

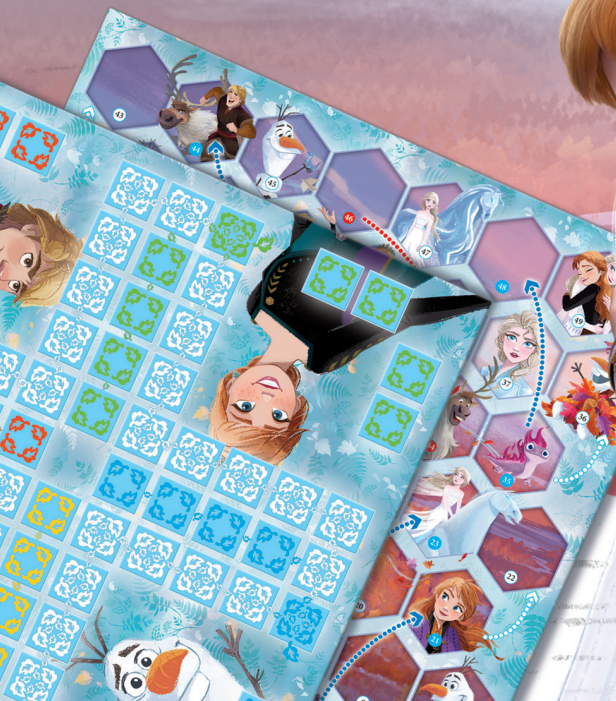
From the Movie

Disney
FROZEN II



1 Ludo
CHIŃCZYK

2 Snakes & ladders
WEŻE I DRABINY





Chińczyk



Wiek: 4+

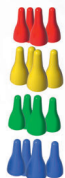
Gracze: 2-4

Czas gry: 10-25 min

Zaprowadźcie wszystkie pionki do domku. Uważajcie na swoich przeciwników, których na pewno spotkacie po drodze. Kto będzie miał więcej szczęścia w rzutach kostką?

Zawartość pudełka:

- plansza
- kostka do gry
- 16 pionków w 4 kolorach
- instrukcja gry



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie planszę w miejscu, gdzie odbędzie się gra.
2. Wybierzcie zestaw 4 pionków w odpowiednim kolorze i postawcie je w bazie o tym samym kolorze.
3. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

Aby wprowadzić pionek do gry, należy wyrzucić na kostce 1 oczko. Możesz próbować 3 razy. Jeśli nie uda Ci się wyrzucić „1”, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Rzucaj kostką i przesuwaj pionki o tyle pól, ile oczek wypadnie na kostce:

- Jeśli w trakcie rozgrywki wyrzucisz 6 oczek, przysługuje Ci dodatkowy ruch, który możesz wykonać dowolnym swoim pionkiem na planszy.
- Jeśli wprowadzisz już swój pionek do gry i ponownie wyrzucisz na kostce „1”, możesz zdecydować, czy przesuwasz pionek o 1 pole, czy startujesz drugim pionkiem.
- Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Jeśli staniesz na polu, na którym stoi już inny pionek — zbijasz go, a zbity pionek wraca do swojej bazy.
- Aby wprowadzić pionek do domku, musisz wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia któregoś z wolnych pól w domku. Miejsca w domku nie muszą być zajmowane po kolei. Jeśli wyrzucisz liczbę oczek niewłaściwą do zajęcia pola w domku, a na planszy nie posiadasz już pionka, który mógłby przesunąć się o tę liczbę pól, rezygnujesz z ruchu.

WYGRANA

Wygrasz, jeśli jako pierwszy wprowadzisz wszystkie swoje pionki do domku.

Powodzenia!



Węże i drabiny



Wiek: 4+

Gracze: 2-4

Czas gry: 10-25 min

Weźcie udział w wyścigu pełnym nieoczekiwanych zwrotów akcji. Na swej drodze napotkacie pola zarówno oddalające was od celu, jak i pozwalające szybciej dotrzeć do mety. Kto okaże się zwycięzcą?

Zawartość pudełka:

- plansza
- kostka do gry
- 4 pionki
- instrukcja gry



Właśnie rozpoczął się wyścig, rozłóżcie planszę, wybierzcie swoje pionki i za pomocą wyliczanki wybierzcie osobę, która rozpocznie grę: Kto pierwszy będzie na mecie – wkrótce się dowiecie! Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

- Każdy z graczy wybiera swój kolor pionka. Następnie ustawia pionek na polu startowym oznaczonym numerem „1”.
- Gracze kolejno rzucają kostką do gry i przesuwiają się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.
- Jeśli gracz wyrzuci na kostce „6”, ma prawo do jeszcze jednego rzutu kostką.
- Niektóre pola są szczęśliwe dla graczy i przenoszą ich o kilka pól do przodu (są to pola z numerami: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Niektóre pola są pechowe dla graczy – kto stanie na takim polu, zostaje cofnięty na pola wcześniejsze (są to pola: 19, 25, 41, 46).
- Jeśli gracz stanie na polu, na którym stoi już inny gracz, musi się cofnąć na poprzednio zajmowane miejsce.



WYGRANA

Gracz, który jako pierwszy dotrze do pola 49, wygrywa.



UWAGA!

Aby stanąć na polu 49 i wygrać grę, gracz musi wyrzucić dokładnie tyle oczek na kostce, ile pól brakuje mu do końca trasy. Jeśli wyrzuci inną liczbę, traci kolejkę i może spróbować szczęścia dopiero w następnym ruchu.

Powodzenia!

Ludo

Age: 4 +

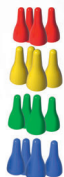
Number of players: 2 - 4

Playing time: 10 - 25 min

Lead all pawns to the house. Watch out for your opponents that you will surely meet along the way. Who will be more lucky in rolling the dice?

In the box:

- 1 game board
- 1 dice
- 16 pawns in 4 colours
- 1 game instruction



PREPARATIONS

1. Open the board and put it down in the place where you are going to play.
2. Choose a set of four pawns and place all your pawns in the starting area of the matching colour.
3. The youngest player starts the game. The players take their turns clockwise.

PLAYING

To be allowed to place your pawn on square, you must roll 1 pip on the dice. You will have three attempts before the next player takes his or her turn.

Roll the dice and move your pawn by the number of pips on the dice:

- When your roll 6 pips you are granted an additional turn during which you can move any of your pawns on the board.
- If you have already placed a pawn on the starting square and you roll another "1", you may either move your piece by 1 square or put another pawn of yours on the starting square.
- Only one pawn may sit on the square. Should you land on the square already occupied by an opponent's pawn, the other pawn is captured and returns to the starting area.
- In order to bring your pawn into the "home area", you must roll the exact number of pips allowing you to land on a vacant square within the "home area". You can take the "home area" squares in no particular order. If you roll a number of pips which does not allow you to land on a vacant "home area" square and you have no other pawns to move on the board, you miss your turn.

WINNING

The player who is the first to bring all his or her pawns into the "home area" is the winner.

Good luck!



Snakes and Ladders



Age: 4 +

Number of players: 2 - 4

Playing time: 10 - 25 min

Take part in a race full of unexpected twists. On your way you will come across fields that take you away from your destination, as well as those that allow you to reach the finish line faster. Who will be the winner?

