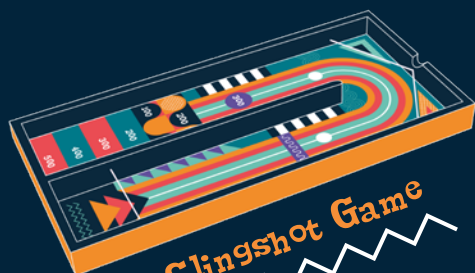


4-99  
years

# Slingshot & Ludo

## Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones - Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Инструкция - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni - ინსტრუქციის სახელმძღვანელო - Handleiding - Инструкция за употреба - Návod k použití - Návod na použitie - Instrukciju rokasgrāmata - Instrukcijų vadovas - Mängujuhend - מדרור הוראות



Slingshot Game



Ludo Game



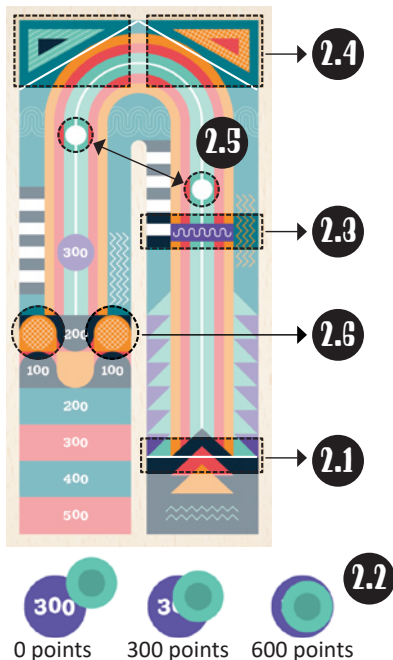
#23147



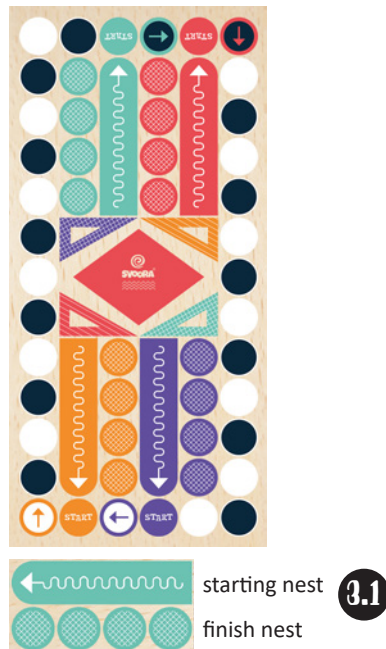
1



2



3



EN

### Set of Slingshot and Ludo Game.

**CONTENTS** (1): 1 wooden game board with 3 rubber bands, 16 pawns in 4 different colors, 1 dice

### HOW TO PLAY:

#### SLINGSHOT (2-4 players)

At the beginning of the game the players agree on the number of rounds (we suggest 10 rounds) and they roll the dice. The player with the highest roll plays first and the others follow clockwise.

**Game 1 \_ 'SHORT SHOT'** \_ The players take only one pawn of their color. By taking turns each player throws the pawn by placing it at the starting point, holding it on the base, pulling back the rubber band and then releasing it (2.1). Each round ends when all players have thrown their pawns and following

the below "General Rules" the player that got the most points gets a win. If there is a tie within a round for the win, then the players who got the tie, throw their pawns again. If again there is a tie, the round is invalid. At the end of the agreed rounds, the player with the most wins is the winner. If there is a tie, another round is suggested.

**Game 2 \_ 'LONG SHOT'** \_ The players take the pawns of their color (for 2 players → all 4 pawns each, 3 players → 3 pawns each, 4 players → 2 pawns each). By taking turns each player throws a pawn, until all players have thrown all their pawns. In the end of the round, they count their total score according to the below rules and the player with the most points wins the round! If there is a tie within a round for the win, then the players who got the tie, throw their pawns again. If again there is a tie, the round is invalid. At the end of the agreed rounds, the player with the most wins is the winner. If there is a tie, another round is suggested.

## General Rules for Games 1&2:

- If the pawn touches the target only slightly (less than half of it), the player does not get any points (2.2).
- To get the points of a target, more than half a pawn must be inside the target (2.2).
- If the entire pawn is inside the target, the points are doubled (2.2).
- When the pawn after the shot goes outside the wooden base or does not cross the purple line (2.3), players can shoot again up to 2 times.
- If the pawn goes into the triangles (2.4), the player has the option to shoot from the rubber band of the particular triangle.

## For a more Challenging Version:

- When the pawn after the shot goes outside the wooden base or does not cross the purple line (2.3), the players lose their turn.
- When a pawn after the shot goes on a white circle (2.5), the player can choose to move it to the other white circle, to either enable their game or make it more difficult for the other players.
- When a pawn after the shot land entirely inside a 'cage circle' (2.6), the player gets to throw this pawn again!
- If a player manages to land 2 pawns entirely inside the 2 'cage circles' (2.6), 500 points are awarded to this player!

**Game 3 \_ 'THE TARGET' \_** The players take only one pawn of their color. To start the game everyone rolls the dice. The player with the highest roll plays first in the first round and going clockwise the second player plays first in the second round etc. In each round, the first player assigns the "Target", a specific area on the board (e.g. the red 300) where all players will aim their pawns at. Each round ends when all players have thrown their pawn and the player that got closer to the Target wins. If there is a tie within a round (for example 2 pawns are equally inside a target and the winner is between them) then the players who got the tie, throw their pawns again. If again there is a tie, the round is invalid. At the end of the agreed rounds, the player with the most wins is the winner. If there is a tie, another round is suggested.

## LUDO (2-4 players)

To set up the game, the players pick a color and place their pawns inside their starting nest. To start the game everyone rolls the dice and going clockwise, the player with the highest number plays first by rolling the dice and moving a pawn for the corresponding steps. The aim of the game is to exit the nest, go round the board and enter the finish nest (3.1). The player that manages to enter all pawns in the finish nest first wins! The game follows the below rules:

- When a player rolls 6, either a pawn can exit the starting nest and go on the start circle or an already exited pawn can move 6 steps on the board (if available). Then the player gets to play again. If it is again a 6, the player follows the previous instructions, but if a 6 is rolled again third time in a row, then the player loses their turn.
- When a pawn lands on an opponent's pawn, it "eats it", meaning that it forces it to return to its starting nest.
- When a pawn lands on a same color pawn, it creates a barrier for the other players. That means that an opponent's pawn can go up to the previous circle of the barrier (even if the roll was higher), but not on the same circle or pass it.
- When a pawn is on its Start circle (same color as the pawn), it can be overpass but not "eaten" by the opponents. So, if an opponent's roll lands exactly on an occupied Start circle, it can only move up to the previous circle.

- During the game, a player can have multiple pawns on the board available for moving. But it is always required that the highest possible move is played. If for example there is a roll 5 that can be played by either a free pawn or a pawn that is close behind a barrier, then the first pawn with the full 5-steps move should be played.
- To enter the finish nest, the player must roll the exact number that will allow the pawn to land on an empty nest circle. If the roll cannot manage that, then the player should choose another pawn to move or if no other pawns are available the player loses the turn.



**Σε με παιχνίδια Στόχου και Επιδειξιοτητας και Γκιρνιέρη. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1):** 1 Ξύλινη βάση με 3 λάστιχα, 16 Πιόνια 4 διαφορετικών χρωμάτων, 1 Ζάρι

## ΟΔΗΓΙΕΣ:

### SLINGSHOT (2-4 παίκτες)

Στην αρχή του παιχνιδιού οι παίκτες συμφωνούν στον αριθμό των γύρων που θα παίξουν (προτείνονται 10 γύροι σε κάθε παιχνίδι). Όλοι οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι κι ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος, ενώ οι υπόλοιποι ακολουθούν με την φορά του ρολογιού.

**Παχνίδι 1 \_ 'ΜΟΝΗΣ ΒΟΛΗΣ' \_** Οι παίκτες παίρνουν μόνο ένα πιόνι από το χρώμα τους. Ο κάθε παίκτης στην σειρά του ρίχνει το πιόνι του τοποθετώντας το στο σημείο εκκίνησης, τραβώντας το προς τα πίσω, πάνω στο λάστιχο κι έπειτα απελευθερώνοντάς το (2.1). Ο γύρος τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν ρίξει τα πιόνια τους και ακολουθώντας τους παρακάτω «Γενικούς Κανόνες», νικητής του γύρου είναι ο παίκτης που πέτυχε τους πιο πολλούς πόντους. Αν υπάρχει ισοπαλία μεταξύ κάποιων παικτών σε έναν γύρο (για τους πιο πολλούς πόντους), τότε οι παίκτες αυτοί ξαναρίχνουν τα πιόνια τους. Αν ισοφαρίσουν ξανά, τότε ο γύρος κρίνεται άκυρος. Στο τέλος των συμφωνημένων γύρων, ο παίκτης με τις περισσότερες νίκες κερδίζει. Αν υπάρχει ισοπαλία, προτείνεται ακόμα ένας γύρος.

**Παχνίδι 2 \_ 'ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΒΟΛΗΣ' \_** Οι παίκτες παίρνουν τα πιόνια του χρώματός τους (με 2 παίκτες → 4 πιόνια ο καθένας, με 3 παίκτες → 3 πιόνια ο καθένας, με 4 παίκτες → 2 πιόνια ο καθένας) κι ο κάθε παίκτης στην σειρά του ρίχνει ένα πιόνι. Στο τέλος του γύρου, όταν όλοι οι παίκτες έχουν ρίξει όλα τα πιόνια τους, μετράνε τους πόντους σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες και ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους παίρνει μία νίκη. Αν υπάρχει ισοπαλία μεταξύ κάποιων παικτών σε έναν γύρο (κι ο νικητής του γύρου θα ήταν ένας από τους 2), τότε οι παίκτες αυτοί ξαναρίχνουν τα πιόνια τους. Αν ισοφαρίσουν ξανά, τότε ο γύρος κρίνεται άκυρος. Στο τέλος των συμφωνημένων γύρων, ο παίκτης με τις περισσότερες νίκες κερδίζει. Αν υπάρχει ισοπαλία, προτείνεται ακόμα ένας γύρος.

### Γενικοί κανόνες για τα παιχνίδια 1 & 2:

- Αν το πιόνι είναι ελάχιστα μέσα στην περιοχή ενός στόχου (λιγότερο από το μισό), τότε δεν κερδίζονται πόντοι (2.2).
- Για να μετρήσουν οι πόντοι ενός στόχου, πρέπει το πιόνι να είναι τουλάχιστον το μισό μέσα στην περιοχή του στόχου (2.2).
- Αν ολόκληρο το πιόνι είναι μέσα στην περιοχή του στόχου, τότε οι πόντοι διπλασιάζονται (2.2).
- Όταν το πιόνι μετά τη βολή βγαίνει εκτός της ξύλινης βάσης ή δεν περνάει την μωβ γραμμή (2.3), ο παίκτης έχει την ευκαιρία να ξαναρίξει, μέχρι 2 φορές. Στην τρίτη αποτυχημένη

προσπάθεια χάνει την σειρά του.

- Εάν το πιόνι πάει στα τρίγωνα (2.4), ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να ρίξει από το λάστιχο του εκάστοτε τριγώνου.

### Για μια δύσκολη εκδοχή, ισχύουν οι εξής κανόνες:

- Όταν το πιόνι μετά τη βολή βγαίνει εκτός της ζώνης βάσης ή δεν περνάει την μωβ γραμμή (2.3) ο παίκτης χάνει την σειρά του.
- Αν σταματήσει κάποιο πιόνι κατά τη βολή σε λευκό κύκλο (2.5), ο παίκτης μπορεί προαιρετικά είτε για να διευκολύνει τον ίδιο ή να δυσκολέψει τον αντίπαλο, να μεταφέρει χειροκίνητα το πιόνι στον άλλο λευκό κύκλο.
- Αν κατά τη βολή σταματήσει κάποιο πιόνι ολόκληρο μέσα σε κύκλο με καγκελάκια (2.6), τότε ο παίκτης μπορεί να ρίξει ξανά αυτό το πιόνι.
- Αν σταματήσουν 2 πιόνια του ίδιου χρώματος ολόκληρα μέσα στους κύκλους με καγκελάκια (2.6), ο παίκτης κερδίζει αυτόματα 500 πόντους!

