

Mickey a Minnie s kamarády se sešli na louce u rybníka. Sportovní odpoledne si zpestřili závodem na vrchol hory. Komu se zatoulá míč, nebo se zdrží piknikem a kdo naopak vyšplhá nahoru nejdříve?

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** od 5 let, **Délka hry:** 15 minut

Herní materiál: 1 herní plán s rybníkem, 6 figurek, 1 hrací kostka

CÍL HRY: Úkolem hráče je projít celé sportoviště, vyzkoušet různé disciplíny a vyšplhat se na skálu k poháru jako první.

PŘÍPRAVA HRY: Rozložte herní plán stranou rybníka doprostřed stolu. Každý hráč si vybere figurku své barvy, kterou umístí na políčko **START**.

PRAVIDLA HRY: Začíná nejmladší hráč. Hráči postupují podle počtu hozených bodů na kostce a v průběhu hry se pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Zastaví-li se figurka na barevně označeném poli, řídí se následujícími pravidly:

Červené pole 6, 31, 35, 60 – Hráče něco zdrželo, 1 kolo nehraje.

Černé pole 17, 48, 59 – Hráč postupuje ihned o 10 polí zpět.

Růžové pole 11, 28 – Hráč postupuje ihned o 10 polí vpřed.

Modré pole 26, 43, 45 – Hráč hází 2×.

Figurky spoluhráčů se během hry nevyhazují.

KONEC HRY: Vítězí hráč, jehož figurka dojde jako první na poslední pole č. 69 s vítězným pohárem.

ZÁVOD KE HŘIŠTI

Minnie, Mickey a jejich kamarádi vyrazili na dětské hřiště. Cestou Mickeyho napadlo, že si dají závod, kdo tam bude první. A nebyla by to Minnie, aby hned nevymyslela pravidla, která všem hned vysvětlila...

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** od 5 let, **Délka hry:** 15 minut

Herní materiál: 1 herní plán se hřištěm, 6 figurek, 1 hrací kostka

CÍL HRY: Cílem hry je jako první dorazit na vrchol dětského hřiště – políčko se šestkou a pohárem pro vítěze.

PŘÍPRAVA HRY: Rozložte herní plán stranou hřiště doprostřed stolu. Každý hráč si vybere figurku své barvy, kterou položí dolů na herní plán, pod spodní řadu políček s čísly.

PRŮBĚH HRY: Hru začíná nejmladší hráč. Poté se hráči v tazích střídají po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, hodí kostkou, a poté pohne figurkou.

PRAVIDLA POHYBU: V prvním kole umístí hráč svoji figurku na políčko s hozeným číslem, které není obsazené jinou figurkou a je v hracím poli nejnižší. Na každém políčku smí stát pouze jedna figurka, nevyhazuje se. Po hodu kostkou hráč přesune libovolnou figurku (svou nebo soupeřovu) na sousední pole, které je volné a má stejnou hodnotu jako právě hozené číslo. Pohyb je možný pouze ve směru šípek. V dolní části hracího pole se figurky mohou pohybovat nahoru a do stran, v horní části se mohou pohybovat i směrem dolů. Pokud hráči padne na kostce takové číslo, že nemůže posunout žádnou figurkou na sousední pole ve směru šípek, přesune svoji figurku na nejbližší políčko s hozeným číslem, které je ve vyšším patře, než stojí hráčova figurka. Pokud hráči na kostce padne takové číslo, že nemůže pohnout žádnou figurkou, hází znovu. A to i opakovaně.

KONEC HRY: Vítězí hráč, jehož figurka jako první dosáhne políčka se šestkou a pohárem pro vítěze. Ostatní hráči mohou hru dohrát.

ŠPORTOVÉ POPOLUDNIE

SK

Mickey a Minnie sa zišli s kamarátmi na lúke pri rybníku. Športové doobedie si spestrili pretekmi na vrchol hory. Komu sa zatúla lopta, kto sa zdrží piknikom a kto naopak vyšplhá nahor najrýchlejšie?