In the box:

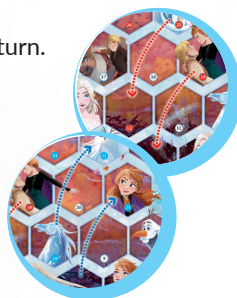
- 1 game board
- 1 dice
- 4 pawns
- 1 game instruction



The race has just started. Open the board, choose your tokens and count-out who will start the game. Soon you will find out who will finish it first! Players take their turns clockwise.

PLAYING

- Each player chooses one colour token.
Then you place your tokens on the starting square which is marked with number "1".
- The players roll the dice in turns and move their tokens by the number of squares equal the number of pips on the dice.
- If you roll 6 pips, you may, after moving, immediately take another turn.
- Some squares are lucky and take your token several squares forward (squares nos. 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Other squares are unlucky. If your token lands there, it goes back along the "snake" (squares nos. 19, 25, 41, 46).
- If your token lands on a square which is already occupied by another player's token, you must move your token back to the square where your last move started.



WINNING

The player who is the first to bring his or her token to square no. 49 is the winner.



NOTE

In order to land on square no. 49 and win the game, you must roll the exact number to reach the final square. If you roll another number of pips, you must leave your token in place and may try your luck during your next turn.

Good luck!

Človeče, nehnevaj sa!

Vek: 4 +

Hráči: 2 - 4

Hrací čas: 10 - 25 minút

Dostante sa so všetkými figúrkami do domčeka. Dávajte si pritom pozor na svojich protivníkov, ktorých po ceste určite stretnete. Kto bude mať väčšie šťastie pri hádzaní kockou?

Obsah:

- herný plán
- hracia kocka
- 16 figúrok v 4 farbách
- pravidlá hry



PRÍPRAVA NA HRU

1. Rozložte herný plán na mieste, kde budete hrať.
2. Vyberte si komplet 4 figúrok obľúbenej farby a postavte ich do domčeka s rovnakou farbou.
3. Hru začína najmladší hráč. Ďalší hráči vstupujú do hry postupne v smere hodinových ručičiek.

HRA

Hráč môže začať hrať figúrkou až hodí kockou jednotku. Hádzat' môže trikrát. Ak sa mu nepodarí hodiť „1“, poradie prechádza na ďalšieho hráča.

Hráči hádzajú kockou a pohybujú figúrkami o toľko políčok, koľko bodov hodili kockou:

- Ak počas hry hráč hodí šestku, môže hádzat' znovu a hodené body môže využiť na premiestnenie ktorejkoľvek figúrky o toľko políčok, koľko bodov hodil kockou
- Ak hráč vstúpi figúrkou do hry a znovu hodí kockou „1“, môže sa rozhodnúť, či presunie figúrku o jedno pole alebo vstúpi do hry druhou figúrkou.
- Na jednom poli môže stať len jedna figúrka. Ak sa hráč dostane na pole, na ktorom stojí iná figúrka, vyhodí ju a vyhodená figúrka sa vracia do domčeka.
- Ak chce hráč vojsť s figúrkou do domčeka, musí hodiť rovnaký počet bodov, aký potrebuje na obsadenie niektorého voľného políčka v domčeku. Miesta v domčeku nemusia byť obsadzované zaradom. Ak hráč nehodí kockou počet bodov, aký potrebuje na obsadenie miesta v domčeku a na hernom pláne už nemá figúrku, ktorú by mohol posunúť dopredu o hodený počet polí, vzdáva sa pohybu.

VÍŤAZ

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý privedie všetky svoje figúrky do domčeka.

Veľa šťastia!



Hady a rebríky!



Vek: 4 +
Hráči: 2 - 4
Hrací čas: 10 - 25 minút.

Zúčastnite sa na pretekoch plných neocakávaných zvrátov. Na svojej ceste narazíte na polia, ktoré vás posunú ďalej od vášho cieľa, ale aj na polia, ktoré vám umožnia rýchlejšie dosiahnutie cieľa. Kto bude víťazom?

Obsah:

- herný plán
- hracia kocka
- 4 figúrky
- pravidlá hry



Práve sa začali preteky, rozložte herný plán, vyberte svoje figúrky a vypočítaním vyberte osobu, ktorá začne hru.

Kto prvý dorazí do cieľa - zistíte už čoskoro!

Jednotliví hráči vstupujú do hry postupne v smere hodinových ručičiek.



HRA

- Každý hráč si vyberie farbu svojej figúrky. Následne figúrku umiestni na štartovacom poli označenom číslom 1.
- Hráči postupne hádžu kockou a pohybujú sa o toľko políčok, koľko bodov hodili kockou.
- Ak hráč hodí kockou „6“, má právo na dodatočný hod kockou.
- Niektoré polia sú pre hráčov šťastné a prenášajú ich o niekoľko políčok dopredu (jedná sa o polia s číslami: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Niektoré políčka hráčom prinášajú smolu a ten, kto sa na takéto políčko postaví, musí sa vrátiť na predošlé políčko (jedná sa o políčka: 19, 25, 41, 46).
- Ak hráč stojí na políčku, na ktorom už stojí iný hráč, musí sa vrátiť na skôr obsadené miesto.



VÍŤAZ

Hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčko 49, vyhráva.



POZOR

Ak sa chce hráč dostať na políčko 49 a vyhrať hru, musí kockou hodiť taký počet bodov, aký mu chýba do konca trasy. Ak hodí iný počet, stráca ťah a svoje šťastie môže skúsiť v ďalšom kole.

Veľa šťastia!

Člověče, nezlob se!



Věk: 4+

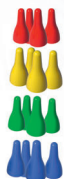
Hráči: 2-4

Čas hry: 10-25 min.

Privedte všechny figurky do domečku. Dejte si pozor na své soupeře, které jiste potkáte po cestě. Kdo bude mít větší štěstí v hodů kostkami?

Obsah balení:

- hrací plán
- hrací kostka
- 16 figurek ve 4 barvách
- návod ke hře



PŘÍPRAVA NA HRU

1. Rozložte hrací plán na místě, kde chcete hrát.
2. Vyberte si sadu 4 figurek v dané barvě a postavte ji na základně stejné barvy.
3. Hru zahajuje nejmladší hráč. Další hráči se zapojují do hry podle směru hodinových ručiček.

ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH HRY

K zahájení hry první figurkou je potřeba hodit na kostce 1. Máte na to 3 pokusy. Pokud se vám nepodaří hodit „1“, je na tahu další hráč.

Házejte kostkou a postupujte s figurkou o tolik políček, kolik padlo na kostce:

- Pokud během hry hodíte „6“, máte právo na jeden hod navíc. Můžete ho využít k tahu libovolnou figurkou na hracím plánu.
- Pokud již máte jednu figurku ve hře a znovu vám na kostce padne „1“, můžete se rozhodnout, zda přesunete figurku o 1 políčko nebo zda vystartujete s druhou figurkou.
- Na jednom poli může stát jen jedna figurka. Pokud se postavíte na políčko, na kterém již stojí jiná figurka – vyhazujete ji a vyhozenou figurku vracíte zpět na její základnu.
- K dovedení figurky do domečku musíte hodit přesně takové číslo, jaké potřebujete, abyste se dostali na některé volné pole v domečku. Místa v domečku se nemusí obsazovat v určitém pořadí. Pokud hodíte jiné číslo, než jaké potřebujete k obsazení místa v domečku a na hracím plánu již nemáte jinou figurku, která by mohla postoupit o příslušný počet políček, zůstáváte v tomto kole bez tahu.

