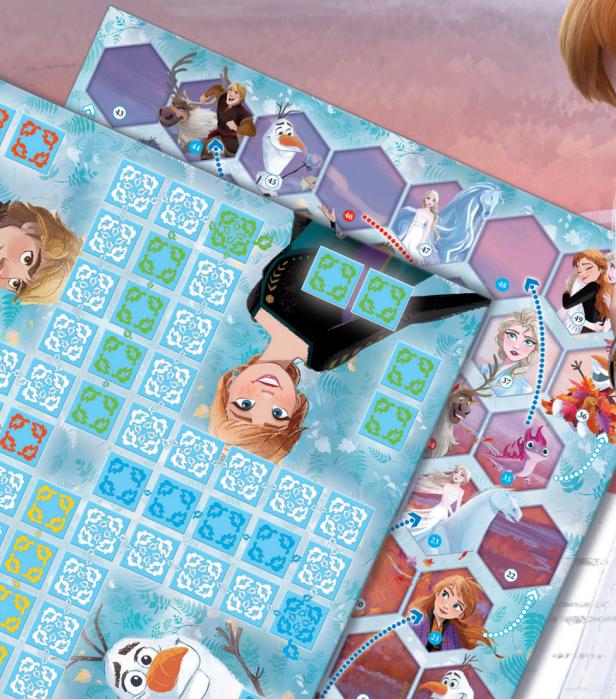


From the Movie



1 Ludo CHIŃCZYK

2 Snakes & ladders WĘŻE I DRABINY



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 вдається викинути „1“, то черга переходить до наступного гравця.

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

- 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 кубику „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 дозволяють швидше дістатися до мети. Хто стане переможцем?

Вміст коробки:

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



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

ГРА:

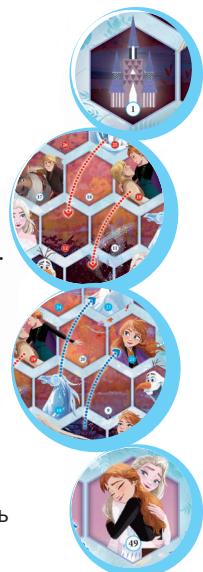
- Кожний з гравців вибирає свій колір пішки. Потім встановлює пішку на стартовому полі, визначеному номером „1“.
- Гравці по черзі кидають кубиком гри і переміщуються на стільки ходів - скільки очків випало на кубику.
- Якщо гравець викине на кубику „6“, то має право ще раз кинути кубиком.
- Дякіл поля щасливі для гравців і переносять їх на декілька ходів вперед (це поля під номером: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Дякіл 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 грі перемагає гравець, який першим добереться до поля 49.

УВАГА!

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



Успіху!



©Disney