











 2 - 4 6 - ∞ 10 min. - ∞

	<b>Spielanleitung</b>	<b>Seite</b>	<b>2</b>
	<b>Playing instruction</b>	<b>page</b>	<b>2 - 3</b>
	<b>Règle du jeu</b>	<b>page</b>	<b>3</b>
	<b>Instrucciones del juego</b>	<b>página</b>	<b>4</b>
	<b>Istruzioni di gioco</b>	<b>pagina</b>	<b>4 - 5</b>
	<b>Spelhandleiding</b>	<b>pagina</b>	<b>5</b>
	<b>Spilleregler</b>	<b>side</b>	<b>6</b>
	<b>Spelanvisning</b>	<b>sida</b>	<b>6 - 7</b>
	<b>Instrukcja gry</b>	<b>strona</b>	<b>7</b>
	<b>Инструкция к игре</b>	<b>страни́ца</b>	<b>7 - 8</b>

## Würfelspiel

DE

### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt vier Spielsteine gleicher Farbe aus und stellt sie in sein Startfeld derselben Farbe.

### Spielbeginn:

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

### Spielverlauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler hat drei Versuche eine Sechs zu würfeln, denn die ist notwendig um eine Figur raus zusetzen. Die drei Versuche gelten immer solange sich keine eigene Spielfigur im Spiel befindet und die vier Zielfelder keine Lücken aufweisen. Nach einer Sechs darf immer noch mal gewürfelt werden. Die gewürfelte Augenzahl gibt die Anzahl der Schritte an, die die Spielfigur gehen darf.

Folgende Spielzüge sind Pflicht:

1. Das Raussetzen der eigenen Figur bei einer Sechs
2. Das Freimachen des ersten Feldes (außer bei der letzten Spielfigur)
3. Das Rausschmeißen einer gegnerischen Figur (landet die eigene Spielfigur auf einem Feld, das bereits mit einer gegnerischen Figur besetzt ist, muss diese wieder auf sein Startfeld zurück)

Zu beachten ist, dass in den Zielfeldern keine Figuren übersprungen werden dürfen.

**Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle seine vier Spielfiguren in seine Zielfelder untergebracht hat.**

## Schlangenspiel

### Spielvorbereitung:

Das Spiel kann mit 2-4 Spielern gespielt werden. Zu Beginn des Spiels werden die Spielfiguren an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält einen andersfarbigen Spielkegel. Nun werden die Spielkegel aller Spieler auf das Startfeld gestellt (dies ist das Feld mit der 1). Um zu entscheiden wer mit dem Spiel beginnen darf, würfeln die Spieler der Reihe nach einmal mit dem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt und es geht reihum weiter.

### Das Spiel:

Der Spieler der an der Reihe darf würfeln. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt, wie viele Felder der Spieler mit seinem Spielkegel weiterziehen darf. Die Zugrichtung ergibt sich durch die Nummerierung der Felder, es wird also immer der Nummerierung nach in aufsteigender Richtung gezogen. Würfelt ein Spieler eine 6, so darf er ein weiteres Mal würfeln und ziehen.

Wenn ein Spieler nach seinem Zug auf einem Spielfeld landet, auf dem eine Leiter beginnt, so darf er entlang der Leiter weiterziehen, und auf das Feld vorrücken, auf dem die Leiter endet. Landet ein Spieler jedoch auf einem Feld auf dem eine Leiter endet, so muss er entlang der Leiter zurückgehen und seinen Kegel auf dem Startfeld der entsprechenden Leiter platzieren.

Während eines Zuges dürfen die Spielkegel der anderen Mitspieler übersprungen werden, landet man auf einem Feld auf dem bereits ein Kegel steht, so darf man ebenfalls auf diesem Feld stehen bleiben.

### So wird das Spiel beendet:

Gewinner des Spieles ist derjenige, der es als erstes schafft, mit seinem Kegel das letzte Feld zu erreichen. Hierbei gilt die Regel, dass das letzte Feld mit einem genauen Wurf erreicht werden muss. Das heißt beispielsweise, dass ein Spieler der auf Feld 98 steht nur gewinnen kann, indem er die Augenzahl „2“ würfelt und damit genau auf Feld 100 landet. Wird eine höhere Zahl gewürfelt, so muss er auf seinem Feld stehen bleiben, und auf seinen nächsten Versuch warten.