KONEC HRY

Vyhráváte, pokud jako první zavedete všechny svoje figurky do domečku.

Hodně štěstí!



Hadi a žebříky



Věk: 4+
Hráči: 2-4
Čas hry: 10-25 min.

Zúčastnete se závodu s neopekávanými zvraty. Na vaší cestě se setkáte s poli, která vás vzdálí od vašeho cíle a umožní vám dosáhnout mety rychleji. Kdo bude vítězem?

Obsah balení:

- hrací plán
- hrací kostka
- 4 figurky
- návod ke hře



Právě začal závod. Rozložte hrací plán, vyberte si svou figurku a pomocí rozpočítávacího vyberte hráče, který zahájí hru. Kdo dorazí první do cíle – brzy se dozvíte! Další hráči se zapojují do hry podle směru hodinových ručiček.



ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH HRY

- Každý hráč si vybere svou barvu figurky. Následně klade figurku na pole start, které je označeno číslem 1.
- Hráči postupně házejí hrací kostkou a postupují o tolik políček dopředu, kolik jim padlo na kostce.
- Jestliže hráč hodí na kostce „6“, má právo hodit kostkou ještě jednou.
- Některá políčka jsou pro hráče šťastná a přenáší je o několik polí dopředu (jsou to políčka s čísly: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Některé políčka hráčovi přinášají smolu – kdo se ocitne na takovém poli, musí se vrátit na dřívější pole (jsou to políčka: 19, 25, 41, 46).
- Pokud se hráč postaví na pole, na němž již stojí jiný hráč, musí se vrátit na své předchozí místo.



KONEC HRY

Hráč, který jako první dorazí na políčko 49, vyhrává.



UPOZORNĚNÍ!

Pokud chce hráč vyhrát a tedy postavit se na políčko 49, musí mu na kostce padnout přesně tolik, kolik políček mu chybí do konce trasy. Pokud hodí jiné číslo, přichází o svůj tah a může zkusit štěstí teprve při dalším tahu.

Hodně štěstí!

Ki nevet a végén



Életkor: 4+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 10-25 perc

Jutassátok el az összes bábut a házhoz. Vigyázzatok az ellenfelekre, mert útközben biztosan találkozni fogtok valamelyikükkel. Kinek lesz több szerencséje, ki dobja ügyesebben a dobókockát?

A doboz tartalma:

- játéktábla
- dobókocka
- 16 darab bábu 4 színben
- játékszabály



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Válasszatok ki egy helyet és nyissátok szét a játéktáblát.
2. Válasszatok ki egy színt, majd helyezétek az ilyen színű bábuakat a bázisra.
3. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A következő játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

A JÁTÉK MENETE

A bábuakat 1-est dobva lehet játékba hozni. Háromszor próbálkozhatok. Ha egyszer sem sikerül „1” dobnod, a következő játékos következik.

Dobj egyet a dobókockával, majd annyi mezővel lépj előre a bábuddal, amennyit dobtál:

- Ha a játék során 6-ost dobsz, még egyszer dobhatsz, és bármelyik játékba hozott bábuval léphetsz.
- Ha már játékba hoztad a bábudat és újra 1-est dobsz, te döntöd el, hogy 1 mezővel előre lépsz, vagy a következő bábudat is játékba hozod.
- Egy csak egy bábu állhat. Ha olyan mezőre lépsz, ahol már egy másik bábu áll – kiütöd, a kiütött bábu pedig visszatér a bázisra.
- A bábuddal úgy tudsz célba érni, hogy pontosan annyit dobsz, amennyire szükséged van valamelyik szabad célmező elfoglalására. A célban a célmezőket nem kell sorrendben elfoglalni. Ha a kidobott számmal nem tudod elfoglalni valamelyik szabad célmezőt, és már egyik bábud sincs játékban, amelyekkel előreléphetnél a kidobott számmal, meg kell várnod a következő kört.

GYŐZTES

Az nyer, aki elsőként ér a célba az összes bábujaival.

Sok sikert!



Kígyók és létrák



Életkor: 4+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 10-25 perc

Vegyetek részt a hirtelen fordulatokkal teli futamban! Az úton lesznek olyan mezok, melyek csak meghosszabbítják az utat a célhoz, de olyan mezok is, melyeknek köszönhetően gyorsabban célba értek. Ki lesz a győztes?

A doboz tartalma:

- játéktábla
- dobókocka
- 4 bábu
- játékszabály



Indul a verseny, nyissátok szét a táblát, válasszátok ki a bábukat és egy kiszámoló segítségével döntsetek el, hogy ki kezdi a játékot: Ki ér elsőként a célba – hamarosan megtudjátok! A soron következő játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

A JÁTÉK MENETE

- Mindegyik játékos kiválasztja a saját bábuja színét. Ezután azt az 1-es számmal megjelölt startmezőre helyezi.
- A játékosok egymás után következnek és annyit lépnek előre, amennyit a dobókockával dobtak.
- Ha a játékos 6-ost dob, még egyszer dobhat.
- Vannak olyan mezők, amelyek szerencsét hoznak a játékosoknak és ha rálépnek, néhány mezővel előrébb jutnak (ezek a 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40 számú mezők).
- De peches mezők is vannak – ha ilyenre lép, akkor néhány mezővel hátrébb kerül (ezek a 19, 25, 41, 46 számú mezők).místo.
- Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol már egy másik játékos bábuja áll, vissza kell térnie az előzőleg elfoglalt helyére.



GYŐZTES

Az a játékos nyer, aki elsőként ér a 49. számú mezőre.

FIGYELEM!

Pokud chce hráč vyhrát a tedy postavit se na políčko 49, musí mu na kostce padnout přesně. Csak úgy tud a játékos a 49. számú mezőre lépni, és ezzel nyerni, hogy pontosan annyit dob, amennyit lépve pontosan célba tud érni. Ha más számot dob, marad a helyén és meg kell várnia a következő kört.

Sok sikert!

Ludo



Vârsta: 4+

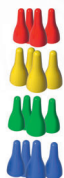
Nr. de jucători: 2-4

Timpul de joc: 10-25 min

Aduceți toți pionii acasă. Aveți grijă la adversarii dvs. pe care îi veți întâlni cu siguranță pe parcursul jocului. Cine va avea mai mult noroc în aruncarea zarurilor?

Jocul conține:

- o tablă de joc
- un zar
- 16 pionii în 4 culori diferite
- regulile jocului



PREGĂTIRI PENTRU JOC

1. Desfaceți tabla de joc în locul ales de jucători.
2. Alegeți câte un set de 4 pionii de aceeași culoare și așezați-i în baza cu cerculețele de aceeași culoare.
3. Cel mai tânăr jucător începe jocul. Ceilalți jucători intră în joc pe rând, în direcția acelor de ceasornic.

MODUL DE JOC

Pentru a intra în joc trebuie să aruncați „1”. Puteți arunca cu zarul de 3 ori. Dacă nu reușiți să aruncați „1”, tura trece la ceilalți jucători.