Hra pre: 2 – 6 hráčov, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 15 minút

Herný materiál: 1 hrací plán s rybníkom, 6 figúrok, 1 hracia kocka

CIEL' HRY: Úlohou hráčov je prejsť celé športovisko, vyskúšať rôzne disciplíny a vyšplhať sa na skalu k poháru ako prvý.

PRÍPRAVA HRY: Rozložte hrací plán stranou rybníka do stredu stola. Každý hráč si vyberie figúrku svojej farby, ktorú umiestni na políčko **START**.

PRAVIDLÁ HRY: Začína najmladší hráč. Hráči postupujú podľa počtu hodených bodov na kocke a v priebehu hry sa pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Ak sa figúrka zastaví na farebne označenom poli, riadi sa nasledujúcimi pravidlami:

Červené pole 6, 31, 35, 60 – Hráča niečo zdržalo, 1 kolo nehrá.

Čierne pole 17, 48, 59 – Hráč postupuje ihneď o 10 polí dozadu.

Ružové pole 11, 28 – Hráč postupuje ihneď o 10 polí vpred.

Modré pole 26, 43, 45 – Hráč hádže 2x.

Figúrky spoluhráčov sa v priebehu hry nevyhadzujú.

KONIEC HRY: Víťazí hráč, ktorého figúrka dôjde ako prvá na posledné pole č. 69 s víťazným pohárom.

PRETEKY K IHRISKU

Mickey, Minnie a ich kamaráti vyrazili na detské ihrisko. Cestou Mickeymu napadlo, že si dajú preteky, kto tam bude prvý. A nebola by to Minnie, keby hneď nevymyslela pravidlá, ktoré všetkým rýchlo vysvetlila...

Hra pre: 2 – 6 hráčov, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 15 minút

Herný materiál: 1 hrací plán s ihriskom, 6 figúrok, 1 hracia kocka

CIEL' HRY: Cieľom hry je ako prvý doraziť na vrchol detského ihriska – políčko so šestkou a pohárom pre víťaza.

PRÍPRAVA HRY: Rozložte hrací plán stranou ihriska do stredu stola. Každý hráč si vyberie figúrku svojej farby, ktorú položí na hrací plán pod spodný rad políčok s číslami.

PRIEBEH HRY: Hru začína najmladší hráč. Potom sa hráči v ťahoch striedajú v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, hodí kockou, a potom pohne figúrkou.

PRAVIDLÁ POHYBU: V prvom kole umiestni hráč svoju figúrku na políčko s hodeným číslom, ktoré nie je obsadené inou figúrkou a je v hracom poli najnižšie.

Na každom políčku smie stáť iba jedna figúrka, nevyhadzuje sa.

Po hode kockou hráč presunie ľubovoľnú figúrku (svoju alebo súperovu) na susedné pole, ktoré je voľné a má rovnakú hodnotu ako práve hodené číslo. Pohyb je možný len v smere šípkov. V dolnej časti hracieho poľa sa figúrky môžu pohybovať nahor a do strán, v hornej časti sa môžu pohybovať i smerom nadol.

Pokiaľ padne hráčovi na kocke také číslo, že nemôže posunúť žiadnu figúrku na susedné pole v smere šípkov, presunie svoju figúrku na najbližšie políčko s hodeným číslom, ktoré je vo vyššom rade, než stojí hráčova figúrka.

Pokiaľ padne hráčovi na kocke také číslo, že nemôže posunúť žiadnu figúrku, hádže znovu. A to i opakovane.

KONIEC HRY: Víťazí hráč, ktorého figúrka sa ako prvá dostane na políčko so šestkou a pohárom pre víťaza. Ostatní hráči môžu hru dohrať.

