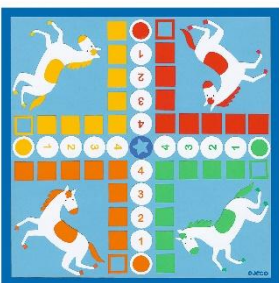


LV – Latviešu

DJ05218 - 12 klasisko spēļu komplekts

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Komplektā ietilpst: 2 divpusējas spēļu pamatnes, 5 metamie kauliņi, 8 spēļu kauliņi, 48 apaļi kauliņi, 24 žetoni, 4 loto spēles pamatnes, auduma maisiņš, bļociņš rezultātu pierakstīšanai.



1.spēle – Ludo jeb Riču-Raču

Nepieciešamais spēlei: Ludo spēles pamatne, 2 spēļu kauliņi katram dalībniekam, 1 metamais kauliņš. Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš novieto visus savus kauliņus pamatnes centrā.

Sagatavošanās spēlei: Visi spēlētāji novieto savus 2 vienas krāsas kauliņus uz attiecīgās krāsas attēla. Spēli

sāk jaunākais spēlētājs, izmetot metamu kauliņu. Spēle norisinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Kā spēlēt: Lai uzsāktu iziet ar kauliņiem, sākumā jāuzmet "6". Kad ir izdevies uzmet "6", spēlētājs izvēlas vienu no saviem kauliņiem un novieto to uz savas krāsas "taciņas". Līdzko kauliņš ir nokļuvis uz "taciņas", spēlētājs var paiet ar šo kauliņu uz priekšu par tik lauciņiem, cik punktu viņš uzmet ar metamu kauliņu savā gājienā. Ja spēlētājs atkārtoti uzmet "6", viņš var izvēlēties, vai turpināt iet ar vienu kauliņu vai iesaistīt spēlē vēl vienu no saviem kauliņiem. Kad spēlē ir iesaistīti vairāki spēlētāja kauliņi, katrā gājienā spēlētājs var izvēlēties, ar kuru no kauliņiem doties tālāk. Ja tiek uzņemts "6", spēlētājs (kad pagājis 6 lauciņus uz priekšu vai arī ja izmantojis šos punktus, lai izliktu spēles laukumā jaunu kauliņu), var mest metamu kauliņu vēlreiz un veikt papildus gājieni.

Kad spēlē iesaistījušies vairāki no spēlētāju kauliņiem, tie uzsāk sacensties savā starpā, kurš ātrāk sasniegs savu "mājiņu" – vietu laukuma centrā, kur kauliņi jānovieto vienā rindā.

Kauliņi nevar viens otru panākt. Ja pretinieka kauliņš bloķē ceļu, spēlētājam jāapstājas lauciņā pirms pretinieka kauliņa, kas nobloķējis ceļu.

Taču, ja gājieni sanāk noslēgt tieši uz lauciņa, kur atrodas pretinieks, šo pretinieka kauliņu var nokaut. Ja kauliņš ir nokauts, tas atgriežas sākuma punktā – uz attiecīgās krāsas dzīvnieka attēla. Lai šo kauliņu atgrieztu spēlē, pretiniekam atkal jāuzmet "6".

Kauliņu izvietošana laukuma centrā

Kad apiets apkārt visam laukumam, kauliņš apstājas savas krāsas taciņā, kas ved uz spēles centru jeb "debesīm". Šie lauciņi ir numurēti no 1 līdz 4.

Lai nonāktu uz lauciņa "1", jāuzmet 1, pēc tam, lai nonāktu uz lauciņa "2", jāuzmet 2, utt. līdz brīdim, kad tiek uzņemts 4. Ja tiek uzņemts lielāks skaitlis, nekā nepieciešams, gājieni izdarīt nedrīkst. Kad abi kauliņi nonākuši laukuma centrā, tie jānoņem no spēles laukuma. To var izdarīt, uzmetot skatili "6".

Uzvar spēlētājs, kuram pirmajam izdodas noņemt sbud kauliņus no spēles laukuma.. Pēc pirmā uzvarētāja noskaidrošanas pārējie spēlētāji var turpināt spēli, lai cīnītos par 2., 3. un 4. vietu.

2.spēle – Zosu spēle

Nepieciešamais spēlei: Zosu spēles pamatne, 1 spēļu kauliņš katram dalībniekam, 1 metamais kauliņš.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš nonāk uz lauciņa ar numuru 30.

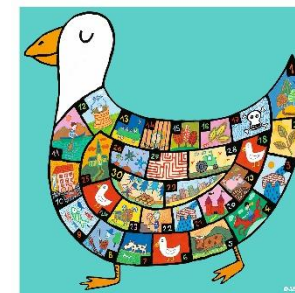
Spēles norise: Jaunākais spēlētājs sāk. Spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Spēlētājs izdara gājieni – izmet metamu kauliņu un paiet ar savu spēles kauliņu tik lauciņus uz priekšu, cik norādīts uz metamā kauliņa. Ja kauliņš uziet uz laukuma, uz kura atrodas jau cita spēlētāja kauliņš, šī cita spēlētāja kauliņam jādodas atpakaļ uz vietu, kur stāvēja spēlētāja kauliņš, kas tikko nonāca viņa vietā.

Ja spēles sākumā spēlētājs uzmet 6, spēlētājs uzreiz pārvietojas uz lauciņu ar numuru 15.

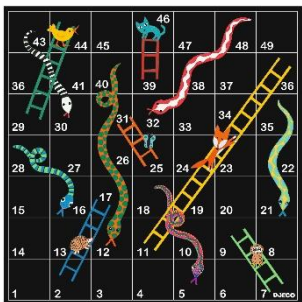
Īpašie lauciņi:

- **"Zoss"** lauciņi 6, 18 un 24 atļauj spēlētājam pārvietoties vēlreiz uz priekšu pa tik lauciņiem, cik uzņemts pēdējā gājienā.
- **Lauciņš "3" – Tilts:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs pārvietojas uz lauciņu "21".
- **Lauciņš "10" – Viesnīca:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs izlaiž vienu gājieni.
- **Lauciņš "14" – Cietums:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs nevar doties tālāk līdz izdodas uzņemst skaitli "6".
- **Lauciņš "27" – Labirints:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājam jāizlaiž divi gājieni.
- **Lauciņš "17" – Mirongalva:** nonākot uz šī lauciņa, spēlētājs dodas atpakaļ uz lauciņu nr.1.



Spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais nonāk uz lauciņa "30".

NB!!! Lai uzvarētu, jānonāk tieši uz lauciņa "30". Ja skaitlis uz metamajiem kauliņiem ir lielāks par lauciņu skaitu, kas ved līdz skaitlim "30", nonākot līdz "30", atlikušais skaits jāskaita atpakaļ no lauciņa "30".



3.spēle – Cirks

Nepieciešamais spēlei: spēles pamatne, 1 spēļu kauliņš katram dalībniekam un 1 metamais kauliņš.

Spēle piemērota no 5 gadu vecuma, 2 - 4 spēlētājiem
Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš nonāk uz lauciņa "49".

Spēles norise: Visi spēlētāji novieto savus kauliņus blakus lauciņam "1". Tad visi pēc kārtas met metamu kauliņu (sākot ar jaunāko spēlētāju) pulsteņa rādītāja

virzienā. Spēlētājs savā gājienā var pāriet uz priekšu tik lauciņus, kāds skaitlis uzmetsts ar metamu kauliņu.

Lauciņš ar trepēm: Ja kauliņš nonāk uz kāda no lauciņiem, pie kura sākas trepes, kauliņš "uzkāpj" pa kāpnēm līdz lauciņam, kur kāpnis beidzas. Kāpnis vienmēr ved augšup.

Lauciņš ar čūsku: Ja kauliņš nonāk uz kāda lauciņa, uz kura atrodas čūskas aste, kauliņš "noslid" lejā līdz lauciņam, kur atrodas čūskas galva. Čūska vienmēr ved lejup.

Spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais sasniedz lauciņu ar numuru "49".

NB!!! Lai nokļūtu uz lauciņa "49", ir jāuzmet precīzs skaitlis: ja skaitlis uz metamajiem kauliņiem ir lielāks par lauciņu skaitu, kas ved līdz skaitlim "49", nonākot līdz "49", atlikušais skaits jāskaita atpakaļ no lauciņa "49", ejot atpakaļ.

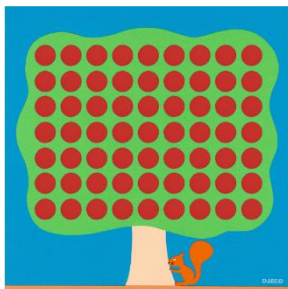
4.spēle – Desas

Nepieciešamais spēlei: spēles pamatne un 48 apaļie spēļu kauliņi (24 vienas krāsas kauliņi katram no spēlētājiem).

Spēle piemērota no 5 gadu vecuma, 2 spēlētājiem.

Spēles mērķis: izveidot pēc iespējas vairāk rindu, kas veidotas no četriem vienas krāsas kauliņiem.

Spēles norise: Katrs spēlētājs paņem 24 vienas krāsas kauliņus un novieto tos sev priekšā. Jaunākais spēlētājs sāk. Pēc tam abi spēlētāji pamīšus izdara gājienu.



Gājiena laikā spēlētāji novieto savus spēles kauliņus pa vienam kādā no brīvajiem spēles lauciņiem, cenšoties tos izvietot vienā rindā. Lai nokomplektētu rindu, tajā jāsavieto blakus četri vienas krāsas kauliņi (vertikāli vai horizontāli).

NB: kad četri kauliņi ir sarindoti vienā līnijā, tos vairs nedrīkst izmantot citās rindās.

Uzvara: spēle beidzas, kad visi kauliņi ir izvietoti uz spēles pamatnes. Spēli uzvar dalībnieks, kuram izdevies izveidot visvairāk rindu no 4 kauliņiem.

5.spēle – Bingo/Loto

Nepieciešamais spēlei: 4 bingo spēles pamatnes, 12 bingo žetonu kartiņas (12 dažādi dzīvnieki), auduma maisiņš, 6 apaļie kauliņi katram spēlētājam.

Spēle piemērota no 3 gadu vecuma, 2 - 4 spēlētājiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš aizpilda savu spēles pamatni.



Spēles norise: Katrs spēlētājs izvēlas spēles pamatni un 6 kauliņus, kurus novieto sev priekšā. 12 dzīvnieku kartiņas tiek ievietotas auduma maisiņā.

Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Pēc tam gājieni turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Savā gājienā spēlētājs ar aizvērtām acīm izvelk kādu no žetonu kartiņām, kas atrodas maisiņā, pēc tam apskata to un pasaka visiem, kāds dzīvnieks uz tās ir attēlots. Tad visi spēlētāji apskata savas spēles pamatnes, lai redzētu, vai attiecīgais dzīvnieks ir attēlots uz tās:

- Ja doto dzīvnieku atrodāt uz savas pamatnes, novietojiet apaļo kauliņu uz laukuma, kur atrodas atbilstošais dzīvnieks, kas tika izvilktas no maisiņa.
- Ja neatrodāt vajadzīgo dzīvnieku uz pamatnes, nekās nenotiek.

Iepriekš izvilktu kartiņu atliek malā, un tad gājieni ir nākošajam spēlētājam, kurš velk no maisiņa nākošo karti, utt.

Uzvara: Spēli uzvar spēlētājs, kuram pirmajam izdodas aizpildīt savu kartiņu, novietojot apaļo kauliņu uz katra dzīvnieka, kas attēlots uz pamatnes.

6.spēle – Koncentrēšanās

Nepieciešamais spēlei: 24 žetonu kartiņas ar attēlu pāriem.

Spēle piemērota no 3 gadu vecuma, 2 - 4 spēlētājiem.

Spēles mērķis: atrast pēc iespējas vairāk pāru ar vienādiem attēliem.



Spēles norise: visas žetonu kartiņas izklāj uz galda ar attēliem uz leju. Spēlētāji pēc kārtas apgriež sākumā vienu kārti, pēc tam vēl vienu.

- Ja abas otrādi apgrieztās kārtis ir vienādas, spēlētājs iegūst abas kartiņas un novieto tās blakus sev. Pēc tam spēlētājs var veikt vēl vienu gājieni, apgriežot otrādi vēl divas kārtis.
- Ja abas otrādi apgrieztās kārtis ir ar dažādiem attēliem, visi spēlētāji tās aplūko, lai iegaumētu, un pēc tam kārtis atkal tiek pagrieztas ar attēliem uz leju un atstātas turpat, kur tās bija pirms pacelšanas. Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.



Uzvara: spēle beidzas, kad visi kartiņu pāri ir atrasti un iegūti, un uz galda vairs nav palikusi neviena aizklāta kārts. Spēli uzvar dalībnieks, kurš ieguvis visvairāk pāru.

METAMO KAULIŅU SPĒLES

7.spēle – Junioru Jahtzī

Nepieciešamais spēlei: 5 metamie kauliņi, 4 Jahtzī spēles pamatnes, 8 apaļie kauliņi katram spēlētājam.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 4 gadiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš aizpilda rindu ar 3 apaļajiem kauliņiem, vai uzmet "Jahtzī".

Sagatavošanās spēlei: Katrs spēlētājs paņem vienu spēles pamatni un 8 apaļos kauliņus un novieto tos sev priekšā. Galda vidū novieto piecus metamos kauliņus. Jaunākais spēlētājs sāk. Pēc katra gājiena spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.



Spēles noteikumi: Savā gājienā jācenšas uzmet vajadzīgo kombināciju, kas atļautu novietot apaļo kauliņu uz savas spēles pamatnes, atbilstoši norādītajiem simboliem uz katra no laukumiem.

Lai tas izdotos, spēlētājs drīkst mest kauliņu līdz pat trim reizēm. Katrā metienā spēlētājs var izlemt, vai pārmet visus kauliņus vai tikai tos, kuru vērtības nav noderīgas kombinācijas izveidošanā. Tos kauliņus, kurus nevēlas pārmet, novieto malā, bet pārmet tikai tos, kuru vērtību gribas mainīt. Ja pēc kāda no metieniem izdodas izveidot vajadzīgo kombināciju, spēlētājs novieto apaļo kauliņu uz tā laukuma savā pamatnē, kas atbilst izveidotajai kombinācijai.



- jāuzmet vismaz 3 vieninieki



- jāuzmet vismaz 3 sešnieki



- jāuzmet vismaz 3 divnieki



- jāuzmet pieci kauliņi augošā secībā ar vērtībām 1,2,3,4 un 5

vai



- jāuzmet vismaz 3 trijnieki



2,3,4,5 un 6

- jāuzmet 4 kauliņi ar vienādu vērtību (piemēram, 4 trijnieki)



- jāuzmet vismaz 3 četrnieki



- **Jahtzī:** jāuzmet pieci kauliņi ar vienādu vērtību (piemēram, 5 divnieki)

- jāuzmet vismaz 3 piecnieki

Uzvara: Tiklīdz kādam izdodas sakrāt rindu ar 3 apaļajiem kauliņiem, viņš uzvar spēli. Vai arī, ja kādam spēles gaitā izdodas uzmet Jahtzī (5 metamie kauliņi ar vienādu vērtību), viņš nekavējoties uzvar.

8.spēle – Māja

Nepieciešamais spēlei: 1 metamais kauliņš, papīra lapa katram spēlētājam.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 4 gadiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš pabeidz zīmēt savu māju.

Spēles noteikumi: katram spēlētājam jācenšas uzņēmēt māju, līdzīgu, kā parādīts attēlā. Spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam gājieni turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Gājienā laikā jācenšas uzņēmēt kādu no mājas daļām. Lai to izdarītu, jāmet metamais kauliņš, un, atkarībā no tā, kāds skaitlis tiek uzņemts, spēlētājs var papildināt savu zīmējumu ar atbilstošu mājas daļu.

Mājas daļas jāzīmē tieši šādā secībā:

- **6**, četrstūris, kas veido māju;
- **5**, jumts;
- **4**, durvis;
- **3 vai 2**, viens logs (spēles gaitā jāuzņēmē 2 logi)
- **1**, skurstenis.



Ja izdodas uzņemēt skaitli, kas ļauj uzņēmēt vajadzīgo mājas daļu, spēlētājs var mest kauliņu vēlreiz. Ja ne, tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Uzvara: Spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais ir pabeidzis zīmēt savu māju.

9.spēle – Blusas

Nepieciešamais spēlei: 1 metamais kauliņš, papīra lapa rezultātu pierakstīšanai.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 5 gadiem.

Spēles mērķis: iegūt 20 punktus pēc iespējas mazāk gājienos.

Spēles noteikumi: spēli sāk jaunākais dalībnieks. Pēc tam gājieni turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Savā gājienu spēlētājs liek metamajam kauliņam aizlēkt, kā blusai, spiežot rādītājpirkstu pret metamā kauliņa augšējo malu. Pēc tam pieraksta punktu skaitu, ko ir izdevies tādējādi uzvest. Pēc tam gājieni pāriet nākošajam spēlētājam. Secīgi pēc tam tiek pieplusoti nākošo gājienu punkti, kas parādās uz metamā kauliņa. Spēle beidzas tiklīdz kādam ir izdevies sakrāt vismaz 20 punktus.

Uzvara: spēli uzvar dalībnieks, kuram izdodas savākt 20 punktus pēc iespējas mazāk gājienos.

10.spēle – Sirds

Nepieciešamais spēlei: 1 metamais kauliņš, papīra lapa katram spēlētājam.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 5 gadiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš izsvītro uz savas lapas visas sešas sirds sadaļas.



Spēles noteikumi: katrs spēlētājs uz savas lapas uzzīmē sirdi un sadala to sešās daļās, līdzīgi, kā parādīts attēlā, sarakstot katrā skaitļus no 1 līdz 6. Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Pēc tam gājieni turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Savā gājienu spēlētājs met metamā kauliņu un izsvītro to laukumu savā sirdī, kas atbilst uzmettajam skaitlim.

Ja spēlētājs jau ir izsvītrojis šo laukumu iepriekš, viņam šis skaitlis jāpiedāvā spēlētājam, kas atrodas no viņa pa kreisi. Ja arī šim spēlētājam šis cipars jau ir izsvītrots, tad skaitlis tiek piedāvāts nākošajam spēlētājam. Pēc tam gājieni pāriet nākošajam spēlētājam.

Uzvara: spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais izsvītro visas sešas sirds daļas.

11.spēle – Dūži

Nepieciešamais spēlei: 5 metamie kauliņi.

Spēle piemērota 3 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 6 gadiem.

Spēles mērķis: būt pēdējam, kurš novieto "1" galda vidū.

Spēles noteikumi: Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Pēc tam gājieni turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Savā gājienu spēlētājs met visus piecus metamā kauliņus un tad:

- Visi uzmettie vieninieki tiek novietoti galda vidū
- Visi divnieki tiek atdoti spēlētājam pa kreisi
- Visi piecinieki tiek atdoti spēlētājam pa labi
- Pārējie metamie kauliņi (ja paliek pāri tie, uz kuriem bija 3, 4 vai 6) tiek izmesti vēlreiz.

Spēlētājs turpina mest kauliņus līdz visi pieci ir izdalīti pārējiem spēlētājiem vai atrodas galda vidū. Pēc tam gājieni pāriet nākošajam spēlētājam, kurš var mest tos kauliņus, ko saņēma no iepriekšējiem spēlētājiem. Ja spēlētājam nav neviena kauliņa, ko izmest, gājieni pāriet nākošajam spēlētājam, utt.

Uzvara: spēli uzvar dalībnieks, kurš novieto pēdējo "1" galda vidū.

12.spēle – Virknes

Nepieciešamais spēlei: 5 metamie kauliņi.

Spēle piemērota 2 līdz 4 spēlētājiem, vecumā no 5 gadiem.

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš sakrāj 100 punktus.

Spēles noteikumi: Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Pēc tam gājieni turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Savā gājienu spēlētājs met visus piecus metamā kauliņus un pieraksta rezultātu, atbilstoši uzmettajai kombinācijai.

- Ja tiek uzvests **1,2,3,4 un 5**, spēlētājs iegūst **20 punktus**;
- Ja tiek uzvests **1,2,3,4 + jebkurš cits cipars**, spēlētājs iegūst **15 punktus**;
- Ja tiek uzvests **1,2, 3 + jebkuri divi citi cipari**, spēlētājs iegūst **10 punktus**;
- Ja tiek uzvests **1, 2 + jebkuri trīs citi cipari**, spēlētājs iegūst **5 punktus**.

