól.

Walet: Zamień miejscami swój pionek z pionkiem innego gracza. Nie jest dozwolona zamiana gdy pionek jest na pozycji startowej lub w domu.

7: Przesuń 1 lub 2 pionki o siedem pól. Możesz podzielić ruch - 1 pionek przesuwasz o 3 pola o 2 pionek o 4 pola.

4: Cofnij pionek o 4 pola.

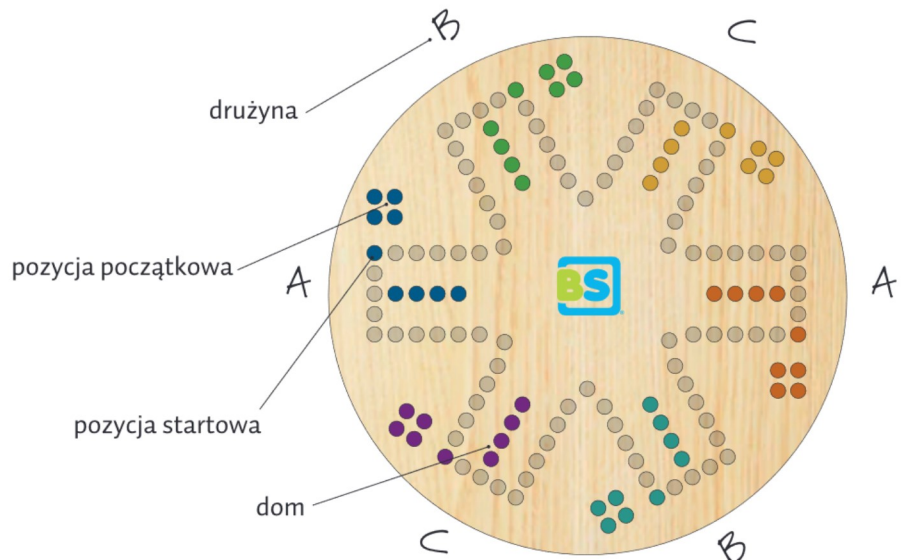
Wszystkie pozostałe karty: Podejź do przodu o tyle pól, ile widzisz na karcie.

Ruchy pionków

- Jeśli pionek znajdzie się na tym samym polu co inny pionek to wraca do pozycji początkowej.
- Pionek na pozycji startowej blokuje ruchy innych pionków: nie można go przejść, zbicić.
- Pionek wchodzący do domu zajmuje pola po kolei.

Karty

- Gracz wybiera dowolną ze swoich kartę, którą chce wyrzucić.
- Jeśli nie możesz zagrać karty to oddajesz swoje karty na środek planszy i czekasz do następnej rundy.
- Jeśli jesteś przed domem i nie możesz potożyć żadnej karty to oddajesz swoje karty na środek planszy i czekasz do następnej rundy.



Drużyny

- Jeśli chcesz pomóc graczowi z drużyny i użyć swoich kart najpierw umieść swoje pionki w domu.
- Członkowie drużyny nie mogą się porozumiewać. Jeśli zostanie przyłapani to po 1 waszym pionku wraca do pozycji początkowej.
- Zwycięża drużyna która jako pierwsza umieści pionki wszystkich graczy w domu.
- Jeżeli użyjesz "" 7 "" aby swój ostatni pionek umieścić w domu to następną kartę możesz użyć do ruchu pionku ze swojej drużyny.



PL Gęś
GA374



Etapy gry

- Rzuć dwoma kostkami i przesuwaj pionek o tyle pól ile wynosi suma wyrzuconych oczek
- Jeśli stanąłeś na polu GĘŚ możesz ponownie przesunąć się o tyle oczek
- Jeśli na końcu rzucisz za dużo i miniesz pole 63, musisz cofnąć się o pozostałą liczbę kroków. Jeśli wylądujesz na gęsi, musisz ponownie zmniejszyć liczbę kroków, które wykonałeś.
- Jeśli rzucisz 4 i 5 przy pierwszym rzucie, możesz natychmiast przejść do pola 53. Jeśli rzucisz 6 i 3, możesz przejść do pola 26.
- Możesz także zagrać, aby wyjść z pól 31 i 52, jeśli nie zostaniesz zwolniony po trzech rundach.



Pole Gęś – 5, 9, 14, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59

Jeśli stanąłeś na polu gęsi, możesz powtórzyć liczbę kroków jeszcze raz. Na przykład, jeśli rzuciłeś 4 możesz ponownie przesunąć pionek o 4 pola do przodu.



Latająca Gęś – 6

Ła! Możesz polecieć do pola nr 12.



Gniazdo – 19

Odpocznij, mijasz kolejkę



No cóż... – 31

O nie, spadłeś ze studni. Poczekaj, aż ktoś inny wejdzie na to pudełko. Osoba, która była pierwsza w studni, może kontynuować grę.



Objazd – 42

Zgubiłeś się! Wróć na pole nr 37.



Klatka – 52

Jesteś uwięziony. Poczekaj, aż ktoś inny pojawi się w tym polu. Kto był pierwszy w klatce, może kontynuować grę.



Zupa – 58

Zostałeś zamieniony w zupę – Wracasz na start



Koniec! – 63

Pierwszy, który dotrze do mety, to zwycięzca!