SPORTS AFTERNOON

EN

Mickey and Minnie and their friends met in the meadow by the pond. They made their sports afternoon more interesting by a race to the top of the mountain. Who will lose the ball or be delayed by the picnic and who will climb up to be the first?

Game for: 2 to 6 players, **Age:** 5+, **Playing time:** 15 minutes

Game contents: 1 game board with a pond, 6 pieces, 1 playing dice

OBJECTIVE OF THE GAME: The player's task is to go through the entire sports ground, try different sports and climb the rock to the cup first.

PREPARATION OF THE GAME: Lay out the game plan with the pond side in the middle of the table. Each player chooses a piece of his/her colour and places it on the **START** square.

RULES OF THE GAME: The youngest player starts. Players advance according to the number of points rolled on the dice and take turns clockwise during the game. If a piece stops on a coloured square, the following rules apply:

Red square 6, 31, 35, 60 – The player is delayed and does not play for 1 round.

Black square 17, 48, 59 – The player immediately moves 10 squares back.

Pink square 11, 28 – The player immediately advances 10 squares forward.

Blue square 26, 43, 45 – Player rolls the dice twice.

Players' pieces are not knocked out by another during the game.

END OF THE GAME: The winner is the player whose piece reaches first the last square number 69 with the winner's cup.

RACE TO THE PLAYGROUND

Minnie, Mickey and their friends went to the playground. On the way, Mickey had an idea to have a race in order to see who could get there first. And it would not be Minnie if she did not come up with rules that she explained to everyone right away...

Game for: 2 to 6 players, **Age:** 5+, **Playing time:** 15 minutes

Game contents: 1 game board with playground, 6 pieces, 1 playing dice

OBJECTIVE OF THE GAME: The objective of the game is to be the first to reach the top of the playground – the square with the six and the cup for the winner.

PREPARATION OF THE GAME: Lay out the game plan with the playground side in the middle of the table. Each player chooses a piece of his/her colour and places it down on the game plan, below the bottom row of numbered squares.

COURSE OF THE GAME: The youngest player starts the game. Then the players take turns clockwise. The player who has the turn rolls the dice and then moves the piece.

RULES OF MOVEMENT: In the first round, the player places his/her piece on the square with the thrown number, which is not occupied by another piece and is the lowest on the game plan.

Only one piece can stand on each square, a piece cannot knock out another player's piece.

After rolling the dice, the player moves any piece (his/her or his/her opponent's) to an adjacent square that is free and has the same value as the number just rolled. Movement is only possible in the direction of the arrows. In the lower part of the game plan, the pieces can move upwards and sideways, and in the upper part they can also move downwards.

If a player rolls such a number on the dice that he/she cannot move any piece to an adjacent square in the direction of the arrows, he/she moves his/her piece to the nearest square with the rolled number that is on a higher floor than the player's piece.

If the player rolls such a number on the dice that he/she cannot move any piece, he/she rolls again. And even repeatedly.

END OF THE GAME: The winner is the player whose piece first reaches the square with the six and the winner's cup. Other players can finish the game.

MICKEY ÉS MINNIE SPORTKLUBJA HU

Mickey, Minnie és barátai a tóparti réten találkoztak. Sportos délutánjukat egy, a hegytetőre vezető versenyfutással teszik érdekesebbé. Ki veszi el a labdát, ki lesz, aki egy piknik miatt nem tud továbbmenni, és ki ér fel elsőként a csúcsra?

2–6 játékos részére, 5 éves kortól, játékidő 15 perc

A doboz tartalma: játéktábla, 6 db bábú, dobókocka

A JÁTÉK CÉLJA: A játékosok célja, hogy a sportpályán végighaladva több sportágat kipróbálva elsőként jussanak fel a hegy tetején lévő célba.

ELŐKÉSZÜLETEK: A játéktáblát a sport klubos felével felfelé tegyék az asztal közepére. A játékosok válaszanak maguknak egy bábút, és azt tegyék a **START** mezőre.