**Παιχνίδι 3 'Ο ΣΤΟΧΟΣ'** \_ Οι παίκτες παίρνουν μόνο ένα πιόνι από το χρώμα τους. Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, όλοι οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι. Ο παίκτης που θα φέρει τον υψηλότερο αριθμό παίζει πρώτος στον πρώτο γύρο και με την φορά του ρολογιού, ο δεύτερος παίκτης θα παίζει πρώτος στον δεύτερο γύρο κ.ο.κ. Σε κάθε γύρο ο πρώτος παίκτης ρίξει τον 'Στόχο', δηλαδή επιλέγει ένα συγκεκριμένο σημείο πάνω στο ταμπλό (πχ 300 κόκκινος). Οι παίκτες παίζουν στη σειρά και ο γύρος ολοκληρώνεται όταν ρίξει ο καθένας το πιόνι του. Προσεγγιστικά, ο παίκτης που το πιόνι του είναι πιο κοντά στον Στόχο, κερδίζει τον γύρο. Αν υπάρχει ισοπαλία μεταξύ κάποιων παικτών σε έναν γύρο (πχ 2 πιόνια είναι εξίσου κοντά στον στόχο κι ο νικητής του γύρου θα ήταν ένα από τα 2), τότε οι παίκτες αυτοί ξαναρίχνουν τα πιόνια τους. Αν ισοφαρίσουν ξανά, τότε ο γύρος κρίνεται άκυρος. Στο τέλος των συμφωνημένων γύρων, ο παίκτης με τις περισσότερες νίκες κερδίζει. Αν υπάρχει ισοπαλία, προτείνεται ακόμα ένας γύρος.

### LUDO-ΓΚΡΙΝΙΑΡΗΣ (2-4 παίκτες)

Για να στηθεί το παιχνίδι, οι παίκτες επιλέγουν χρώμα και τοποθετούν τα πιόνια τους στις αντίστοιχες θέσεις της αρχικής φωλιάς. Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, όλοι οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι κι ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος, ενώ οι υπόλοιποι ακολουθούν με την φορά του ρολογιού. Ο κάθε παίκτης στην σειρά του ρίχνει το ζάρι και μετακινεί ένα πιόνι του. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βγουν όλα τα πιόνια από την αρχική φωλιά, να κάνουν τον γύρο του ταμπλό και να μπουν στην φωλιά τερματισμού (3.1). Ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να βάλει όλα τα πιόνια του στην φωλιά τερματισμού του είναι ο νικητής! Κατά τη ροή του παιχνιδιού ισχύουν οι εξής κανόνες:

- Όταν ένα παίκτης φέρει 6, μπορεί είτε να βγάλει ένα πιόνι από την αρχική φωλιά και να το τοποθετήσει στην αφετηρία του, είτε να μετακινήσει ένα πιόνι που έχει ήδη βγει πάνω στο ταμπλό. Έπειτα ξαναρίχνει το ζάρι. Αν ξαναφέρει 6, ακολουθεί τις παραπάνω οδηγίες. Αν φέρει 6 για τρίτη φορά, τότε ο παίκτης χάνει την σειρά του και συνεχίζει ο επόμενος.
- Όποιος παίκτης πετύχει με το πιόνι του να καθίσει πάνω σε πιόνι αντιπάλου, τότε το 'τρώει', δηλαδή το αναγκάζει να επιστρέψει στην αρχική φωλιά του.
- Όταν δύο ή παραπάνω πιόνια του ίδιου παίκτη βρίσκονται στην ίδια θέση, δημιουργούν μπλόκο. Αυτό σημαίνει ότι τα πιόνια των αντιπάλων μπορούν να φτάσουν μέχρι και την προηγούμενη θέση από το μπλόκο (ακόμα κι αν η ζαριά είναι μεγαλύτερη) και δεν μπορούν να το προσπεράσουν, έως ότου διαχωριστούν τα πιόνια του μπλόκου.
- Όταν ένας παίκτης έχει στην θέση εκκίνησής του ένα πιόνι

του, τότε βρίσκεται σε ασφαλή θέση, προστατεύεται δηλαδή από το να το 'φάει' κάποιος αντίπαλος. Οπότε αν ο αντίπαλος φέρει ζαριά που πετυχαίνει ακριβώς σε πιόνι πάνω στην εκκίνηση του, μπορεί να μετακινηθεί μόνο μέχρι και την θέση πριν από τον κύκλο εκκίνησης.

- Οι παίκτες οφείλουν να παίζουν τη μεγαλύτερη δυνατή ζαριά. Πχ αν ένας παίκτης φέρει 5 και έχει ένα ελεύθερο πιόνι, κι ένα πιόνι που βρίσκεται λίγο πριν ένα μπλόκο, τότε ο παίκτης υποχρεούται να παίζει την πρώτη επιλογή με τις 5 κινήσεις.
- Για να μπει ένα πιόνι στην φωλιά τερματισμού, πρέπει η ζαριά να είναι τέτοια ώστε το πιόνι να φτάνει ακριβώς σε μία άδεια θέση. Εναλλακτικά, ο παίκτης πρέπει να παίζει κάποιο άλλο πιόνι του κι αν δεν έχει άλλο διαθέσιμο, τότε χάνει την σειρά του.



### Set aus Schleuder- und Ludo-Spiel.

**INHALT** (1): Spielbrett aus Holz mit 3 Gummibändern, 16 Spielsteine in 4 unterschiedlichen Farben, 1 Würfel

### SPIELANLEITUNG:

#### SCHLEUDERSPIEL(2-4 Spieler)

Zu Beginn des Spiels vereinbaren die Spieler die Anzahl der Runden (wir empfehlen 10 Runden) und würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf spielt zuerst, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

**Spiel 1 'SHORT SHOT'** \_ Die Spieler nehmen nur einen Spielstein ihrer Farbe. Abwechselnd wirft jeder Spieler den Spielstein, indem er ihn am Startpunkt platziert, ihn an der Basis festhält, das Gummiband zurückzieht und ihn dann loslässt (2.1). Jede Runde endet, wenn alle Spieler ihre Spielfiguren geworfen haben. Gemäß den folgenden „Allgemeinen Regeln“ gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Wenn innerhalb einer Runde ein Gleichstand um den Sieg besteht, werfen die Spieler, die den Gleichstand erzielt haben, ihre Spielfiguren erneut. Bei erneutem Gleichstand ist die Runde ungültig. Am Ende der vereinbarten Runden ist der Spieler mit den meisten Siegen der Gewinner. Bei Gleichstand wird eine weitere Runde vorgeschlagen.

**Spiel 2 'LONG SHOT'** \_ Die Spieler nehmen die Spielfiguren ihrer Farbe (bei 2 Spielern → je alle 4 Spielfiguren, bei 3 Spielern → je 3 Spielfiguren, bei 4 Spielern → je 2 Spielfiguren). Abwechselnd wirft jeder Spieler einen Spielstein, bis alle Spieler alle ihre Spielsteine geworfen haben. Am Ende der Runde zählen sie ihre Gesamtpunktzahl gemäß den folgenden Regeln und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Runde! Wenn innerhalb einer Runde ein Gleichstand um den Sieg besteht, werfen die Spieler, die den Gleichstand erzielt haben, ihre Spielfiguren erneut. Bei erneutem Gleichstand ist die Runde ungültig. Am Ende der vereinbarten Runden ist der Spieler mit den meisten Siegen der Gewinner. Bei Gleichstand wird eine weitere Runde vorgeschlagen.

#### Allgemeine Regeln für die Spiele 1&2:

- Berührt die Figur das Ziel nur leicht (weniger als die Hälfte), erhält der Spieler keine Punkte (2.2).
- Um die Punkte einer Zielscheibe zu erhalten, muss sich mehr als ein halber Spielstein innerhalb der Zielscheibe befinden (2.2).
- Befindet sich der gesamte Spielstein innerhalb der Zielscheibe, werden die Punkte verdoppelt (2.2).
- Wenn der Spielstein nach dem Schuss die Holzbasis verlässt oder die violette Linie (2.3) nicht überschreitet, können die

Spieler bis zu 2 Mal erneut schießen.

- Wenn der Spielstein in die Dreiecke (2.4) geht, hat der Spieler die Möglichkeit, aus dem Gummiband des jeweiligen Dreiecks zu schießen.

### Für eine anspruchsvollere Spielvariante:

Wenn der Spielstein nach dem Schuss die Holzbasis verlässt oder die violette Linie (2.3) nicht überschreitet, verlieren die Spieler ihren Zug.

- Wenn eine Figur nach dem Schuss auf einen weißen Kreis (2.5) gelangt, kann der Spieler wählen, ob er ihn auf den anderen weißen Kreis bewegen möchte, um entweder sein Spiel zu ermöglichen oder es den anderen Spielern zu erschweren.

- Wenn eine Figur nach dem Schuss vollständig innerhalb eines „Käfigkreises“ (2.6) landet, darf der Spieler diese Figur erneut werfen!

- Wenn es einem Spieler gelingt, 2 Spielfiguren vollständig innerhalb der 2 „Käfigkreise“ (2.6) zu landen, erhält dieser Spieler 500 Punkte!

**Spiel 3 – ‘DAS ZIEL’** Die Spieler nehmen nur eine Spielfigur ihrer Farbe. Zu Beginn des Spiels würfelt jeder. Der Spieler mit dem höchsten Wurf spielt in der ersten Runde als Erster und im Uhrzeigersinn geht der zweite Spieler in der zweiten Runde als Erster usw. In jeder Runde weist der erste Spieler das „Ziel“ zu, einen bestimmten Bereich auf dem Spielbrett (z. B. die rote 300), auf die alle Spieler mit ihren Spielfiguren zielen müssen. Jede Runde endet, wenn alle Spieler ihre Figur geworfen haben und der Spieler, der dem Ziel näher gekommen ist, gewinnt. Wenn es innerhalb einer Runde einen Gleichstand gibt (z. B. zwei Spielfiguren befinden sich zu gleichen Teilen in einer Zielscheibe und der Gewinner liegt zwischen ihnen), werfen die Spieler, bei denen es Gleichstand gab, ihre Spielfiguren erneut. Bei erneutem Gleichstand ist die Runde ungültig. Am Ende der vereinbarten Runden ist der Spieler mit den meisten Siegen der Gewinner. Bei Gleichstand wird eine weitere Runde vorgeschlagen.

### LUDO (2-4 Spieler)

Um das Spiel vorzubereiten, wählen die Spieler eine Farbe und platzieren ihre Spielfiguren in ihrem Startnest. Zu Beginn des Spiels würfelt jeder. Im Uhrzeigersinn beginnt der Spieler mit der höchsten Augenzahl, indem er würfelt und einen Spielstein um die entsprechenden Schritte bewegt. Ziel des Spiels ist es, das Nest zu verlassen, das Spielbrett zu umrunden und das Zielnest zu betreten (3.1). Der Spieler, der es als Erster schafft, alle Spielfiguren ins Zielnest zu bringen, gewinnt! Das Spiel folgt den folgenden Regeln:

- Wenn ein Spieler eine 6 würfelt, kann entweder ein Spielstein das Startnest verlassen und auf den Startkreis gehen, oder ein bereits verlassener Spielstein kann sich 6 Schritte auf dem Spielbrett bewegen (sofern verfügbar). Dann darf der Spieler erneut würfeln. Wenn es erneut eine 6 ist, befolgt der Spieler die vorherigen Anweisungen, wird jedoch zum dritten Mal in Folge erneut eine 6 gewürfelt, verliert der Spieler seinen Zug.
- Wenn ein Spielstein auf dem Spielstein eines Gegners landet, „frisst“ er ihn, was bedeutet, dass er ihn zwingt, zu seinem Startnest zurückzukehren.
- Wenn eine Figur auf einer Figur derselben Farbe landet, entsteht eine Barriere für die anderen Spieler. Das bedeutet, dass der gegnerische Spielstein bis zum vorherigen Kreis der Barriere gehen kann (auch wenn der Wurf höher war), aber nicht auf demselben Kreis oder daran vorbeigehen kann.
- Wenn sich eine Spielfigur auf ihrem Startkreis befindet (gleiche Farbe wie die Spielfigur), kann sie zwar überwunden

werden, aber nicht von den Gegnern „gefressen“ werden. Wenn also der Wurf eines Gegners genau auf einem besetzten Startkreis landet, kann er nur bis zum vorherigen Kreis vorrücken.

