4 wygrywa ma?e gry strategiczne



Cztery wygrane w wersji drewnianej na podró? Bingo zabierzcie nam drewniane zabawki w Samanea Wooden





4 wygrywa, 4 wygrane przynosz? pierwsze 4 koloru z rz?du .... przek?tna, pionowa lub pozioma ...

Ocena: Nie ma jeszcze oceny
Price
Sales price 290,00 ?



Zadaj pytanie o produkt

Manufacturer

Description

Pod??cz 4 drewniane pude?ko ma?e



Tutaj w wersji drewnianej pude?ko Samanea z drewnianymi kulkami. Skrzynk? mo?na zmontowa? razem w celu

transportu. Aby przygotowa? drewniane pude?ko Samanei do gry, nale?y wyci?gn?? 2 piny z lewej i prawej strony i usun?? plansz? z ramy. Podczas otwierania upewnij si?, ?e 2 czerwone kropki s? skierowane w dó?, poniewa? w przeciwnym razie wszystkie kulki wypadn?.

Odnosi si? to równie? do budowania razem, czerwone punkty wskazuj? razem na drewnian? gr?. W?ó? boisko do drewnianej ramy i w?ó? gr? bingo do ramy, teraz jako podstawa. Gdy gra zostanie ju? ustawiona i wszyscy b?d? mieli jego kulki wybranego koloru w swoim przedziale, odpadniesz.

Rozpocz?cie gry strategicznej Cztery zwyci?stwa



Drewniana gra z czterema rz?dami rozgrywana jest na pionowej pustej planszy, w której gracze na przemian upuszczaj? swoje pionki. Plansza sk?ada si? z siedmiu kolumn (pionowa) i sze?ciu rz?dów (pozioma). Ka?dy gracz ma 21 p?ytek o tym samym kolorze, które s? ustawiane naprzemiennie przez graczy w grze Four Winning Strategy.

Kiedy gracz upuszcza kafelek do gry drewnianej Bongo, zajmuje najni?sz? dost?pn? przestrze? w kolumnie. Fragmenty s? umieszczane pojedynczo i na przemian w grze czterozakresowej. Zwyci?zc? jest gracz, który jako pierwszy udaje si? ustawi? cztery swoje ?etony poziomo, pionowo lub uko?nie. Gra ko?czy si? remisem, gdy plansza jest ca?kowicie wype?niona bez wygranej gracza.

Strategia i taktyka dla gry 4-wygranych

Pocz?tkuj?cy cz?sto zapominaj? o prostych zagro?eniach wroga, aby uko?czy? cztery linie, wi?c wa?ne jest, aby mie? oko na wszystkie pionowe, poziome i uko?ne linie.



Zaawansowani gracze próbuj? wygra?, buduj?c jednocze?nie dwa zagro?enia (Widelec). Zgodnie z regu??, pionki znajduj?ce si? w ?rodku planszy maj? wi?ksz? warto?? ni? ?etony na kraw?dzi planszy, poniewa? daj? im wi?cej mo?liwo?ci uczestniczenia w kolejkach (a wi?c ograniczaj? zdolno?? przeciwnika). Dobrzy gracze próbuj? ustawi? trzy kafelki w krótkim czasie, jednocze?nie uniemo?liwiaj?c przeciwnikowi umieszczenie w okre?lonej kolumnie. Pod koniec gra cz?sto zmienia si? w skomplikowan? gr? punktacyjn?; obaj gracze próbuj? wygra?, próbuj?c zmusi? przeciwnika do postawienia pewnej kolumny. W tej sytuacji warto pami?ta?, ?e podczas gry zawsze umieszczasz parzyst? liczb? kawa?ków, dopóki sam nie powrócisz. Strategie pierwszego i drugiego gracza ró?ni? si? znacznie. Wszystkie triady koloru tworz? dziur?: pole, które wyzwala zwyci?stwo, obs?ugiwane przez odpowiedniego gracza. Dziura nazywa si? nieparzysta lub parzysta, w zale?no?ci od tego, w którym rz?dzie jest (dolny rz?d jest ponumerowany "jeden"). Aby pierwszy gracz wygra?, musia? zbudowa? wi?cej dziwnych otworów ni? jego przeciwnik, proste dziury nie s? wa?ne. Aby drugi gracz wygra?, musi mie? co najmniej dwie nieparzyste dziury wi?cej ni? jego przeciwnik lub tak? sam? liczb? nieparzystych do?ków i co najmniej jedn? prost? dziur?. Zasady te s? uproszczone, poniewa? w przypadku wielu otworów w tej samej kolumnie b?dzie to bardziej skomplikowane. Otwory, które le?? bezpo?rednio nad innymi otworami, s? w wi?kszo?ci przypadków bezu?yteczne.

Tyle zabawy, ale uwa?aj, gra ma uzale?nienie !!!

W opakowaniu1

Opinie

There are yet no reviews for this product.