Pēc tam gājieni pāriet nākošajam spēlētājam, kurš met visus piecus metamā kauliņus un mēģina uzvest veiksmīgākās kombinācijas un pieraksta savu rezultātu. Pēc katra metiena jauniegūtie punkti jāpieskaita pie iepriekšējos gājienos savāktajiem punktiem.

Uzmanību: Ja vienā gājienu tiek izmesti trīs vieninieki, spēlētājs zaudē visus uzkrātos punktus un punktu skaitīšana jāturpina no nulles.

Uzvara: spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais sakrāj 100 punktus.



LT – Lietuvių

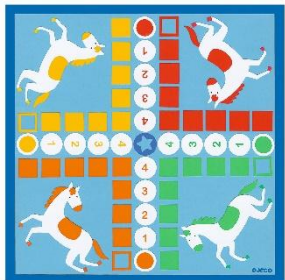
DJ05218 - Stalo žaidimų rinkinys - 12 žaidimų

Rekomenduojamas amžius: nuo 4 metų.

Rinkinį sudaro: 2 dvipusiai kauliukų pagrindai, 5 kauliukai, 8 kauliukai, 48 apvalūs kauliukai, 24 žetonai, 4 loto kauliukų pagrindai, medžiaginis maišelis, rezultatas.



1-as žaidimas – "Kameliukas"



Žaidimą sudaro: Žaidimo lenta, 16 figūrelių (4 x 4 vnt.) ir žaidimo kauliukas.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 6 metų.

Žaidėjų tikslas: Pirmam pasiekti finišą visomis 4 figūrėlėmis.

Žaidimo taisyklės: Kiekvienas žaidėjas išsirenka

keturias figūrėles ir sudeda jas ant tokios pačios spalvos apskritimo, vadinamo "namias". Žaidėjai iš eilės meta kauliuką. Daugiausiai taškų pelnęs žaidėjas pradeda žaidimą.

Tam, kad galėtumėte atlikti pirmą ėjimą iš "namų" apskritimo, metant kauliuką turi iškristi "1" arba "6". Jei iškrenta "1", žaidėjo figūrėlė perkeliama į startą. Jei iškrenta "6", žaidėjas gali rinktis: perkelti dvi figūrėles į startą arba vieną figūrėlę į šeštąjį tokios pačios spalvos laukelį žaidimo take.

Šešis taškus išmetęs žaidėjas turi teisę į dar vieną ėjimą ir gali mesti kauliuką.

Eikite laikrodžio rodyklės kryptimi figūrėlėmis judėdami per tiek laukelių, kiek taškų pelnote išmetę kauliuką. Viename laukelyje gali atsidurti kelios jūsų figūrėlės.

Jei jūsų ėjimas baigiasi priešininko užimtame laukelyje, jūs turite teisę nukirsti jo figūrėlę. Tokiu atveju, priešininko figūrėlę reikia grąžinti atgal į "namų" laukelį, kad pradėtų nuo starto.

Žaidėjų pasirinkti spalvoti takeliai veda į žaidimo lentos viduryje esantį baltą apskritimą – finišą.

Finišą beveik pasiekusios figūrėlės negalima nukirsti, jei ji yra savo spalvos, t.y. "namų", takelyje iš keturių apskritimų.

Tam, kad pasiektumėte finišą, turi iškristi reikiamas skaičius. Jei skaičius bus per didelis, turėsite paeiti tiek laukelių atgal nuo finišo, kiek gausite atėmę iškritusį taškų skaičių iš reikiamo laukelių skaičiaus.

Finišą pasiekusias figūrėles reikia padėti į šalį.

Kaip laimėti: Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pasiekia finišą visomis 4 figūrėlėmis. noskaidrošanas pārējie spēlētāji var turpināt spēli, lai cīnītos par 2., 3. un 4. vietu.

2-as žaidimas - "Žąsis"

Žaidimą sudaro: Žaidimo lenta, 2 figūrelių (4 x 4 vnt.) ir 2 žaidimo kauliukai.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 6 metų.

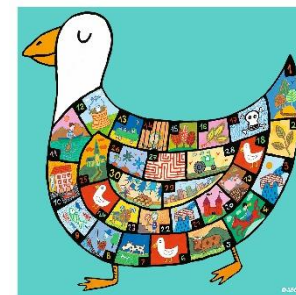
Žaidėjų tikslas: pirmajam pasiekti 63 langelį.

Žaidimo eiga: Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Žaidimas yra žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę.

Kiekvienas žaidėjas sulaukęs savo eilės meta abu kauliukus ir pajuda per tiek langelių, kiek išrideno kauliukai. Jeigu žaidėjas atsistoja ant langelio, kuriame jau stovi kito žaidėjo figūrėlė, jis perstato kito žaidėjo figūrėlę ant langelio, kuriame pradėjo savo ėjimą.

- Jei žaidimo pradžioje žaidėjas išridena 9 su 6 arba 3, jis iš karto atsistoja ant 26 langelio.
- Jei išmeta 9 su 4 arba 5, tuomet iš karto atsistoja ant 53 langelio.



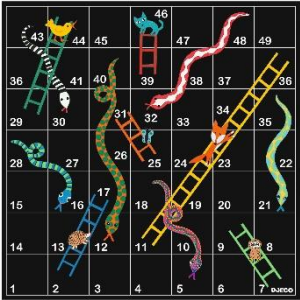
Ypatingi langeliai:

- „Žąsies“ langeliai, kurių numeriai yra 9, 18, 27, 45 ir 54, leidžia žaidėjui dar kartą paeiti į priekį per tiek langelių, koks skaičius buvo išridentas paskutinį kartą.
- Pirmo tilto langelis (6 langelis) leidžia žaidėjui peršokti ant antrojo tilto langelio (12 langelio).
- Atsistojęs ant viešbučio langelio (19 langelio), žaidėjas praleidžia savo sekantį ėjimą.
- Šulinio (31 langelis) ar kalėjimo (52 langelis) langeliai - žaidėjas turi sulaukti, kol kitas žaidėjas atsistos ant to langelio, kad galėtų pajudėti iš vietos. Kitam žaidėjui atsistojus ant šio langelio, žaidėjas turi grįžti į kito žaidėjo buvusį langelį. Arba jis gali praleisti 2 ėjimus.
- Labirinto lengelis (42 langelis) - žaidėjas turi grįžti į 30 langelį.
- Kaukolės langelis (58 langelis) - žaidėjas turi grįžti į 1 langelį.

Žaidimo pabaiga: Pirmasis ant 63 langelio atsistojęs žaidėjas laimi žaidimą.

!!! Įspėjimas: Kad pasiektų 63 langelį, žaidėjai turi kauliukais išridinti tinkamus skaičius. Jei išrideno daugiau, žaidėjai turi paeiti atgal tiek langelių, kokį skaičių išrideno kauliukais.

3-as žaidimas – Cirkas



Žaidimą sudaro: 2 - 4 figūrėlės, 1 kauliukas, 1 lenta.
Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 6 metų.

Žaidimo tikslas: metant kauliuką pirmam pasiekti finišą. Žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Pradedama jauniausias žaidėjas. Žaidėjai padeda savo figūrėles prie lentos, priešais 1 langelį. Pirmas žaidėjas išmeta kauliuką ir perkelia savo figūrėlę pagal rodomų taškų skaičių.

Kopėčių vietos: Jei nusileidote į vietą su kopėčių papėdėje, užlipkite į kopėčių viršų ir padėkite savo figūrėlę į vietą, kurioje baigiasi kopėčios. **Gyvatės vietos:** Jei nusileidžiate į vietą, kurioje yra pavaizduota gyvatės uodega, nuslyskite gyvatės kūnu žemyn ir padėkite figūrėlę į vietą, kurioje yra jos galva.

Žaidimo pabaiga: Pirmasis ant 100 langelio atsistojęs žaidėjas laimi žaidimą.

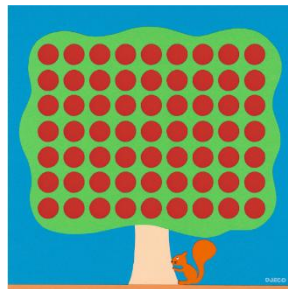
!!! Įspėjimas: Kad pasiektų 100 langelį, žaidėjai turi kauliukais išridinti tinkamus skaičius. Jei išrideno daugiau, žaidėjai turi paeiti atgal tiek langelių, kokį skaičių išrideno kauliukais.

4-as žaidimas – „Tic Tac Toe“

Žaidimą sudaro: „Tic Tac Toe“ lenta, 24 „cilindro“ figūrėlės vienam žaidėjui (kiekvienas žaidėjas pasirenka skirtingą spalvą).

Žaidėjų skaičius: 2, nuo 5 metų.

Žaidėjų tikslas: sukurti kuo daugiau eilių iš keturių savo spalvos figūrų.



Kaip žaisti: Žaidėjai paima 24 savo spalvos figūrėles ir išdėsto jas priešais save. Pradedama jauniausias žaidėjas. Tada žaidėjai paeiliui deda figūrėlę ant laisvos lentos vietos ir stengiasi surikiuoti keturias savo spalvos figūrėles (horizontaliai arba vertikalčiai).

Atkreipkite dėmesį į tai, kad: Kai vienoje eilėje yra keturios detalės, jų negalima naudoti kitose eilėse.

Laimėjimas: Žaidimas baigiasi, kai žaidėjams baigiasi figūrėlės. Laimi žaidėjas, sukūręs daugiausia eilių iš keturių figūrėlių.

5-as žaidimas – Bingo

Žaidimą sudaro: 4 bingo lentos, 12 bingo kortelių (12 skirtingų gyvūnų), 1 maišelis, 6 „cilindro“ figūrėlės kiekvienam žaidėjui.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 3 metų.

Žaidėjų tikslas: Buti pirmasis kuris užpildė savo lentą.

Kaip žaisti: Kiekvienas žaidėjas pasirenka

lentą, 6 figūrėles ir išdėsto jas priešais save. Į maišelį įdėkite 12 „gyvūnų“ kortelių. Pradedama jauniausias žaidėjas. Tada žaidėjai paeiliui žaidžia pagal laikrodžio rodyklę. Savo eilės metu nežiūrėdami paimkite kortelę iš maišelio ir pasakykite kitiems, koks tai gyvūnas.

Visi žaidėjai pažvelgia į savo lentą, ar jie turi tą gyvūną.

- Jei radote gyvūną savo lentoje, padėkite cilindrą ant to gyvūno, kuris buvo ištrauktas iš maišelio.

