

Παίкτες: 2-4
Ηλικία: 5+

Φιδάκι & Γκρινιάρης travel! ΟΔΗΓΙΕΣ

ΓΚΡΙΝΙΑΡΗΣ

Περιχόμενα

1 ταμπλό σε δύο τμήματα
16 πιόνια σε 4 διαφορετικά χρώματα
1 ζάρι σε διάφανη περιστρεφόμενη μπάλα
Φυλλάδιο οδηγιών

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.

Πως 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 παίкτες 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 κινηθούν 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 «αιμαλωτίζει» το πιόνι του αντιπάλου 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.

Игpачи: 2-4
Възраст:5+

HE CE СЪРДИ

Съдържание:

1 табло от две части

16 пионки в 4 различни цвята

1 зар с прозрачна въртяща се топка

Упътване

Цел на играта

Победител е този играч, който първи успее да придвижи 4-те пионки в 4-те крайни кръга от същия цвят.

Подготовка

Всеки играч си избира четири пионки от един и същи цвят и ги слага на базата със същия цвят като избраните пионки.

Как се играе

Играчите по реда си хвърлят зара. Първи започва играчът, който хвърли най-голямо число със зара. След това играчите се редуват по часовниковата стрелка. Всеки играч трябва да хвърли числото 6 със зара, за да изкара пионка от базата. След това отново хвърля зара и премества пионката върху кръговете на таблото, съгласно числото хвърлено от зара. Започва от първия кръг, който показва стрелката с еднакъв цвят като този на базата. Играчите, които имат повече от една пионка в движение може да изберат коя пионка да преместят.

По време на движение ако някой играч хвърли числото 6 със зара може да изкара една пионка от базата, ако първото кръгче в началото е свободно или да придвижи една пионка, която вече е в игра, 6 кръгчета.

Играчът придвижва своята пионка толкова кръгчета, колкото показва числото от хвърления зар. Пионките могат да преминат над другите пионки, за да се придвижат съгласно числото хвърлено от зара.

Ако играчът премествайки своята пионка се озове на кръгче, на което се намира друга пионка, той я завзема и връща пионката на противника обратно в базата. Неговият противник трябва да хвърли числото 6 със зара, за да извади пионката отново от базата. Играчите не могат да сложат на едно кръгче две пионки от един и същи цвят. Във всяко кръгче трябва да има само 1 пионка.

Когато пионката направи един кръг на таблото, преминава в краен стадий с 4 номерирани крайни кръгчета. За да влязат пионките в крайните кръгчета играчът трябва да хвърли точно число от зара, колкото са кръгчетата. Ако играчът не улучи със зара числото, което се нуждае, може да премести друга пионка на едно свободно кръгче или да изгуби реда си.

Край на играта

Играчът, който първи сложи и 4-те си пионки на крайните кръгчета е победител на играта!

Jucători: 2-4

Vârsta:5+

ȘERPI ȘI SCĂRI & LUDO călătorește! INSTRUCȚIUNI

LUDO

Conține:

1 placă în 2 secții

16 pioni de 4 culori diferite

1 zar inclus intr-o minge transparenta ce se învâрте

Instrucțiuni

Scopul jocului

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

Pregătirea jocului

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

Cum jucați

Jucătorii, pe rând, învâрт mingea transparenta pentru a "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 începând 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 cate indica zarul. Daca 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 sa arunce un 6 pentru a putea sa scoată pionul din baza înapoi pe placa. Jucătorii nu pot pune doi pioni 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. Daca jucătorul nu arunca 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 pioni ai săi de aceeași culoare pe cele 4 poziții de aceeași culoare ale punctului de sfârșit, câștiga jocul.

Игpачи: 2-6

Възраст: 5+

ЗМИ И СЪЛБИ

Съдържание

1 табло от две части

6 пионки с различен цвят

1 зар в прозрачна въртяща се топка

Упътване

Цел на играта:

Играчът, който първи успее да сложи своята пионка на квадратче 96 е победител!
Подготовка
Всеки играч си избира по една пионка и я слага на квадратчето с число 1 от където започва играта.
Как се играе:
Играчите по реда си завъртат топката, за да получат число от зара. Първи започва този играч, който хвърли най-голямо число от зара. Останалите играчи играят следвайки посоката на часовниковата стрелка.