Aruncați zarul și deplasați pionii cu un număr de câmpuri egal cu valoarea zarului:

- După fiecare aruncare de „6”, se mai aruncă o dată cu zarul. În acest caz puteți avansa cu orice pion aflat pe traseu.
- Dacă a intrat deja pe traseu un pion și aruncați a doua oară „1”, aveți două posibilități: fie să deplasați cu un câmp pionul aflat deja în joc, fie să intrați pe traseu cu un pion nou.
- Pe câmpul se poate afla în același timp numai un singur pion. Dacă un pion ajunge pe un câmp ocupat de un pion adversar, acesta din urmă este eliminat și se întoarce în „bază”.
- Intrarea în „casă” este posibilă doar la acele valori ale zarului care conduc pionul pe cerculețele libere. Nu este necesar ca cerculețele din casă să fie ocupate într-o anumită ordine. Dacă valoarea zarului nu permite ocuparea unui loc din „casă” și pe traseu nu se află nici un alt pion în joc, pierdeți tura.

CĂȘTIGĂTORUL

Căștigă primul jucător care reușește să-și conducă toți pionii în „casă”.

Succes!



Șerpi și scări



Vârsta: 4+

Nr. de jucători: 2-4

Timpul de joc: 10-25 min

Participați la o cursă plină de răsturnări de situație neașteptate. Pe drum veți întâlni atât câmpuri care vă separă de destinație, cât și câmpuri care vă vor permite să ajungeți mai repede la final. Cine se va dovedi a fi câștigătorul?

Jocul conține:

- o tablă de joc
- un zar
- 4 pionii
- regulile jocului



Marea cursă tocmai a început! Desfaceți tabla de joc, alegeți pionii cu care veți juca și persoana care va începe jocul cu ajutorul numărătorii: „Cine jocul va câștiga, în curând voi veți afla!” Ceilalți jucători intră în joc pe rând, în direcția acelor de ceasornic.

MODUL DE JOC

- Fiecare jucător își alege câte un pion de o anumită culoare și îl așează pe câmpul „start”, numerotat cu cifra 1.
- Fiecare jucător aruncă zarul și își deplasează pionul cu atâtea câmpuri cu cât indică valoarea zarului aruncat.
- După fiecare aruncare de „6” se mai aruncă o dată.
- Unele câmpuri sunt benefice pentru jucători, ajutându-i să înainteze (câmpurile numerotate cu cifrele: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Alte câmpuri sunt nefavorabile. Cine se oprește pe un astfel de câmp va trebui să se retragă. (Aceste câmpuri sunt: 19, 25, 41, 46).
- Dacă un anumit jucător se oprește pe câmpul ocupat deja de un alt jucător, trebuie să se retragă la locul ocupat anterior.



CÂȘTIGĂTORUL

Câștigă acel jucător care ajunge primul pe câmpul numerotat cu 49.

ATENȚIE!

Pentru a ajunge la numărul 49 și a câștiga partida, jucătorul trebuie să arunce cu zarul exact valoarea necesară. Dacă aruncă o altă valoare, pierde tura. Își recâștigă dreptul de a arunca din nou abia în turele următoare.

Succes!

Лудо

Возраст: 4+

Количество игроков: 2-4

Продолжительность игры: 10-25 минут.

Приведите все фишки к дому. Остерегайтесь соперников, которые встретятся вам на пути. Кому удастся выкинуть лучшую комбинацию на кубике?

В комплект входят:

- игровое поле
- кубик
- 16 фишек 4 цветов
- инструкция



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите игровое поле там, где будете играть.
2. Выберите 4 фишки одного цвета и поставьте их на базовое поле того же цвета.
3. Игру начинает самый младший игрок. Затем в игру вступает следующий по часовой стрелке игрок.

ХОД ИГРЫ

Чтобы ввести фишку в игру, необходимо выбросить на кубике 1 очко. Можно попробовать 3 раза. Если не удастся выбросить „1“, то ход переходит к следующему игроку.

Бросайте кубик и передвигайте фишки на столько позиций, сколько очков на нем выпало:

- Если вы выбросили на кубике „6“ очков, то получаете дополнительный ход, который можно сделать любой из ваших фишек на игровом поле.
- Если вы уже ввели свою фишку в игру и снова выбросили на кубике „1“, то можете или передвинуть фишку на 1 поле, или ввести в игру вторую фишку.
- На одном поле может находиться только одна фишка. Если вы встанете на поле, где уже стоит другая фишка, то вы ее сбиваете, и сбитая фишка возвращается на свою базу.
- Чтобы поставить свою фишку в домик, необходимо выбросить точно такое количество очков, какое необходимо для того, чтобы занять одно из свободных мест в домике. Места в домике не обязательно занимать по очереди. Если количество очков, которое вы выбросили на кубике, не соответствует числу полей, необходимых для того, чтобы занять поле в домике, а на игровом поле больше нет ваших фишек, которые можно передвинуть на соответствующее количество полей, то вы пропускаете ход.

ПОБЕДА

Чтобы выиграть, необходимо поставить все свои фишки в домик первым.

Удачи!



Змеи и лестницы



Возраст: 4+

Количество игроков: 2-4

Продолжительность игры: 10-25 минут.

Поучаствуйте в головокружительной гонке. Вы будете попадать на поля, которые могут приблизить вас к финишу или отбросить далеко назад. Кто победит?

В комплект входят:

- игровое поле
- кубик
- 4 фишки
- инструкция



Погоня началась. Разложите игровое поле, выберите фишки и с помощью считалочки выберите, кто начнет игру: «Мы собрались поиграть, Ну, кому же начинать? Раз, два, три, начинаешь ты!» Затем в игру вступает следующий по часовой стрелке игрок.

ХОД ИГРЫ

- Каждый из игроков выбирает свой цвет и получает фишку. Затем фишки ставят на стартовое поле, обозначенное номером „1“.
- Игроки по очереди бросают кубик и передвигают фишку на игровом поле на столько позиций, сколько очков на нем выпало.
- Если на кубике выпало „6“, игрок имеет право бросить кубик еще раз.
- Некоторые поля «счастливые» - они позволяют игрокам перейти на несколько позиций вперед (это поля с номерами: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Некоторые поля «несчастливые» для игроков - кто встанет на такое поле, должен возвратиться назад (это поля: 19, 25, 41, 46).
- Если игрок встанет на поле, на котором уже стоит другой игрок, то он должен вернуться на поле, где стоял раньше.



ПОБЕДА

Выигрывает тот игрок, который первым доберется до поля 49.

ВНИМАНИЕ!

Чтобы встать на поле 49 и выиграть игру, игрок должен выбросить на кубике ровно столько очков, сколько ему нужно сделать ходов до конца «пути». Если выпадет другое число, то игрок пропускает ход и может испытать удачу только на следующем круге.

Удачи!

Не се сърди, човече



Възраст: 4+

Играчи: 2 – 4

Времетраене: 10 – 25 min

Приберете всички пионки в депото. Бъдете нащрек за противниковите пионки, които ще срещнете по пътя си. Кой ще има най-голям късмет при хвърлянето на зарчето?

