

Настольная игра для 2-4 игроков

Содержание игры:

- 1 игровое поле
- 1 кубик
- 16 фишек четырех цветов
- правила игры

Цель игры:

Провести все свои четыре фишки по контуру рисунка дорожек кружков белого цвета и поставить их на кружки цвета своих фишек на внутренней дорожке (в домике), которые ближе к центру игрового поля. Выигрывает тот, кто сделает это первым. Остальные игроки продолжают игру, пока тоже не разместят свои фишки в домике.

Правила игры:

Каждый участник игры должен взять фишки одного цвета и установить их на кружках того же цвета (обозначенных буквой В), расположенных в углу игрового поля.

Каждый игрок бросает кубик. Тот, у кого на кубике выпало наибольшее количество очков начинает игру. У каждого игрока есть три попытки выбросить на кубике число шесть. Если игроку это удастся, то он размещает свою фишку на поле старта, обозначенное стрелкой. Если не удастся, то ход переходит к следующему игроку.

Когда у игрока выпадает число шесть на кубике, он ставит свою фишку на поле старта, бросает кубик еще раз и переставляет свою фишку вперед на столько клеток, сколько очков выпало на кубике.

Если у игрока на кубике выпадает 6, то он должен

вводить в игру свою вторую фишку. Он ставит ее на поле старта и бросает кубик еще раз. Следующей надо перемещать фишку, которая находится на поле старта. Если фишка при очередном ходе попадает на кружок, занятый фишкой противника или самого игрока, то фишка противника или самого игрока снимается с поля и возвращается на исходную позицию (ее надо поместить туда, где она находилась в начале игры).

Если все фишки игрока уже помещены на игровое поле, и у него выпадает шесть на кубике, он решает какой фишкой ходить и бросает кубик еще раз.

Перемещая свою фишку игрок может перепрыгивать и через свои фишки, и через фишки противника.

Если после перемещения фишка останавливается на кружке, занятом другой фишкой, то фишка стоящая на кружке убирается с поля и помещается обратно на кружки своего цвета (обозначенных буквой B), расположенных в углу игрового поля.

Выбывшие из игры фигуры, могут вернуться в игру только тогда, когда у игрока на кубике выпадает число шесть.

Фишка, прошедшая по контуру рисунка дорожек кружков белого цвета, попадает в домик (на цветные кружки в центре игрового поля). Сколько бы времени это не заняло, игроку надо выбросить на кубике равное число очков, чтобы попасть в домик (на поля "a,b,c,d"). Если выпадает большее число, чем необходимо, то игрок не перемещает свою фишку, а ждет следующего хода. Игрок, все фишки которого первыми попадают в домик, побеждает.

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.dinotoys.cz

