

UA

ЛУДО

Вік: 4+

Гравці: 2-4

Час гри: 10-25 хв.



приведіть всі пішаки 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!



СОБАЧІ ГОНКИ

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 кубуку.
- Якщо гравець викине на кубуку „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, 27, 41, 47).
- Якщо гравець стане на поле, яке займає інший гравець, то він повинен повернутись на своє попереднє місце.



ПЕРЕМОГА

Den som först kommer till ruta 49 vinner spelet.

УВАГА!

Щоб стати на поле 49 і виграти гру, гравець повинен викинути певну кількість очків на кубуку, 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!