

Hiszpański chińczyk, Parchis, gra planszowa z wypukłymi i brajlowskimi oznaczeniami

Podręcznik użytkownika

Wersja listopad 2022

Tłumaczenie Altix Sp. z o. o., maj 2024

Producent:
RNIB Enterprises Limited
Spółka zależna Royal National Institute of Blind People

Dystrybutor:
Altix Sp. z o.o.
Ul. Modlińska 246C
03-152 Warszawa
Tel: 22 510 10 90
<https://www.altix.pl/>

Serwis:
Altix Sp. z o.o.
Ul. Robotnicza 1 lok. 908
25-662 Kielce
e-mail: serwis@altix.pl

Dziękujemy za zakup w firmie Altix gry planszowej Parchis (hiszpański chińczyk). W przypadku, jeśli produkt okaże się nieodpowiedni, prosimy o kontakt w ciągu 14 dni od jego otrzymania, w celu uzyskania numeru zwrotu. Aby zwrot przebiegł sprawnie, produkt i wszystkie jego elementy nie mogą nosić śladów użytkowania i powinny być umieszczone w oryginalnym, nieuszkodzonym opakowaniu. Więcej informacji i wskazówek dotyczących zwrotu wadliwych towarów można znaleźć w sekcjach “Warunki sprzedaży” i “Jak skontaktować się z Altix” w niniejszym podręcznikach. Prosimy o zachowanie podręcznika do wykorzystania w przyszłości.

Spis treści

Opis ogólny.....	2
Zawartość opakowania.....	2
Opis	2

Cel gry	4
Rozpoczynanie gry.....	4
Zasady gry	4
Rzut piątką.....	4
Wyrzucenie szóstki.....	5
Bezpieczne pola.....	5
Koniec gry	5
Jak skontaktować się z Altix	5
Warunki sprzedaży.....	6

Opis ogólny

Parchis, hiszpańska wersja chińczyka, to rodzinna gra planszowa dla dwóch do czterech graczy w wieku powyżej sześciu lat. Średni czas gry wynosi 30 minut.

OSTRZEŻENIA:

- W grę nie mogą grać dzieci w wieku poniżej trzech lat ze względu na występujące w zestawie niewielkie elementy (ryzyko zadławienia). Małe dzieci mogą grać jedynie pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
- Gra zawiera magnesy.

Zawartość opakowania

- Magnetyczna plansza do gry wykonana z litej tektury, z wypukłymi i brajlowskimi oznaczeniami.
- Jedna kostka do gry z wypukłymi oznaczeniami.
- 20 namagnesowanych żetonów w czterech kolorach, z wypukłymi oznaczeniami (w tym po jednym zapasowym z każdego koloru) na namagnesowanej karcie, w zamykanej, foliowej torebce.
 - Pięć żółtych żetonów z dwiema wypukłymi kreskami.
 - Pięć zielonych żetonów z wypukłym krzyżykiem.
 - Pięć czerwonych żetonów z wypukłą kropką.
 - Pięć niebieskich żetonów z wypukłą kreską.

Opis

Plansza i żetony są zapakowane w kartonowe opakowanie otwierane na obu końcach. Żetony znajdują się w zamykanej, foliowej torebce, przymocowanej magnesami do kwadratowej karty. Kostka znajduje się w pudełku, luzem.

Plansza jest kwadratowa, a tor gry ma kształt krzyża, przy czym każde ramię krzyża składa się z trzech sąsiadujących ze sobą kolumn, po osiem pól każda. Środkowe kolumny mają prostokątne pola w kolorze czerwonym, żółtym, niebieskim lub zielonym i odpowiednie, wypukłe oznaczenia kolorów. Środkowe kolumny mają nadrukowane liczby czarnodrukowe, nie mają liczb zapisanych w brajlu. Kolumny te tworzą wejścia do tzw. domków każdego z graczy.

Dodatkowe, kolorowe pola, nie znajdujące się na wejściu do domków, są polami startowymi każdego z graczy. Pola startowe mają wypukłe symbole kolorów znajdujące się wewnątrz wypukłych okręgów.

Na środku planszy usytuowane jest duże pole mety, składające się z czterech kolorowych trójkątów na końcach kolumn wejściowych do domków graczy. Każdy z tych trójkątów pełni rolę końcowego domku dla poszczególnych graczy. Domki mają wypukłe oznaczenia kolorów. Plansza ma wyraźne, wypukłe oznaczenia każdej okrągłej bazy, toru gry, wejść do domków i wejść do trójkątnych domków.

Pola startowe na planszy są oznaczone wypukłymi symbolami znajdującymi się wewnątrz wypukłych prostokątów, odpowiadającymi kolorom żetonów, na przykład zielone pole ma wypukły krzyżyk, a czerwone pole wypukłą kropkę.