INDULHAT A JÁTÉK: A legfiatalabb játékos kezd, majd a tőle balra ülő társa következik. A soron lévő játékos a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphet a táblán. Ha a bábú lépése színes mezőn ér véget, akkor a következő szabályok szerint kell eljárni:

Piros mezők (6, 31, 35, 60) – A játékos egy körből kimarad.

Fekete mezők (17, 48, 59) – A játékosnak a mezőre érkezés után azonnal 10 mezőt visszalépnie.

Rózsaszín mezők (11, 28) – A játékosnak a mezőre érkezés után azonnal 10 mezőt kell lépnie előre.

Kék mezők (26, 43, 45) – A játékos még egyszer dobhat.

A bábuk a játék folyamán nem üthetik ki egymást.

A JÁTÉK VÉGE: A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül eljutnia a 69. számú, kupával jelölt mezőre.

FUTÁS A JÁTSZÓTÉRRE

Mickey, Minnie és barátai elindultak a játszótérre. Útközben Mickey kitalálta, hogy versenyezhetnének, ki ér először a játszótérre. Nem is Minnie lenne, ha nem ő találná ki, és mondaná el mindenkinek a verseny szabályait...

2–6 játékos részére, 5 éves kortól, játékidő 15 perc

A doboz tartalma: játéktábla, 6 db bábú, dobókocka

A JÁTÉK CÉLJA: A játékot az nyeri meg, aki elsőként jut el a játszótér tetején lévő hatossal jelölt mezőre, és éri el a kupát.

ELŐKÉSZÜLETEK: A játéktáblát a játszóteres oldalával felfelé tegyék az asztal közepére. Minden játékos választ magának egy bábút, és azt a játéktábla alsó részére teszi.

INDULHAT A JÁTÉK: A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásának irányában következnek. A soron lévő játékos dob a kockával, majd lép a bábujával.

LÉPÉSEKRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK: Az első körben a játékos a bábuját az alsó sorban arra a mezőre teszi, amelyiknek az értéke megegyezik a dobása értékével.

Egy mezőn csak egy bábú állhat, a bábuk nem üthetik ki egymást.

A dobás után a játékos a táblán lévő valamelyik (saját, vagy ellenfelei) bábujával lép egy olyan szomszédos mezőre, amin nem áll másik bábú, és aminek az értéke megegyezik a dobása értékével. Lépni csak a nyíl irányában lehetséges. A tábla alsó részén a bábuk csak felfelé vagy oldalra léphetnek, azonban a tábla felső részében vannak lefelé mutató nyilak is.

Ha egy játékos által dobott értéket egyetlen bábuval sem lehetséges lelépni a nyilak irányának figyelembevételével, akkor a saját bábuját kell a legközelebbi, a dobott értékkel megegyező értékű mezőre tennie, a jelenlegi pozíciójánál egy sorral feljebb.

Amennyiben nincs a következő sorban sem megfelelő értékű mező, a játékosnak addig kell újra dobnia, amíg a saját, vagy valamelyik ellenfele bábujával lépni nem tud.

A JÁTÉK VÉGE: A nyertes az a játékos, akinek a bábuja elsőként érkezik a kupa alatti, hatos számmal jelölt mezőre. A többiek tovább folytathatják a játékot, amíg mindenki célba nem ér.

Мики и Мини с приятелите си се срещнаха на поляната до езерото. Спортният следобед беше разнообразен от състезание до върха на планината. Кой ще изгуби топката или ще забави заради пикник и кой ще се изкачи пръв?