- Während des Spiels kann ein Spieler mehrere Spielfiguren auf dem Spielbrett zum Bewegen zur Verfügung haben. Es ist aber immer erforderlich, dass der höchstmögliche Zug gespielt wird. Wenn zum Beispiel einen Wurf 5 ergibt, der entweder von einem freien Bauern oder einem Bauern gespielt werden kann, der sich dicht hinter einer Barriere befindet, dann sollte der erste Bauer mit dem vollständigen 5-Schritte-Zug gespielt werden.

- Um das Zielnest zu betreten, muss der Spieler genau die Zahl würfeln, die es dem Bauern ermöglicht, auf einem leeren Nestkreis zu landen. Wenn der Wurf dies nicht schafft, sollte der Spieler einen anderen Bauern zum Bewegen wählen, andernfalls verliert der Spieler den Zug, wenn keine anderen Bauern verfügbar sind.



### Set de juegos: Slingshot & Ludo.

**CONTENIDO** (1): 1 tablero de juego de madera con 3 gomas elásticas, 16 fichas de 4 colores diferentes, 1 dado

### CÓMO JUGAR:

#### SLINGSHOT (2-4 jugadores)

Al principio de la partida, los jugadores acuerdan el número de rondas (sugerimos 10 rondas) y tiran los dados. El jugador que saque el número más alto juega primero y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

**Juego 1 – ‘TIRO CORTO’** Los jugadores cogen sólo una ficha de su color. Por turnos, cada jugador lanza la ficha colocándola en el punto de partida, sujetándola en la base, tirando hacia atrás de la goma elástica y soltándola (2.1). Cada ronda termina cuando todos los jugadores han lanzado sus fichas y siguiendo las "Reglas Generales" siguientes, el jugador que haya obtenido más puntos consigue la victoria. Si hay un empate en una ronda, los jugadores que han conseguido el empate vuelven a lanzar sus fichas. Si de nuevo hay empate, la ronda queda invalidada. Al final de las rondas acordadas, el jugador con más victorias es el ganador. Si hay empate, se propone otra ronda.

**Juego 2 – ‘TIRO LARGO’** Los jugadores cogen las fichas de su color (para 2 jugadores → las 4 fichas de cada uno, 3 jugadores → 3 fichas de cada una, 4 jugadores → 2 fichas de cada una). Por turnos cada jugador lanza una ficha, hasta que todos los jugadores hayan lanzado todas sus fichas. Al final de la ronda, cuentan su puntuación total según las “Reglas Generales” y ¡el jugador con más puntos gana la ronda! Si hay un empate en una ronda, los jugadores que hayan empatado vuelven a lanzar sus fichas. Si de nuevo hay empate, la ronda no es válida. Al final de las rondas acordadas, el jugador con más victorias es el ganador. Si hay empate, se propone otra ronda.

#### Reglas generales para Juegos 1 y 2:

- Si la ficha toca el blanco sólo ligeramente (menos de la mitad), el jugador no obtiene ningún punto (2.2).
- Para obtener los puntos de un blanco, más de la mitad de la ficha debe estar dentro del blanco (2.2).
- Si toda la ficha está dentro del blanco, los puntos se duplican (2.2).
- Cuando la ficha sale de la base de madera o no cruza la línea morada (2.3), los jugadores pueden volver a disparar hasta 2 veces.



- Si la ficha entra en los triángulos (2.4), el jugador tiene la opción de disparar desde la goma del triángulo en cuestión.

### Para una versión más desafiante:

- Cuando la ficha sale de la base de madera o no cruza la línea morada (2.3), los jugadores pierden su turno.
- Cuando una ficha cae sobre un círculo blanco (2.5), el jugador puede elegir moverlo al otro círculo blanco, para facilitar su juego o ponérselo más difícil a los otros jugadores.
- Cuando una ficha después del tiro cae enteramente dentro de un "círculo jaula" (2.6), el jugador puede volver a lanzar esta ficha!
- Si un jugador consigue colocar 2 fichas completamente dentro de los 2 "círculos jaula" (2.6), se le conceden 500 puntos!

**Juego 3 'EL OBJETIVO'** Los jugadores cogen sólo una ficha de su color. Para empezar la partida, todos tiran el dado. El jugador que saque el número más alto juega primero en la primera ronda y, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, el segundo jugador juega primero en la segunda ronda, etc. En cada ronda, el primer jugador asigna el "Objetivo", una zona específica del tablero (por ejemplo, los 300 rojos) a la que todos los jugadores apuntarán con sus fichas. Cada ronda termina cuando todos los jugadores han lanzado su ficha y gana el jugador que se haya acercado más al objetivo. Si hay un empate dentro de una ronda (por ejemplo 2 fichas están igualmente dentro de un objetivo y el ganador está entre ellos) entonces los jugadores que consiguieron el empate lanzan sus fichas de nuevo. Si de nuevo hay empate, la ronda no es válida. Al final de las rondas acordadas, el jugador con más victorias es el ganador. Si hay empate, se propone otra ronda.

### LUDO (2-4 jugadores)

Para preparar el juego, los jugadores eligen un color y colocan sus fichas dentro de su nido inicial. Para empezar la partida todos tiran el dado y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, el jugador que saque el número más alto juega primero tirando el dado y moviendo una ficha por los pasos correspondientes. El objetivo del juego es salir del nido, dar la vuelta al tablero y entrar en el nido final (3.1). Gana el jugador que consiga introducir primero todas las fichas en el nido final. El juego sigue las siguientes reglas:

- Cuando un jugador saca un 6, o bien una ficha puede salir del nido inicial e ir al círculo inicial, o bien una ficha ya salida puede moverse 6 pasos en el tablero (si está disponible). Entonces el jugador puede volver a jugar. Si vuelve a salir un 6, el jugador sigue las instrucciones anteriores, pero si vuelve a salir un 6 por tercera vez consecutiva, entonces el jugador pierde su turno.
- Cuando una ficha cae sobre una ficha del adversario, se lo "come", es decir, le obliga a volver a su nido inicial.
- Cuando una ficha cae sobre una ficha del mismo color, crea una barrera para los demás jugadores. Eso significa que una ficha del adversario puede subir hasta el círculo anterior de la barrera (aunque la tirada haya sido más alta), pero no en el mismo círculo ni pasarlo.
- Cuando una ficha está en su círculo de Inicio (del mismo color que la ficha), puede ser sobrepasado, pero no "comido" por los adversarios. Por lo tanto, si la tirada de un adversario cae exactamente en un círculo de Inicio ocupado, sólo puede moverse hasta el círculo anterior.
- Durante la partida, un jugador puede tener varias fichas en el tablero disponibles para mover. Pero siempre se requiere que se juegue el movimiento más alto posible. Si, por ejemplo, hay una tirada 5 que puede ser jugada tanto por una ficha libre como por una ficha que esté cerca detrás de una barrera, entonces debe jugarse la primera ficha con el movimiento

completo de 5 pasos.

- Para entrar en el nido final, el jugador debe sacar el número exacto que permita a la ficha aterrizar en un círculo vacío del nido. Si la tirada no lo consigue, entonces el jugador debe elegir otra ficha para mover o si no hay otras fichas disponibles el jugador pierde el turno.



### Jeu de Lance - pierre et Jeu Ludo.

**CONTENU** (1): 1 plateau de jeu en bois avec trois élastiques , 16 jetons de 4 couleurs, 1 dé

### COMMENT JOUER:

#### LANCE-PIERRE/ SLINGSHOT (2-4 joueurs)

Au début de la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de tours à jouer. (nous vous suggérons 10 tours) . Chaque joueur lance le dé, le joueur avec le résultat le plus élevé joue en premier et les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Jeu 1 'TIR COURT'** Les joueurs ne prennent qu'un seul pion de couleur . A tour de rôle, chaque joueur place son pion au point de départ, en le maintenant sur le socle, en tirant l'élastique puis le relâchant (2.1). Chaque tour se termine lorsque tous les joueurs ont lancé leurs pions. Le joueur qui a obtenu le plus de points remporte la victoire. S'il y a une égalité au cours d'un tour alors les joueurs qui ont obtenu l'égalité, lancent à nouveau leur pion pour connaître le gagnant de ce tour. À la fin des tours convenus au départ, le joueur avec le plus de victoire est le grand vainqueur. En cas d'égalité, un autre tour est proposé.

**Jeu 2 'TIR LONG'** Chaque joueur prend les pions de la même couleur (pour 2 joueurs- 4 pions chacun, 3 joueurs- 3 pions chacun, 4 joueurs- 2 pions chacun). A tour de rôle, chaque joueur lance un pion, jusqu'à ce que tous les autres joueurs ont lancés leurs pions. À la fin de chaque tour le joueur qui a plus de points remporte ce tour. S'il y a égalité au cours d'un tour, alors ces joueurs lancent à nouveau leurs pions. S'il y a à nouveau une égalité, ce tour n'est pas valide pour ces joueurs. À la fin des tours convenus, le joueur avec le plus de victoire est le vainqueur. En cas d'égalité entre des joueurs, un autre tour est proposé.

### Les règles générales pour le Jeu 1 et 2:

- Si le pion est moins de la moitié dans la cible obtenue, le joueur ne marque aucun point (fig. 2.2)
- Pour obtenir le point de la cible le pion doit être plus de la moitié dans la cible (fig. 2.2).
- Si le pion est complet dans la cible obtenue, le pointage obtenu est doublé. fig. 2.2).
- Si un pion sort du socle de bois ou ne franchit pas la ligne violette (fig. 2.3), le joueur peut tirer à nouveau ce pion jusqu'à deux reprises.
- Si un pion entre dans les triangles (fig. 2.4), le joueur à la possibilité de tirer à partir du triangle en question.

### Pou un challenge plus stimulant:

- Quand le pion sort du socle en bois ou ne franchit pas la ligne violette (fig. 2.3), ces joueurs perdent leur tour.
- Quand le pion va dans un cercle blanc, le joueur peut choisir de le déplacer vers l'autre cercle blanc soit faciliter sa partie ou pour le rendre plus difficiles pour les autres joueurs.
- Lorsque le pion est lancé entièrement à l'intérieur d'un cercle de cage (fig. 2.6), le joueur peut relancer ce pion s'il le désire.
- Si un joueur réussit à placer 2 pions entièrement à l'intérieur

des 2 cercles de cage (fig. 2.6) donc 500 points est attribué à ce joueur.

**Jue 3 \_ 'LA CIBLE'** Les joueurs ne prennent qu'un seul pion de leur couleur choisie. Pour débiter, chaque joueur lance le dé. Le joueur avec le résultat le plus élevé joue en premier et les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Au deuxième tour, le deuxième joueur joue en premier, et ainsi de suite. À chaque tour le premier joueur attribue la cible, une zone spécifique du plateau (par exemple 300 rouge où tous les joueurs viseront leurs pions. Chaque tour se termine lorsque tous les joueurs ont lancé leur pion et que le joueur qui s'est rap-proché le plus de la cible gagne. S'il y a une égalité au cours d'un tour (exemple, 2 pions sont à égalité dans une cible et le gagnant est entre eux) alors les joueurs qui ont obtenu égalité lancent à nouveau leurs pions. S'il y a à nouveau une égalité, le tour n'est pas valide. A la fin des tours convenus, le joueur avec le plus de victoires est le vainqueur. En cas d'égalité, un autre tour est proposé.

## LUDO (2-4 joueurs)

Pour débiter, les joueurs choisissent une couleur et place le pion sur la case du nid.

Chaque joueur lance le dé. Le joueur avec le résultat le plus élevé joue en premier et les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but du jeu est de faire le tour du plateau et d'être le premier au point d'arrivée avec tous ses pions (fig 3.1). Le jeu suit les règles ci-dessous:

- Lorsqu'un joueur obtient un 6, le pion peut aller sur le cercle de départ (si disponible) ou si un pion est déjà sorti, il peut l'avancer de 6 pas sur le plateau. Le joueur peut rejouer s'il lance à nouveau un 6. S'il il lance une troisième fois un 6, il perd son tour.
- Lorsqu'un pion arrive dans une case occupée par un adversaire celui le mange c'est-à dire l'adversaire retourne dans la case de départ.
- Lorsqu'un pion de la même couleur avance dans la même case. Cela crée une barrière. Cela signifie que l'adversaire peut remonter dans le cercle précédent de la barrière (même si le chiffre est plus élevé. Il ne peut pas être dans le même cercle ou le dépasser.
- Lorsqu'un pion est sur son cercle de départ (même couleur que le pion. Il peut être dépassé mais pas le manger par ces adversaires. Ainsi le jet d'un adversaire atterrit sur un cercle de départ occupé, il peut aller au cercle suivant.
- Durant la partie, un joueur peut avoir plusieurs pions sur le plateau de jeu pour se déplacer. Par contre, il est toujours exigé que le coup le plus élevé soit joué. Si par exemple il y a lancer un 5 qui ne peut.
- Pour entrer dans le nid d'arrivée, le joueur doit lancer le nombre exact qui permettra au pion d'atterrir sur un cercle de nid vide. Si le joueur n'y parvient pas, il doit choisir un autre pion à déplacer ou, s'il n'y a pas d'autres pions disponibles, il perd son tour.



