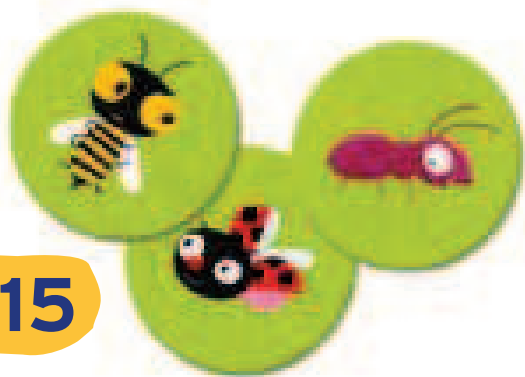


littleCIRCUIT

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X 15



Возраст: от 2 ½ до 5 лет

Количество игроков: 2–4

Продолжительность игры: 10 минут

Игровой комплект:

4 зверька

6 карточек, каждая из которых разделена на 5 клеток

1 игральная кость (1 сторона – «пчела», 1 сторона – «цветок», 4 стороны – «цвета»)

15 жетонов

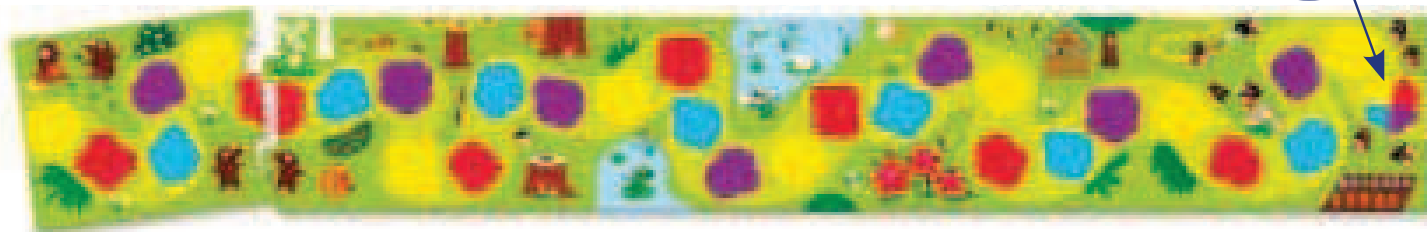
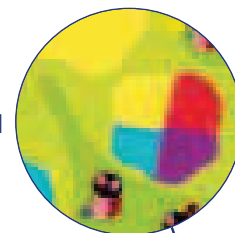
Подготовка к игре:

6 карточек раскладываются на столе, одна за другой, образуя единый путь.

Каждый игрок берет одного зверька и ставит его перед первой карточкой.



финиш



Ход игры:

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Первым бросает игральную кость самый младший игрок.

Различные варианты:

- **на игральной кости выпадает сторона «цвет»:** игрок берет своего зверька и ставит его на следующую клетку того цвета, который выпал на игральной кости (если клеточка уже занята, то он продвигается дальше до первой свободной клеточки, цвет которой совпадает с цветом, выпавшим на кубике.)
- **на игральной кости выпадает сторона «цветок»:** игрок берет своего зверька и продвигает его до следующей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.
- **на игральной кости выпадает сторона «пчела»:** игрок берет своего зверька и отодвигает его назад до предыдущей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.

Игрок, который первым приведет своего зверька на конечную (разноцветную) клетку, получает один жетон.

Пример: предположим, что зверек стоит на желтой клетке. Игрок бросает игральную кость, на ней выпадает «пчела». Тогда игрок должен взять своего зверька и отодвинуть его назад на ближайшую предыдущую желтую клетку.

Примечание: Если на игральной кости выпала сторона «пчела» или сторона «цветок», а у игрока нет возможности передвинуть своего зверька (потому что тот еще не вступил на путь, либо не может отступить на какую-либо клетку того же цвета, кроме той, на которой он уже находится), то в таком случае игрок пропускает ход.

Кто выигрывает?

Выигрывает тот игрок, который первым наберет три жетона.