W każdym narożniku planszy, poza głównym torem gry, znajdują się duże, kolorowe, wypukłe okręgi baz, w których gracze ustawiają swoje żetony na początku gry. Każda baza ma wewnątrz cztery wypukłe okręgi z wypukłymi symbolami kolorów, na których gracze ustawiają swoje cztery żetony. Obok każdej bazy, w narożniku planszy, znajduje się odpowiadający jej kolor zapisany w sześciopunktowym, angielskim skrótowym brajlu. Są to odpowiednio:

- yellow (żółty) punkty: 1-3-4-5-6, 1-5, 1-2-3, 1-2-3, 2-4-6.
- green (zielony) punkty: 1-2-5-6, 1-2-3-5, 1-5, 1-5, 1-3-5-6.
- red (czerwony) punkty: 1-2-3-5, 1-2-4-6.
- blue (niebieski) punkty: 1-2, 1-2-3, 1-3-6, 1-5.

Każda z usytuowanych centralnie baz ma wypukłe oznaczenia odpowiadające kolorowi każdej z nich. Na każdym z pól toru gry mamy nadrukowane cyfry, a na większości z nich także cyfry zapisane w sześciopunktowym brajlu, przy czym cyfry zorientowane są w kierunku toru gry. Pola są ponumerowane od 1 do 68. Pole z numerem 1 znajduje się obok okrągłej, zielonej bazy z wypukłymi, czterema krzyżykami w środku. Nad polem z numerem 1 znajduje się pole z numerem 68.

Należy pamiętać, że cyfry nie mają początkowego, brajlowskiego znaku liczby, a orientacja cyfr jest zgodna z kierunkiem przesuwania pionów po torze gry. Większość pól na torze gry ma także cyfry zapisane w sześciopunktowym brajlu. Cyfr brajlowskich nie ma między innymi na kolorowych polach w środkowych kolumnach tworzących wejścia do domków, mających jedynie wypukłe symbole kolorów, na tzw. bezpiecznych polach, które mają tylko wypukłe okręgi, czy też w trójkątnych domkach. Niektóre wybrane pola na torze gry wyróżnione są jasnoniebieskim kolorem i wypukłym okręgiem. Są to tzw. bezpieczne pola. Ich numery to: 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63 i 68.

Pionki mają kształt okrągłych, namagnesowanych żetonów o średnicy około 15 mm i grubości około 3 mm, mocno przylegają one płaską podstawą do magnetycznej planszy. Każdy kolor żetonu jest oznaczony wypukłym symbolem: pojedynczą wypukłą kropką

(czerwony), pojedynczą wypukłą kreską (niebieski), dwiema wypukłymi kreskami (żółty) i wypukłym krzyżykiem (zielony).

Cel gry

Celem gry jest przejście czterema pionkami przez wszystkie pola tworzące tor gry, biegnący dookoła planszy, z pozycji początkowej, tzw. bazy, do pozycji końcowej, tzw. domku, wykonując to szybciej niż pozostali gracze. Zawodnik, który jako pierwszy umieści swoje pionki w domku, wygrywa.

Rozpoczynanie gry

Na początek rozgrywki w Parchis każdy z graczy wybiera cztery pionki w jednym kolorze, z takimi samymi, wypukłymi oznaczeniami i ustawia je na okrągłym polu swojej bazy o takim samym kolorze i takim samym, wypukłym oznaczeniu koloru.

Zasady gry

Gracze wykonują rzuty kostką w kolejności miejsc jakie zajmują wokół planszy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kolejkę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką największą liczbę oczek. W każdej kolejce rzuca się kostką jeden raz i wykonuje się tyle ruchów żetonem, ile oczek na kostce zostało wyrzuconych.

Każdy gracz ma własne pole startowe obok swojej bazy. Zanim gracz będzie mógł rozpocząć grę i przesunąć swoje żetony po torze, musi wprowadzić je do gry. W tym celu musi wyrzucić kostką piątkę, wówczas może wystawić swój żeton na pole startowe. Pole startowe znajduje się obok bazy, ma niebieski kolor i wypukły znak koloru, zgodny z kolorem bazy.

Żetony poruszają się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jeśli pierwszy gracz nie wyrzuci piątki uprawniającej do wprowadzenia żetonu do gry w pierwszym rzucie, traci kolejkę. Jeśli gracz wyrzuci piątkę, może wprowadzić pierwszy żeton i powtórnie rzucić kostką. Żetony poruszają się po torze w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez rosnące wartości liczb na planszy.