### Slingshot/ Fionda e Non ti Arrabbiare.

**CONTENUTI** (1): 1 tavola di gioco in legno con 3 elastici, 16 pedine in 4 colori diversi, 1 dado

## COME GIOCARE:

### FIONDA/ SLINGSHOT (2-4 giocatori)

All'inizio del gioco i giocatori concordano sul numero di round (suggeriamo 10 round) e tirano il dado. Il giocatore con il punteggio più alto gioca per primo e gli altri seguono in senso orario.

**Gioco 1 \_ 'SHOT CORTO'** I giocatori prendono solo una pedina del proprio colore. A turno ciascun giocatore lancia la pedina posizionandola nel punto di partenza, tenendola sulla base, tirando indietro l'elastico e quindi rilasciandola (2.1). Ogni round termina quando tutti i giocatori hanno lanciato le loro pedine e seguendo le "Regole Generali" il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto vince. Se c'è un pareggio nel round per la vittoria, i giocatori che sono a pari, lanciano di nuovo le loro pedine. Se c'è di nuovo un pareggio, il round è invalido. Alla fine dei round concordati, il giocatore con più vittorie è il vincitore. In caso di pareggio, si suggerisce un altro round.

**Gioco 2 \_ 'SHOT LUNGO'** I giocatori prendono le pedine del proprio colore (per 2 giocatori → tutte e 4 le pedine ciascuno, 3 giocatori → 3 pedine ciascuno, 4 giocatori → 2 pedine ciascuno). A turno ciascun giocatore lancia una pedina, fino a quando tutti i giocatori hanno lanciato tutte le loro pedine. Alla fine del round, contano il punteggio totale secondo le regole sotto indicate e il giocatore con il punteggio più alto vince il round! Se c'è un pareggio nel round per la vittoria, i giocatori che sono a pari, lanciano di nuovo le loro pedine. Se c'è di nuovo un pareggio, il round è invalido. Alla fine dei round concordati, il giocatore con più vittorie è il vincitore. In caso di pareggio, si suggerisce un altro round.

### Regole Generali per i Giochi 1 e 2:

- Se la pedina tocca il bersaglio solo leggermente (meno della metà), il giocatore non ottiene punti (2.2).
- Per ottenere i punti di un bersaglio, più della metà di una pedina deve essere dentro il bersaglio (2.2).
- Se l'intera pedina è dentro il bersaglio, i punti vengono raddoppiati (2.2).
- Quando la pedina dopo il lancio esce dalla base in legno o non attraversa la linea viola (2.3), i giocatori possono lanciare di nuovo fino a 2 volte.
- Se la pedina entra nei triangoli (2.4), il giocatore ha l'opzione di sparare dall'elastico del triangolo.

### Per rendere il gioco più sfidante:

- Quando la pedina dopo il lancio esce dalla base in legno o non attraversa la linea viola (2.3), i giocatori perdono il loro turno.
- Quando una pedina dopo il lancio finisce su un cerchio bianco (2.5), il giocatore può scegliere di spostarla sull'altro cerchio bianco, per abilitare il loro gioco o renderlo più difficile agli altri giocatori.
- Quando una pedina dopo il lancio atterra interamente in un 'cerchio gabbia' (2.6), il giocatore ha il diritto di lanciare di nuovo questa pedina!
- Se un giocatore riesce a far atterrare 2 pedine interamente nei 2 'cerchi gabbia' (2.6), vengono assegnati 500 punti a questo giocatore!

**Gioco 3 \_ 'IL BERSAGLIO'** I giocatori prendono solo una pedina del proprio colore. Per iniziare il gioco tutti tirano il dado. Il giocatore con il punteggio più alto gioca per primo nel primo round e seguendo in senso orario il secondo giocatore gioca per primo nel secondo round ecc. In ogni round, il primo giocatore assegna il "Bersaglio", un'area specifica sulla tavola (ad esempio il rosso 300) dove tutti i giocatori mireranno le loro pedine. Ogni round termina quando tutti i giocatori hanno lanciato la loro pedina e il giocatore che è più vicino al Bersaglio vince. Se c'è un pareggio nel round (ad esempio 2 pedine sono ugualmente dentro un bersaglio e il vincitore è tra di loro) allora i giocatori che sono a pari, lanciano di nuovo le loro pedine. Se c'è di nuovo un pareggio, il round è invalido. Alla fine dei round concordati, il giocatore con più vittorie è il vincitore. In caso di pareggio, si suggerisce un altro round.

## LUDO (2-4 giocatori)

Per preparare il gioco, i giocatori scelgono un colore e posizionano le loro pedine nella casa di partenza. Per iniziare il gioco tutti tirano il dado e seguendo in senso orario, il giocatore con il numero più alto gioca per primo, tirando il dado e spostando una pedina per i passi corrispondenti. Lo scopo del gioco è uscire dalla casa, girare intorno alla tavola e entrare nella casa di arrivo (3.1). Il giocatore che riesce a far entrare tutte le pedine per primo vince! Il gioco segue le seguenti regole:

- Quando un giocatore tira 6, una pedina può uscire dalla casa e andare sul cerchio di partenza oppure una pedina già uscita può muoversi di 6 passi sulla tavola (se disponibile). Poi il giocatore può giocare di nuovo. Se di nuovo esce un 6, il giocatore segue le istruzioni precedenti, ma se esce un 6 per la terza volta di fila, allora il giocatore perde il suo turno.
- Quando una pedina atterra su una pedina dell'avversario, la "mangia", il che significa che la costringe a tornare nella casa di partenza.
- Quando una pedina atterra su una pedina dello stesso colore, crea una barriera per gli altri giocatori. Ciò significa che una pedina dell'avversario può avanzare fino al cerchio precedente della barriera (anche se il tiro è più alto), ma non sullo stesso cerchio o oltre.
- Quando una pedina è sul suo cerchio di partenza (dello stesso colore della pedina), può essere superata ma non "mangiata" dagli avversari. Quindi, se il tiro di un avversario atterra esattamente su un cerchio di partenza occupato, può muoversi solo fino al cerchio precedente.
- Durante il gioco, un giocatore può avere più pedine sulla tavola disponibili per il movimento. Tuttavia, è sempre necessario giocare la mossa più alta possibile. Se ad esempio esce un tiro 5 che può essere giocato sia da una pedina libera che da una pedina che è vicina a una barriera, allora la prima pedina con la mossa completa di 5 passi deve essere giocata.
- Per entrare nella casa di arrivo, il giocatore deve tirare il numero esatto che permetterà alla pedina di atterrare su un cerchio vuoto. Se il tiro non riesce, allora il giocatore dovrà scegliere un'altra pedina da muovere o se non ci sono altre pedine disponibili il giocatore perde il turno.



### Набор для игры в Рогатку и Лудо.

**КОМПЛЕКТАЦИЯ** (1): 1 деревянная игровая доска с 3 резинками, 16 фишек четырёх разных цветов, 1 игровой кубик

## ПРАВИЛА ИГРЫ:

### РОГАТКА (ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ)

В начале игры игроки договариваются о количестве раундов (мы предлагаем 10 раундов) и бросают кубик. Игрок с наибольшим выпавшим числом очков ходит первым, остальным игрокам ход передаётся по часовой стрелке.

**Игра 1 \_ «КОРОТКИЕ ВЫСТРЕЛЫ»** \_ Игроки берут по одной фишке своего цвета. Каждый игрок по очереди запускает свою фишку следующим образом: необходимо поставить фишку на стартовую позицию, затем, придерживая фишку, игрок должен оттянуть и отпустить резинку (2.1). Раунд заканчивается, когда все игроки запустили свои фишки и, согласно приведенным ниже «Общим Правилам», игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает. Если несколько игроков

получили одинаковый наивысший балл, то эти игроки снова запускают свои фишки. Если у игроков снова выходит ничья, то этот раунд признаётся недействительным и не учитывается при подсчёте побед. По итогам всех сыгранных раундов победителем становится игрок, набравший наибольшее количество побед. Если между несколькими игроками ничья, то эти игроки могут сыграть дополнительный раунд.

**Игра 2 \_ «ДЛИННЫЕ ВЫСТРЕЛЫ»** \_ Игроки берут фишки своего цвета (если играют 2 игрока → каждому по 4 фишки, если 3 игрока → по 3 фишки, если 4 игрока → по 2 фишки). Каждый игрок по очереди запускает свою фишку, пока все игроки не запустят все свои фишки. В конце раунда игроки подсчитывают свой общий балл в соответствии с приведенными ниже правилами, и игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в раунде! Если несколько игроков получили одинаковый наивысший балл, то эти игроки снова запускают свои фишки. Если у игроков снова выходит ничья, то этот раунд признаётся недействительным и не учитывается при подсчёте побед. По итогам всех сыгранных раундов победителем становится игрок, набравший наибольшее количество побед. Если между несколькими игроками ничья, то эти игроки могут сыграть дополнительный раунд.

### Общие Правила Для Игр 1 и 2:

- Если фишка касается мишени лишь слегка (меньше чем наполовину), игрок не получает очков (2.2).
- Чтобы получить очки от мишени, более половины фишки должно находиться внутри мишени (2.2).
- Если фишка находится внутри мишени целиком, то очки удваиваются (2.2).
- Когда фишка после запуска выходит за пределы деревянной основы или не пересекает фиолетовую линию (2.3), игрок может запустить фишку ещё один или два раза.
- Если фишка попадает на треугольник (2.4), то игрок может ударить по фишке резинкой из этого конкретного треугольника.

### Как Усложнить Игры 1 и 2:

- Если фишка после запуска выходит за пределы деревянной основы или не пересекает фиолетовую линию (2.3), то игрок пропускает ход.
- Если фишка после запуска попадает в белый круг (2.5), игрок может переместить её в другой белый круг, чтобы либо облегчить игру для себя, либо усложнить игру для других игроков.
- Если фишка после запуска полностью попадает в заштрихованный круг (2.6), игрок может запустить эту фишку ещё раз!
- Если две фишки игрока оказываются внутри двух заштрихованных кругов (2.6), то игроку начисляется 500 очков!

**Игра 3 \_ «МИШЕНЬ»** \_ Игроки берут только одну фишку своего цвета. В начале игры все бросают кубик. Игрок с наибольшим результатом ходит первым в первом раунде, и, двигаясь по часовой стрелке, второй игрок ходит первым во втором раунде и т. д. В начале каждого раунда игрок, который ходит первым, назначает «мишень», то есть определённую область на доске (например, красное поле 300). В эту мишень все игроки будут нацеливать свои фишки. Раунд заканчивается, когда все игроки запустили свои фишки, и побеждает тот, чья фишка оказалась ближе всего к мишени. Если случилась ничья (например, 2 фишки одинаково находятся внутри мишени, а победитель находится между ними), то игроки, у которых случилась



ничья, снова запускают свои фишки. Если снова получилась ничья, то раунд считается недействительным и не учитывается при подсчёте побед. По итогу всех раундов победителем становится игрок, у которого было больше всего выигранных раундов. Если между несколькими игроками ничья, то эти игроки могут сыграть дополнительный раунд.

