

## INSTRUKCJA

# KOPCIUSZEK

ilość graczy: 2÷4

rekwizyty:

- 1) plansza
- 2) 4 pionki
- 3) kostka do gry

Każdy z graczy wciela się w Kopciuszka. Ten, kto pierwszy przejdzie przez cały, pełen różnych wydarzeń, tor gry i postawi swój pionek na jego ostatnim polu, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie do gry:

Planszę należy rozłożyć na stole. Każdy gracz wybiera swój pionek. Grę rozpoczyna najmłodszy. Następnym w kolejce jest ten, który siedzi po lewej stronie rozpoczynającego (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Zaczynający grę rzuca kostką i przesuwa swój pionek po torze zgodnie z ilością wyrzuconych oczek, zaczynając od pola 1. Na wejście do gry trzeba wyrzucić kostką „6” lub „1”. Wyrzucenie „6” w trakcie gry daje natomiast prawo do ponownego rzutu i przesunięcia pionka o wyrzuconą ilość oczek. Postawienie pionka na polu ze strzałką nie powoduje żadnych konsekwencji.

Znaczenie pól:

1. Początek gry - pole startu.
4. Kopciuszek musi posprzątać całe gospodarstwo, jest bardzo zmęczony - stoisz 1 kolejkę.
7. Myszki pomogły Kopciuszkowi zrobić porządek w kuchennych szufladach - masz rzut dodatkowy.
13. Zła siostra nie pozwoliła wypocząć Kopciuszkowi i kazała dziewczynce pomóc w przygotowaniach na bal - stoisz 1 kolejkę.
22. Wróżka, matka chrzestna Kopciuszka zamieniła starą sukienkę dziewczynki na piękną suknię balową, dynię w karecie, myszki w konie, a szczura w stangreta - masz dodatkowy rzut kostką.
24. Stangret zabłądził - w następnej kolejce jedziesz po czerwonych polach, a dalej zgodnie z kierunkiem strzałki.
26. Dzięki skrótowi droga do pałacu jest dużo krótsza - przesuwasz pionek na zielone pole bez numeru, znajdujące się na końcu drogi „na skróty”.
34. Odpadło koło od karety - czekasz 1 kolejkę.
43. Kopciuszek musi odnaleźć naszyjnik, który spadł mu w drodze - cofasz się o 5 pól.
59. Kopciuszek w pałacu budzi zachwyt i podziw wszystkich obecnych, a szczególnie młodego królewicza - jedziesz 5 pól do przodu.
62. Zegar wybił północ! Kopciuszek za późno wybiegł z balu - wracasz na start i rozpoczynasz grę od początku.
63. Kopciuszek zgubił pantofelek, biegnie wolniej - cofasz się o 3 pola.
68. Stangret w ciemności skręcił w złym kierunku - w następnej kolejce jedziesz po czerwonych polach, a dalej zgodnie z kierunkiem strzałki.
72. Pantofelek przyniesiony przez królewskiego posłańca pasuje jak ulał na nogę Kopciuszka - masz rzut dodatkowy.
76. Książę wyznaje miłość Kopciuszkowi i żyją razem długo i szczęśliwie - koniec gry.

Koniec gry:

Zwycięża gracz, który jako pierwszy postawi swój pionek na ostatnim, 76 polu. Aby je zająć, gracz musi wyrzucić ilość oczek równą ilości pól dzielących go od ostatniego pola. Po zakończeniu gry przez zwycięzcę, pozostali gracze mogą dalej kontynuować rywalizację o kolejne miejsca.