

**14002M**
**(GR) ΜΑΓΝΗΤΙΚΟ ΦΙΔΑΚΙ &ΓΚΡΙΝΙΑΡΗΣ - ΟΔΗΓΙΕΣ**

**ΦΙΔΑΚΙ**
**Σκοπός του παιχνιδιού**

Ο παίκτης που θα τοποθετήσει το πιόνι του στο τετράγωνο με τον αριθμό 100 είναι ο νικητής!

**Προετοιμασία**

Κάθε παίκτης διαλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο τετράγωνο με τον αριθμό 1 που είναι η αφητηρία.

**Πώς παίζεται το παιχνίδι**

Οι παίκτες με τη σειρά ρίχνουν το ζάρι. Πρώτος ξεκινά ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι. Οι υπόλοιποι παίκτες παίζουν ακολουθώντας τη φορά των δεικτών του ρολογιού.

Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι και ξεκινώντας από το τετράγωνο με τον αριθμό 1 μετακινεί το πιόνι του στα αριθμημένα τετράγωνα σύμφωνα με τον αριθμό που έφερε στο ζάρι.

**Σκάλες**

Αν το πιόνι ενός παίκτη καταλήξει στο κάτω μέρος της σκάλας, μπορεί να «σκαρφαλώσει» και να φθάσει στο τετράγωνο που βρίσκεται στην κορυφή της σκάλας.

**Ζωηρά φιδάκια**

Αν το πιόνι ενός παίκτη καταλήξει στο κεφάλι του φιδιού, τότε γλιστρά και φθάνει στην ουρά του.

**Τέλος παιχνιδιού**

Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο τετράγωνο με τον αριθμό 100 είναι ο νικητής!

**ΓΚΡΙΝΙΑΡΗΣ**

**Σκοπός του παιχνιδιού**

Να είσαι ο πρώτος παίκτης που θα οδηγήσεις γρηγορότερα τα τέσσερα πιόνια σου στους 4 κύκλους τερματισμού του αντίστοιχου χρώματος.

**Προετοιμασία του παιχνιδιού**

Κάθε παίκτης διαλέγει τέσσερα πιόνια του ίδιου χρώματος και τα τοποθετεί στην αντίστοιχη βάση με το χρώμα που έχει επιλέξει.

**Πώς παίζεται το παιχνίδι**

Οι παίκτες με τη σειρά ρίχνουν το ζάρι. Πρώτος ξεκινά ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι. Η σειρά των παικτών είναι αυτή της φοράς του ρολογιού. Κάθε παίκτης πρέπει να φέρει στο ζάρι τον αριθμό 6 για να βγάλει ένα πιόνι του από τη βάση.

Στη συνέχεια ξαναρίχνει το ζάρι και μετακινεί το πιόνι του πάνω στους κύκλους του ταμπλό, σύμφωνα με τον αριθμό που έφερε στο ζάρι, ξεκινώντας από τον πρώτο κύκλο που δείχνει το βέλος που έχει το χρώμα της βάσης που έχει επιλέξει. Οι παίκτες που έχουν περισσότερα από ένα πιόνια σε κίνηση, μπορούν να επιλέξουν το πιόνι που θα μετακινήσουν.

Σε οποιοδήποτε σημείο της διαδρομής αν ο παίκτης φέρει στο ζάρι 6, ξαναπαίζει. Με το 6 ο παίκτης μπορεί ή να βγάλει ένα πιόνι του από τη βάση του, εφόσον ο πρώτος κύκλος στην αρχή της διαδρομής είναι ελεύθερος ή να μετακινήσει ένα πιόνι που είναι ήδη εκτός της βάσης, 6 κύκλους.

Ο παίκτης προχωρά κάθε πιόνι του τόσους κύκλους όσους αντιστοιχούν στον αριθμό που έφερε στο ζάρι. Τα πιόνια μπορούν να περάσουν πάνω από άλλα πιόνια για να μετακινηθούν σύμφωνα με τον αριθμό που έφερε ο παίκτης στο ζάρι.

Αν ο παίκτης μετακινώντας το πιόνι του καταλήξει στον ίδιο κύκλο που βρίσκεται ήδη το πιόνι ενός άλλου παίκτη, τότε «αιχμαλωτίζει» το πιόνι του αντιάλου του και το στέλνει πίσω στη βάση του. Ο αντίπαλος παίκτης πρέπει να φέρει στο ζάρι τον αριθμό 6, για να βγάλει αυτό το πιόνι του από τη βάση. Κάθε παίκτης δεν μπορεί να βάλει στον ίδιο κύκλο δύο πιόνια του ίδιου χρώματος. Κάθε κύκλος πρέπει να έχει μόνο 1 πιόνι.