Всеки играч завърта топката, за да хвърли зара и започвайки от квадратче с числото 1, придвижва своята пионка по номерираните квадратчета съгласно числото от хвърления зар.

Дървени стълби
Ако пионката на един от играчите се озове в долната част на дървената стълба, може да се „покатери“ и да достигне на квадратчето, което се намира на върха на стълбата.

Змии

Ако пионката на един играч се озове на главата на змия, той се подхлъзва по нея и се озовава на опашката!

Край на играта
Играчът, който първи достигне до квадрат с число 96 е победител!

Players: 2-4

Age:5+

SNAKES & LADDERS & LUDO travel! INSTRUCTIONS

LUDO

Contents

1 board in 2 sections

16 pawns in 4 different colors

1 die included in a transparent spinning ball

Instructions

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. 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. 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.

Παίкτες: 2-6
Ηλικία: 5+

Φιδάκι & Γκρινιάρης travel! ΟΔΗΓΙΕΣ

Съдържание

1 таμπλό σε δύο τμήματα

6 πιόνια διαφορετικού χρώματος

1 ζάρι σε διάφανη περιστρεφόμενη μπάλα

Φυλλάδιο Οδηγιών

Цел на играта:

Играчът, който първи успее да сложи своята пионка на квадратче 96 е победител!
Подготовка
Всеки играч си избира по една пионка и я слага на квадратчето с число 1 от където започва играта.
Как се играе:
Играчите по реда си завъртат топката, за да получат число от зара. Първи започва този играч, който хвърли най-голямо число от зара. Останалите играчи играят следвайки посоката на часовниковата стрелка.

Змии

Ако пионката на един от играчите се озове в долната част на дървената стълба, може да се „покатери“ и да достигне на квадратчето, което се намира на върха на стълбата.

Змии

Ако пионката на един играч се озове на главата на змия, той се подхлъзва по нея и се озовава на опашката!

Край на играта

Играчът, който първи достигне до квадрат с число 96 е победител!

Съдържание

1 таμπλό σε δύο τμήματα

6 πιόνια διαφορετικού χρώματος

1 ζάρι σε διάφανη περιστρεφόμενη μπάλα

Φυλλάδιο Οδηγιών

Цел на играта:

Играчът, който първи успее да сложи своята пионка на квадратче 96 е победител!
Подготовка
Всеки играч си избира по една пионка и я слага на квадратчето с число 1 от където започва играта.
Как се играе:
Играчите по реда си завъртат топката, за да получат число от зара. Първи започва този играч, който хвърли най-голямо число от зара. Останалите играчи играят следвайки посоката на часовниковата стрелка.

Змии

Ако пионката на един от играчите се озове в долната част на дървената стълба, може да се „покатери“ и да достигне на квадратчето, което се намира на върха на стълбата.

Змии

Ако пионката на един играч се озове на главата на змия, той се подхлъзва по нея и се озовава на опашката!

Край на играта

Играчът, който първи достигне до квадрат с число 96 е победител!

Съдържание

1 таμπλό σε δύο τμήματα

6 πιόνια διαφορετικού χρώματος
1 ζάρι σε διάφανη περιστρεφόμενη μπάλα
Φυλλάδιο Οδηγιών

Цел на играта:

Играчът, който първи успее да сложи своята пионка на квадратче 96 е победител!
Подготовка
Всеки играч си избира по една пионка и я слага на квадратчето с число 1 от където започва играта.
Как се играе:
Играчите по реда си завъртат топката, за да получат число от зара. Първи започва този играч, който хвърли най-голямо число от зара. Останалите играчи играят следвайки посоката на часовниковата стрелка.

Змии

Ако пионката на един от играчите се озове в долната част на дървената стълба, може да се „покатери“ и да достигне на квадратчето, което се намира на върха на стълбата.

Змии

Ако пионката на един играч се озове на главата на змия, той се подхлъзва по нея и се озовава на опашката!

Край на играта

Играчът, който първи достигне до квадрат с число 96 е победител!