## Dice game

GB

Before starting the game:

Each player selects four tokens of the same colour and places them on the board on the same coloured starting columns.

### To start the game:

Each player throws the die once. The highest number determines who starts the game.

### Course of the game:

Play goes in a clockwise direction. For each turn, each player has three attempts to throw a six, which is needed to bring a token into play. These three attempts apply only as long as one's own tokens are not in play and the home column shows no gaps. After throwing a six another throw is always allowed. The thrown number indicates the number of spaces which the token may be moved.

The following rules are fixed:

1. Bringing a token into play with a six
2. Moving of tokens from the first square (except with the last piece out of the start column)
3. Capturing of an opponent's token (if one's token lands on a square which is already occupied by an opponent's the latter is sent back to the beginning)

Note that in the home columns no tokens may be jumped over.

**The winner is the player who is the first to get all his tokens into the home column.**

## Snake Game

### Game preparation:

2-4 players can play this game. The pieces are distributed to the players at the start of the game. Each player receives a different coloured cone. Now the cones of all players are placed on the starting field (this is the field with the 1). The players roll the dice in turn to decide who starts the game. The player with the highest number starts and the player with the lowest number starts last.

### The game:

The player whose turn it is rolls the dice. The number of points rolled determines how many fields the player may move with their cone. The direction of play results from the numbering of the fields, so it is always in ascending order. If a player rolls a 6, they may roll and move once more.

If a player lands on a playing field with a ladder, they may move along the ladder and advance to the playing field where the ladder ends. However, if a player lands on a field where a ladder ends, they must go back along the ladder and place their cone on the starting field of the ladder.

During a move, the cone of the other player may be skipped, and if you land on a field that already has a cone, you may also stay in that field.

### This is how the game ends:

The winner of the game is the one who manages to reach the final field with their cone first. The rule here is that the last field must be reached with an exact throw. For example, this means that a player who is on field 98 can only win by rolling the number „2“ and therefore landing exactly on field 100. If a higher number is rolled, the player must stop on their field and wait for their next attempt.

FR

## Jeu de dé

### Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit 4 pions d'une couleur et les place sur le champ de départ (place dans l'écurie) de la même couleur

### Début du jeu:

Chaque joueur jette une fois le dé. Le joueur avec le plus grand nombre commence.

### Déroulement du jeu:

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a 3 essais afin de jeter un six. Celui-ci est indispensable afin de rentrer un pion dans le jeu. Les trois essais sont valables tant qu'aucun de ses propres pions ne se trouve encore en jeu et tant que les quatre cases du champ d'arrivée ne comportent aucun espace vide. Après un six, on peut toujours rejeter le dé. Le nombre indiqué par le dé donne le nombre de cases que le pion peut avancer.

Les coups suivants sont obligatoires:

1. L'entrée d'un pion en jeu avec un six
2. Le déblocage de la première case (sauf pour le dernier pion)
3. L'expulsion d'un pion adverse (si un joueur atteint avec son pion une case déjà occupée par l'adversaire, le pion de l'adversaire doit être retiré du jeu et renvoyé sur le champ de départ (renvoyé à l'écurie).

Il est important d'observer qu'il n'est pas autorisé de sauter un pion dans le champ d'arrivée.

**Le joueur qui arrive à amener en premier tous ses pions dans son champ d'arrivée a gagné.**

## Snake Game

### Préparation du jeu:

2 à 4 personnes peuvent jouer à ce jeu. Distribuer les pièces aux joueurs au début de la partie. Chaque joueur reçoit un cône d'une couleur différente. Tous les joueurs doivent placer leur cône sur la case de départ (celle comportant le 1). Les joueurs lancent le dé tour à tour pour déterminer qui commence. Le joueur obtenant le numéro le plus élevé commence et celui avec le moins élevé joue en dernier.

### Le jeu :

Le joueur dont c'est le tour lance le dé. Le nombre de points obtenus indique de combien de cases le joueur peut avancer son cône. Le sens du jeu dépend de la numérotation des cases et suit donc toujours un ordre ascendant. Si un joueur tire un 6, il peut à nouveau lancer le dé et déplacer son cône.