Игра для: 2–6 играчи, **Възраст:** от 5 години, **Времетраене на играта:** 15 минути

Играта съдържа: 1 лан на играта с езерце, 6 пионки, 1 зарче

ЦЕЛ НА ИГРАТА: Целта на играча е да премине през цялото спортно поле, да изпробва различни дисциплини и да изкачи пръв скалата до купата.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА: Разположете плана за игра, като страната на езерото е в средата на масата. Всеки играч избира фигура от своя цвят, която да постави в полето **СТАРТ**.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА: Започва най-младият играч. Играчите напредват в зависимост от броя на точките, хвърлени със заровете, и се редуват по посока на часовниковата стрелка по време на играта. Ако фигура спре на цветно маркирано поле, се прилагат следните правила:

Червено поле 6, 31, 35, 60 – Играчът се забавя, 1 кръг не играе.

Черно поле 17, 48, 59 – Играчът незабавно се връща с 10 полета назад.

Розово поле 11, 28 – Играчът незабавно се придвижва напред с 10 полета.

Синьо поле 26, 43, 45 – Играчът хвърля 2 пъти.

Фигурите на съотборниците не се изтласкват по време на играта.

КРАЙ НА ИГРАТА: Победител е играчът, чиято фигура първа достигне до последния квадрат 69 с купата на победителя.

СЪСТЕЗАНИЕ КЪМ ПЛОЩАДКАТА

Мини, Мики и техните приятели отидоха на детската площадка. По пътя на Мики ѝ хрумна, че могат се състезават кой ще стигне пръв. И нямаше да е Мини, ако не беше измислила правила, които да обясни на всички веднага...

Игра для: 2–6 играчи, **Възраст:** от 5 години, **Времетраене на играта:** 15 минути

Играта съдържа: 1 лан на играта с детска площадка, 6 пионки, 1 зарче

ЦЕЛ НА ИГРАТА: Целта на играта е първи да стигнете до върха на игрището – полето с шестцилата и купата за победителя.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА: Разположете плана за игра, като страната на площадката е в средата на масата. Всеки играч избира фигура от своя цвят и я поставя на игралното поле под долния ред полета с числа.

ХОД НА ИГРАТА: Играта започва най-младият играч. След това играчите се редуват по посока на часовниковата стрелка.

Играчът, който е на ход, хвърля заровете, след което премества фигурката.

ПРАВИЛА ЗА ДВИЖЕНИЕ: В първия кръг играчът поставя фигурата си на квадратчето с хвърления номер, което не е заето от друга фигура и е най-ниското в игралното поле.

На всеки квадрат може да има само една фигура, тя не се измества.

След хвърлянето на заровете играчът премества която и да е фигура (своя или на противника) на съседно поле, което е свободно и има същата стойност като хвърленото в момента число. Движението е възможно само в посоката на стрелките. В долната част на игралното поле фигурите могат да се движат нагоре и настрани, а в горната част – и в посока надолу.

Ако играч хвърли такова число на зара, че не може да премести нито една фигура на съседно квадратче по посока на стрелките, той премества фигурата си на най-близкото квадратче с хвърленото число, което е на по-висок етаж от фигурата на играча.

Ако играчът хвърли такова число на зара, че не може да премести нито една фигура, той хвърля отново. Това може да се прави многократно.

КРАЙ НА ИГРАТА: Печели играчът, чиято фигура първа достигне квадрата с шестцилата и купата на победителя. Останалите играчи могат да завършат играта.

Mickey și Minnie împreună cu prietenii s-au întâlnit pe poiana de lângă iaz. Și-au înfrumusețat după-masa sportivă printr-o întrecere până pe vârful muntelui. Cine va pierde mingea sau cine va pierde timp cu picnicul și cine va ajunge sus primul?

Joc pentru: 2–6 jucători, **Varsta:** de la 5 ani, **Durata jocului:** 15 minute

Jocul conține: 1 plan de joc cu iaz, 6 figurine, 1 zar

SCOPUL JOCULUI: Scopul jocului este acela ca jucătorul să parcurgă întreaga bază sportivă, să încerce diferite discipline și să se cațere pe stâncă, spre cupa victoriei, primul.