## ЛУДО (ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ)

Перед началом игры игроки выбирают цвет и размещают свои фишки в стартовой зоне. Затем все бросают кубик. Игрок с наибольшим выпавшим числом очков ходит первым, передвигая фишку на выпавшее число очков. Остальным игрокам ход передаётся по часовой стрелке. Цель игры: выйти из стартовой зоны (3.1), пройти всё игровое поле и попасть в финишную зону (3.1). Побеждает тот игрок, которому удастся первым привести все свои фишки к финишу! Игра ведётся по следующим правилам:

- Когда игроку выпадет 6 очков, либо одна из фишек может покинуть стартовую зону и встать на стартовую ячейку, либо уже вышедшая фишка (если таковая имеется) может пройти 6 шагов по полю. Затем игрок снова бросает кубик. Если опять выпадает 6 очков, то игрок следует предыдущим инструкциям, но если 6 выпадает в третий раз подряд, то игрок пропускает этот ход.
- Когда фишка встаёт на фишку противника, она «съедает» её, то есть заставляет фишку противника вернуться в стартовую зону.
- Когда фишка встаёт на фишку того же цвета, это создаёт барьер для других игроков. Это означает, что фишка противника может встать на предшествующую барьеру ячейку (даже если выпавшее число очков больше), но не может встать на сам барьер или пройти дальше него.
- Когда фишка находится в стартовой ячейке (того же цвета, что и фишка), противники могут её обойти, но не «съесть». Таким образом, если ход противника выпадет точно на занятую ячейку, то противник может переместиться только на предшествующую ей ячейку.
- Во время игры у игрока на доске может быть несколько фишек, доступных для перемещения. Но всегда требуется, чтобы был сделан максимально эффективный возможный ход. Если, например, игроку выпадет 5 очков, и сделать ход можно либо свободной фишкой, либо той, которая стоит близко к барьеру, то игрок должен передвинуть первую фишку, которая может сходить на все 5 очков вперёд.
- Чтобы попасть на финиш, игрок должен выбросить то количество очков, которое позволит фишке точно попасть в свободную финишную ячейку. Если выпавшее число очков не позволяет этого сделать, игрок должен выбрать другую фишку для перемещения. Если других фишек нет, то игрок пропускает ход.



### Зестав Gry Proca i Ludo.

**ЗАВARTOŚĆ ZESTAWU** (1): 1 drewniana plansza do gry z 3 gumkami, 16 pionków w 4 różnych kolorach, 1 kość

## SPÓŚÓB GRY:

### PROCA (2-4 graczy)

Na początku rozgrywki gracze uzgadniają liczbę rund (zalecamy 10) i rzucają kością. Gracz, który wyrzucił najwyższą liczbę, rozpoczyna grę, a pozostali wykonują swoje ruchy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**Gra 1 'KRÓTKI STRZAŁ'** Gracze wybierają tylko jeden pionek w swoim kolorze. Na zmianę każdy gracz rzuca pionkiem, umieszczając go w punkcie startowym, trzymając go na podstawie, odciągając gumkę, a następnie puszczając ją (2.1). Każda runda kończy się po wykonaniu rzutów pionkami przez wszystkich graczy i zgodnie z poniższymi „Zasadami ogólnymi” gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. Jeśli w danej rundzie dojdzie do remisu, gracz, którym przypadł remis, ponownie rzucają swoimi pionkami. W przypadku ponownego remisu runda zostaje unieważniona. Po zakończeniu uzgodnionej liczby rund zwycięzca zostaje gracz z największą liczbą zwycięstw. W przypadku remisu zalecamy rozegranie kolejnej rundy.

**Gra 2 'DŁUGI SHOT'** Gracze wybierają pionki swojego koloru (dla 2 graczy → po 4 pionki, dla 3 graczy → po 3 pionki, dla 4 graczy → po 2 pionki). Na zmianę każdy gracz rzuca pionkiem do momentu, aż wszyscy gracze wykonają rzutł wszystkimi pionkami. Na koniec rundy gracze podliczają swój łączny wynik zgodnie z poniższymi zasadami, a zwycięzca rundy zostaje gracz z największą liczbą punktów! Jeśli w danej rundzie dojdzie do remisu, gracz, którym przypadł remis, ponownie rzucają swoimi pionkami. W przypadku ponownego remisu runda zostaje unieważniona. Po zakończeniu uzgodnionej liczby rund zwycięzca zostaje gracz z największą liczbą zwycięstw. W przypadku remisu zalecamy rozegranie kolejnej rundy.

### Zasady ogólne dla Gier 1 i 2:

- Jeśli pionek dotknie celu w niewielkim stopniu (mniej niż do jego połowy), gracz nie otrzymuje żadnych punktów (2.2).
- Aby zdobyć punkty za cel, co najmniej połowa pionka musi znajdować się wewnątrz celu (2.2).
- Jeśli cały pionek znajduje się wewnątrz celu, liczba punktów jest podwajana (2.2).
- Gdy po strzale pionek wypadnie poza drewnianą podstawę lub nie przekroczy fioletowej linii (2.3), gracze mogą oddać strzał ponownie nie więcej niż 2 razy.
- Jeśli pionek trafi w trójkąt (2.4), gracz może oddać strzał z gumki konkretnego trójkąta.

### Dla bardziej Ambitnej Wersji:

- Gdy po strzale pionek wypadnie poza drewnianą podstawę lub nie przekroczy fioletowej linii (2.3), gracze tracą swoją kolejkę.
- Gdy po strzale pionek wylądnie na białym kółku (2.5), gracz może przesunąć go na drugie białe kółko, aby ułatwić sobie grę lub utrudnić ją innym graczom.
- Gdy po strzale pionek wylądnie w całości wewnątrz „okręgu kłatk” (2.6), gracz otrzymuje możliwość ponownego rzutu tym pionkiem!
- Jeśli graczowi uda się trafić 2 pionkami dokładnie wewnątrz dwóch „okręgów kłatk” (2.6), otrzymuje on 500 punktów!

**Gra 3 'CEL'** Gracze wybierają tylko jeden pionek w swoim kolorze. Gracz rozpoczyna się od rzutu kością przez wszystkich graczy. Gracz, który wyrzucił najwyższy wynik, rozpoczyna pierwszą rundę, a następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, drugi gracz rozpoczyna drugą rundę itd. W każdej rundzie pierwszy gracz wyznacza „Cel”, czyli określony obszar na planszy (np. czerwone 300), do którego wszyscy gracze będą celować swoimi pionkami. Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają rzuty swoimi pionkami, a zwycięzca gracz, który dotarł najbliżej celu. Jeśli w danej rundzie dojdzie do remisu (na przykład 2 pionki znajdują się w równej odległości od celu, a zwycięzca znajduje się pomiędzy nimi), gracz, którym przypadł remis, ponownie rzucają swoimi pionkami. W przypadku ponownego remisu runda zostaje unieważniona. Po

zakończeniu uzgodnionej liczby rund zwycięzcy zostaje gracz z największą liczbą zwycięstw. W przypadku remisu zalecamy rozegranie kolejnej rundy.

## LUDO (2-4 graczy)

Abi rozpocząć grę, gracze wybierają kolor i umieszczają swoje pionki w gnieździe startowym. Aby utworzyć rozgrywkę, każdy rzuca kością i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracz z najwyższą liczbą oczek rozpoczyna grę, rzucając kością i przesuując pionek o odpowiednią liczbę oczek. Waszym zadaniem jest opuszczenie gniazda, okrążenie planszy i wejście do gniazda mety (3.1). Zwycięza gracz, któremu jako pierwszemu uda się wprowadzić wszystkie pionki do gniazda mety! Gra przebiega zgodnie z poniższymi zasadami:

- Gdy gracz wyrzuci 6, wówczas albo pionek może opuścić gniazdo startowe i przejść do koła startowego, albo pionek, który już opuścił gniazdo, może przesuwać się o 6 kroków na planszy (jeśli jest to możliwe). Następnie gracz może wykonać ruch ponownie. Jeśli ponownie wypadnie 6, gracz postępuje zgodnie z powyższymi instrukcjami, natomiast jeśli po raz trzeci z rzędu wypadnie 6, gracz traci swoją kolejkę.
- Kiedy pionek znajdzie się na pionku przeciwnika, „zjada go”, co oznacza, że zmusza go do powrotu do gniazda początkowego.
- Kiedy pionek znajdzie się na pionku o tym samym kolorze, tworzy zapórę dla innych graczy. Oznacza to, że pionek przeciwnika może przejść do poprzedniego kręgu zapory (nawet jeśli rzucił większą ilość oczek), ale nie na tym samym kręgu lub go minąć.
- Gdy pionek znajduje się na swoim Kręgu Startowym (tego samego koloru co pionek), może zostać ominięty, ale nie „zjedzony” przez przeciwników. Tak więc, jeśli rzut wykonany przez przeciwnika trafi dokładnie na zajmowany wówczas Krąg Startowy, może on przesuwać się tylko do poprzedniego kręgu.
- W trakcie rozgrywki gracz może mieć na planszy wiele pionków gotowych do ruchu. Niemniej jednak zawsze wymagane jest wykonanie możliwie najlepszego ruchu. Jeśli, na przykład, w danym rzucie wypadnie 5, które może zostać wykonane przez wolny pionek lub pionek znajdujący się blisko zapory, wówczas powinien zostać użyty pierwszy pionek, który wykonał pełny ruch 5 kroków.
- Aby wejść do gniazda mety, gracz musi wyrzucić dokładną liczbę oczek umożliwiającą pionkowi dotarcie do pustego kręgu gniazda. Jeśli rzut nie daje takiej możliwości, gracz musi zdecydować się na ruch innym pionkiem lub, jeśli nie ma innych dostępnych pionków, traci swoją kolejkę.



### Setul pentru jocul Slingshot & Ludo.

**CONȚINUT** (1): tablă de joc din lemn cu 3 benzi de cauciuc, 16 pionii de 4 culori diferite, zar

## INSTRUCȚIUNI:

### SLINGSHOT (2-4 jucători)

La începutul jocului, jucătorii se pun de acord asupra numărului de runde (sugerăm 10 runde) și aruncă zarurile. Jucătorul cu cea mai mare aruncare joacă primul, iar ceilalți îl urmează în sensul acelor de ceasornic.

**Jocul 1 - 'CURSA SCURTĂ'** Jucătorii iau doar câte un pion de culoarea dorită. Rând pe rând, fiecare jucător aruncă pionul, plasându-l în punctul de plecare, ținându-l pe bază, trăgând înapoi elasticul și apoi eliberându-l (2.1). Fiecare rundă se termină când toți jucătorii și-au aruncat pionii și, urmând "Regulile generale" de mai jos. Jucătorul care a obținut cele

mai multe puncte obține victoria. Dacă în cadrul unei runde există o egalitate de puncte, atunci jucătorii care au ajuns la egalitate își aruncă din nou pionii. Dacă există din nou o egalitate, runda nu este validată. La finalul numărului de runde convenite, jucătorul cu cele mai multe victorii este câștigător. În caz de egalitate, se propune o nouă rundă.

**Jocul 2 - 'CURSA LUNGĂ'** Jucătorii iau pionii de culoarea preferată (pentru 2 jucători → toți cei 4 pionii fiecare, 3 jucători → 3 pionii fiecare, 4 jucători → 2 pionii fiecare). Pe rând, fiecare jucător aruncă câte un pion, până când toți jucătorii au aruncat toți pionii. La finalul runde, aceștia își calculează scorul total conform regulilor de mai jos, iar jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă runda! Dacă în cadrul unei runde există egalitate de puncte, atunci jucătorii care au ajuns la egalitate aruncă din nou pionii. Dacă este din nou egalitate, runda nu este validată. La finalul numărului de runde convenite, jucătorul cu cele mai multe victorii este câștigător. În caz de egalitate, se propune o nouă rundă.

### Reguli generale pentru jocurile 1&2:

- Dacă pionul atinge ținta doar parțial (mai puțin de jumătate din ea), jucătorul nu primește niciun punct (2.2).
- Pentru a obține punctele unei ținte, mai mult de jumătate dintr-un pion trebuie să fie în interiorul țintei (2.2).
- Dacă întregul pion se află în interiorul țintei, punctele se dublează (2.2).
- Atunci când pionul după lovitură iese în afara bazei de lemn sau nu trece de linia mov (2.3), jucătorii pot trage din nou, dar nu mai mult de 2 ori.
- Dacă pionul intră în triunghiuri (2.4), jucătorul are opțiunea de a trage din banda de cauciuc a triunghiului respectiv.

### Pentru o versiune mai dificilă a jocului:

- Atunci când pionul după lovitură iese în afara bazei de lemn sau nu trece de linia mov (2.3), jucătorii își pierd rândul.
- Atunci când un pion, după lovitură, ajunge pe un cerc alb (2.5), jucătorul poate alege să îl mute pe celălalt cerc alb, fie pentru a-și facilita jocul, fie pentru a face jocul mai dificil pentru ceilalți jucători.
- Atunci când un pion după aruncare aterizează în întregime în interiorul unui "cerc cușcă" (2.6), jucătorul poate arunca din nou acest pion.
- Dacă un jucător reușește să plaseze 2 pionii în întregime în interiorul celor 2 "cercuri cușcă" (2.6), i se acordă 500 de puncte!