Si un joueur arrive sur une case comportant une échelle, il peut la suivre et avancer sur la case où mène l'échelle. Cependant, si un joueur arrive sur une case où une échelle se termine, il doit descendre le long de celle-ci et placer son cône sur la case de départ de l'échelle.

Il est possible de passer par-dessus le cône d'un autre joueur lors d'un déplacement et de s'installer sur une case comportant déjà un cône.

### Fin de la partie :

Le joueur parvenant à placer le premier son cône sur la dernière case remporte la partie. Mais pour placer le cône sur cette dernière case, il faut obtenir le nombre exact nécessaire. Par exemple, un joueur se trouvant sur la case 98 doit impérativement obtenir un « 2 » pour arriver sur la case 100. Si le dé donne un chiffre plus élevé, le joueur reste bloqué sur sa case et attend le tour suivant.

## Juego de dados

### Preparación del juego:

Cada jugador elige cuatro fichas del mismo color y las coloca en el campo de inicio correspondiente a su color.

### Comienzo del juego:

Cada jugador lanza el dado una vez. El jugador con el número más alto comienza.

### Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tiene tres intentos para lanzar un seis, ya que el seis es necesario para poder sacar una ficha. Los tres intentos son válidos durante el tiempo en el que no esté ninguna ficha propia en el campo de juego y las cuatro casillas en el campo de meta no presenten vacíos entre ellas. Después de un seis se puede volver a lanzar. El número lanzado determina la cantidad de casillas que cada ficha puede avanzar.

Las siguientes jugadas son obligatorias:

1. Sacar una ficha al lanzar un seis
2. Desbloquear la primera casilla de juego (excepto cuando se trata de la última ficha)
3. Comer las fichas contrarias (cuando la propia ficha cae en una casilla ocupada por una ficha contraria, ésta debe regresar a su campo de inicio).

Obsérvese que en las casillas del campo meta no es posible saltar por encima de otras fichas.

**Gana aquel jugador que primero logra introducir sus cuatro fichas de juego en su campo de meta.**

## Snake Game

### Preparación de la partida:

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores. Las piezas se distribuyen a los jugadores al comienzo de la partida. Cada jugador recibe un cono con su propio color. A continuación, los conos de todos los jugadores se colocan en el campo de salida, es decir, el campo con el 1. Los jugadores tiran los dados para decidir el orden de salida; sale primero quien saque el número más alto, mientras que quien tenga el número más bajo sale el último.

### La partida:

Cuando te llegue el turno, tiras el dado. El número de puntos obtenidos determina cuántos campos puedes desplazarte con su cono. La dirección de juego resulta de la numeración de los campos, por lo que siempre será en orden ascendente. Si sacas un 6, ganas un nuevo turno.

Si aterrizas en un campo de juego con una escalera, puedes desplazarte por ella y avanzar hasta el campo de juego en que termine esta. Sin embargo, si aterrizas en un campo donde acabe una escalera, debes retroceder por ella y colocar tu cono en el campo de salida de esta.

Durante una jugada, puedes saltarte el cono de otros jugadores y, si aterrizas en un campo en el que ya hay un cono, también puedes quedarte en ese campo.

### Así concluye el juego:

El ganador es quien logre llegar primero al campo final con su cono. Para ello, se debe llegar al último campo con un tiro exacto. Por ejemplo, si estás en el campo 98 solo puedes ganar si sacas un "2" y aterrizas así exactamente en el campo 100. Si sacas un número más alto, debes quedarte en tu campo y esperar al siguiente intento.

## Gioco dei dadi

### Preparazione della partita:

Ogni giocatore sceglie quattro pedine dello stesso colore e le colloca nella casella di inizio di quel colore.

### Inizio della partita:

Ogni giocatore effettua un lancio. Il giocatore che ottiene il punteggio più elevato inizia.

### Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Ogni giocatore ha tre tentativi per ottenere un sei, con il quale è possibile eliminare una pedina. I tre tentativi possono essere effettuati se nella partita non sono presenti le proprie pedine e le quattro caselle d'arrivo non hanno spazi vuoti. Dopo un sei si può effettuare un nuovo lancio. Il numero che si ottiene con un lancio indica le caselle su cui spostarsi.