Kilka żetonów tego samego koloru może zajmować to samo pole. Jeśli żeton przesunie się na pole zajmowane przez żeton innego koloru, który nie znajduje się na bezpiecznym polu, żeton zostaje zbity i wraca do swojej bazy. Gdy żeton przesuniemy na pole startowe lub trafi on do domku, inny żeton tego samego koloru może zostać natychmiast przesunięty o 10 pól do przodu, pod warunkiem, że taki ruch jest możliwy.

Rzut piątką

Po wyrzuceniu kostką piątki żeton musi zostać wystawiony z bazy na pole startowe. Jest to jedyny sposób wprowadzenia żetonu do gry i poruszania się nim następnie po torze gry.

Jeśli na polu startowym znajduje się żeton o innym kolorze, zostaje on zbity i wraca do swojej bazy.

Wyrzucenie szóstki

Wyrzucenie szóstki daje graczowi kolejny rzut kostką. Jednakże, jeśli wyrzucone zostaną trzy szóstki z rzędu, przy trzeciej wyrzuconej szóstce, żeton przesunięty podczas poprzedniego rzutu szóstką (jeśli taki ruch był wykonany), jest natychmiast cofany do bazy, chyba że znajdował się na wejściu do domku. Żeton na wejściu do domku jest bezpieczny i nie musimy cofać go do bazy.

Na wejściach do domków można ustawiać tylko żetony w takim samym kolorze, jaki mają pola kolumny wejścia do danego domku. Jeśli wszystkie cztery żetony zostały wystawione z bazy, to wyrzucenie szóstki pozwala graczowi przesunąć żeton o siedem pól, nie zaś o sześć, jak wskazuje liczba oczek na kostce. Jeśli dwa żetony gracza tworzą mur, patrz "Bezpieczne pola", to po wyrzuceniu szóstki, jeden z żetonów tworzących mur musi zostać przesunięty tak, by mur został zburzony. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, gdy żetonu tworzącego mur nie można przesunąć do przodu, ponieważ na torze znajduje się kolejny mur.

Bezpieczne pola

Na torze gry znajduje się 12 bezpiecznych pól wyróżnionych jasnoniebieskim kolorem i wypukłym okręgiem. Pola te mają numery: 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 46, 51, 56, 63 i 68. Jeśli żeton zajmuje bezpieczne pole, żeton innego koloru nie może zostać przesunięty na to pole. Dwa żetony tego samego koloru na bezpiecznym polu tworzą mur, wówczas na bezpiecznym polu nie można postawić innego żetonu, nawet żetonu tego samego koloru. Co więcej, muru nie może przeskoczyć żaden żeton, nawet żeton tego samego koloru.

Koniec gry

Po okrążeniu planszy i dotarciu do pola u podnóża wejścia do domku, gracz kontynuuje przemieszczanie żetonów w górę, po polach kolumny prowadzącej do trójkątnego domku. Żetony mogą wchodzić tylko do swojego domku. By wprowadzić żeton do domku, gracz musi wyrzucić kostką dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia miejsca w domku. Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek uniemożliwiającą zajęcie pola w domku, a na planszy nie ma żetonu, który mógłby przesunąć o tę ilość pól, traci kolejkę. Jeśli gracz okrąży planszę i przeoczy wejście do domku, musi okrążyć planszę ponownie. Pierwszy gracz, który przeniesie wszystkie cztery żetony do obszaru domku, wygrywa.

Jak skontaktować się z Altix

We wstępie do podręcznika podane są wszystkie, niezbędne informacje kontaktowe.

Warunki sprzedaży

Ten produkt jest objęty gwarancją na wady produkcyjne przez 24 miesiące od daty zakupu. W przypadku jakichkolwiek problemów z produktem, który nie został zakupiony bezpośrednio od RNIB, należy w pierwszej kolejności skontaktować się ze sprzedawcą, czyli w tym przypadku z firmą Altix Sp. z o. o. W przypadku zwrotów i napraw należy najpierw skontaktować się z RNIB, by uzyskać numer autoryzacji zwrotu, który pomoże sprawnie zająć się zwracaniem produktu. Pełny regulamin można uzyskać od RNIB lub wyświetlić go online.

RNIB Enterprises Limited jest spółką zależną należącą w całości do Royal National Institute of Blind People ("RNIB"). RNIB Enterprises Limited przekazuje wszystkie swoje zyski podlegające opodatkowaniu na rzecz RNIB.

Ten produkt posiada oznaczenie CE i jest w pełni zgodny ze wszystkimi obowiązującymi przepisami UE. Posiada oznaczenie UKCA i jest w pełni zgodny z odpowiednimi przepisami obowiązującymi w Wielkiej Brytanii.