**Jocul 3 - 'ȚINTA'** Jucătorii iau doar câte un pion de culoarea preferată. Pentru a începe jocul, fiecare aruncă zarurile. Jucătorul cu cea mai mare aruncare joacă primul în prima rundă și, mergând în sensul acelor de ceasornic, al doilea jucător joacă primul în a doua rundă etc. În fiecare rundă, primul jucător desemnează "ținta", o anumită zonă de pe tablă (de exemplu, 300 roșu) spre care toți jucătorii își vor îndrepta pionii. Fiecare rundă se încheie atunci când toți jucătorii și-au aruncat pionul, iar jucătorul care s-a apropiat cel mai mult de Țintă câștigă. Dacă există o egalitate în cadrul unei runde (de exemplu, 2 pionii se află în mod egal în interiorul unei ținte și câștigătorul se află între ei), atunci jucătorii care au obținut egalitatea, își aruncă din nou pionii. Dacă e din nou egalitate, runda este invalidată. La sfârșitul runde convenite, jucătorul cu cele mai multe victorii este câștigător. Dacă există egalitate, se propune o nouă rundă.

### LUDO (2-4 jucători)

Pentru a pregăti jocul, jucătorii aleg câte o culoare și își plasează pionii în cadrul poziției de start. Pentru a începe jocul, toată

lumea aruncă zarurile și, mergând în sensul acelor de ceasornic, jucătorul cu cel mai mare număr joacă primul, aruncând zarurile și mutând un pion pentru numărul de pași corespunzător. Scopul jocului este de a ieși din cuib, de a înconjura tabla și de a intra în poziția de sosire (3.1). Câștigă jucătorul care reușește să introducă primul toți pionii în poziția de sosire! Jocul se desfășoară după regulile de mai jos:

- Atunci când un jucător aruncă 6, fie un pion poate ieși din poziția de start și merge pe cercul de start, fie un pion deja ieșit se poate deplasa cu 6 pași pe tablă (dacă este disponibil). Apoi, jucătorul poate juca din nou. Dacă ieșe din nou un 6, jucătorul urmează instrucțiunile anterioare, dar dacă ieșe din nou un 6 a treia oară la rând, atunci jucătorul își pierde rândul.
- Atunci când un pion aterizează pe pionul adversarului, acesta îl "mânâncă", ceea ce înseamnă că îl forțează să se întoarcă în poziția sa de start.
- Atunci când un pion cade pe un pion de aceeași culoare, acesta creează o barieră pentru ceilalți jucători. Această înseamnă că pionul adversarului poate urca până la cercul anterior al barierei (chiar dacă aruncarea a fost mai mare), dar nu pe același cerc și nu poate trece de acesta.
- Atunci când un pion se află pe cercul său de start (de aceeași culoare cu pionul), acesta poate fi depășit, dar nu poate fi "mânâncat" de adversari. Astfel, dacă o aruncare a unui adversar aterizează exact pe un cerc de Start ocupat, acesta se poate deplasa doar până la cercul anterior.
- În timpul jocului, un jucător poate avea mai mulți pionii pe tabla de joc, care pot fi mutați. Dar este întotdeauna necesar să se joace cea mai mare mutare posibilă. Dacă, de exemplu, există o aruncare 5 care poate fi jucată fie de un pion liber, fie de un pion care se află aproape în spatele unei bariere, atunci trebuie jucat primul pion care are mișcarea completă de 5 pași.
- Pentru a intra în poziția de finish, jucătorul trebuie să arunce numărul exact care va permite pionului să aterizeze pe un cerc gol al finish-ului. Dacă nu reușește să facă acest lucru, jucătorul trebuie să aleagă un alt pion pentru a muta sau, dacă nu există alți pionii disponibili, jucătorul pierde rândul.



#### თამაში Slingshot და თამაში Ludo.

**შავადღაწელობა** (1): 1 ხის დაფა 3 ცალი სამლელოთ, 16 ცალი პაიკი 4 სხვადასხვა ფერში, 1 კამათელი

#### როგორ ვითამაშოთ:

#### თამაში SLINGSHOT (2-4 მოთამაშე)

თამაშის დასაწყისში მოთამაშეები თანხმდებიან რაუნდების რაოდენობაზე (ჩვენ გთავაზობთ 10 რაუნდს) და აგორებენ კამათელს. მოთამაშე, რომელიც ყველაზე მეტს გააგორებს პირველ თამაშობს, დანარჩენები კი აგრძელებენ საათის ისრის მიმართულებით.

**თამაში 1 „მოკლე სროლა“** \_ მოთამაშეები იღებენ თავიანთი ფერის მხოლოდ ერთ პაიკს. მორიგეობით ყოველი მოთამაშე აგდებს პაიკს საწყის წერტილში მოთავსებით, ძირზე დაჭრით, რეზინის ზოლის უკან დახევით და შემდეგ გაშვებით (2.1). ყოველი რაუნდი მთავრდება, როდესაც მოთამაშეები ისვრიან ყველა პაიკს. ქვემოთ მოცემული „ზოგადი წესების“ დაფვით, მოთამაშე, რომელმაც ყველაზე მეტი ქულა დააგროვა, მოიგებს. თუ გამარჯვებისთვის რაუნდში ფრე დაფიქსირდა, მაშინ მოთამაშეები, რომლებმაც ფრე მიიღეს, კვლად იწყებენ თამაშს. თუ კვლავ ფრეა, რაუნდი ბათილია. შეთანხმებული რაუნდების ბოლოს გამარჯვებულია ყველაზე მეტი მოგების მოთამაშე. თუ

თანაბარი შედეგია, გთავაზობთ კიდევ ერთ რაუნდს.

**თამაში 2 „მრძალი სროლა“** \_ მოთამაშეები იღებენ თავიანთი ფერის პაიკებს (2 მოთამაშისთვის → ოთხივე პაიკი, 3 მოთამაშე → თითო 3 პაიკი, 4 მოთამაშე → თითო 2 პაიკი). რიგრიგობით, თითოეული მოთამაშე ისვრის პაიკს მანამ, სანამ ყველა მოთამაშე არ გამოიყენებს ყველა პაიკს. რაუნდის ბოლოს ისინი ითვლიან თავიანთ ჯამურ ქულებს ქვემოთ მოცემული წესების მიხედვით და ყველაზე მეტი ქულის მქონე მოთამაშე იგებს რაუნდს! თუ გამარჯვებისთვის რაუნდში ფრე დაფიქსირდა, მაშინ მოთამაშეები, რომლებმაც ფრე მიიღეს, კვლად იწყებენ თამაშს. თუ კვლავ ფრეა, რაუნდი ბათილია. შეთანხმებული რაუნდების ბოლოს გამარჯვებულია ყველაზე მეტი მოგების მოთამაშე. თუ თანაბარი შედეგია, გთავაზობთ კიდევ ერთ რაუნდს.

#### ზოგადი წესები 1&2 თამაშისთვის:

- თუ პაიკი მხოლოდ ოდნავ შეუბრ სამიზნეს (ნახევარზე ნაკლები), მოთამაშე არ იღებს ქულას (2.2).
- ქულების მისაღებად ნახევარზე მეტი პაიკი უნდა იყოს სამიზნის მიგნით (2.2).
- თუ მთელი პაიკი სამიზნის მიგნითაა, ქულები გაორმაგდება (2.2).
- როდესაც დარტყმის შემდეგ პაიკი გადის ხის ბაზის გარეთ ან არ გადაკვეთს ხაზს (2.3), მოთამაშეებს შეუძლიათ ხელახლა სროლა 2-ჯერ.
- თუ პაიკი გადამის სამკუთხედებში (2.4), მოთამაშეს აქვს შესაძლებლობა ისროლოს კონკრეტული სამკუთხედის რეზინის ზოლიდან.

#### უფრო რთული ვერსიისთვის:

- როდესაც დარტყმის შემდეგ პაიკი გადის ხის ბაზის გარეთ ან არ კვეთს ხაზს (2.3), მოთამაშეები კარგავენ თავის როგს.
- როდესაც დარტყმის შემდეგ პაიკი მიდის თეთრ წრეზე (2.5), მოთამაშეს შეუძლია აირჩიოს მისი გადატანა სხვა თეთრ წრეზე, გაურთულებს სხვა მოთამაშეებს თამაში.
- როდესაც დარტყმის შემდეგ პაიკი მოთიანად "გალიის წრეში" (2.6) დაეშვება, მოთამაშეს შეუძლია კვლავ ითამაშოს ამ პაიკით!
- თუ მოთამაშე მოახერხებს 2 პაიკის დაჯდომას მოთიანად 2 "გალიის წრეში" (2.6), ამ მოთამაშეს ენიჭება 500 ქულა!

**თამაში 3 „სამიზნა“** \_ მოთამაშეები იღებენ მხოლოდ ერთ პაიკი მათი ფერის. თამაშის დასაწყებად ყველა აგორებს კამათელს. მოთამაშე, რომელიც ყველაზე მეტს გააგორებს პირველ თამაშობს, დანარჩენები კი აგრძელებენ საათის ისრის მიმართულებით. ყოველ რაუნდში პირველი მოთამაშე ანიჭებს "სამიზნეს", კონკრეტულ ზონას დაფავს (მაგ. წიქელი 300) სადაც ყველა მოთამაშე დაუმიზნებს თავის პაიკს. ყოველი რაუნდი მთავრდება მაშინ, როცა ყველა მოთამაშე ისვრის თავის პაიკს და გაიმარჯვებს ის მოთამაშე, რომელიც მიზანს მიუახლოვდა. თუ რაუნდში არის ფრე (მაგალითად, 2 პაიკი თანაბრად არის სამიზნის მიგნით და გამარჯვებული არის მათ შორის), მაშინ მოთამაშეებმა, რომლებმაც შორისაც არის ფრე, ისევ ისვრიან თავიანთ პაიკებს. თუ კვლავ ფრეა, რაუნდი ბათილია. შეთანხმებული რაუნდების ბოლოს გამარჯვებულია ყველაზე მეტი მოგების მოთამაშე. თუ თანაბარი შედეგია, გთავაზობთ კიდევ ერთ რაუნდს.

#### თამაში ლულო (2-4 მოთამაშე)

თამაშის დასაწყებად, მოთამაშეები ირჩევენ ფერს და

ათავსებენ პაიკებს სასტარტო ხაზში. ყველა აგორებს კამათულს მოთამაშე, რომელიც ყველაზე მეტს გააგორებს პირველი თამაშობს, დანარჩენები კი აგრძელებენ საათის ისრის მიმართულებით. თამაშის მიზანია ხაზიდან გასვლა, დაფის შემოვლით და ფინიშის ხაზზე შესვლა (3.1). მოთამაშე, რომელიც პირველი მოახერხებს ფინიშის ხაზზე ყველა პაიკის შეყვანას, იმარჯვებს! თამაში მიჰყვება შემდეგ წესებს:

- როდესაც მოთამაშე აგორებს 6-ს, პაიკს შეუძლია გამოვიდეს სასტარტო ხაზიდან და გადავიდეს სასტარტო წრეზე, ან უკვე გასული პაიკის, დადავზე 6 ნაბიჯის გადაადგილება (თუ შესაძლებელია). შემდეგ მოთამაშე კვლავ ითამაშებს. თუ ისევ 6-ია, მოთამაშე მიჰყვება წინა ინსტრუქციებს, მაგრამ თუ 6-ი ისევ ზედიწეულ გაგორდა მესამედ, მაშინ მოთამაშე კარგავს თავის რიგს.
- როდესაც პაიკი ეშვება მოწინააღმდეგის პაიკზე, ის „ჭამს მას“, რაც იმას ნიშნავს, რომ აიძულებს მას დაბრუნდეს საწყის ხაზზე.
- როდესაც პაიკი ეშვება იმავე ფერის პაიკზე, ის ქმნის ბარიერს სხვა მოთამაშეებისთვის. ეს ნიშნავს, რომ მოწინააღმდეგის პაიკი შეიძლება ავიდეს ბარიერის წინა წრეზე (თუნდაც ხაზი უფრო მაღალი იყოს), მაგრამ არა იმავე წრეზე ან გაიაროს იგი.
- თამაშის დროს მოთამაშეს შეუძლია დაფაზე რამდენიმე პაიკი ჰქონდეს გადაადგილებისთვის. მაგრამ ყოველთვის საჭიროა მაქსიმალური სვლის თამაში. თუ, მაგალითად, გაგორდა 5, მოთამაშეს შეუძლია ითამაშოს ან თავისუფალი პაიკი, ან ის რომელიც ახლოს არის ბარიერს მიღმა, მან უნდა ითამაშოს პირველი პაიკი სრული 5-საფეხურიანი სვლით.
- ფინიშის ხაზზე შესასვლელად მოთამაშემ უნდა გააგოროს ზუსტი რიცხვი, რომელიც საშუალებას მისცემს პაიკს შევიდეს ცარიელ წრეზე. თუ გაგორებისას ამას ვერ ახერხებს, მაშინ მოთამაშემ უნდა აირჩიოს სხვა პაიკი გადაადგილებლად ან თუ სხვა პაიკები არ არის ხელმისაწვდომი, მოთამაშე კარგავს სვლას.