Όταν το πιόνι ολοκληρώσει ένα γύρο πάνω στο ταμπλό, μπαίνει στην τελική ευθεία με τους 4 αριθμημένους κύκλους τερματισμού. Κάθε πιόνι μπορεί να τοποθετηθεί σ’ έναν κύκλο τερματισμού, αν ο παίκτης φέρει τον ακριβή αριθμό στο ζάρι. Εάν ο παίκτης δεν φέρει στο ζάρι τον αριθμό που χρειάζεται, μπορεί να μετακινήσει ένα άλλο πιόνι του προς μια ελεύθερη θέση, διαφορετικά χάνει τη σειρά του.

**Τέλος παιχνιδιού**

Ο παίκτης που θα τοποθετήσει πρώτος και τα 4 πιόνια του στους κύκλους τερματισμού κερδίζει το παιχνίδι.

**(BG) ЗМИИ И СЪЛБИ &НЕ СЕ СЪРДИ, ЧОВЕЧЕ - УПЪТВАНЕ**

**ЗМИИ И СЪЛБИ**

**Цел на играта**

Играчът, който пръв достигне с пионката си квадратче 100, е победител!

**Подготовка**

Всеки играч избира пионка и я поставя на старта (квadratче 1).

**Как се играе?**

Играчите по реда си хвърлят зара. Първи започва този играч, който хвърли най-голямо число. Останалите играчи се изреждат след него в посока по часовниковата стрелка. Всеки играч хвърля зара и започвайки от квадратче номер 1, придвижва пионката си по номерираните квадратчета, съответно на номера, който е хвърлил със зара.

**Сълби**

Ако пионката на някой играч попадне върху долната част на сълба, той може да „се покатери“ до квадратчето, намиращо се на другия и край.

**Змии**

Ако пионката на някой играч попадне върху главата на змия, той „се подхлъзва“ и се връща до квадратчето, намиращо се на опашката и.

**Край на играта**

Играчът, който първи достигне го квадратче 100 е победител!

**НЕ СЕ СЪРДИ, ЧОВЕЧЕ!**

**Цел**

Победител е този играч, който първи успее да прибере 4-те си пионки в 4-те крайни кръга от съответния цвят.

**Подготовка**

Всеки играч избира 4 пионки от един и същи цвят и ги поставя на базата със същия цвят.

**Как се играе?**

Всички играчи подред хвърлят зара. Пръв започва играчът, който хвърли най-голямо число. Останалите играчи се изреждат след него по посока на часовниковата стрелка. Всеки играч трябва да хвърли числото 6 , за да извади пионка от базата. След това отново хвърля зара и премества пионката по кръговете на таблото, съгласно числото, което е изкарал със зара. Започва от първия цветен кръг, означен със стрелка. Играчите, които имат повече от една пионка в движение, могат да изберат, коя пионка да придвижат.

По време на движение, ако някой играч хвърли 6 със зарчето, играе отново. Шестицата му дава право да изкара още една пионка от базата, ако първото кръгче със стрелката до съответната база е свободно, или да придвижи с 6 полета напред пионка, която вече е в игра.

Играчът придвижва своята пионка толкова кръгчета, колкото показва числото от хвърления зар. При придвижване пионките имат право да прескачат другите пионки, за де се придвижат до съответното поле.

Ако играчът, премествайки своя пионка се озове на кръгче, на което се намира друга пионка, той го превзема и връща пионката на противника обратно в базата. Неговият противник трябва да хвърли шестица със зарчето, за да извади отново пионката от базата. Играчите не могат да слагат на едно кръгче две пионки от един и същи цвят. На всяко кръгче трябва да има само по една пионка.

Когато пионката направи една цяла обиколка на таблото, преминава в крайния стадий с 4 номерирани кръгчета. За да влязат пионките в крайните кръгчета, играчът трябва да хвърли точно число със зара. Ако играчът не хвърли необходимото число, може да придвижи друга своя пионка или да пропусне реда си.

**Край на играта**

Играчът, който пръв успее да сложи четирите си пионки на крайните кръгчета, е победител.

**(RO) JOC MAGNETIC ȘERPI ȘI SCĂRI & LUDO - INSTRUCȚIUNI**

**ȘERPI ȘI SCĂRI**

**Scopul jocului**

Jucătorul care va aduce pionul sau primul pe poziția numărul 100, este câștigător!

**Pregătirea jocului**

Fiecare jucător își alege un pion și îl pune pe poziția numărul 1 care este punctul de pornire.

**Cum jucați**

Fiecare jucător pe rând va arunca zarul. Jucătorul cu numărul cel mai mare aruncat va începe jocul iar ceilalți jucători vor urma în sens orar.

Fiecare jucător va arunca cu zarul și începe de la poziția nr. 1 mutând pionul atâtea poziții cate sunt indicate de zarul aruncat.

**Scările**

Daca pionul jucătorului cade pe capătul inferior al unei scări atunci el se poate “cațără” până la poziția din capătul superior al scării.

**Șerpi**

Daca pionul unui jucător pica pe capul unui șarpe atunci el trebuie sa alunece până pe poziția de la coada șarpelui.

**Sfârșitul jocului**

Jucătorul care ajunge primul pe poziția 100, câștigă!