Съдържание на опаковката:

- игрална дъска
- 16 пионки в 4 цвята
- зар
- инструкции за игра



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

1. Поставете игралната дъска на мястото, където ще играете.
2. Изберете комплект от 4 пионки от един цвят и ги поставете в базата със същия цвят.
3. Играта започва най-малкият играч. Останалите играчи се включват по посока на часовниковата стрелка.

ИГРА

За да въведете пионката в играта, трябва да хвърлите със зара 1 точка. Можете да опитате 3 пъти. Ако не успеете да хвърлите „1“, идва ред на следващия играч.

Хвърляйте зарчето и премествайте пионките с толкова полета напред, колкото точки показва зарът:

- Ако по време на играта хвърлите 6 точки, печелите допълнително движение, което можете да направите с произволна от своите пионки върху игралната дъска.
- Ако вече сте въвели своята пионка в играта и отново хвърлите „1“, можете да изберете дали да преместите пионката напред с 1 поле, или да стартирате следващата пионка.
- Върху едно поле може да се намира само една пионка. Ако застанете върху поле, върху което вече има пионка на друг играч, можете да я бутнете и застигнатата пионка се връща в своята база.
- За да въведете пионката в къщичката, трябва да хвърлите точно толкова точки със зара, колкото са необходими да влезете върху някое от свободните полета в къщичката. Местата в къщичката не трябва да се заемат поредно. Ако хвърлите със зара брой точки, който не отговаря на нито една от възможностите за влизане в къщичката, а нямате вече други пионки, които можете да преместите с хвърления брой точки, се отказвате от реда си.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта печели играчът, който пръв въведе всички свои пионки в къщичката.

Успех!



Пожарникарски стълби и маркучи

Възраст: 4+

Играчи: 2 – 4

Времетраене: 10 – 25 min

Включете се в надпревара, пълна с неочаквани обрати. Ще попадате не само на полета, които ще ви приближават до финалната линия, но и на такива, които ще ви забавят. Кой ще спечели играта?

Съдържание на опаковката:

- Игрална дъска
- 4 пионки
- Зар
- Инструкции за игра



Точно сега започва състезанието! Отворете игралната дъска, изберете своите пионки и с помощта на броенка изберете кой ще започне пръв играта: скоро ще разберете кой ще стигне пръв до финала! Останалите играчи се включват в играта по посоката на часовниковата стрелка.

ИГРА

- Всеки играч избира пионка с различен цвят. След това поставя пионката върху стартовото поле, означено с номер 1:
- Играчите хвърлят поред зарчето и се придвижват с толкова полета, колкото показва зарът.
- Ако играчът хвърли „6“, тогава има право да хвърли зара още веднъж.
- Някои от полетата носят късмет на играчите и ги пренасят с няколко полета напред (това са полета с номера: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Някои от полетата носят лош късмет на играчите – който застане върху такова поле, се връща на задните полета (това са полета: 19, 25, 41, 46).
- Ако играчът застане върху поле, върху което вече стои друг играч, трябва да се върне на предишното си място.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играчът, който пръв застане върху поле 49, печели играта.

ВНИМАНИЕ!

За да застане върху поле 49 и да спечели играта, играчът трябва да хвърли точно толкова точки със зара, колкото полета му липсват до края. Ако хвърли друг брой, губи реда си и може да опита пак, когато е отново на ход.

Успех!



Ludo

Ikä: 4+

Pelaajia: 2 – 4

Pelin kesto: 10 – 25 min

Saattakaa kaikki nappulat kotiin. Varokaa vastustajianne, jotka tulette varmasti kohtaamaan matkallanne. Kenellä tulee olemaan eniten onnea nopan heitossa?

Laatikon sisältö:

- pelilauta
- noppa
- 16 nappulaa 4:llä värillä
- peliohje



PELIIN VALMISTAUTUMINEN

1. Levittäkää pelilautaa paikkaan, jossa peliä aiotaan pelata.
2. Valitkaa 4:n nappulan setti samoilla väreillä ja asettakaa ne samanväriseen tukikohtaan.
3. Pelin aloittaa nuorin pelaaja. Vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

PELIN KULKU

Pelinappulan saa mukaan peliin heittämällä nopalla silmäluvun 1. Voit yrittää 3 kertaa peräkkäin. Mikäli et onnistu heittämään „1”, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Heitä nopaa ja siirrä pelinappuloita nopan silmäluvun osoittaman määrän mukaan:

- Jos heität pelin aikana nopalla „6”, saat ylimääräisen siirron, jonka voit tehdä millä tahansa pelilaudalla sijaitsevalla pelinappulallasi.
- Kun olet jo saanut jonkun pelinappulasi mukaan pelilaudalle ja heität nopalla „1”, voit valita siirrätkö nappulaasi yhden kentän vai otatko toisen pelinappulan mukaan peliin.
- Yhdellä kentällä voi olla ainoastaan yksi nappula. Jos astut kenttään, jossa jo on joku muu nappula, kaadat tämän nappulan ja kaadettu nappula palaa kotikenttäänsä.
- Voit siirtää nappulan kotiin heittämällä juuri sen silmäluvun nopalla, joka tarvitaan johonkin kotona sijaitsevaan vapaana olevaan kenttään siirtymiseen. Kotona sijaitsevia kenttiä ei tarvitse täyttää järjestyksessä. Jos heität sellaisen silmäluvun, jolla et pääse täyttämään kenttää kodista, ja sinulla ei pelilaudalla enää ole nappulaa, jota voisit liikuttaa tämän silmäluvun osoittaman kenttien määrän, peruuntuu vuorosi.

VOITTAJA

Se voittaa, joka ensimmäisenä onnistuu siirtämään kaikki pelinappulansa kotiin.

Onnea peliin!



Käärmeet ja tikapuut



Ikä: 4+

Pelaajia: 2 – 4

Pelin kesto: 10 – 25 min.

Osallistukaa kilpailuun, joka on täynnä odottamattomia käänteitä. Matkalla törmäät kenttiin, jotka erottavat sinut määränpäästäsi ja joiden avulla pääset maaliin nopeammin. Kuka osoittautuu voittajaksi?

Laatikon sisältö:

- pelilauta
- 4 nappulaa
- noppa
- peliohje



Kilpailu on juuri alkanut, levittääkää pelilautaa, valitkaa itsellenne nappulat ja arpokaa henkilö, joka aloittaa pelin. Kuka on ensimmäisenä maalissa - sen pian saatte selville! Vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

PELIN KULKU

- Jokainen pelaaja valitsee pelinappulansa värin. Sen jälkeen pelaajat asettavat nappulansa 1:llä merkittyyn lähtökenttään.
- Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa ja siirtyvät nopan silmäluvun osoittaman määrän kenttiä.
- Pelaaja, joka heittää nopalla silmäluvun 6, on oikeutettu toiseen heittovuoroon.
- Tietyt kentät edesauttavat pelaajia ja siirtävät heitä muutaman kentän eteenpäin (nämä ovat kentät numeroilla: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Tietyt kentät ovat vahingoksi pelaajille ja siirtävät heitä muutaman kentän taaksepäin (nämä kentät ovat numeroilla 19, 25, 41, 46).
- Jos pelaaja astuu kenttään, jossa on jo muu pelaaja, täytyy hänen palata aikaisempaan sijaintiinsa.