## Set van katapult- en ludo-spel.

**INHOUD** (1): 1 houten spelbord met 3 elastiekjes, 16 pionnen in 4 verschillende kleuren, 1 dobbelsteen

## HOE TE SPELEN:

### SLINGSHOT (2-4 spelers)

Aan het begin van het spel komen de spelers het aantal rondes overeen (we stellen 10 rondes voor) en gooien ze met de dobbelstenen. De speler met de hoogste worp speelt als eerste en de anderen volgen met de klok mee.

**Spel 1 \_ ‘SHORT SHOT’** \_ De spelers nemen slechts één pion van hun kleur. Om beurten gooit elke speler de pion door deze op het startpunt te plaatsen, hem op de basis vast te houden, het elastiekje terug te trekken en vervolgens los te laten (2.1). Elke ronde eindigt wanneer alle spelers hun pionnen hebben gegooid en volgens de onderstaande “Algemene Regels” wint de speler die de meeste punten heeft behaald. Als er binnen een ronde een gelijkspel is om te winnen, gooien de spelers die het gelijkspel hadden, opnieuw hun pionnen. Als er opnieuw een gelijkspel is, is de ronde ongeldig. Aan het einde van de afgesproken rondes is de speler met de meeste overwinningen de winnaar. Als er een gelijkspel is, wordt een nieuwe ronde voorgesteld.

**Spel 2 \_ ‘LONG SHOT’** \_ De spelers nemen de pionnen van hun

kleur (voor 2 spelers → elk 4 pionnen, 3 spelers → elk 3 pionnen, 4 spelers → elk 2 pionnen). Om beurten gooit elke speler een pion, totdat alle spelers al hun pionnen hebben gegooid. Aan het einde van de ronde tellen ze hun totaalscore volgens de onderstaande regels en de speler met de meeste punten wint de ronde! Als er binnen een ronde een gelijkspel is om te winnen, gooien de spelers die het gelijkspel hadden, opnieuw hun pionnen. Als er opnieuw een gelijkspel is, is de ronde ongeldig. Aan het einde van de afgesproken rondes is de speler met de meeste overwinningen de winnaar. Als er een gelijkspel is, wordt een nieuwe ronde voorgesteld.

### Algemene regels voor spellen 1&2:

- Als de pion het doel slechts licht raakt (minder dan de helft), krijgt de speler geen punten (2.2).
- Om de punten van een doel te krijgen, moet meer dan een halve pion zich binnen het doel bevinden (2.2).
- Als de hele pion zich binnen het doel bevindt, worden de punten verdubbeld (2.2).
- Wanneer de pion na het schot buiten de houten basis gaat of de paarse lijn (2.3) niet overschrijdt, kunnen spelers maximaal 2 keer opnieuw schieten.
- Als de pion in de driehoeken gaat (2.4), heeft de speler de mogelijkheid om vanaf het elastiekje van de betreffende driehoek te schieten.

### Voor een meer uitdagende versie:

- Wanneer de pion na het schot buiten de houten basis gaat of de paarse lijn (2.3) niet overschrijdt, verliezen de spelers hun beurt.
- Als een pion na het schot op een witte cirkel gaat (2.5), kan de speler ervoor kiezen om deze naar de andere witte cirkel te verplaatsen, om zijn spel mogelijk te maken of het moeilijker te maken voor de andere spelers.
- Wanneer een pion na het schot geheel binnen een ‘kooicirkel’ (2.6) belandt, mag de speler deze pion opnieuw gooien!
- Als het een speler lukt om 2 pionnen geheel binnen de 2 ‘kooicirkels’ (2.6) te plaatsen, worden er 500 punten toegekend aan deze speler!

**Spel 3 \_ ‘HET DOEL’** \_ De spelers nemen slechts één pion van hun kleur. Om het spel te starten gooit iedereen met de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp speelt als eerste in de eerste ronde en met de klok mee speelt de tweede speler als eerste in de tweede ronde enz. In elke ronde wijst de eerste speler het “Doel” toe, een specifiek gebied op het bord (bijvoorbeeld de rode 300). ) waar alle spelers hun pionnen op richten. Elke ronde eindigt wanneer alle spelers hun pion hebben gegooid en de speler die het dichtst bij het doel is gekomen, wint. Als er binnen een ronde een gelijkspel is (bijvoorbeeld 2 pionnen staan gelijk binnen een doel en de winnaar zit tussen hen in), dan gooien de spelers die het gelijkspel hadden, hun pionnen opnieuw. Als er opnieuw een gelijkspel is, is de ronde ongeldig. Aan het einde van de afgesproken rondes is de speler met de meeste overwinningen de winnaar. Als er een gelijkspel is, wordt een nieuwe ronde voorgesteld.

### LUDO (2-4 spelers)

Om het spel op te zetten, kiezen de spelers een kleur en plaatsen hun pionnen in hun startnest. Om het spel te starten gooit iedereen de dobbelstenen en met de klok mee, de speler met het hoogste nummer speelt als eerste door de dobbelstenen te gooien en een pion voor de overeenkomstige stappen te verplaatsen. Het doel van het spel is om het nest te verlaten, het bord rond te gaan en het finishnest binnen te gaan (3.1). De speler die als eerste alle pionnen in het finishnest

weet te plaatsen, wint! Het spel volgt de onderstaande regels:

- Wanneer een speler 6 gooit, kan een pion het startnest verlaten en naar de startcirkel gaan, of kan een reeds verlaten pion 6 stappen op het bord zetten (indien beschikbaar). Daarna mag de speler opnieuw spelen. Als het opnieuw een 6 is, volgt de speler de voorgaande instructies, maar als er voor de derde keer op rij opnieuw een 6 wordt gegooid, verliest de speler zijn beurt.
- Wanneer een pion op de pion van een tegenstander landt, "eet hij deze op", wat betekent dat hij hem dwingt terug te keren naar zijn startnest.
- Wanneer een pion op een pion van dezelfde kleur landt, vormt dit een barrière voor de andere spelers. Dat betekent dat de pion van een tegenstander naar de vorige cirkel van de barrière kan gaan (zelfs als de worp hoger was), maar niet op dezelfde cirkel of er voorbij kan gaan.
- Wanneer een pion op zijn startcirkel staat (dezelfde kleur als de pion), kan hij overbrugd worden, maar niet "opgegeten" door de tegenstanders. Dus als de worp van een tegenstander precies op een bezette startcirkel terechtkomt, kan deze alleen naar de vorige cirkel gaan.
- Tijdens het spel kan een speler meerdere pionnen op het bord beschikbaar hebben om te verplaatsen. Maar het is altijd vereist dat de hoogst mogelijke zet wordt gespeeld. Als er bijvoorbeeld een worp 5 is die gespeeld kan worden door een vrije pion of door een pion die dicht achter een barrière staat, dan moet de eerste pion met de volledige 5-stappen zet gespeeld worden.
- Om het finishnest te betreden, moet de speler het exacte getal gooien waarmee de pion op een lege nestcirkel kan landen. Als de worp dat niet lukt, moet de speler een andere pion kiezen om te verplaatsen. Als er geen andere pionnen beschikbaar zijn, verliest de speler de beurt.



**Комплект игра с прашка/катапулт и не се сърди човече.**

**СЪДЪРЖАНИЕ** (1): 1 дървена дъска за игра с 3 ластика, 16 пула в 4 различни цветове, 1 зарче

## КАК ДА ИГРАЯ:

### КАТАПУЛТ (2-4 играча)

В началото на играта играчите се договарят за броя на рундовете (предлагаме 10 рунда) и хвърлят заровете. Играчът, хвърлил най-голямо число играе първи, а останалите се редуват по посока на часовниковата стрелка.

**Игра 1 'SHORT SHOT'** Играчите вземат само един пул от техния цвят. Редувайки се, всеки играч изстрелва пула си, като го поставя в началната точка, придържайки го към основата, издърпвайки назад ластика и след това го пуска (2.1). Всеки рунд приключва, когато всички играчи изстрелят пуловете си и следвайки общите правила по-долу, играчът, събрал най-много точки, печели. Ако има равенство в рамките на рунда играчите, които са с равенството, изстрелват своите пулове отново. Ако отново има равенство, рундът е невалиден. В края на договорените рундове играчът с най-много победи е победител. Ако има равенство, се предлага друг кръг.

**Игра 2 'LONG SHOT'** Играчите вземат пуловете от своя цвят (за 2 играчи → по 4 за всеки, 3 играчи → по 3 за всеки, 4 играчи → по 2 за всеки). Редувайки се, всеки играч изстрелва пул, докато всички играчи свършат всичките си пулове. В края на рунда те преброяват общия си резултат

според правилата по-долу и играчът с най-много точки печели рунда! Ако има равенство в рамките на рунда, тогава играчите, които са получили равенството, изстрелват своите пулове отново. Ако отново има равенство, рундът е невалиден. В края на договорените рундове играчът с най-много победи е победител. Ако има равенство, се предлага друг кръг.

### Общи правила за игри 1 и 2:

- Ако пулт докосне целта само леко (по-малко от половината от нея), играчът не получава никакви точки (2.2).
- За да получите точките на мишена, повече от половината пул трябва да е вътре в мишената (2.2).
- Ако целият пул е вътре в маркировката на целта, точките се удвояват (2.2).
- Когато пул след изстрела излезе извън дървената основа или не пресече лилавата линия (2.3), играчите могат да стрелят отново до 2 пъти.
- Ако пул влезе в триъгълниците (2.4), играчът има възможност да стреля от ластика на съответния триъгълник.

### За по-предизвикателна версия:

- Когато пул след удара излезе извън дървената основа или не пресече лилавата линия (2.3), играчите губят реда си.
- Когато пул след удара попадне в бял кръг (2.5), играчът може да избере да го премести в другия бял кръг, за да активира играта си или да я затрудни за другите играчи.
- Когато игрален пул след изстрела попадне изцяло в „кръгла клетка“ (2.6), играчът може да изстреля този пул отново!
- Ако играч успее да позиционира 2 пула изцяло в 2-те „кръгли клетки“ (2.6), на този играч се присъждат 500 точки!

**Игра 3 'THE TARGET'** Играчите вземат само един пул от своя цвят. За да започне играта, всеки хвърля зара. Играчът, хвърлил най-голямо число играе първи в първия рунд и по посока на часовниковата стрелка, вторият играч играе първи във втория рунд и т.н. Във всеки рунд първият играч определя „целта/мишената“, специфична област на дъската (напр. червените 300), която всички играчи ще целят с пуловете си. Всеки рунд приключва, когато всички играчи изстрелят свой пул и играчът, който се доближи максимално до целта печели. Ако има равенство в рамките на рунда (например 2 пула са в еднаква степен вътре в целта/мишената и победителят е между тях), тогава играчите изстрелват своите пулове отново. Ако отново има равенство, рундът е невалиден. В края на договорените рундове играчът с най-много победи печели. Ако има равенство, се предлага друг кръг.

### НЕ СЕ СЪРДИ ЧОВЕЧЕ (2-4 играча)

За да започне играта, играчите избират цвят и поставят фигурите си в началното си гнездо. За да започне играта, всеки хвърля зара и по посока на часовниковата стрелка, играчът с най-голямо число играе първи като хвърля зара и премества пула със съответния брой стъпки. Целта на играта е да излезете от гнездото, да обиколите дъската и да влезете във финалното гнездо (3.1). Играчът, който успее първи да въведе всички си пулове във финалното гнездо, печели! Играта следва следните правила:

- Когато играч хвърли 6 или пул може да излезе от началното гнездо и да отиде в стартова позиция, или вече



излязла в игра фигура/пул може да се премести с 6 стъпки напред (ако е валидно). След това играчът може да играе отново. Ако заръф отново показва 6 играчът следва предишните инструкции, но ако показанието на зара е 6 за трети пореден път, тогава играчът губи своя ред.

- Когато пул попадне върху фигура на противника, тя го „изяжда“, което означава, че трябва да се върне в началното си гнездо.