Le mosse seguenti sono obbligatorie:

1. Eliminare la propria pedina con un sei
2. Liberare il primo campo (con l'eccezione dell'ultima pedina)
3. Eliminare una pedina avversaria (se una delle proprie pedine arriva in una casella già occupata da una figura avversaria, questa deve essere riportata alla casella di partenza)

Le pedine non possono saltare sulla casella di arrivo.

**Vince il giocatore che porta per primo tutte le sue pedine nella casella di arrivo.**

## Snake Game

### Preparazione del gioco:

A questo gioco possono giocare da 2 a 4 giocatori. All'inizio del gioco si distribuiscono i pezzi ai giocatori. Ogni giocatore riceve un cono di colore diverso. Quindi si posizionano i coni di tutti i giocatori sulla casella di avvio (la casella con l'1). I giocatori lanciano il dado a turno per decidere chi gioca per primo. Comincia il giocatore che ottiene il numero più alto, mentre il giocatore che ha ottenuto il numero più basso parte per ultimo.

### Il gioco:

Il giocatore di turno lancia il dado. Il giocatore può spostare il proprio cono del numero di caselle corrispondente al numero ottenuto con il dado. La direzione di gioco è indicata dalla numerazione delle caselle, quindi è sempre in ordine ascendente. Se un giocatore ottiene un 6, può lanciare nuovamente il dado e avanzare di nuovo.

Se un giocatore arriva su una casella di gioco con una scala, può spostarsi lungo la scala e avanzare così verso la casella nella quale finisce la scala. Allo stesso modo, se un giocatore arriva su una casella in cui finisce una scala, deve tornare indietro seguendo tale scala e posizionare il proprio cono sulla casella in cui la scala inizia.

Durante gli spostamenti, è possibile saltare i coni degli altri giocatori e se ci si ferma su una casella su cui si trova già un altro cono, si può rimanere comunque su tale casella.

### Ecco come finisce il gioco:

Vince il giocatore che riesce a raggiungere per primo la casella finale con il proprio cono. Secondo la regola generale, è necessario raggiungere l'ultima casella ottenendo il numero corrispondente preciso sul dado. Ad esempio, ciò implica che un giocatore che si trova sulla casella 98 può vincere solo se ottiene „2” lanciando il dado, fermandosi così esattamente sulla casella 100. Se ottiene un numero più alto, il giocatore dovrà fermarsi sulla casella in cui si trova e attendere fino al tentativo seguente.

## Dobbelspel

NL

### Vorbereiding:

Elke speler kiest vier speelstukken van dezelfde kleur en plaatst ze in het startveld van dezelfde kleur.

Begin van het spel:

Elke speler doet één worp met de dobbelstenen. De speler met het hoogste cijfer begint.

### Spelverloop:

Er wordt met de klok mee gespeeld. Elke speler heeft drie kansen een zes te gooien. Deze is namelijk nodig om een stuk in het spel te brengen. De drie kansen gelden altijd zolang er zich geen eigen speelstuk in het spel bevindt en de vier doelvelden geen hiaten hebben. Na een zes mag er altijd nog een keer worden gegooid. Het gegooide aantal ogen geeft het aantal stappen aan die het speelstuk mag gaan.

### De volgende zetten zijn verplicht:

1. Het in het spel brengen van een eigen stuk bij een zes
2. Het vrijmaken van het eerste veld (behalve bij het laatste speelstuk)
3. Het eruitgooien van een vijandelijk stuk (als het eigen speelstuk op een veld komt dat al bezet is door een vijandelijk stuk, moet deze weer terug naar zijn startveld)

In de doelvelden mag niet over speelstukken worden heengesprongen.

**De speler die als eerste alle vier speelstukken in de doelvelden heeft ondergebracht, is de winnaar.**

## Snake Game

### Vorbereiding van het spel:

Dit spel kun je spelen met 2 tot 4 spelers. Aan het begin van het spel deel je de stukjes uit aan de spelers. Elke speler ontvangt een stukje met een andere kleur. Nu zet je de pionnen van alle spelers op het startveld neer (dit is het veld met het cijfer 1). De spelers gooien om beurten met de dobbelsteen om te bepalen wie met het spel mag beginnen. De speler met het hoogste aantal ogen begint en de speler met het laagste aantal ogen is als laatste aan de beurt.