VOITTAJA

Pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee kenttään 49, voittaa.

HUOM!

Päästäkseen kenttään numero 49 ja voittaakseen pelin, pelaajan pitää heittää tasaluku. Jos pelaaja heittää esimerkiksi silmäluvun 5 ja kotiin on matkaa neljä kenttää, menettää hän vuoronsa ja pääsee kokeilemaan onneaan seuraavalla heittovuorollaan.

Onnea peliin!



Fia



Ålder: 4+

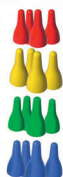
Spelare: 2 – 4

Speltid: 10 – 25 min.

Led alla pjäser till mitten. Se upp för era motspelare, ni kommer säkert att träffa dem på vägen. Vem har tur med tärningen?

Innehåll:

- spelplan
- tärning
- 16 pjäser i 4 färger
- spelregler



FÖRBEREDELSE

1. Lägg ut spelplanet.
2. Välj 4 pjäser var och placera pjäserna vid startrutorna med samma färg som dina pjäser.
3. Låt den yngsta spelaren börja. Fortsätt sen spelet medsols.

SPELET:

För att få börja spela måste du få en etta (1). Du får tre kast. Om du inte lyckas få en etta går turen över till nästa spelare.

Kasta tärningen och gå fram lika många steg som tärningen visar:

- Om du får en sexa (6) får du ett extra kast som du kan använda för egen valfri pjäs på planen
- Om du redan fått ut en spelpjäs på bordet och sedan kastar en etta (1) med tärningen igen, får du själv bestämma om du vill fortsätta framåt med din pjäs eller om du vill flytta en av dina andra pjäser från startrutorna.
- Man får bara ha en pjäs på en spelruta i gången. Om du hamnar på samma spelruta som en annan spelare redan står på – knuffar du undan pjäsen som får återvända till startrutorna.
- För att nå målet i mitten av spelplanen, behöver du få exakt antal poäng på tärningen. Du kan stå på vilken spelruta du vill inom målplatserna. Om du kastar tärningen utan att få ett passligt antal för att kunna nå en spelruta i målet och har ingen annan pjäs kvar som du kan flytta på planen, får du stå över till nästa kast.

VINNAREN

Den som först får in alla sina pjäser in i mål vinner spelet.

Lycka till!



Ormar och stegar



Ålder: 4+

Spelare: 2 – 4

Speltid: 10 – 25 min.

Delta i en löptävling med många oväntade vändningar. På vägen finns både rutor som hindrar er och sådana som hjälper er att nå målet snabbare. Vem vinner?

Innehåll:

- spelplan
- tärning
- 16 pjäser i 4 färger
- spelregler



Loppet har precis börjat. Lägg ut spelplanen, välj pjäser och bestäm vem som börjar (t ex med hjälp av en ramsa). Spela medsols. Snart får ni se vem som kommer först i mål!

SPELET:

- Varje spelare väljer sin pjäs och ställer den på startrutan med nummer „1“.
- Spelarna kastar tärning i tur och ordning och går fram så många steg som tärningen visar.
- Får man en sexa, har man rätt till ett extra tärningskast.
- Några av rutorna är lyckorutor och flyttar spelaren några steg framåt (rutor med nummer: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Några andra är otursrutor – den som stannar på en av dessa rutor måste backa några steg (rutor med nummer: 19, 25, 41, 46).
- Om man hamnar på samma spelruta som en annan spelare redan står på, måste man backa till sin senaste ruta.

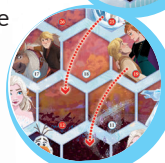
VINNAREN

Den som först kommer till ruta 49 vinner spelet.

OBS!

För att få komma till ruta 49 måste man få exakt antal poäng på tärningen. Om poängen på tärningen är fler än antalet steg som skiljer spelaren från sista ruta, står man över sin tur till nästa kast.

Lycka till!



Лудо



Вік: 4+
 Гравці: 2-4
 Час гри: 10-25 хв.

Приведіть всі пішки в будиночок. Остерігайтесь своїх противників, яких ви обов'язково зустрінете по дорозі. Кому найбільше пощастить в киданню кубика?

Вміст коробки:

- дошка
- кубик для гри
- 16 пішок - в 4 кольорах
- інструкція гри



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Розкладіть дошку в місці, де відбудеться гра.
2. Виберіть комплект 4 пішок відповідного кольору - і поставте їх на базі того ж самого кольору.
3. Гру розпочинає наймолодший гравець. Наступні гравці приєднуються до гри у відповідності з рухом годинникової стрілки.

ГРА

Щоб ввести пішку до гри потрібно кубиком викинути 1 очко. Маєш 3 спроби. Якщо тобі не вдасться викинути „1“, то черга переходить до наступного гравця.

Кидай кубиком і пересувай пішки на стільки ходів, скільки очків випаде на кубуку:

- Якщо в процесі гри викинеш 6 очків, то до тебе належить додатковий рух, який можеш виконати будь-якою своєю пішкою на дошці.
- Якщо введеш свою пішку до гри і знову викинеш на кубуку „1“, то можеш вирішити, чи пересунеш пішку на 1 поле, чи стартуєш другою пішкою.
- На одному стартовому полі може знаходитись тільки одна пішка. Якщо затримаєшся на полі, на якому стоїть інша пішка – збиваєш її, а збита пішка повертається на свою базу.
- Щоб ввести пішку до будиночку, ти повинен викинути точно таку кількість очків, яка потрібна для зайняття якогось з вільних полів в будиночку. Місця в будиночку не повинні займатися по черзі. Якщо викинеш неправильну кількість очків, щоб зайняти поле в будиночку, а на дошці не маєш пішки, яка б могла пересуватись на таку кількість полів, то відмовляєшся від ходу.

ПЕРЕМОГА!

Виграєш, якщо перший введеш всі свої пішки в будиночок.

Успіху!



Змії та драбини



Вік: 4+
Гравці: 2-4
Час гри: 10-25 хв.

Візьміть участь у гонці сповненій несподіваних поворотів. На своєму шляху ви натрапите на поля, які віддалять вас від цілі, а також на такі, які дозволять швидше дістатися до мети. Хто стане переможцем?

Вміст коробки:

- дошка для гри
- 4 пішки
- кубик
- інструкція гри



Гонки щойно розпочались, розкладіть дошку, виберіть свої пішки і за допомогою жеребкування виберіть особу, яка розпочне гру: Хто перший дійде до мети – ви скоро дізнаєтесь! Наступні гравці приєднуються до гри згідно з рухом годинникової стрілки.

ГРА:

- Кожний з гравців вибирає свій колір пішки. Потім встановлює пішку на стартовому полі, визначеному номером „1“.
- Гравці по черзі кидають кубиком гри і переміщуються на стільки ходів - скільки очків випало на кубики.
- Якщо гравець викине на кубики „6“, то має право ще раз кинути кубиком.
- Деякі поля щасливі для гравців і переносять їх на декілька ходів вперед (це поля під номером: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Деякі поля – невдалі для гравців, хто затримається на такому полі - повинен повернутись на одне поле назад (це поля: 19, 25, 41, 46).
- Якщо гравець стане на поле, яке займає інший гравець, то він повинен повернутись на своє попереднє місце.