**LUDO**

**Scopul jocului**

Scopul este acela de a aduce 4 pionii de aceeași culoare pe cele 4 poziții de aceeași culoare de la punctul de sfârșit.

**Pregătirea jocului**

Fiecare jucător își alege 4 pionii de aceeași culoare si ii pune pe baza cu culoarea corespunzătoare.

**Cum jucați**

Jucătorii, pe rând, arunca zarul. Jucătorul care arunca zarul cel mai mare începe jocul. Ceilalți jucători urmează în sens orar. Jucătorul trebuie sa arunce cu zarul numărul 6 pentru a putea ieși cu pionul din baza.

Apoi, arunca zarul din nou si muta pionul pe placa atâtea poziții cate indica zarul aruncat încerpând de pe poziția marcata cu o săgeata de aceeași culoare cu baza pe care a ales-o. Jucătorul care are mai mult de un pion pe placa are dreptul de a alege care pion sa îl mute.

Daca arunca 6 cu zarul, mai arunca o data. Când jucătorul arunca un 6 el poate alege fie sa scoată un alt pion din baza daca prima poziție marcata cu săgeata de aceeași culoare cu baza este goala, fie sa mute un pion care este deja pe placa cu 6 poziții.

Jucătorul muta pionul sau atâtea poziții cate indica zarul aruncat. Pionii pot “trece peste” alți pionii astfel încât sa se mute atâtea poziții câte indica zarul.

Dacă un pion pica pe o poziție unde deja este pionul unui adversar atunci el “capturează” pionul adversarului și îl trimite înapoi în baza. Atunci, adversarul trebuie să arunce un 6 pentru a putea să scoată pionul din baza înapoi pe placă. Jucătorii nu pot pune doi pionii de aceeași culoare pe aceeași poziție. Fiecare poziție poate tine doar un pion.

Când un pion își completează tura în jurul plăcii atunci el intra în linia cu cele 4 poziții de la punctul de sfârșit. Fiecare pion trebuie sa pice pe o singura poziție din cele 4 ale punctului de sfârșit aruncând cu zarul numărul exact pentru a ajunge pe poziția respectiva. Dacă jucătorul nu aruncă cu zarul numărul dorit, atunci el poate ori sa mute alt pion pe o poziție libera sau sa sară rândul.

**Sfârșitul jocului**

Jucătorul care ajunge primul cu cei 4 pionii ai săi de aceeași culoare pe cele 4 poziții de aceeași culoare ale punctului de sfârșit, câștiga jocul.

**(GB) MAGNETIC SNAKES & LADDERS GAME & LUDO GAME - INSTRUCTIONS**

**LUDO**

**Aim of the game**

To be the first player to get your 4 color pawns to the 4 numbered spaces of the same color, at the end point.

**Game Set Up**

Every player chooses four pawns of the same color and places them at the respective color base.

**How to play the Game**

The players, in turns, throw the die. The player with the highest number thrown, starts first. The rest players play following a clockwise direction. A player must throw a 6 on the die, so that he is able get a pawn off his base.

Then, he throws the die again and moves his pawn on the board as many spaces as indicated in the die, starting from the space marked with an arrow of the same color with the base he has chosen. The players who have more than one pawns moving around the board, have the right to choose which pawn to move.

Snake

If a player throws a 6 on the die, he plays again. When player throws a 6, he can either get a pawn off his base, provided that the first space with the same color arrow is empty, or move a pawn already being around the board, 6 spaces. The player moves his pawns as many spaces as indicated in the die. The pawns can “move over” other pawns, so that they move the exact number of spaces indicated by the die.

Snake

If a player’s pawn lands on a space on which an opponent’s pawn is already there, then he “captures” the opponent’s pawn and sends it back to base. Then, the opponent must throw a 6, in order to get this pawn off the base again. Players cannot land 2 pawns of the same color, on the same space. Each space must have only one pawn.

When a pawn completes its round around the board, then it enters the line with the 4 ending numbered spaces. Every pawn must land on one space only at the ending line, provided that the player has thrown the exact number on the die. If the player does not throw the desired number on the die, then he may either move another pawn towards a free space or lose his turn.

**End of the Game**

The player who will place first his 4 pawns at the ending line with the 4 numbered spaces, wins the game.

**SNAKES & LADDERS**

**Aim of the game**

The player who will get his pawn first to the space with number 100, is the winner!

**Game Set up**

Every player picks up a pawn and places it on the space number 1, which is the starting point.

**How to play the Game**

Each player in turns, throw the die. The player with the highest number thrown starts the game and the rest players play following a clockwise direction. Every player throws the die and starts from space No 1, moving his pawn as many numbered spaces as indicated by the number thrown in the die.

**Ladders**

If a player’s pawn lands on a space at the bottom of a wooden ladder, then he can “climb up” at the space being the top of the ladder.

**Snakes**

If a player’s pawn lands on a space featuring the head of a snake, then, he must slide down to the space featuring his tail.

**End of the Game**

The player who will get first to space No 100, is the winner!