### Het spel:

De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt hoeveel velden de speler met zijn of haar pion mag verplaatsen. Speel in de richting van de genummerde velden, dus altijd in oplopende volgorde. Als een speler een 6 gooit, mag hij of zij nog een keer gooien en de pion verplaatsen.

Als een speler op een speelveld met een ladder komt, mag hij of zij de ladder beklimmen en naar het speelveld gaan waar de ladder op uitkomt. Als een speler echter op een veld komt waar een ladder eindigt, moet hij langs de ladder teruggaan en zijn pion op het beginveld van de ladder zetten.

Tijdens het verplaatsen kun je de pionnen van andere spelers overslaan. Als je op een veld komt waar al een pion staat, kun je je pion er gewoon naast zetten.

### Zo eindigt het spel:

De winnaar van het spel is de speler die als eerste het laatste veld bereikt met zijn of haar pion. Hierbij geldt nog een regel: je moet het laatste veld met een precieze worp bereiken. Dit betekent bijvoorbeeld dat een speler op veld 98 alleen kan winnen door een 2 te gooien, zodat hij of zij precies op veld 100 eindigt. Als de speler een hoger cijfer gooit, moet hij of zij blijven staan en het de volgende ronde opnieuw proberen.

## Terningspil

DK

### Spilforberedelse:

Hver spiller vælger fire brikker i samme farve og stiller dem i sit startfelt i samme farve.

### Start på spillet:

Hver spiller slår en gang. Spilleren med det højeste tal begynder.

### Spilleforløb:

Der spilles med uret. Hver spiller har tre forsøg på at slå en sekser, som man skal bruge for at placere en brik. De tre forsøg gælder kun, så længe man ikke har egne brikker i spillet, og de fire målfelter ikke har huller. Efter en sekser må man altid slå igen en gang. Terningens antal øjne viser det antal skridt, som brikken må gå.

### Følgende træk er obligatoriske:

1. Placering af egen brik ved en sekser
2. Frigørelse af det første felt (undtagen ved den sidste brik)
3. At slå en modstanderbrik ud (hvis en egen brik lander på et felt, som allerede er optaget af en modstanderbrik, skal denne tilbage til sit startfelt)

Man skal være opmærksom på, at man ikke må springe brikker over i målfelterne.

**Vinderen er den spiller, der som den første har placeret alle sine fire brikker i sine målfelter.**

## Snake Game

### Spilforberedelse:

2 - 4 personer kan spille dette spil. Brikkerne fordeles til spillerne ved spillets start. Hver spiller modtager en kegle i forskellig farve. Så placeres alle spillernes kegler på startfeltet (dette er feltet med 1). Spillerne slår med terningen efter tur for at afgøre, hvem der starter spillet. Spilleren med det højeste tal starter, og spilleren med det laveste tal er sidst.

### Spillet:

Spilleren, som har tur, slår med terningen. Antal øjne afgør, hvor mange felter, spilleren må flytte deres kegle. Spillets retning afgøres af tallene på felterne, så man bevæger sig altid i stigende retning. Hvis en spiller slår 6, må man slå og flytte igen.

Hvis en spiller lander på et spillefelt med en stige, må man bevæge sig langs stigen og gå til det spillefelt, hvor stigen slutter. Men hvis en spiller lander på et felt, hvor en stige ender, skal man gå ned af stigen og placere sin kegle på stigens startfelt.

Under flytning må man gerne rykke forbi andre spilleres kegler, og hvis man lander på et felt, som allerede har en kegle, må ens egen kegle også gerne stå der.

### Sådan slutter spillet:

Vinderen af spillet er den spiller, som først når til det sidste felt med deres kegle. Reglen er her, at man skal nå det sidste felt med et præcist terningekast. For eksempel vil det sige, at hvis en spiller står på felt nr. 98, kan de kun vide ved at slå tallet „2” og derfor lande præcist på felt nr. 100. Hvis man slår et højere tal, skal man blive stående på sit felt og vente på sit næste forsøg.

## Tärningsspel

SE

### Spelförberedelser:

Varje spelare väljer fyra spelstenar med samma färg och ställer upp dem i sitt startfält med samma färg.

### Börja spela:

Varje spelare kastar tärningen en gång. Spelaren med det högsta antalet ögon börjar.

