

ВЕСЕЛЫЕ ХОДИЛКИ для мальчиков: 4 в 1

В этом наборе каждый мальчишка найдет 4 веселых игры! Он сможет отправиться в космическое приключение, прогуляться с динозаврами, посетить дом с привидениями, и проехать по строящейся дороге! В каждой игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Эти игры идеально подойдут для мальчиков от 4 лет, их друзей и родителей.

Состав:

- 4 игровых поля: «Прогулка с динозаврами», «Весёлая стройка», «Дом с привидениями», «Космическое приключение»;
- 4 разноцветных фишки;
- 2 шестигранных кубика;
- правила игр.

Подготовка к игре

- Выберите поле, на котором вы будете играть.
- Договоритесь, кто какой фишкой играет, и поставьте их на поле «Старт».
- Для всех игр, кроме «Прогулки с динозаврами» вам понадобится 1 кубик. Для «Прогулки с динозаврами» – 2 кубика.
- Чтобы решить, кто ходит первым, бросьте по очереди кубик. У кого выпадет больше очков, тот и начинает! Затем ход переходит соседу слева (по часовой стрелке).

Приключения начинаются, желаем веселой игры!

ИГРА «ПРОГУЛКА С ДИНОЗАВРАМИ»

Вам повезло очутиться в Юрском периоде. Отправьтесь в путешествие, чтобы быстрее всех добраться до яиц динозавров!

Ход игры

Бросайте по очереди сразу 2 кубика. Складывайте выпавшие значения и передвигайте свои фишки на это количество клеток.

- Если ваша фишка попадает на клетку, где уже стоит фишка другого игрока, то он возвращается назад на ту клетку, с которой вы начали этот ход.

Пример: ваша фишка стоит на клетке № 28, и вам выпали на кубиках числа 2 и 3 = 5. Совершая ход, вы перемещаете свою фишку на клетку № 33, на которой уже стоит желтая фишка. В этот момент желтая фишка перемещается на клетку № 28, а вы оставляете свою фишку на клетке № 33.

- Если ваша фишка попадает на клетку красного цвета, вы пропускаете ход.

Внимание: если в конце игры, на вашем кубике выпало больше шагов, чем осталось пройти до финиша, передвиньте фишку до конца поля и вернитесь назад на лишнее количество шагов.

Пример: вы стоите на клетке № 37, а на кубиках выпадают числа 5 и 1 = 6. Вам нужно сделать четыре шага до финиша, а затем вернуться на два шага назад и остановиться на клетке № 39. В следующий ход вам нужно выбросить на кубиках сумму чисел равную 2, чтобы победить.

Конец игры

Побеждает игрок, чья фишка быстрее остальных остановится на клетке «Финиш». Теперь вы можете забрать яйцо динозавра!

ИГРА «КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

Садитесь за штурвал ракеты и на всей скорости мчитесь вперёд, чтобы быстрее всех приземлиться на неизведанную планету!

Ход игры

Бросайте кубик по очереди и передвигайте свои фишки на то количество шагов, которое выпало на кубике.

- Если вы остановились на клетке с метеоритом – сделайте манёвр уклонения! Вернитесь на две клетки назад.
- Если вы остановились на клетке с астероидом – пропустите ход, чтобы починить свою ракету после столкновения.
- Если вы остановились на клетке с летающей тарелкой – перенеситесь вперед на три клетки с помощью инопланетян.

Внимание: если в конце игры, на вашем кубике выпало больше шагов, чем осталось пройти до финиша, передвиньте фишку до конца поля и вернитесь назад на лишнее количество шагов.

Конец игры

Побеждает игрок, который первым доберется до клетки «Финиш» и остановится на ней, сделав точное количество шагов.

ИГРА «ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ»

Исследуйте старинный дом, в котором живут летучие мыши и приведения! Быстрее всех доберитесь до загадочной башни.

Ход игры

По очереди бросайте кубик и перемещайтесь по полю на то количество шагов, которое выпало на грани кубика.

- Если ваша фишка остановилась на клетке с лестницей, можете смело подниматься вверх к дружелюбному приведению!
- Если ваша фишка остановилась на клетке с летучей мышью, вам придется вернуться вниз, чтобы она вас не покусала.

Внимание: если в конце игры, на вашем кубике выпало больше шагов, чем осталось пройти до финиша, передвиньте фишку до конца поля и вернитесь назад на лишнее количество шагов.

Конец игры

Вы победите, если быстрее всех окажетесь в загадочной башне, добравшись до клетки «Финиш».

ИГРА «ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ»

Поспешите добраться до конца дороги, но учтите, что на ней ведутся ремонтные работы!

Ход игры

Бросайте кубик по очереди и передвигайтесь по полю то количество шагов, которое выпало на грани кубика.

- Если в конце хода ваша фишка остановилась на клетке с зеленой стрелочкой, переместите фишку вперед по стрелочке.
- Если ваша фишка остановилась на клетке с красной стрелочкой, возвращайте фишку назад по стрелочке.

Конец игры

Побеждает игрок, чья фишка первой пройдет клетку «Финиш».