- Priešingu atveju nieko neįvyksta.

Padėkite kortelę į šoną, tada kitas žaidėjas ima kortelę iš maišelio ir t. t.

Laimėjimas: Žaidimas baigiasi, kai tik vienas žaidėjas užpildo savo kortelę, padėdamas po cilindrą ant kiekvieno savo „gyvūno“ kvadratėlio. Šis žaidėjas skelbiamas nugalėtoju.



6-as žaidimas – Koncentracija

Žaidimą sudaro: 24 Koncentracijos kortos.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 3 metų.

Žaidėjų tikslas: surasti kuo daugiau porų..

Kaip žaisti: Išdėliokite visas kortas atverstomis kortomis

žemyn stalo viduryje. Žaidėjai paeiliui atverčia vieną kortą, paskui antrą.

- Jei atverčiate dvi vienodas kortas, laimite porą ir pasilikate šalia esančias kortas. Tuomet galite žaisti dar kartą, atverčiant dar dvi kortas.

- Jei abi kortos skiriasi, duokite visiems pakankamai laiko į jas pažvelgti, tada vėl jas apverskite, palikdami toje pačioje vietoje. Tada ateina kito žaidėjo eilė.

Laimėjimas: Žaidimas baigiasi, kai laimimos visos poros ir ant stalo nebelieka kortelių. Laimi tas žaidėjas, kuris laimėjo daugiausia porų.



KAULIUKŲ ŽAIDIMAI

7-as žaidimas – Jaunesnieji jamsai

Žaidimą sudaro: 4 Jamso lentos, 8 „cilindro“ figūrėlės kiekvienam žaidėjui, 5 kauliukai.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 4 metų.

Žaidėjų tikslas: pirmas užbaigti trijų figūrėlių eilę ant savo lentos arba mesti „Yams“.



Kaip žaisti: Kiekvienas žaidėjas pasiima po lentą ir aštuonias figūrėles, kurias išdėsto priešais save. Padėkite penkis kauliukus į stalo vidurį. Pradedama jauniausias žaidėjas.

Tada žaidėjai pakaitomis žaidžia laikrodžio rodyklės kryptimi.

Savo ėjimo metu stenkitės mesti kauliukų kombinaciją, kuri leistų ant lentos pastatyti cilindrą.

Norėdami tai padaryti, kauliukus galite mesti ne daugiau kaip tris kartus. Kiekvieno metimo metu galite mesti visus kauliukus arba atidėti kauliukus, kurie, jūsų manymu, bus reikalingi kombinacijai užbaigti (ir tokiu atveju vėl mesti tik kitus kauliukus).

Jei jums pavyks išmesti kombinaciją, padėkite cilindrą ant atitinkamo kvadrato.

	Susukite bent tris 1s		Susukite bent tris 6s
	Susukite bent tris 2s		Meskite penkis kauliukus su skirtingomis reikšmėmis: 1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6
	Susukite bent tris 3s		Meskite keturis vienodos vertės kauliukus
	Susukite bent tris 4s		Yams: Meskite penkis vienodos vertės
	Susukite bent tris 5s		

Laimėjimas: Kai tik pavyksta surinkti trijų cilindrų eilę, laimite žaidimą. Jei per vieną iš savo ėjimų išmesite Yahtzee (5 vienodos vertės kauliukus), iš karto laimėsite žaidimą.

8-as žaidimas – Namas

Žaidimą sudaro: 1 kauliukas, po vieną popieriaus lapą kiekvienam žaidėjui.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 4 metų.

Žaidėjų tikslas: būti pirmuoju žaidėju, pabaigusiu savo namą.

Kaip žaisti: Kiekvienam žaidėjui reikia nupiešti namą, panašų į tą, kuris pavaizduotas toliau pateiktame paveikslėlyje.

Pradedama jauniausias žaidėjas. Tada žaidėjai paeiliui žaidžia laikrodžio rodyklės kryptimi.

Savo eilės metu siekiama nupiešti namo dalį. Norėdami tai padaryti, meskite kauliuką ir, priklausomai nuo to, kokį skaičių išmesite, galite pridėti prie savo piešinio.

Th skirtingos namo dalys turi būti nubraižytos griežtai tokia tvarka:

- 6, namo aikštė
- 5, stogas
- 4 - durys
- 3 arba 2 - vienas langas (pastaba: turi būti 2 langai)
- 1, kaminas



Jei metate skaičių, leidžiantį nupiešti namo dalį, galite mesti dar kartą, priešingu atveju ėjimas pereina kitam žaidėjui.

Uzvara: Jūs laimite, jei pirmieji užbaigsite savo namą.

9-as žaidimas – Blusų šuolis

Žaidimą sudaro: 1 lošimo kauliukas, vienas popieriaus lapas rezultatams užrašyti.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 5 metų.

Žaidėjų tikslas: surinkti 20 taškų per kuo mažiau ėjimų.

Kaip žaisti: Pradedama jauniausias žaidėjas. Tada žaidėjai paeiliui žaidžia laikrodžio rodyklės kryptimi. Savo eilės metu priverskite kauliuką šokinėti kaip blusą, rododuoju pirštu spausdami vieną iš viršutinių kauliuko kraštų, tada pažymėkite, kiek taškų rodo kauliukas. Tada ateina kito žaidėjo eilė.

Eidami iš eilės, susumuokite ant kauliuko rodomų taškų skaičių.

Sustokite, kai tik pasieksite arba viršysite 20 taškų.

Laimėjimas: Žaidimą laimi žaidėjas, kuris per mažiausiai ėjimų pasiekė 20 taškų.

10-as žaidimas – Širdis

Žaidimą sudaro: 1 kauliukas, vienas popieriaus lapas kiekvienam žaidėjui.

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 4 metų.

Žaidėjų tikslas: būti pirmuoju žaidėju, kuris išbrauks šešias širdies dalis.



Kaip žaisti: Kiekvienas žaidėjas ant savo lapo nupiešia širdį, kopijuodamas kairėje esantį pavyzdį, padalytą į šešias sunumeruotas dalis.

Pradedama jauniausias žaidėjas. Tada žaidėjai paeiliui žaidžia pagal laikrodžio rodyklę.

Savo eilės metu meskite kauliuką ir perbraukite atitinkamą skaičių širdelėje.

Jei tą skaičių jau išbraukėte, turite jį pasiūlyti žaidėjui iš kairės arba kitam žaidėjui, jei žaidėjas iš kairės taip pat jį jau išbraukė.

Tada ateina kito žaidėjo eilė.

Laimėjimas: Laimėjote, jei pirmieji išbraukėte visas savo širdies dalis.

11-as žaidimas – Tūzai

Žaidimą sudaro: 5 kauliukai.

Žaidėjų skaičius: 3 - 4, nuo 6 metų.

Žaidėjų tikslas: kad paskutinis viduryje būtų padėtas 1.

Kaip žaisti: Pradedama jauniausias žaidėjas. Tada žaidėjai paeiliui žaidžia laikrodžio rodyklės kryptimi.

Savo eilės metu meskite 5 kauliukus. Tada:

- Padėkite 1(-is) į stalo vidurį,
- perduokite 2 (-is) žaidėjui iš kairės.
- perduokite 5(-is) žaidėjui, esančiam dešinėje.
- ir vėl meskite likusius kauliukus. (t. y. tuos, kurie rodė 3, 4 arba 6).

Toliau meskite kauliukus, kol jų neliks. Tada kito žaidėjo eilė mesti kauliukus, kuriuos jis gavo. Jei jis neturi nė vieno, eilė pereina kitam žaidėjui ir t. t.

Laimėjimas: Laimėjote, jei paskutinis žaidėjas į vidurį padėjo 1.

12-as žaidimas – Lygumos

Žaidimą sudaro: 5 lošimo kauliukai, popieriaus lapas rezultatams užrašyti

Žaidėjų skaičius: 2 - 4, nuo 5 metų.

Žaidėjų tikslas: tapti pirmuoju žaidėju, kuriam pavyks surinkti daugiau nei 100 taškų.

Kaip žaisti: Pradedama jauniausias žaidėjas. Tada žaidėjai paeiliui žaidžia laikrodžio rodyklės kryptimi.

Savo eigoje vieną kartą meskite penkis kauliukus ir užrašykite savo rezultata, priklausomai nuo mestos kombinacijos.

Jei metate:

- 1 2 3 3 4 5, gaunate 20 taškų.
- 1 2 3 3 4 + bet koks kitas skaičius - 15 taškų
- 1 2 3 3 + bet kokie kiti du skaičiai - 10 taškų
- 1 2 + bet kokie kiti trys skaičiai, gaunate 5 taškus.

Tada ateina kito žaidėjo eilė bandyti mesti tiesiąją ir surinkti taškų.

Po kiekvieno metimo prie ankstesnių taškų pridėkite savo taškus.

Būkite atsargūs: Jei per vieną metimą išmetate tris vienetus, prarandate visus taškus ir turite viską pradėti iš naujo.

Laimėjimas: Laimėsite, jei pirmieji pasieksite arba viršysite 100 taškų.

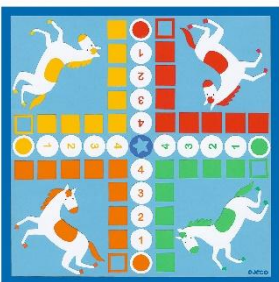
EE – Eesti*

DJ05218 - Klassikalised mängud - Klassikakarp 4+ - 12 mängu

Vanus alates: 4+

Mängijate arv: 2-4

Mäng sisaldab: 2 kahepoolset mängulauda, 5 täringut, 8 mängunuppu, 48 ümmargust nuppu, 24 žetooni, 4 loto mängulauda, riidest kotti, tulemuste ülesmärkimise plokki.



1. mäng – Ludo (Reis ümber maailma)

Vanus: alates 4. eluaastast. **Mängijate arv:** 2–4.

Mängu kestus: 10 - 20 minutit.

Vaja on selleks mänguks: Ludo mängulauda, igale mängijale 2 nuppu (iga mängija valib värvi), 1 täring.

Mängu eesmärk: olla esimene, kes jõuab oma kahe nupuga keskmise täheni.

KUIDAS MÄNGIDA

Mängijad asetavad oma kaks nuppu oma värvi talli.

Mängijad mängivad kordamööda päripäeva. Noorim mängija alustab ja viskab täringut.