### Spelets gång:

Spela medurs runt bordet. Varje spelare har tre försök att slå en sexa så att denne får ta ut en figur. De tre försöken gäller alltid så länge ingen egen spelfigur är ute i spelet och de fyra målfälten inte uppvisar några luckor. Den som har slagit en sexa får alltid slå en gång till. Det antal ögon som spelaren slagit anger det antal steg, som spelfiguren får gå.

### Följande drag i spelet är obligatoriska:

1. Ta ut den egna figuren i spelet vid en sexa
2. Frigöra det första fältet (utom vid den sista spelfiguren)
3. Kasta ut en motståndares figur (om den egna spelfiguren hamnar på ett fält där en motståndares figur står skall denna tillbaka till sitt startfält)

Observera att inga figurer får hoppas över i målfälten.

**Den spelare har vunnit, som först placerat samtliga sina fyra spelfigurer på sina målfält.**

## Snake Game

### Spelförberedelse:

2-4 spelare kan spela detta spel. Delarna delas ut till spelarna i början av spelet. Varje spelare får en olikfärgad kon. Nu placeras alla spelares koner på startfältet (detta är fältet med 1). Spelarna rullar tärningen i turordning för att bestämma vem som börjar spelet. Spelaren med den högsta siffran startar och spelaren med den lägsta siffran börjar sist.

### Spillet:

Spelaren vars tur det är kastar tärningen. Antalet poäng som rullats avgör hur många fält spelaren kan flytta med sin kon. Spelriktningen är resultatet av fältens numrering, så det är alltid i stigande ordning. Om en spelare kastar en 6:a, kan de kasta och flytta en

gång till.

Om en spelare hamnar på ett spelfält med en stege, kan de flytta längs stegen och avancera till spelfältet där stegen slutar. Om en spelare hamnar på ett fält där en stege slutar, måste de dock gå tillbaka längs stegen och placera sin kon på stegens startfält. Under en förflyttning kan den andra spelarens kon hoppas över, och om du landar på ett fält som redan har en kon, kan du också stanna kvar i det fältet.

#### Detta är hur spelet slutar:

Vinnaren av spelet är den som lyckas nå det sista fältet med sin kon först. Regeln här är att det sista fältet måste nås med ett exakt kast. Detta innebär exempelvis att en spelare som är på fält 98 endast kan vinna genom att kasta siffran "2" och därför hamna exakt på fält 100. Om ett högre nummer kastas, måste spelaren stanna på sitt fält och vänta på sitt nästa försök.

## Chińczyk

PL

#### Przygotowanie do gry:

Każdy gracz wybiera sobie 4 pionki jednego koloru i ustawia je na swoim polu startowym tego samego koloru.

#### Początek gry:

Każdy gracz wykonuje jeden rzut kostką. Gracz z najwyższą liczbą wyrzuconych oczek rozpoczyna.

#### Przebieg gry:

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz ma trzy próby wyrzucenia szóstki, gdyż to ona jest potrzebna, aby móc wprowadzić pionek do gry. Trzy rzuty wykonuje się zawsze wtedy, gdy nie ma się żadnych pionków w grze oraz gdy stojące na polach docelowych pionki ustawione są jeden za drugim, bez luk. Po wyrzuceniu szóstki zawsze można wykonać kolejny rzut. Wyrzucona ilość oczek oznacza liczbę kroków, które może przejść pionek.

#### Obowiązkowe są następujące ruchy:

1. Wprowadzenie swojego pionka do gry po wyrzuceniu szóstki
2. Niezastawianie pierwszego pola (chyba, że wszystkie pionki są w grze)
3. Wyrzucanie pionka przeciwnika (jeśli Twój pionek trafia na pole, na którym stoi pionek przeciwnika, to jego pionek musi wrócić na pole startowe)

Należy pamiętać, że na polach docelowych nie wolno przeskakiwać pionków.

**Wygrywa gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki na swoje pola docelowe.**

## Snake Game

#### Przygotowanie do gry:

W grę może grać 2–4 graczy. Elementy są rozdawane graczom na początku gry. Każdy gracz otrzymuje pionek w innym kolorze. Teraz pionki wszystkich graczy są umieszczane na polu startowym (czyli polu z numerem 1). Gracze rzucają kolejno kostką, aby zdecydować, kto rozpocznie grę. Rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek. Jako ostatni ruch wykonuje gracz, który wyrzuci najmniejszą liczbę oczek.

