

# ВЕСЕЛЫЕ ХОДИЛКИ: 4 В 1

В этом наборе вашего ребенка ждут 4 увлекательных приключения! Он сможет познакомиться с милыми монстриками и гномами, сыграть в кошки-мышки и прогуляться по зоопарку. В каждой игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Эти игры идеально подойдут для детей от 4 лет, их друзей и родителей. «Веселые ходилки: 4 в 1» – это отличный способ провести вечер в кругу семьи и друзей с пользой и интересом. Желаем удачи!

## Состав:

- 4 игровых поля: «Кошки-мышки», «Прогулка по зоопарку», «Гномы в доме», «Монстрики»
- 4 разноцветных фишки
- 2 шестигранных кубика
- правила игр

## Подготовка к игре

Выберите и разложите одно из четырех игровых полей. Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит на поле «Старт». Для всех игр, кроме «Монстриков» понадобится **1 кубик**. Для «Монстриков» – 2 кубика. Чтобы определить, кто ходит первым, каждый игрок по очереди кидает 1 кубик. Начинает игру тот, у кого выпало **наибольшее число очков**. Далее ход передается соседу слева (по часовой стрелке).

# ИГРА «КОШКИ-МЫШКИ»

## Ход игры

Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на то число клеток, которое выпало на грани кубика.

- Ваша «мышка» остановилась на клетке **«Кошка»!** Быстрее убегайте! **Передвиньте свою фишку на две клетки назад.**
- Кажется, ваша «мышка» угодила в **Капкан** – вы пропускаете ход.
- Вам повезло – на клетке лежит сыр! Ваша мышка подкрепилась и может пробежать еще **три клетки вперед.**

Если догонялки **подходят к завершению**, а на вашем кубике выпало больше шагов, чем осталось пройти до «Финиша», вам нужно передвинуть свою фишку до конца поля и вернуться назад на лишнее количество шагов.

## Конец игры

Побеждает тот, чья «мышка» – фишка первая доберется до клетки «Финиша» и остановится на ней, сделав точное количество шагов.

# ИГРА «МОНСТРИКИ»

## Ход игры

Игрок кидает сразу 2 кубика. Сложите выпавшие значения и передвиньте фишку на это количество клеток.

**Обратите внимание на особые правила!**

- Если фишка игрока попадает **на клетку, где уже стоит фишка соперника**, то последний отправляется назад на ту клетку, с которой первый игрок начинал этот ход.

**Пример:** зеленая фишка стоит на клетке №28, и игрок выкинул на кубиках числа 2 и 3 = 5. Совершая ход, игрок перемещает зеленую фишку на клетку №33, на которой уже стоит желтая фишка. В этот момент желтая фишка перемещается на клетку №28, а зеленая встает на клетку №33 и остается там.

- Если фишка игрока попадает на **красную** клетку, то игрок пропускает ход.

## Конец игры

Побеждает тот игрок, чья фишка **быстрее остальных** остановилась на «Финише».

**Внимание!** Нужно попасть точно на эту клетку! Если сумма значений, выпавших на кубиках больше числа клеток, которое нужно пройти до «Финиша», игрок должен вернуться назад на оставшееся количество шагов.

**Пример:** игрок с красной фишкой стоит на клетке №37, и на кубиках выпали числа 5 и 1 = 6. Игрок совершает 4 шага до «Финиша», а затем делает два шага назад и останавливается на клетке №39. В следующий ход ему нужно выбросить на кубиках сумму значений равную 2, чтобы победить.

## ИГРА «ГНОМЫ В ДОМЕ»

### Ход игры

Игроки по очереди кидают кубик, и передвигаются по полю на выпавшее количество шагов.

- Если ваша фишка остановилась на клетке с лестницей – смело шагайте по ней вверх.
- Ой! Кажется гном что-то забыл! Ваша фишка остановилась на клетке с веревкой – вам придется вернуться назад.

## Конец игры

Побеждает тот, кто первый добрался до домика гномов!

**Обратите внимание**, что количество шагов должно точно соответствовать выпавшему на кубике числу!

**Пример:** вы стоите на клетке №51 и для победы вам нужно сделать всего **2 шага**, а на кубике **выпало 5** – придется сделать **2 шага вперед и 3 шага назад, встав на клетку №50**. А в следующий ход нужно выкинуть на кубике ровно 3, чтобы остановиться на клетке «Финиш».

## ИГРА «ПРОГУЛКА ПО ЗООПАРКУ»

### Ход игры

Чтобы сделать ход, киньте кубик и посчитайте, сколько точек на нем выпало. Это число шагов, которое нужно пройти вперед. Если в конце хода вы остановились на клетке с зеленой стрелочкой, переместите свою фишку вперед. Когда ваша фишка остановилась на клетке с красной стрелочкой, возвращайтесь назад по указателю.

### Конец игры

Побеждает тот игрок, чья фишка первой пришла на поле «Финиш», или прошла его.