ПЕРЕМОГА

У гри перемагає гравець, який першим добереться до поля 49.

УВАГА!

Щоб стати на поле 49 і виграти гру, гравець повинен викинути певну кількість очків на кубики, яка йому не вистарчає до фінішу. Якщо гравець викине іншу кількість очків, то він втрачає свій хід і може поспробувати щастя тільки при наступному ході.

Успіху!



Ludo

Amžius: nuo 4 metų
 Žaidėjų skaičius: 2–4
 Žaidimo laikas: 10–25 min.

Atveskite visas figūrėles į namelį. Saugokitės varžovų, kuriuos tikrai sutiksite savo kelyje. Kam geriau seksis mėtyti kauliuką?

Rinkinyje yra:

- 1 žaidimo lenta
- 1 kauliukas
- 16 keturių spalvų figūrėlių
- 1 žaidimo instrukcija



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Žaidimo lentą išskleiskite ten, kur žaisite.
2. Išsirinkite žaidimo figūrėlių rinkinį (rinkinys – vienos spalvos figūrėlės) ir pastatykite jas ant atitinkamos spalvos pradžios laukelio žaidimo lentoje.
3. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Toliau žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.

ŽAIDIMO EIGA

Norėdami savo žaidimo figūrėlę pastatyti ant pradžios laukelio, kauliuku turite išridenti „1“ tašką tam turite tris bandymus. Jei po trijų bandymų 1 taško išridenti nepavyksta, eilė žaisti tenka kitam žaidėjui.

Žaidimo metu meskite kauliuką ir perkeltite savo figūrėles per tiek laukelių, kiek taškų iškrito:

- Jei kauliuku išridenate 6 taškus, gaunate papildomą ėjimą ir galite paeiti su bet kuria savo ant žaidimo lentos esančia figūrėle.
- Jei savo žaidimo figūrėlę pastatėte ant pradžios laukelio ir vėl išridenate 1 tašką, galite rinktis – perkelti figūrėlę per 1 laukelį arba ant pradžios laukelio pastatyti dar vieną savo figūrėlę.
- Ant vieno laukelio vienu metu gali stovėti tik viena figūrėlė. Jei atsistojate ant laukelio, kuriame jau yra jūsų priešininko figūrėlė, šią priešininko figūrėlę numušate ir ji turi grįžti atgal į pradžios laukelį.
- Norėdami pastatyti savo figūrėlę ant laisvo finišo laukelio, turite išmesti tikslų taškų skaičių, kurio reikia, kad jūsų figūrėlė galėtų ten atsistoti. Ant finišo laukelių figūrėles galite statyti bet kokia tvarka. Jei neišridenate tikslaus taškų skaičiaus ir ant nei vieno iš finišo laukelių savo figūrėlės pastatyti negalite, o ant žaidimo lentos daugiau nėra jūsų figūrėlių, kurias galėtumėte perkelti į priekį, pralaidžiate ėjimą.

LAIMĖJIMAS

Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis sustatęs visas savo figūrėles ant finišo laukelių.
Sėkmės!



Gyvatės ir kopėčios



Amžius: nuo 4 metų

Žaidėjų skaičius: 2-4

Žaidimo laikas: 10-25 min.

Tapkite netikėtų veiksmo posūkių kupinų lenktyvių dalyviu. Jūsų kelyje pasitaisys langelių, tiek atitolinančių nuo tikslo, tiek leidžiančių greičiau pasiekti finišą. Kas taps laimėtoju?

Rinkinyje yra:

- 1 žaidimo lenta
- 4 žetonai
- 1 kauliukas
- Taisyklės



Lenktynės prasideda! Atverskite žaidimo lentą, pasirinkite žetonus ir išsiskaičiuokite, kuris pradės žaidimą. Netrukus išsiaiškinsite, kas taps laimėtoju!

Žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi.

ŽAIDIMAS:

- Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną spalvotą žetoną. Tuomet žetonai pastatomi ant pradžios laukelio, pažymėto skaičiumi „1“.
- Žaidėjai iš eilės meta kauliuką ir perkelia žetonus į priekį tiek laukelių, kiek taškų iškrito.
- Jei išridenate 6 taškus, perkėlę savo žetoną, ėjimą galite pakartoti.
- Kai kurie laukeliai yra laimingi ir į juos patekę jūsų žetonai gali būti perkelti į priekį per kelis laukelius (laimingi laukeliai: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Kiti laukeliai yra nelaimingi. Jei jūsų žetonas pateks į tokį laukelį, turėsite sugrįžti „gyvate“ atgal (nelaimingi laukeliai: 19, 25, 41, 46).
- Jei jūsų žetonas patenka į kito žaidėjo jau užimtą laukelį, savo žetoną turite perkelti atgal į laukelį, kuriame pradėjote ėjimą.

LAIMĖJIMAS

Laimi žaidėjas, kurio žetonas pirmasis pasiekia 49 laukelį.

PASTABA

Tam, kad patektumėte į 49 laukelį ir laimėtumėte žaidimą, turite išmesti tiksliai tokį skaičių, kiek trūksta iki paskutinio laukelio. Išmetę kitokį skaičių, palikite savo žetoną vietoje ir bandykite sėkmę kitą kartą.

Sėkmės!



Ludo

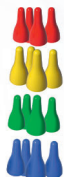


Vecums: 4+
Spēlētāju skaits: 2–4
Spēles ilgums: 10–25 min

Ved visas figūras uz māju. Uzmanieties no pretiniekiem, kurus noteikti satiksiet ceļā. Kam būs vairāk paveicies, metot kauliņus?

Komplektā ietilpst:

- Spēles laukums
- Metamais kauliņš
- 16 spēles figūras 4 krāsās
- Instrukcija

**SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI**

1. Nolieciet spēles laukumu izvēlētajā vietā.
2. Izvēlieties 4 vienādas krāsas spēles figūras un nolieciet tos tās pašas krāsas starta lauciņā.
3. Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Tad gājiens pāriet pie nākamā spēles dalībnieka, kurš atrodas pa kreisi no iepriekšējā spēlētāja.

SPĒLES GAITA

Lai ievadītu figūru spēlē, jāuzmet „1“. Dalībniekam ir 3 mēģinājumi. Ja spēles dalībniekam neizdodas uzmet „1“, gājiens pāriet pie nākamā spēles dalībnieka.

Metiet kauliņu un pārvietojiet figūras atbilstoši uzmetajam skaitam:

- Ja jūs uzmetāt „6“, jums tiek piešķirts papildus gājiens. Veiciet gājienu ar jebkuru savu uz spēles laukuma esošo spēles figūru.
- Ja jūsu figūra jau ir ievadīta spēlē, bet jūs vēlreiz uzmetāt „1“, jums ir divas iespējas: pārvirzīt figūru par 1 lauciņu uz priekšu vai ievadīt spēlē otru figūru.
- Vienā lauciņā var atrasties tikai viena spēles figūra. Ja jūsu spēles figūra ir nokļuvusi lauciņā, kur jau ir cita spēlētāja figūra, jūsu kauliņš paliek lauciņā, taču cita spēlētāja kauliņam jāatgriežas savā starta lauciņā.
- Lai spēles figūra nonāktu savā finiša vietā, jāuzmet precīzs punktu skaits, kāds nepieciešams, lai ieņemtu vienu no brīvajām vietām finišā. Vietas finišā nav obligāti jāieņem pēc kārtas. Ja jūsu uzmettais skaits neatbilst lauciņu skaitam, kāds ir nepieciešams, lai ieņemtu vietu finišā, bet uz spēles laukuma vairs nav jūsu spēles figūru, kurus varētu pārvirzīt par attiecīgu lauciņu skaitu, jūs izlaižat gājienu.

