



Лудо

UA

Приведіть усі фішки в дім. Стежте за суперниками, з якими вам доведеться зійтися на шляху. Кому посміхнеться удача?

У комплекті:

- ігрове поле;
- гральний кубик;
- 16 фішок чотирьох кольорів;
- інструкція.



Мета гри

Мета гри — привести всі свої фішки у дім.



Підготовка до гри

1. Розмістіть ігрове поле там, де ви будете грати.
2. Оберіть 4 фішки одного кольору та поставте їх на базу відповідного кольору.
3. Першим ходить наймолодший гравець. Далі хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Гра

Щоби фішка вийшла з бази, ви маєте викинути «1» на кубик. У вас є три спроби. Якщо вам не вдалося викинути «1» — хід переходить до наступного гравця.

Коли фішка вийшла з бази, розмістіть її у клітинці зі стрілкою.

Ця стрілка показує напрям руху.

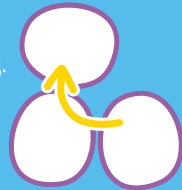
Кидайте гральний кубик та переставляйте фішку на стільки клітинок, скільки очок випало на кубик.

- Якщо у свій хід ви викинули «6» — будь-яка ваша фішка на полі може зробити ще один хід.
- Якщо ви вже виставили фішку на поле і знову викинули «1», то можете обирати: пересунути фішку на одну клітинку або вивести з бази ще одну фішку.
- Фішки не можна забирати, але в клітинці може стояти лише одна фішка. Якщо ваш хід завершується на клітинці, де вже стоїть інша фішка, — відступіть на одну клітинку назад.
- На полі є особливі клітинки:



Ви зупинилися дорогою, щоб скуштувати морозива. Пропустіть хід.

Друг підкинув вас додому. Ви можете ще раз кинути гральний кубик.



- Шлях до дому лежить через клітинки, що розміщені перед базою, з якої ви почали гру.
- Перемістити фішку в дім можна, лише якщо ви викинете рівно стільки очок, скільки клітинок залишилося між фішкою та домом. Якщо ви не викинули потрібну кількість і у вас немає фішки, яка може пройти таку кількість клітинок, ви пропускаєте хід.

Перемога

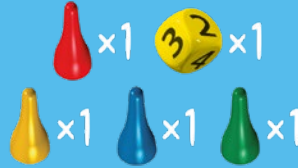
Виграє той, хто перший перемістить усі свої фішки в дім.

змії та драбини

Змагайтеся в перегонах, сповнених несподіваних поворотів. На вас чекають особливі клітинки, які або допоможуть швидше дістатися фінішу, або змусять повернутися. Хто ж переможе?

У комплекті:

- ігрове поле;
- гральний кубик;
- 4 фішки;
- інструкція.



Перегони почалися. Розкладіть поле, оберіть фішку та визначте, хто ходить першим, за допомогою лічилки: Хто найшвидше добіжить? Ми дізнаємось за мить! Далі хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Гра

- Кожний гравець обирає фішку. Потім ставить її на стартову клітинку.
- Гравці по черзі кидають гральний кубик та переставляють фішки на стільки клітинок, скільки очок випало на кубіку.
- Той, хто викинув «6», має додатковий хід.



- Деякі клітинки приносять удачу і дозволяють гравцю пройти вперед (клітинки із зеленими стрілками).

- Деякі клітинки лише заважають та змушують гравця повернутися (клітинки із червоними стрілками).



- Якщо фішка зупинилася на клітинці, де вже стоїть фішка іншого гравця, її треба повернути назад на ту клітинку, де вона була.



Перемога

Перемагає той, хто першим досягне фінішу.