

GRA PLANSZOWA "SPEDYTOR"



6

4

1



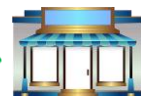
2

5

6



 **Basiowe Gry Planszowe**
Darmowe Gry dla Przedszkolaków



GRA PLANSZOWA "SPEDYTOR"

Zasady gry:

1. Każdy z graczy dysponuje 10 samochodami (pionkami).
2. Na początku gracze ustawiają 3 pionki na polach swoich magazynów. Kolejnych będzie można użyć w trakcie gry.
3. Gracze w swojej kolejce rzucają kostką, która określa, ile mają do dyspozycji punktów ruchu. Punkty ruchu można przydzielić jednemu pionkowi lub rozdzielić między kilka. Gracz w swojej kolejce nie musi wykorzystać wszystkich punktów ruchu. Niewykorzystane punkty przepadają.
4. Po dotarciu na pole ze strzałką gracz rozładowuje swój samochód i zaznacza ten sklep swoim pionkiem. Ten pionek nie może być już poruszony.
5. Kolejne samochody można ustawić na polu magazynu, jeśli graczowi wypadnie odpowiednia liczba oczek (liczby te są napisane na polach). Niestety na załadowanie samochodu gracz traci wszystkie punkty ruchu i w tej kolejce nie może przesunąć innych pionków.
6. Gra kończy się, gdy wszystkie sklepy dostaną swoje dostawy lub po upływie umówionego czasu.
7. Każdy zajęty sklep to 1 punkt na koniec gry dla gracza. Każda zajęta sieć sklepów (wszystkie sklepy z tym samym obrazkiem) to dodatkowe 3 punkty. Wygrywa ten gracz, który zgromadzi więcej punktów.
8. Nie wolno wchodzić na pole zajęte przez inny pionek ani przez nie przeskakiwać.
9. Nie wolno zatrzymywać się na polu magazynów innego gracza, ale wolno przez nie przechodzić (o ile nie stoi na nich inny pionek).

Znaki na planszy:



Siedziba firmy SokPol. Obok niej znajdują się magazyny (czerwone pola), z których wyruszają ciężarówki tej firmy.



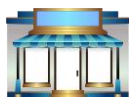
Siedziba firmy SOKIpl. Obok niej znajdują się magazyny (niebieskie pola), z których wyruszają ciężarówki tej firmy.



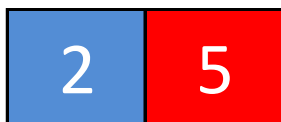
Awaria samochodu. Twój kierowca upora się z nią, gdy wyrzuci 1 na kostce. Jeśli wypadnie inna liczba to tego samochodu nie można przesunąć.



Światła drogowe. Obaj gracze rzucają kostką. Jeśli gracz wylosował więcej to ma "zieloną falę" i może przesunąć samochód stojący na światłach o dodatkowe 2 pola. Jeśli jest remis lub wyrzuci mniej to nic się nie dzieje. Każde światła to osobny rzut kostką.



Sklepy. Jeśli gracz stanie na polu ze strzałką przy sklepie (i nie ma w nim dostawy) to może w nim wyładować swoje soki.



Magazyny fabryk soków. Liczby na polach pokazują ile trzeba wyrzucić oczek, aby móc na tych polach postawić kolejny samochód. Każda fabryka ma swój kolor i tylko z tego koloru może wysyłać kolejny samochód.

Życzymy udanej zabawy



W grze wykorzystano następujące grafiki na licencji Public Domain:

- | | | |
|---------------------------------|---------|---|
| autor: Ciker-Free-Vector-Images | źródło: | pixabay.com/pl/fabryka-budynku-dym-przemysl-komin-48781/ |
| autor: Ciker-Free-Vector-Images | źródło: | pixabay.com/pl/budynkow-fabryka-biznesu-34906/ |
| autor: czd | źródło: | pixabay.com/pl/laweta-maly-samochod-pkw-auto-2901948/ |
| autor: Anonymous | źródło: | openclipart.org/detail/118837/traffic-light-dan-gerhar-01 |
| autor: OpenClipart-Vectors | źródło: | pixabay.com/pl/drzwi-sklep-okno-fasada-budynku-161114/ |