PREGĂTIREA JOCULUI: Așezați planul de joc cu partea iazului în centrul mesei. Fiecare jucător va alege figurina culorii sale, pe care o va așeza pe câmpul **START**.

REGULELE JOCULUI: Începe jucătorul cel mai tânăr. Jucătorii se vor mișca în funcție de numărul de puncte aruncate cu zarul și pe parcursul jocului vor arunca alternativ, în sensul acelor de ceasornic. În cazul în care figurina se va opri pe un câmp colorat, jucătorul va respecta următoarele reguli:

Câmpul roșu 6, 31, 35, 60 – Jucătorul a fost reținut de ceva anume, va sta 1 tură.

Câmpul negru 17, 48, 59 – Jucătorul se va muta imediat înapoi cu 10 câmpuri.

Câmpul roz 11, 28 – Jucătorul se va muta imediat înainte cu 10 câmpuri.

Câmpul albastru 26, 43, 45 – Jucătorul va arunca de 2x.

Figurinele competitorilor nu se vor elimina în timpul jocului.

SFÂRȘITUL JOCULUI: Va câștiga jucătorul a cărui figurină va ajunge prima pe ultimul câmp nr. 69, cel cu cupa victoriei.

ÎNTRECEREA ÎN ARENA SPORTIVĂ

Minnie, Mickey și prietenii lor au pornit spre parcul de joacă pentru copii. Pe drum lui Mickey i-a venit idea să se ia la întrecere, anume cine va ajunge primul acolo. Și nu ar fi Minnie cea care să nu fi inventat imediat regulile, pe care le-a explicat tuturor...

Joc pentru: 2–6 jucători, **Varsta:** de la 5 ani, **Durata jocului:** 15 minute

Jocul conține: 1 plan de joc cu loc de joacă, 6 figurine, 1 zar

SCOPUL JOCULUI: Scopul jocului este să ajungi primul pe vârful parcului de joacă pentru copii – câmpul cu șase și cupa victoriei.

PREGĂTIREA JOCULUI: Așezați planul de joc cu partea parcului de joacă în centrul mesei. Fiecare jucător își va alege figurina culorii sale, pe care o va așeza jos pe planul de joc, sub rândul inferior de câmpuri cu cifre.

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Începe jucătorul cel mai tânăr. Apoi jucătorii vor arunca alternativ, în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care este la rând va arunca zarul și apoi va muta figurina.

REGULELE DE MIȘCARE: În primul tur, jucătorul va așeza figurina pe câmpul cu numărul aruncat, câmp neocupat de o altă figurină și care se află în partea cea mai de jos a planului de joc.

În fiecare câmp poate exista numai o figurină, care nu se va elimina.

După aruncarea zarului, jucătorul va muta o figurină la alegere (a sa sau a competitorului) în câmpul vecin liber și care are aceeași valoare cu cea a numărului obținut prin aruncare. Pe cât este posibil, în direcția săgeților. În partea de jos a planului de joc, figurinele se pot mișca în sus și în lateral, în partea de sus a planului de joc acestea se pot mișca și în jos.

În cazul în care jucătorul va arunca cu zarul un așa număr încât nu va putea mișca nici o figurină pe un câmp vecin, în direcția săgeților, va mișca figurina sa pe cel mai apropiat câmp cu numărul obținut prin aruncare, câmp situat la un nivel superior decât acela unde se află figurina jucătorului.

În cazul în care jucătorul va arunca cu zarul un așa număr încât nu va putea mișca nici o figurină, va proceda la o nouă aruncare. Aceasta chiar în mod repetat.

SFÂRȘITUL JOCULUI: Va câștiga jucătorul a cărui figurină va ajunge prima pe câmpul cu numărul șase și cupa victoriei. Ceilalți jucători pot continua jocul.

Микки и Минни встретились с друзьями на лугу у пруда. Спортивный день они разнообразили перегонками на вершину горы. Кто потеряет мяч или задержится на пикнике, а кто заберется наверх первым?