NUPPUDE LIKUMINE

Selleks et tuua nupp tallist välja ja asetada see oma raja esimesele väljale, peab veeretama 6. Seejärel visatakse uuesti ja liigutakse vastav arv välju edasi. Kui sul on kaks nuppu mängus, võid valida, millist nupu sa liigutad. Iga kord, kui saad 6, saad mängida ja uuesti veeretada.

Kui mitu nuppu on juba tallist väljas ja liiguvad mööda rada, hakkavad nad peagi üksteist mööda mängulaua jälitama. Nupud ei tohi üksteisest mööduda. Nupp, mille tee on teise nupu poolt blokeeritud, ei tohi teda ületada ja peab peatuma eelmisel väljal.

Kuid kui nupu käik viib ta täpselt väljale, kus juba asub teine nupp, siis ta „lükkab“ selle: teine nupp võtab esimese koha ja saadab ta tagasi talli.

TÕUS TAEVASSE

Pärast seda, kui nupp on läbinud kogu raja, peatub ta oma raja viimasel väljal, trepi jalamil, mis viib taevasse.

Märkus: nupud peavad sellele väljale jõudma täpselt. Kui täring näitab suuremat arvu, kui on jäänud välju trepi jalamini, ei saa nupp liikuda.

Väljad on nummerdatud 1 kuni 4. Väljal number 1 maandumiseks tuleb veeretada 1, väljal number 2 maandumiseks 2 ja nii edasi kuni väljani number 4.

Lõpuks, et nupp lauast eemaldada, pärast välja number 4, tuleb veeretada 6.

VÕIT

Sa võidad, kui oled esimene mängija, kes eemaldab oma kaks nuppu mängulaualt.

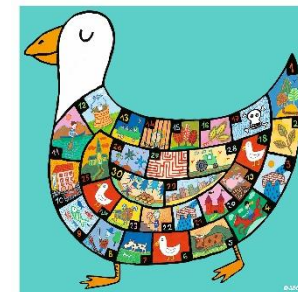
2. mäng – Hane mäng

Vanus: alates 4. eluaastast. **Mängijate arv:** 2–4.

Mängu kestus: 10 - 15 minutit.

Vaja on selleks mänguks: Hane mängulauda, igale mängijale 1 nupp (iga mängija valib erineva värvi), 1 täring.

Mängu eesmärk: olla esimene, kes jõuab väljale number 30.



KUIDAS MÄNGIDA

Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva. Oma käigu ajal viska täringut ja liigu oma nupuga täringul näidatud arv välju edasi.

Kui maandud väljale, kus juba on teine nupp, saadad selle esimese nupu tagasi sellele väljale, kust su nupp just lahkus.

Märkus: mängu alguses, kui veeretad 6, liigud otse väljale number 15.

ERI VÄLJAD

- „Hane“ väljad (numbrid 6, 18 ja 24) lubavad sul liikuda sama palju välju edasi teist korda, kui sa sinna maandusid.

- Sild (väli number 3) lubab sul liikuda otse teisele sillale (väli number 21).

- Hotell (väli number 10) sunnib sul ühe käigu vahele jätma.

- Vangla (väli number 14) hoiab sind kinni, kuni veeretad 6.

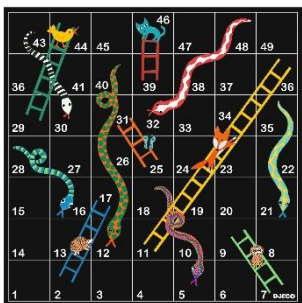
- Kolp ja luud (väli number 17) saadavad sind tagasi väljale number 1.

- Labürint (väli number 27) sunnib sul kaks käiku vahele jätma.

VÕIT

Esimene mängija, kes jõuab väljale number 30, võidab mängu.

Märkus: Sa pead maanduma täpselt väljale number 30. Kui täringul näidatud arv on suurem kui jäänud väljade arv, pead liikuma tagasi sama palju üleliigseid välju.



3. mäng - Madu ja redelid

Vanus: alates 5. eluaastast. **Mängijate arv:** 2–4.

Mängu kestus: 10 - 15 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: “Madu ja redelid” mängulauda, igale mängijale 1 nupp (iga mängija valib erineva värvi), 1 täring.

Mängu eesmärk: olla esimene, kes jõuab väljale number 49.

KUIDAS MÄNGIDA

Mängijad asetavad oma nupud mängulaua ühele küljele, väljaku number 1 kõrvale. Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.

Oma käigu ajal viska täringut ja liiguta oma nuppu vastav arv välju edasi.

“Redeli” väljad: Kui maandud väljale, kus on redeli põhi, ronid üles redeli tippu ja peatud sellel väljal.

“Mao” väljad: Kui maandud väljale, kus on mao saba, libised mööda mao keha alla ja peatud väljal, kus on mao pea.

VÕIT: Esimene mängija, kes jõuab väljale number 49, võidab mängu.

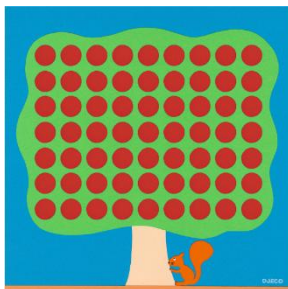
Märkus: Sa pead maanduma täpselt väljale number 49. Kui täringul näidatud arv on suurem kui jäänud väljade arv, pead liikuma tagasi sama palju üleliigseid välju.

4. mäng – Trips-traps-trull

Vanus: alates 5. eluaastast. **Mängijate arv:** 2. **Mängu kestus:** 10 - 15 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: Trips-traps-trull (Tic Tac Toe) mängulauda, igale mängijale 24 „silindri“ nuppu (iga mängija valib erineva värvi).

Mängu eesmärk: luua võimalikult palju ridu oma värvi neljast nupust.



KUIDAS MÄNGIDA

Mängijad võtavad oma värvi 24 nuppu ja asetavad need enda ette. Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda.

Mängija asetab oma käigu ajal ühe nupu vabale väljale laual ja püüab moodustada neli oma värvi nuppu järjestikku (horisontaalselt või vertikaalselt).

Märkus: Kui neli nuppu on reas, ei saa neid enam teiste ridade jaoks kasutada.

VÕIT

Mäng lõpeb siis, kui mängijatel saavad nupud otsa.

Võitja on see mängija, kes on loonud kõige rohkem neljast nupust ridu.

5. mäng - Bingo

Vanus: alates 3. eluaastast. **Mängijate arv:** 2 - 4. **Mängu kestus:** 10 - 15 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 4 bingo lauda, 12 bingo kaarti (12 erinevat looma), 1 kott, igale mängijale 6 „silindri“ nuppu.

Mängu eesmärk: olla esimene, kes täidab oma laua.



KUIDAS MÄNGIDA

Mängijad valivad igaüks ühe laua ja 6 nuppu ning asetavad need enda ette. 12 „looma“ kaarti pannakse kotti.

Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.

Oma käigu ajal võtab mängija kotist ühe kaardi seda vaatamata ning ütleb teistele, milline loom see on.

Kõik mängijad vaatavad oma lauda, et näha, kas neil on see loom olemas.

- Kui loom on laual, asetatakse silinder vastava looma väljale, mis kotist välja tõmmati.
- Kui looma laual ei ole, ei juhtu midagi.

Kaart asetatakse kõrvale ja järgmine mängija tõmbab kotist uue kaardi, ja nii edasi.

VÕIT

Mäng lõpeb kohe, kui üks mängija on oma laua täitnud, asetades silindri kõigile oma „looma“ väljadele.

See mängija kuulutatakse võitjaks.

6. mäng – Memoriin

Vanus: alates 3. eluaastast. **Mängijate arv:** 2 - 4.

Mängu kestus: 10 - 15 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 24 Memoriini kaarti.

Mängu eesmärk: leida võimalikult palju paare.



KUIDAS MÄNGIDA

Kõik kaardid laotatakse laua keskele pildid allapoole.

Mängijad käivad kordamööda, keerates kõigepealt ühe, seejärel teise kaardi ümber. Kui mängija keerab ümber kaks ühesugust kaarti, võidab ta paari ja jätab need enda kõrvale. Seejärel võib ta uuesti mängida, keerates veel kaks kaarti.

Kui kaks kaarti on erinevad, antakse kõigile piisavalt aega neid vaadata, seejärel keeratakse nad tagasi ja jäetakse samasse kohta.

Seejärel on järgmise mängija kord.

VÕIT

Mäng lõpeb siis, kui kõik paarid on leitud ja laual pole enam kaarte. Võitja on mängija, kes on saanud kõige rohkem paare.

TÄRINGUMÄNGUD

7. mäng – Yam Junior

Vanus: alates 4. eluaastast. **Mängijate arv:** 2 - 4.

Mängu kestus: 10 - 15 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 4 Yam lauda, igale mängijale 8 „silindri“ nuppu, 5 täringut.

Mängu eesmärk: olla esimene, kes täidab oma laual kolmese rea nuppe või veeretab Yami.



KUIDAS MÄNGIDA

Mängijad võtavad igaüks ühe laua ja kaheksa nuppu ning asetavad need enda ette.

Viis täringut pannakse laua keskele. Noorim mängija alustab.

Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.



Oma käigu ajal püüab mängija veeretada täringute kombinatsiooni, mis lubab tal asetada silindri oma lauale.

Selleks võib täringuid veeretada kuni kolm korda.

Iga viske ajal võib veeretada kõik täringud või panna kõrvale need, mida peetakse vajalikuks kombinatsiooni moodustamiseks (ja sel juhul veeretada ainult ülejäänud täringuid).

Kui kombinatsioon õnnestub saada, asetatakse silinder vastavale väljale.

VÕIT

Kui sul õnnestub täita rida kolmest silindrist, oled mängu võitnud. Kui aga oma käigu ajal veeretad Yami (5 sama väärtusega täringut), võidad mängu koheselt.



: Veereta vähemalt kolm 1



: Veereta vähemalt kolm 2



: Veereta vähemalt kolm 3



: Veereta vähemalt kolm 4



: Veereta vähemalt kolm 5



: Veereta vähemalt kolm 6



: Veereta viis järjestikuse väärtusega täringut: 1, 2, 3, 4, 5 või 2, 3, 4, 5, 6



: Veereta neli sama väärtusega täringut



: **Yam:** Veereta viis sama väärtusega täringut

8. mäng – Maja

Vanus: alates 4. eluaastast. **Mängijate arv:** 2 - 4. **Mängu kestus:** 10 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 1 täring, igale mängijale üks paberileht.