#### Gra:

Gracz, na którego przypada tura, rzuca kostką. Liczba wyrzuconych oczek decyduje o tym, o ile pól gracz może przesunąć swój pionek. Kierunek gry wynika z numeracji pól. Pionki należy zawsze przesuwać w porządku rosnącym. Jeśli gracz wyrzuci 6 oczek, może ponownie rzucić kością i wykonać dodatkowy ruch.

Jeśli gracz zakończy ruch na polu z drabiną, może przejść drabiną na pole, w którym się ona kończy. Jeśli jednak gracz zakończy ruch na polu, do którego prowadzi drabina, musi przejść drabiną do tyłu i postawić pionek na polu początkowym drabiny.

Podczas ruchu można przeskakiwać pionki innych graczy, jak również zakończyć ruch na polu zajmowanym przez inny pionek.

#### Sposób zakończenia gry:

Zwycięża gracz, który jako pierwszy dotrze na pole końcowe. Ruch na ostatnie pole należy wykonać po wyrzuceniu dokładnej liczby oczek. Jeśli na przykład gracz znajduje się na polu nr 98, w celu przejścia na pole nr 100 musi wyrzucić dokładnie 2 oczka. Jeśli wyrzuci większą liczbę oczek, nie może ruszyć i musi czekać na kolejną turę.

## Игра с кубиком

RU

#### Подготовка к игре:

Каждый участник берет себе четыре фишки одинакового цвета и ставит их на свое стартовое поле того же цвета.

#### Начало игры:

Каждый участник один раз бросает кубик. Тот, кому выпало самое большое количество очков, начинает игру.

#### Ход игры:

Игра проходит по часовой стрелке. У каждого игрока есть три попытки бросить кубик так, чтобы выпала «шестерка», потому что она необходима для выставления фигуры на игровое поле. Правило «трех попыток» действует до тех пор, пока в игре не появится собственная фишка и четыре ячейки в «доме» не будут полностью заняты. После выпадения «шестерки» кубик бросают еще раз. Фишки перемещаются на столько ячеек, сколько очков выпало на кубике.

#### Совершение следующих действий является обязательным:

1. Выставление собственной фигуры при выпадении «шестерки».
2. Освобождение первой ячейки (кроме последней фишки).



3. «Вышибание» фишки соперника (если же ваша фишка попадает в одну ячейку с фишкой соперника, то фишка соперника возвращается на исходную позицию).

Обратите внимание на то, что в ячейках «дома» фишки нельзя перепрыгивать.

**Выигрывает тот участник, кто первым разместит все свои четыре фишки в ячейках своего «дома».**

## Snake Game

### Подготовка к игре:

В эту игру может играть от 2 до 4 человек. Фишки распределяются между игроками в начале игры. Каждый игрок получает фишку в виде конуса своего цвета. Теперь фишки всех игроков помещаются в стартовом поле (это поле с номером 1).

Игроки по очереди бросают игральный кубик, чтобы определить, кто начинает игру. Игрок, которому выпало самое большое число начинает первым, а кому выпало наименьшее – последним.

### Ход игры:

Игрок, чья очередь подошла, встряхивает игральный кубик. Количество выпавших очков определяет, на сколько полей игрок может передвинуть свою фишку. Направление игры определяется нумерацией полей, поэтому оно всегда осуществляется в порядке возрастания. Если у игрока выпала цифра 6, он может сделать бросок и переместиться еще раз. Если игрок попал в игровое поле с лестницей, он может переместиться по лестнице и продвинуться до игрового поля, где заканчивается лестница. Однако, если игрок завершает ход на поле, где заканчивается лестница, он должен перейти по лестнице назад и поставить свою фишку в поле, где начинается лестница.

В процессе перемещения фишки других игроков могут игнорироваться, и если вы завершаете ход в поле, где уже имеется фишка, вы также можете остаться в этом поле.

### Условия завершения игры:

Победителем является игрок, фишка которого первой достигнет конечного поля. Здесь действует правило, что последнее поле должно быть достигнуто одним точным броском кубика. Например, это значит, что игрок, который находится на поле 98, может победить, только если у него выпадет число «2», и таким образом он может завершить ход точно на поле 100. Если выпало большее число, игрок должен оставаться на своем поле и ждать следующей попытки.