Игра для: 2–6 игроков, **Возраст:** от 5 лет, **Продолжительность игры:** 15 минут

Игра включает: 1 игровое поле с прудом, 6 фигурок, 1 кубик

ЦЕЛЬ ИГРЫ: Цель игрока заключается в том, чтобы пройти все спортивное поле, попробовать разные дисциплины и первым взобраться по скале к кубку.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ: Разложите игровое поле стороной пруда к центру стола. Каждый игрок выбирает фишку своего цвета и кладет ее на клетку СТАРТ.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Начинает самый младший игрок. Игроки продвигаются вперед в соответствии с количеством очков, выпавших на кубике, и в процессе игры регулярно чередуются. Если фишка останавливается на клетке с цветным обозначением, действуют следующие правила:

Красная клетка 6, 31, 35, 60 – Игрока что-то задержало, и он не играет 1 раунд.

Черная клетка 17, 48, 59 – Игрок возвращается сразу на 10 клеток.

Розовая клетка 11, 28 – Игрок продвигается вперед сразу на 10 клеток.

Синяя клетка 26, 43, 45 – Игрок бросает кубик 2 раза.

Во время игры фишки остальных игроков не удаляются.

КОНЕЦ ИГРЫ: Победителем становится тот игрок, чья фишка окажется первой на последней клетке № 69 с выигранным кубком.

ПЕРЕГОНКИ НА ИГРОВУЮ ПЛОЩАДКУ

Минни, Микки и их друзья отправились на детскую площадку. По дороге у Микки появилась идея – поиграть в перегонки. И конечно же, Минни как всегда сразу придумала правила и объяснила их остальным...

Игра для: 2–6 игроков, **Возраст:** от 5 лет, **Продолжительность игры:** 15 минут

Игра включает: 1 игровое поле с детской площадкой, 6 фигурок, 1 кубик

ЦЕЛЬ ИГРЫ: Цель игры состоит в том, чтобы первым добраться до вершины игровой площадки – клетки с шестеркой и кубком для победителя.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ: Разложите игровое поле стороной игровой площадки к центру стола. Каждый игрок выбирает фишку своего цвета и кладет ее вниз на игровое поле под нижний ряд клеток с числами.

ХОД ИГРЫ: Игру начинает самый младший игрок. Затем игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, который ходит, бросает кубик и затем перемещает фишку.

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ФИШЕК: В первом раунде игрок ставит свою фишку на клетку с выпавшим числом, которая не занята другой фишкой и является самой нижней на игровом поле.

На каждой клетке может стоять только одна фишка, фишки не удаляются.

После броска кубика игрок перемещает любую фишку (свою или ее противника) на соседнюю клетку, которая свободна и имеет то же значение, что и выпавшее число. Двигаться можно только в направлении стрелок. В нижней части игрового поля фишки могут двигаться вверх и в стороны, в верхней части они также могут двигаться вниз.

Если у игрока выпадет на кубике такое число, что он не может продвинуть ни одну фишку на соседнюю клетку по направлению стрелок, он перемещает свою фишку на ближайшую клетку с выпавшим числом, которая находится на более высоком этаже, чем стоит фишка игрока.

Если у игрока выпадет на кубике такое число, что он не может продвинуть ни одну фишку, он повторяет бросок кубика. В том числе и неоднократно.

КОНЕЦ ИГРЫ: Выигрывает тот игрок, чья фишка первой достигнет клетки с шестеркой и кубком для победителя. Остальные игроки могут доиграть игру.

Miki ja Minnie said järve ääres aasal sõpradega kokku. Nad muutsid sportliku pärastlõuna põnevamaks kaljule ronimisega. Kellel veereb pall minema, kellel kulub pikniku tõttu rohkem aega, kes aga jõuab esimesena üles?