Mängu eesmärk: olla esimene mängija, kes lõpetab oma maja.

KUIDAS MÄNGIDA

Siin on näide majast, mille pead joonistama:

Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.

Oma käigu ajal on eesmärk joonistada osa oma majast. Selleks tuleb veeretada täringut ja sõltuvalt saadud arvust võib joonistust täiendada.

Maja osad tuleb joonistada rangelt järgmises järjekorras:

6 – maja ruut (seinad)

5 – katus

4 – uks

3 või 2 – üks aken (Märkus: aknaid peab olema 2)

1 – korsten



Kui veeretad arvu, mis lubab sul joonistada osa majast, saad uuesti veeretada, vastasel juhul läheb kord järgmisele mängijale.

VÕIT

Sa võidad, kui oled esimene mängija, kes lõpetab oma maja.

9. mäng - Kirbud

Vanus: alates 5. eluaastast. **Mängijate arv:** 2 - 4. **Mängu kestus:** 10 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 1 täring, üks paber punktide ülesmärkimiseks.

Mängu eesmärk: koguda 20 punkti võimalikult väheste käikudega.

KUIDAS MÄNGIDA

Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.

Oma käigu ajal pane täring „kirbuna hüppama“, vajutades nimetissõrmega täringu ülemisele servale, ja kirjuta üles täringul näidatud punktid. Seejärel on järgmise mängija kord.

Järjestikuste käikude punktid liidetakse kokku. Lõpeta kohe, kui oled jõudnud 20 punktini või sellest üle.

VÕIT

Mängu võidab see mängija, kes jõuab 20 punktini kõige väiksema arvu käikudega.

10. mäng – Süda

Vanus: alates 4. eluaastast. **Mängijate arv:** 2 - 4. **Mängu kestus:** 10 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 1 täring, igale mängijale üks paberileht.

Mängu eesmärk: olla esimene mängija, kes maha tõmbab oma südame kuus osa.

KUIDAS MÄNGIDA

Mängijad joonistavad igaüks oma paberile südame, kopeerides allolevat näidet, jagatuna kuueks nummerdatud osaks.

Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva.



Oma käigu ajal veereta täringut ja tõmba maha vastav number oma südamele. Kui see number on juba maha tõmmatud, pead selle pakkuma vasakul olevale mängijale või järgmisele mängijale, kui vasakul olev mängija on selle numbri samuti juba maha tõmmanud.

Seejärel on järgmise mängija kord.

VÕIT

Sa võidad, kui oled esimene mängija, kes on maha tõmmanud kõik oma südame osad.

11. mäng – Ässad

Vanus: alates 6. eluaastast koos täiskasvanuga. **Mängijate arv:** 3 - 4.

Mängu kestus: 10 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 5 täringut.

Mängu eesmärk: olla viimane, kes asetab 1 keskele.

KUIDAS MÄNGIDA: Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva. Oma käigu ajal veereta 5 täringut. Seejärel:

- asetada 1(d) laua keskele,
- anna 2(d) vasakul olevale mängijale,
- anna 5(d) paremal olevale mängijale,
- ja veereta uuesti ülejäänud täringuid (need, millel on 3, 4 või 6).

Jätka täringute veeretamist, kuni sul pole ühtegi täringut alles. Seejärel on järgmise mängija kord veeretada need täringud, mis ta sai. Kui tal ei ole ühtegi täringut, läheb kõik järgmisele mängijale jne.

VÕIT: Võidab siis, kui oled viimane mängija, kes asetab 1 laua keskele.

12. mäng – Read

Vanus: alates 5. eluaastast koos täiskasvanuga. **Mängijate arv:** 2 - 4.

Mängu kestus: 10 minutit.

Vaja on selle mängu jaoks: 5 täringut, üks paber punktide ülesmärkimiseks.

Mängu eesmärk: olla esimene mängija, kes ületab 100 punkti.

KUIDAS MÄNGIDA

Noorim mängija alustab. Seejärel mängivad mängijad kordamööda päripäeva. Oma käigu ajal veereta viis täringut üks kord ja märgi oma tulemus üles vastavalt saadud kombinatsioonile.

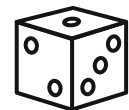
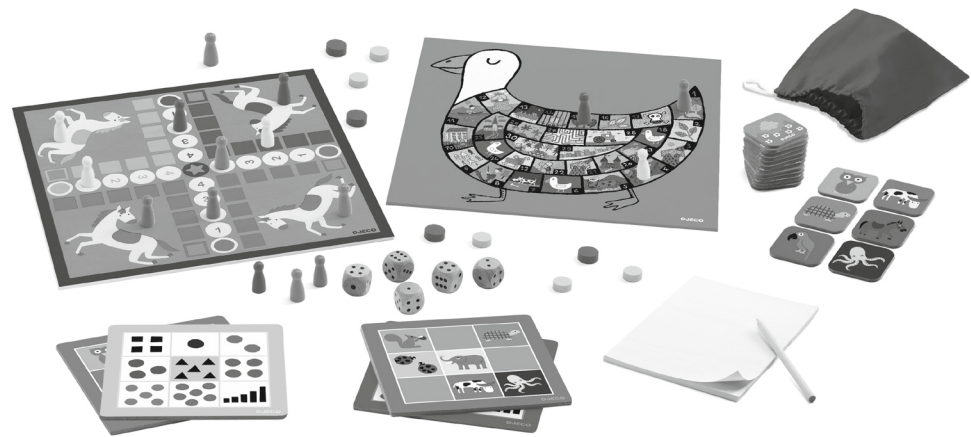
Kui veeretad:

- 1 2 3 4 5, saad 20 punkti
- 1 2 3 4 + ükskõik milline muu number, saad 15 punkti
- 1 2 3 + kaks muud numbrit, saad 10 punkti
- 1 2 + kolm muud numbrit, saad 5 punkti

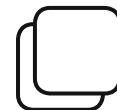
Seejärel on järgmise mängija kord proovida veeretada järjestust ja punkte koguda. Pärast iga veeretust liidetakse tulemus sinu varasematele punktidele.

Tähelepanu: Kui veeretad ühe viskega kolm 1, kaotad kõik oma punktid ja pead alustama uuesti nullist.

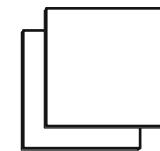
VÕIT: Sa võidad, kui oled esimene mängija, kes jõuab 100 punktini või sellest üle.



x 5



x 4



x 2



x 48



x 24



x 8



x 1



x 1

Les AS

FR

Dès 6 ans avec un adulte | 3 à 4 joueurs | 10 min



MATÉRIEL : 5 dés.

BUT DU JEU : être le dernier à placer un 1 au milieu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur lance les 5 dés. Puis :

- il place le ou les 1 au milieu de la table
- il donne le ou les 2 à son voisin de gauche
- il donne le ou les 5 à son voisin de droite
- et rejoue les dés restants (c'est-à-dire ceux qui indiquaient 4, 3 ou 6)

Il continue ainsi à jeter les dés jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Puis c'est au joueur suivant de lancer les dés qu'il a reçus. S'il n'en a pas, on passe au joueur suivant, etc.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui place le dernier 1 au milieu.

Les suites

FR

Dès 5 ans avec un adulte | 2 à 4 joueurs | 10 min



MATÉRIEL : 5 dés, une feuille de papier pour noter les scores.

BUT DU JEU : être le 1^{er} joueur à dépasser 100 points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance une seule fois les 5 dés et marque des points en fonction du résultat des dés.

S'il fait :

- **1 2 3 4 5**, il marque **20 points**
- **1 2 3 4 + un autre dé**, il marque **15 points**
- **1 2 3 + deux autres dés**, il marque **10 points**
- **1 2 + trois autres dés**, il marque **5 points**

Puis c'est au joueur suivant de tenter de faire une suite et de marquer ses points.

Après chaque lancer les joueurs additionnent leur score à celui fait précédemment.

Attention : Si lors d'un lancer, un joueur obtient trois 1, il efface son score et repart à zéro.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse 100 points en premier.

EN



EN

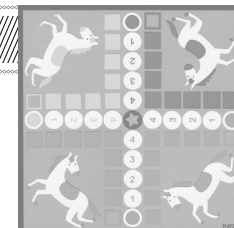
Ludo

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 20 mins



EQUIPMENT: the Ludo board, 2 pawns per player (each player chooses a colour), 1 dice.

OBJECT: to be the first to reach the centre star with your two pawns.



HOW TO PLAY

The players each place their two pawns in the stable of their colour. Players take it in turns to play in a clockwise direction. The youngest player starts and rolls the dice.

MOVING THE PAWNS

In order to bring a pawn out of your stable and place it on the first square of its track, you need to roll a 6. You then roll again and move forward the corresponding number of squares. If you have two pawns in play, you can choose which pawn you want to move. Whenever you throw a 6, you play and roll again.

Once several pawns are out of their stables and moving around the track, they will soon start chasing one another around the board. The pawns cannot overtake one another. A pawn whose path is blocked by another pawn cannot overtake it and will have to stop on the previous square.

However, if a pawn's move leads it to land exactly on a square already occupied by another pawn, it "bumps" it:

the second pawn takes the first pawn's place, and sends it back to its stable.

ASCENDING TO HEAVEN

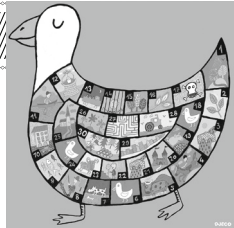
After proceeding all of the way around the track, the pawns stop on the last square of their track, at the foot of the staircase which will lead them to heaven.

NB: The pawns must arrive exactly on this square. If the dice shows a number greater than the number of squares remaining to the foot of the staircase, the pawn cannot move.

The spaces are numbered from 1 to 4. To move to space number 1, you have to roll a 1, to move to space number 2, you have to roll a 2, and so on, up to space number 4. Finally, to remove a pawn from the board, after space number 4, you have to roll a 6.

WINNING

You win by being the first player to remove your two pawns from the board.



The Goose Game

EN

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: the Goose Game board, 1 pawn per player (each player chooses a different colour), 1 dice.

OBJECT: to be the first to reach space number 30.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and move your pawn the number of spaces shown on the dice.

If you land on a space already occupied by another pawn, send that first pawn back to the space your pawn has just left.

NB: At the start of the game, if you roll a 6 you advance straight to space number 15.