UZVARĒTĀJS

Lai uzvarētu, jums pirmajam jāaizved līdz finišam visus savus spēles kauliņus.

Lai veicas!



Čūskas un kāpnes



Vecums: 4+

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēles ilgums: 10-25 min

Pedalieties sacīkstēs, kas ir negaidītu likloču pilnas. Savā ceļā jūs saskarsieties ar laukiem, kas jūs attālina no mērķa, kā arī ļauj ātrāk sasniegt finišu. Kas būs uzvarētājs?

Komplektā ietilpst:

- Spēles laukums
- Četras spēles figūras
- Metamais kauliņš
- Instrukcija



Sacensība var sākties. Izklājiet spēles laukumu, izvēlieties spēles figūru un ar skaitāmpantiņu nosakiet, kurš sāks spēli. Drīz jūs uzzināsiet, kurš to pirmais pabeigs! Spēle turpinās pulksteņa rādītāju kustības virzienā.

SPĒLES GAITA:

- Katrs spēlētājs izvēlas vienu spēles figūru. Pēc tam nolieciet spēles figūras starta lauciņā, kas apzīmēts ar ciparu „1“.
- Spēlētāji secīgi ripina metamo kauliņu un pārvieto uz priekšu savu spēles figūru par uzņemto punktu skaitu.
- Ja uzmetat sešus punktus, uzreiz pēc spēles figūras pārvietošanas drīkst atkārtoti ripināt metamo kauliņu.
- Dažos lauciņos uzsmaida veiksmē, un jūs no tiem varat nogādāt spēles figūru vairākus lauciņus uz priekšu (tie ir lauciņi 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Citi lauciņi ir neveiksmīgi. Ja spēles figūra apstājas šādā lauciņā, tai jādodas atpakaļ pa norādīto līniju (tie ir lauciņi 19, 25, 41, 46).
- Ja jūsu spēles figūra apstājas lauciņā, kurā jau atrodas cita spēlētāja figūra, jums jāpārvieto sava spēles figūra atpakaļ uz lauciņu, no kura sākat šo gājieni.

UZVARĒTĀJS

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nogādājis savu spēles figūru 49. lauciņā.

PIEZĪME

Lai nonāktu 49. lauciņā un uzvarētu spēlē, jums ir jāuzmet precīzs punktu skaits finiša lauciņa sasniegšanai. Ja uzmetat citu punktu skaitu, izlaidiet šo gājieni, nepārvietojot savu spēles figūru, un centieties uzņemt vajadzīgo punktu skaitu nākamajā gājienā.

Lai veicas!



Reis ümber maailma



Vanus: 4+

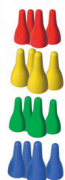
Mängijaid: 2–4

Mäng kestab: 10–25 min

Viige kõik nupud koju. Pöörake tähelepanu vastastele, keda teel kohtate. Kellel on rohkem õnne täringuvisetes?

Komplektis on:

- 1 mängulaud;
- 1 täring;
- 16 nelja värvi nuppu;
- 1 mängujuhend.



ETTEVALMISTUS

1. Ava mängulaud ja pane see mängupaika maha.
2. Vali neljast nupust koosnev komplekt ja pane nupud sama värvi stardialale.
3. Mängu alustab noorim mängija. Mängukord liigub edasi päripäeva.

MÄNGIMINE

Et saaksid oma nupuga minna stardiruudule, pead veeretama 1. Saad seda proovida kolm korda, enne kui mängukord järgmisele mängijale edasi liigub.

Mängulaual liikumiseks veereta täringut ja liiguta oma nuppu saadud täringusilmade arvu võrra edasi.

- Kui veeretad kuue, saad veel ühe käigu, mille jooksul võid mängulaual liigutada oma mis tahes nuppu.
- Kui oled nupuga juba stardiruudule liikunud ja veeretad uuesti ühe, võid nupuga ühe sammu võrra edasi liikuda või panna stardiruudule järgmise nupu.
- Korraga võib stardiruudul olla vaid üks nupp. Kui satud sinna ajal, mil sellel on mõne vastase nupp, oled vastase nupu kinni püüdnud ja see saadetakse tagasi stardialale.
- Selleks, et nupp jõuaks pesa, pead veeretama täpselt pesas oleva vaba ruuduni jäänud sammude jagu silmi. Võid pesa ruute täita mis tahes järjekorras. Kui veeretad sellise arvu silmi, millega nupp ei jõua pesas vaba ruuduni, ja sul ei ole mängulaual ka teisi nuppe, mida liigutada, jääd selle käigu vahele.

VÕIT

Võidab mängija, kes toob kõik oma nupud esimesena pesa.

Õnn kaasa!



Maod ja redelid



Vanus: 4+

Mängijaid: 2-4

Mäng kestab: 10-25 min

Võtke osa ootamatute pööretega võidujooksust. Kohtate oma teel nii välju, mis teid eesmärgist eemaldavad, kui ka selliseid, mis kiiremini eesmärki saavutada aitavad. Kes võidab?

Komplektis on:

- 1 mängulaud;
- 4 nuppu;
- 1 täring;
- 1 mängujuhend.



Võiduajamine sai just hoo sisse. Avage mängulaud, valige endale nupud ja otsustage, kes mängu alustab. Õige pea saab selgeks, kes jõuab esimesena finišisse! Mängukord liigub edasi päripäeva.

KUIDAS MÄNGIDA?

- Iga mängija valib endale ühe värvilise nupu. Seejärel panevad kõik oma nupu stardipaigale, millel on kirjas number 1.
- Mängijad veeretavad kordamööda täringut ja liiguvad oma nuppudega edasi saadud täringusilmade arvu võrra samme.
- Kui veeretad kuue, saad pärast oma käiku teha kohe veel ühe käigu.
- Mängulaul on mõni õnnekoht, kuhu maandudes saad oma nuppu mitu sammu edasi liigutada. (Õnnekohad on 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, ja 40).
- Samas on ka mõni õnnetu koht. Kui neile satud, pead tagasi liikuma. (Õnnetud kohad on 19, 25, 41 ja 46).
- Kui su nupp maandub kohal, kus juba on keegi su mängukaaslastest, pead minema tagasi kohale, kust selle käigu ajal liikuma hakkasid.

VÕIT

Võidab mängija, kes jõuab oma nupuga esimesena numbrini 49.

NB!

49-ni jõudmiseks ja mängu võitmiseks pead veeretama täpselt nii mitu täringusilma, mitme sammu kaugusel oled viimasest numbrist. Kui saad teise tulemuse, pead oma nupu paigale jätma ja ootama järgmise käiguni, mil saad uuesti proovida.

Õnn kaasa!