Mäng on mõeldud: 2–6 mängijale, **Vanus:** alates 5. eluaastast, **Mängu kestus:** 15 minutit

Mäng sisaldab: 1 mängulaud tiigiga, 6 nuppu, 1 täring

MÄNGU EESMÄRK: Mängija eesmärk on läbida kogu spordiväljak, proovida mitmesuguseid spordialasid ja ronida esimesena kaljule karika juurde.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE: Asetage mängulaud laua keskele, nii et järvega pool on peal. Iga mängija valib oma nupu värvi ja asetab nupu väljale **START**.

MÄNGUREEGLID: Alustab kõige noorem mängija. Mängijad liiguvad nupuga edasi vastavalt täringu silmade arvule ja mängujärg läheb ühelt mängijalt teisele kellaosuti suunas. Kui nupp jääb seisma värvilisel väljal, siis tuleb toimida järgmiselt.

Punased väljad 6, 31, 35, 60 – mängija jätab 1 vooru vahele.

Mustad väljad 17, 48, 59 – mängija liigub kohe 10 välja võrra tagasi.

Roosad väljad 11, 28 – mängija liigub kohe 10 välja võrra edasi.

Sinised väljad 26, 43, 45 – mängija viskab täringut kaks korda.

Teiste mängijate nuppe mängu ajal välja ei lööda.

MÄNGU LÕPP: Võidab see mängija, kelle nupp jõuab esimesena viimasele väljale nr 69, kus asub võidukarikas.

VÕIDUJOOKS MÄNGUVÄLJAKULE

Minnie, Miki ja nende sõbrad läksid laste mänguväljakule. Tee peal tuli Mikile mõte joosta võidu – kes esimesena kohale jõuab. Loomulikult mõtles Minnie kohe välja reegli ja selgitas neid teistele...

Mäng on mõeldud: 2–6 mängijale, **Vanus:** alates 5. eluaastast, **Mängu kestus:** 15 minutit

Mäng sisaldab: 1 mängulaud koos mänguväljakuga, 6 nuppu, 1 täring

MÄNGU EESMÄRK: Mängu eesmärk on jõuda esimesena mänguväljaku tippu kuue silma ja võidukarikaga väljale.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE: Asetage mängulaud laua keskele, nii et laste mänguväljakuga pool on peal. Iga mängija valib oma nupu värvi ja asetab nupu mängulauale alumise täringusilmadega väljade rea alla.

MÄNGU KÄIK: Mängu alustab kõige noorem mängija. Seejärel liigub mängukord päripäeva järgmise mängija kätte.

Parasjagu käiv mängija viskab täringut ja seejärel viib nuppu edasi.

NUPUGA LIIKUMISE REEGLID: Esimeses voorus asetab mängija oma nupu sellele väljale, mille silmade arv vastab täringu silmade arvule, millel ei ole teise mängija nuppu ja mis asub kõige alumises reas.

Ühel väljal võib korraga olla ainult üks nupp. Nuppe välja ei lööda.

Pärast täringu viskamist nihutab mängija ükskõik millise (enda või vastase) nupu naaberväljale, mis on vaba ja millel kujutatud silmade arv vastab täringu silmade arvule. Liikuda saab ainult noolte suunas. Mänguvälja alumises osas saab nuppudega liikuda üles ja kõrvale, ülemises osas lisaks ka alla.

Kui mängija saab täringul sellise silmade arvu, et ta ei saa ühtegi nuppu viia noole suunas naaberväljale, siis viib ta oma nupu lähimale sama silmade arvuga väljale, mis on mängija nupu reast kõrgemal.

Kui mängija saab täringul sellise silmade arvu, et ta ei saa ühtegi nuppu liigutada, siis viskab ta täringut uuesti. Seda võib teha mitu korda järjest.

MÄNGU LÕPP: Võidab mängija, kelle nupp jõuab esimesena kuue silma ja võidukarikaga väljale. Teised mängijad võivad mängu lõpuni mängida.