SPECIAL SPACES

• **The "goose" spaces** (numbers 6, 18 and 24) allow you to move forward the same number of spaces as you moved to land there for a second time.

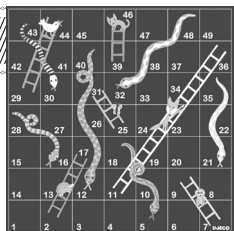
- **The bridge** (space number 3) allows you to move straight to the second bridge (space number 21).
- **The hotel** (space number 10) forces you to miss a turn.
- **The prison** (space number 14) detains you until you roll a 6.
- **The skull and crossbones** (space no 17) sends you back to space number 1.
- **The labyrinth** (space number 27) forces you to miss two turns.

WINNING

The first player to reach space number 30 wins the game.

NB: You have to land exactly on space number 30.

If the number showing on the dice is greater than the number of spaces remaining, you have to go back the number of extra spaces.



Snakes and Ladders

EN

5 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: the Snakes and Ladders board, 1 pawn per player (each player chooses a different colour), 1 dice.

OBJECT: to be the first to reach square number 49.

HOW TO PLAY

The players all place their pawns to one side of the board, next to square number 1. The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, roll the dice and move your pawn forward the equivalent number of squares.

"Ladder" squares: When you land on a square at the foot of a ladder, you climb up to the top of the ladder and stop on that square.

"Snake" squares: When you land on a square containing the tail of a snake, you descend down the snake's body and stop in the square containing the snake's head.

WINNING

The first player to reach square number 49 wins the game.

NB: You have to land exactly on square number 49.

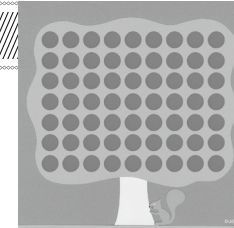
If the number showing on the dice is greater than the number of spaces remaining, you have to go back the number of extra spaces.

Tic Tac Toe

5 years and up | 2 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: the Tic Tac Toe board, 24 "cylinder" pieces per player (each player chooses a different colour).
OBJECT: to create as many rows as possible of four pieces of your colour.



HOW TO PLAY

Players take the 24 pieces of their colour and place them in front of them. The youngest player starts. Players then take it in turns playing.

In turn, the players place a piece on a free space on the board and try to line up four pieces of their colour (horizontally or vertically).

NB: When four pieces are lined up in a row they cannot be used for other rows.

WINNING

The game ends when the players run out of pieces. The winner is the player who has created the most rows of four pieces.

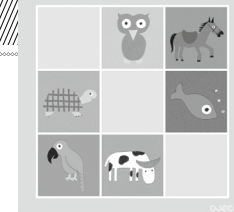
EN

Bingo

3 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: 4 bingo boards, 12 bingo cards (12 different animals), 1 bag, 6 "cylinder" pieces per player.
OBJECT: to be the first to fill your board.



HOW TO PLAY

The players each choose a board and 6 pieces and place them in front of them. Place the 12 "animal" cards in the bag.

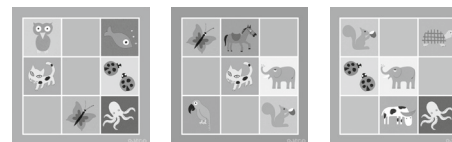
The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, take a card from the bag without looking, and then tell the others which animal it is.

All of the players look on their board to see if they have that animal.

- If you find the animal on your board, place a cylinder on the square of the animal which was drawn out of the bag,
 - Otherwise, nothing happens.
- Place the card to one side, and then the next player takes a card from the bag, and so on.

WINNING

The game ends as soon as one player has filled his card by placing a cylinder on each of his "animal" squares. That player is declared the winner.



Concentration

EN

3 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: 24 Concentration cards.

OBJECT: to find as many pairs as possible.

HOW TO PLAY

Spread all of the cards out face down in the middle of the table.

Players take it in turns to turn over one card, then a second card.

• **If you turn over two identical cards**, you win the pair and keep the cards next to you. You can then play again by turning over two more cards.

• **If the two cards are different**, give everybody enough time to look at them, then turn them back over, leaving them in the same place. Then it is the next player's turn.

WINNING

The game ends when all the pairs have been won and there are no more cards on the table. The winner is the player who has won the most pairs.



DICE GAMES

Yam Junior

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 - 15 mins



EQUIPMENT: 4 Yam boards, 8 "cylinder" pieces per player, 5 dice.

OBJECT: to be the first to complete a row of three pieces on your board, or roll a Yam.

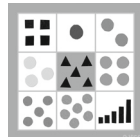
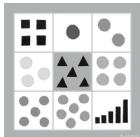
HOW TO PLAY

The players each take a board and eight pieces which they place in front of them.

Place the five dice in the middle of the table. The youngest player starts.

Players then take it in turns to play in a clockwise direction. On your turn, attempt to roll a combination of dice that will allow you to place a cylinder on your board.

In order to do so, you can roll the dice up to three times. On every throw, you can roll all of the dice or set aside any dice that you think will be necessary to complete a combination (and in this case, only roll the other dice again). If you manage to roll a combination, place a cylinder on the corresponding square.



EN

The House

4 years and up | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 1 dice, one sheet of paper per player.

OBJECT: to be the first player to finish your house.

HOW TO PLAY

Here is an example of the house you need to draw:



The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, the aim is to draw part of your house. In order to do so, roll the dice, and depending on which number you roll, you may be able to add to your drawing.



Roll at least three 6s



Roll five dice of successive values: 1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6



Roll four dice of the same value



Yam: Roll five dice of the same value

WINNING

As soon as you manage to complete a row of three cylinders, you win the game. If on one of your turns you roll a Yam (5 dice of the same value), you immediately win the game. A game by Renaud Drieux.

Flea Jump

EN

EN

5 years and up with an adult | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 1 dice, a sheet of paper to note the scores.

OBJECT: to accumulate 20 points in as few turns as possible.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, make the dice jump like a flea by pressing down with your index finger on one of the upper edges of the dice, then note the number of points showing on the dice. Then it is the next player's turn.

On consecutive turns, add up the number of points showing on the dice. Stop as soon as you reach or exceed 20 points.

WINNING

The player who reached 20 points in the fewest turns wins the game.

The Heart

EN

4 years and up | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 1 dice, one sheet of paper per player.

OBJECT: to be the first player to cross out the six parts of your heart.

HOW TO PLAY

The players each draw a heart on their sheet, copying the example below, split into six numbered parts.

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.



On your turn, roll the dice then cross out the corresponding number on your heart.

If you have already crossed out that number, you have to offer it to the player on your left, or to the following player if the player to your left has already crossed it out as well.

Then it is the next player's turn.

WINNING

You win by being the first player to cross out every part of your heart.

Aces

6 years and up with an adult | 3 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 5 dice .

OBJECT: to be the last to place a 1 in the middle.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, roll the 5 dice. Then:

- place the **1(s)** in the **middle** of the table,
- pass the **2(s)** to the player **to your left**
- pass the **5(s)** to the player **to your right**
- and **roll the remaining dice again**. (That is to say, those which were showing 3, 4 or 6)

Continue rolling the dice until you have none left. Then it is the next player's turn to roll the dice which he received. If he does not have any, the turn passes to the next player, etc.

WINNING

You win by being the last player to place a 1 in the middle.

Straights

EN

5 years and up with an adult | 2 - 4 players | 10 mins



EQUIPMENT: 5 dice, a sheet of paper to note the scores.

OBJECT: to be the first player to exceed 100 points.

HOW TO PLAY

The youngest player starts. Players then take it in turns to play in a clockwise direction.

On your turn, roll the five dice once and note down your score depending on the combination you threw.

If you roll:

- **1 2 3 4 5**, you score **20 points**
- **1 2 3 4 + any other number**, you score **15 points**
- **1 2 3 + any two other numbers**, you score **10 points**
- **1 2 + any three other numbers**, you score **5 points**

Then it is the next player's turn to try to roll a straight and score points.

After each throw, add your score to your previous points.

Be careful: If you roll three 1s in a single throw, you lose all your points and have to start afresh.

WINNING

You win by being the first player to reach or exceed 100 points.

Från 6 år tillsammans med en vuxen | 3 till 4 spelare | 10 min



MATERIAL: 5 tärningar.

SPELETS MÅL: att bli den sista spelaren som placerar en 1:a i mitten.

SÅ HÄR SPELAS SPELET:

Den yngsta spelaren börjar och därefter fortsätter man medurs.

Spelaren kastar de 5 tärningarna. Därefter

- placeras **ettan** eller **ettorna** mitt på bordet,
 - ges **tvåan** eller **tvåorna** till **grannen till vänster**,
 - ges **femman** eller **femmorna** till **grannen till höger**,
 - **spelas de återstående tärningarna en gång till.**
- (Det vill säga de som visar 4, 3 eller 6).

Spelaren fortsätter på detta sätt att slå tärningarna tills det inte finns några kvar. Därefter slår nästa spelare de tärningarna som tagits emot. Om man inte har några går turen vidare till nästa spelares osv.

SPELETS SLUT:

Vinnare blir den spelare som placerar den sista **1:an** i mitten.

Från 5 år tillsammans med en vuxen | 2 till 4 spelare | 10 min



MATERIAL: 5 tärningar, 1 pappersark för att skriva ner resultat.

SPELETS MÅL: att bli den första spelaren som får minst 100 poäng.

SÅ HÄR SPELAS SPELET

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

Spelaren kastar alla 5 tärningarna en enda gång och skriver ner resultatet beroende på vad tärningarna visar: Om hen får:

- **1, 2, 3, 4, 5** så vinner hen **20 poäng**
- **1, 2, 3, 4 + en annan tärning** så vinner hen **15 poäng**
- **1, 2, 3 + två andra tärningar** så vinner hen **10 poäng**
- **1, 2 + tre andra tärningar** så vinner hen **5 poäng**

Därefter är det nästa spelares tur att försöka få en svit och samla poäng. Spelarna räknar samman poängen med tidigare poäng efter varje runda.

Observera: Om en spelare får tre 1:or vid samma kast raderas alla poäng och man börjar om på nytt igen.

SPELETS SLUT

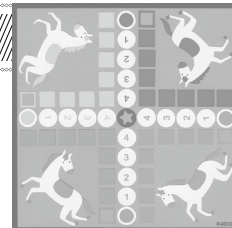
Vinnaren är den som först får minst 100 poäng.

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



В КОМПЛЕКТЕ: игровое поле для лудо, по 2 фишки на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым привести две свои фишки на клетку «звезда» в центре поля.



ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит две свои фишки в «конюшню» своего цвета. Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок — он первым бросает кубик.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

Чтобы вывести фишку из «конюшни» и поставить ее на клетку «старт», игрок должен выбросить шестерку. В этом случае он бросает кубик еще раз и перемещает фишку на количество клеток, равное выпавшему числу. Если игрок уже вывел обе фишки, он может сделать ход любой из них. Выбросив шестерку, игрок получает право на повторный ход. Если на игровой дорожке находится несколько фишек, одна фишка может догнать другую. Фишки не могут обгонять друг друга (запрет касается и фишек одного цвета). Если на пути одной фишки стоит другая фишка, она не может ее обогнать и должна встать на клетку позади нее. Но если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он «выбивает» ее с дорожки: его фишка встает на эту клетку, а выбитая фишка возвращается в свою «конюшню».

ВОСХОЖДЕНИЕ НА НЕБЕСА

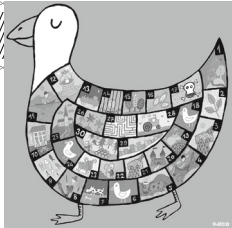
Пройдя полный круг, фишки встают на последнюю клетку дорожки — у подножия лестницы, ведущей в небо.

Примечание. Ход должен закончиться точно на этой клетке. Если выпавшее число превышает количество клеток, оставшихся до лестницы, игрок не перемещает фишку.

Клетки лестницы пронумерованы от 1 до 4. Чтобы перейти на клетку 1, нужно выбросить единицу. Чтобы перейти на клетку 2, нужно выбросить двойку и т. д. до клетки 4. На лестнице фишки одного цвета могут стоять на одной клетке и обгонять друг друга. Наконец, чтобы фишка перешла с клетки 4 на клетку «звезда» в центре и ушла с поля, нужно выбросить шестерку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым вывел с поля обе свои фишки.



Гусёк

RU

RU

Крестики-нолики

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: игровое поле «гусёк»,
по 1 фишке на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 30.

ХОД ПАРТИИ

Начинает самый младший игрок. Ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на количество клеток, равное выпавшему числу.

Если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он отправляет ее на клетку, с которой пришел.

Примечание. Если игрок выбросил шестерку в начале партии, его фишка сразу перемещается на клетку 15.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

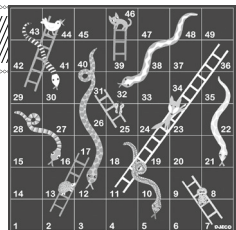
• **Клетки «гусёк»** 6, 18 и 24: фишка повторно перемещается на количество клеток, равное выпавшему числу.

- **«Мост»** (клетка 3): фишка перемещается до второго моста (до клетки 21).
- **«Отель»** (клетка 10): игрок пропускает ход.
- **«Тюрьма»** (клетка 14): чтобы уйти с этой клетки, нужно выбросить шестерку.
- **«Череп»** (клетка 17): возврат на клетку 1.
- **«Лабиринт»** (клетка 27): игрок пропускает два хода.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает тот, кто первым дошел до клетки 30.

Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 30. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.



Змеи и лестницы

RU

С 5 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле,
по 1 фишке на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 49.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит свою фишку рядом с игровым полем у клетки 1. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на количество клеток, равное выпавшему числу.

Клетки «лестница»: если игрок остановился на клетке, где находится низ лестницы, он поднимается по ее ступеням на клетку, где находится верх лестницы.

Клетки «змея»: если игрок остановился на клетке с хвостом змеи, он спускается по телу змеи на клетку, где находится ее голова.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает тот, кто первым дошел до клетки 49.

Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 49. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

С 5 лет | 2 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле, по 24 фишки
«бочонок» на игрока (у каждого свой цвет).
ЦЕЛЬ ИГРЫ: выстроить в ряд 4 фишки своего цвета
максимальное количество раз

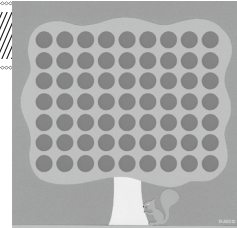
ХОД ПАРТИИ

Игроки берут по 24 фишки своего цвета и ставят их перед собой. Игру начинает самый младший игрок, а затем игроки ходят по очереди. Игроки по очереди ставят по одной фишке на свободную клетку поля, стараясь выстроить в ряд 4 фишки своего цвета (по горизонтали или вертикали).

Примечание. Четыре фишки, стоящие в ряд, нельзя использовать для построения других рядов.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда игроки выставят все свои фишки. Побеждает игрок с наибольшим количеством рядов из 4 фишек своего цвета.



RU

Лото

С 3 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 4 карточки для лото, 12 жетонов (12 разных
животных), 1 мешок, по 6 фишек «бочонок» на игрока.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым закрыть все клетки на своей карточке.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок выбирает себе карточку и 6 фишек и кладет их перед собой. 12 жетонов «животное» положите в мешок.

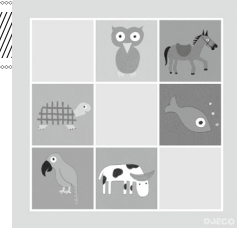
Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок берет жетон из мешка наугад и говорит, какое животное он взял.

Все игроки смотрят, есть ли это животное на их карточках.

- Если игрок нашел это животное на своей карточке, он ставит фишку на клетку с этим животным.
- В противном случае ничего не происходит. Затем карточка выходит из игры, и следующий игрок берет следующую карточку из мешка...

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда один из игроков закрыл фишками все клетки «животное» на своей карточке. Он объявляется победителем.



Игра на развитие памяти

RU

С 3 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 24 карточки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: найти как можно больше пар.

ХОД ПАРТИИ

Выложите все карточки лицевой стороной вниз в центре стола. Получив право хода, игрок открывает друг за другом две карточки.

• Если игрок открыл две одинаковые карточки, он забирает эту пару себе. В этом случае он может сходить еще раз и открыть еще две карточки.

• Если игрок открыл две разные карточки, он дает всем время посмотреть на них, а затем закрывает их и оставляет на том же месте. Затем ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда все пары найдены и карточек на столе не осталось. Побеждает тот, кто набрал больше всех пар.



Выбросить число 1 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 2 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 3 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 4 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 5 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 6 как минимум на 3 кубиках



Выбросить серию из 5 чисел: 1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6.



Выбросить одинаковое число на 4 кубиках



Яхта: выбросить одинаковое число на 5 кубиках

КОНЕЦ ПАРТИИ

Игрок, выстроивший в ряд 3 фишки, побеждает в партии. Игрок, выбросивший комбинацию «Яхта» (одинаковое число на 5 кубиках за один ход), сразу побеждает в партии. Автор игры Рено Дрио.

ИГРЫ В КОСТИ

Яхта для малышей

RU

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 4 карточки, по 8 фишек

«бочонок» на игрока, 5 кубиков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым выстроить в ряд 3 фишки на своей карточке или выбросить комбинацию «Яхта».

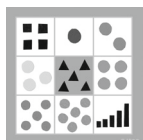
ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок выбирает себе карточку и 8 фишек и кладет их перед собой. 5 кубиков положите в центр стола.

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок старается выбросить комбинацию, которая позволит ему поставить фишку на свою карточку. Он может бросать кубики до трех раз за ход. После каждого броска он решает, какие кубики нужно бросить еще раз, а какие оставить, чтобы получить комбинацию (то есть во втором случае он бросает повторно не все кубики).

Выбросив одну из комбинаций, игрок ставит фишку на соответствующую клетку.



RU

Домик

С 4 лет | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, по листку бумаги на игрока.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым нарисовать свой домик полностью.

ХОД ПАРТИИ

Модель домика представлена ниже:



Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок пробует нарисовать часть своего домика. Для этого он бросает кубик, чтобы получить нужное число.

Этапы рисования следуют в строгом порядке:

6 — квадрат домика.

5 — крыша.

4 — дверь.

3 или 2 — одно окно (Внимание! В домике два окна!).

1 — труба.

Если игрок выбросил число, позволяющее нарисовать деталь его домика, он может сходить еще раз. В противном случае ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партию выигрывает тот, кто первым нарисовал свой домик полностью.

Прыгающий кубик

RU

RU

Единицы

С 5 лет со взрослым | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, лист бумаги для записи счета.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать 20 очков за минимальное количество ходов.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок нажимает указательным пальцем на верхнее ребро кубика, чтобы тот подпрыгнул, и записывает выпавшее число. Затем ход переходит к следующему игроку.

Ход за ходом игроки складывают свои числа, выпавшие на кубике. Они должны набрать в сумме 20 или более очков.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, набравший 20 очков за наименьшее количество ходов.

Сердце

RU

С 4 лет | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, по листку бумаги на игрока.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым зачеркнуть все 6 частей своего сердца.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок рисует сердце на листке и делит его на 6 частей с номерами, как показано ниже.

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.



Получив право хода, игрок бросает кубик и зачеркивает выпавшее число на своем сердце.

Если это число у него уже зачеркнуто, он должен подарить его соседу слева или следующему за ним игроку, если у соседа оно уже есть.

Затем ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым зачеркнул все части своего сердца.

RU

Серии

С 5 лет со взрослым | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 5 кубиков, лист бумаги для записи счета.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым набрать 100 или более очков.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Игрок бросает все 5 кубиков один раз и получает очки в зависимости от выпавших чисел.

Если он выбросил серии:

- 1, 2, 3, 4, 5 — он получает 20 очков;
- 1, 2, 3, 4 + другое число — он получает 15 очков;
- 1, 2, 3 + два других числа — он получает 10 очков;
- 1, 2 + три других числа — он получает 5 очков.

• **Остальные кубики он бросает еще раз** (то есть кубики с выпавшими числами 3, 4 или 6).

Игрок продолжает ход, пока у него остаются кубики для броска. Затем ходит следующий игрок: он бросает полученные кубики. Если кубиков у него нет, ход переходит к следующему игроку и т. д.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает тот, кто выложил последнюю единицу в центр стола.

Затем следующий игрок бросает кубики и получает очки за выпавшую серию.

После каждого броска игроки прибавляют заработанные очки к своему прежнему результату.

Внимание! Если игрок выбросил три единицы за один бросок, его результат обнуляется и он начинает всё с начала.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает тот, кто первым набрал 100 или более очков.