- Когато пул попадне върху фигура от същия цвят те създават бариера за другите играчи. Това означава, че пул на противника, не може да стъпи на бариерата и трябва да остане в клетката пред нея (дори ако хвърлянето е по-голямо), не може да я премине.

- Когато пул е в своето начално гнездо (в същия цвят), той може да бъде прескочен, но не и „изяден“ от опонентите си. Така че, ако хвърлянето на противника го заведе точно върху заето поле в началното гнездо, той може да се придвижи само до предишното поле.

- Всеки играч може да има по няколко активни пула на дъската. Но винаги трябва да се играе най-високият възможен ход. Ако например има хвърляне 5, което може да се играе или от свободен пул, или от друг, който е близо зад бариера, тогава трябва да се играе първата фигура с пълния ход от 5 стъпки.

- За да влезе във финалното гнездо, играчът трябва да хвърли точното число, което ще позволи на фигурата му да попадне върху празно поле на гнездо. Ако хвърлянето не е точно, то тогава играчът трябва да избере друга фигура, която да премести, а ако няма такава губи хода.



#### Sada praku a hry Člověče, nezlob se.

**OBSAH** (1): 1 dřevěná herní deska s 3 pryžovými pásky, 16 figurek ve 4 různých barvách, 1 kostka

#### JAK HRÁT:

#### PRAK (2-4 hráči)

Na začátku hry se hráči dohodnou na počtu kol (doporučujeme 10 kol) a hodí se kostkou. Hráč s nejvyšším počtem hraje jako první a ostatní následují po směru hodinových ručiček.

**Hra 1 \_ KRÁTKÝ VÝSTŘEL \_** Hráči si vezmou pouze jednu figurku své barvy. Každý hráč na začátku svého tahu položí figurku na startovní bod, drží ji na základně, natáhne gumičku a uvolní ji (výstřel) (2.1). Každé kolo končí poté, co všichni hráči hodí své figurky a podle Obecných pravidel získá hráč s nejvyšším skóre vítězství. Pokud v jednom kole dojde k remíze, hráči, kteří jsou v remíze, hodí své figurky znovu. Pokud znovu dojde k remíze, kolo je neplatné. Na konci dohodnutého počtu kol je vítězem hráč s nejvíce výhrami. Pokud dojde k remíze, navrhuje se další kolo.

**Hra 2 \_ DLOUHÝ VÝSTŘEL \_** Hráči si vezmou figurky své barvy (2 hráči-> každý po 4 figurkách, 3 hráči-> každý po 3 figurkách, 4 hráči-> každý po 2 figurkách). Všichni hráči postupně odhodí všechny své figurky. Na konci kola se spočítá celkové skóre podle Obecných pravidel a hráč s nejvíce body vyhraje kolo! Pokud dojde k remíze o výhru se rozhodnou hráči, kteří jsou v remíze, hodí své figurky znovu. Pokud znovu dojde k remíze, kolo je neplatné. Na konci dohodnutého počtu kol je vítězem hráč s nejvíce výhrami. Pokud dojde k remíze, navrhuje se další kolo.

#### Obecná pravidla pro Hry 1 a 2:

- Pro získání bodů z cíle musí být více než polovina figurky uvnitř cíle. Pokud figurka jen mírně zasáhne cíl (méně než

polovina), hráč nezíská žádné body (2.2).

- Pokud je celá figurka uvnitř cíle, body se zdvojnásobí (2.2).

- Když po výstřelu figurka opouští dřevěnou základnu nebo nepřekročí fialovou čáru (2.3), hráči mohou střilet znovu až 2krát.

- Pokud figurka vstoupí do trojúhelníků (2.4), hráč má možnost střilet z pásu daného trojúhelníku.

#### Pro náročnější verzi:

- Když po výstřelu opouští figurka dřevěnou základnu nebo nepřekročí fialovou čáru (2.3), hráči ztratí svůj tah.

- Když figurka po výstřelu přistane na bílém kruhu, hráč může rozhodnout, zda ji přesune na druhý bílý kruh, aby usnadnil svou hru, nebo aby ji ztížil pro ostatní hráče.

- Když figurka po výstřelu přistane úplně uvnitř "klecového kruhu" (2.6), hráč smí hodit tuto figurku znovu.

- Pokud hráč dokáže dostat 2 figurky úplně do obou "klecových kruhů" (2.6), dostane 500 bodů!

**Hra 3 \_ CÍL \_** Hráči si vezmou pouze jednu figurku své barvy. Na začátku hry každý hodí kostkou. Hráč s nejvyšším hodem hraje jako první v prvním kole a po směru hodinových ručiček hraje druhý hráč jako první ve druhém kole atd. V každém kole první hráč přidělí "cíl", konkrétní oblast na hrací desce (např. červenou 300), na kterou budou všichni hráči mířit svými figurkami. Každé kolo končí, když všichni hráči odhodí svou figurku, a vyhrává hráč, který se dostal blíže k cíli. Pokud v rámci kola dojde k remíze (např. 2 figurky jsou stejně uvnitř terče a vítěz je mezi nimi), pak hráči, kteří se dostali do remízy, hází své figurky znovu. Pokud opět dojde k remíze, je kolo neplatné. Na konci dohodnutých kol se vítězem stává hráč s největším počtem výher. Pokud dojde k remíze, je navrženo další kolo.

#### ČLOVĚČE, NEZLOB SE (2-4 hráči)

Hráči si při přípravě hry vyberou barvu a umístí své pěšce na startovní políčka. Na začátku hry každý hodí kostkou, postupuje po směru hodinových ručiček, hráč s nejvyšším číslem hraje jako první hodem kostkou a přesunem pěšce o odpovídající kroky. Cílem hry je opustit start, obejít hrací plochu a vstoupit do cílového hnízda (3.1). Hráč, kterému se podaří vstoupit se všemi pěšáky do cílového hnízda jako prvním, vyhrává! Hra se řídí níže uvedenými pravidly:

- Když hráč hodí 6, může buď pěšec opustit start a přejít na startovní kruh, nebo se již opuštěný pěšec může posunout o 6 kroků na desce (pokud je k dispozici). Poté se hráč znovu pustí do hry. Padne-li opět 6, postupuje hráč podle předchozích pokynů, ale padne-li 6 potřetí za sebou, pak hráč svůj tah ztrácí.

- Když pěšec přistane na soupeřově pěšci, "vyhodí ho", což znamená, že ho donutí vrátit se na start.

- Když pěšec přistane na pěšci stejné barvy, vytvoří pro ostatní hráče překážku. To znamená, že soupeřův pěšec může jít až na předchozí kruh překážky (i když byl hod vyšší), ale ne na stejný kruh nebo ho minout.

- Pokud je pěšec na svém startovním kruhu (stejně barvy jako pěšec), může být překonán, ale nesmí být vyhozen soupeři. Pokud tedy soupeřův hod přistane přesně na obsazeném Startovním kruhu, může se pěšec přesunout pouze na předchozí kruh.

- V průběhu hry může mít hráč na hrací ploše k dispozici více pěšců k pohybu. Vždy je však nutné zahrát nejvyšší možný tah. Pokud je například k dispozici tah 5, který může zahrát buď volný pěšec, nebo pěšec, který je těsně za překážkou, pak by měl být zahrán první pěšec s plným pětistupňovým tahem.

- Pro vstup do cílového hnízda musí hráč hodit přesně takové číslo, které umožní pěšci přistát na prázdném kruhu hnízda. Pokud se to hodem nepodaří, měl by si hráč vybrat jiné ho

pěšce k tahu, nebo pokud žádný jiný pěšec není k dispozici, hráč prohrává tah.



### Sada praku a hry Človeče, nehnevaj sa.

**OBSAH** (1): 1 drevená herná doska s 3 gumovými páskami, 16 figúrok v 4 rôznych farbách, 1 kocka

## AKO HRAŤ:

### PRAK (2-4 hráči)

Na začiatku hry sa hráči dohodnú na počte kôl (odporúčame 10 kôl) a hodia kockou. Hráč s najvyšším počtom hrá ako prvý, ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek.

**Hra 1 \_ KRÁTKY VÝSTREL \_** Každý hráč si vezme iba jednu figúrku svojej farby, na začiatku svojho tahu ju hodí tak, že ju položí na štartovací bod, drží ju na základni, natiahne gumičku a potom ju uvoľní (2.1). Každé kolo končí potom, ako všetci hráči hodia svoje figúrky, podľa Všeobecných pravidiel sa spočítajú body. Hráč s najvyšším skóre víťazí. Ak v jednom kole dôjde k remíze, hráči, ktorí sú v remíze, hodia svoje figúrky znovu. Ak znovu dôjde k remíze, kolo je neplatné. Na konci dohodnutého počtu kol je víťazom hráč s najviac víťazstvami. Ak dôjde k remíze, navrhuje sa ďalšie kolo.

**Hra 2 \_ DLHÝ VÝSTREL \_** Hráči si vezmú figúrky svojej farby (2 hráči->každý po 4 figúrky, 3 hráči->každý po 3 figúrky, 4 hráči->každý po 2 figúrky). Všetci hráči postupne odhodia všetky svoje figúrky. Na konci kola sa spočíta celkové skóre podľa nižšie uvedených pravidiel a hráč s najviac bodmi vyhrá kolo! Ak dôjde k remíze o víťazstvo sa rozhodnú hráči, ktorí sú v remíze, hodia svoje figúrky znovu. Ak znovu dôjde k remíze, kolo je neplatné. Na konci dohodnutého počtu kol je víťazom hráč s najviac víťazstvami. Ak dôjde k remíze, navrhuje sa ďalšie kolo.

### Všeobecné pravidlá pre Hry 1 a 2 :

- Na získanie bodov z cieľa musí byť viac ako polovica figúrky vnútri cieľa. Ak figúrka len mierne zasiahne cieľ (menej ako polovica), hráč nezískava žiadne body (2.2).
- Ak je celá figúrka vo vnútri cieľa, body sa zdvojnásobia (2.2).
- Keď po výstrele figúrka opustí drevenú základňu alebo neprekročí fialovú čiaru (2.3), hráči môžu strieľať znova až 2-krát.
- Ak figúrka vstúpi do trojuholníkov (2.4), hráč má možnosť strieľať z pásu daného trojuholníka.

### Pre náročnejšiu verziu:

- Keď po výstrele opustí figúrka drevenú základňu alebo neprekročí fialovú čiaru (2.3), hráči stráti svoj tah.
- Keď figúrka po výstrele pristane na bielom kruhu (2.5), hráč môže rozhodnúť, či ju presunie na druhý biely kruh, aby uľahčil svoju hru, alebo ju skomplikoval ostatným hráčom.
- Keď figúrka po výstrele pristane úplne vo vnútri "klietkového kruhu" (2.6), hráč smie hodiť túto figúrku znova!
- Ak hráč dokáže dostať 2 figúrky úplne do oboch "klietkových kruhov" (2.6), dostane 500 bodov!

**Hra 3 \_ CIE \_** Hráči si berú iba jedného pešiaka svojej farby. Na začiatku hry každý hodí kockou. Hráč s najvyšším hodom hrá ako prvý v prvom kole a v smere hodinových ručičiek hrá ako prvý v druhom kole druhý hráč atď. V každom kole prvý hráč určí "cieľ", konkrétne pole na hracej ploche (napr. červené 300), na ktoré budú všetci hráči mieriť svojimi pešiakmi. Každé kolo sa končí, keď všetci hráči hodia svojho pešiaka, a hráč, ktorý sa dostal bližšie k cieľu, vyhráva. Ak v rámci kola dôjde k

remíze (napr. 2 pešiáci sú rovnako vnútri terča a víťaz je medzi nimi), potom hráči, ktorí sa dostali k remíze, hádzu svoje pešiaky znova. Ak opäť dôjde k remíze, kolo je neplatné. Na konci dohodnutých kôl sa víťazom stáva hráč s najväčším počtom víhier. Ak dôjde k remíze, navrhuje sa ďalšie kolo.

### ČLOVEČE, NEHNEVAJ SA (2-4 hráči)

Hráči si vyberú farbu a umiestnia svojich pešiakov na štart. Na začiatok hry každý hodí kockou a v smere hodinových ručičiek hrá hráč s najvyšším číslom ako prvý hodom kockou a posunutím pešiaka o príslušné kroky. Cieľom hry je opustiť štart, obísť hraciu plochu a vstúpiť do cieľového hniezda (3.1). Hráč, ktorému sa podarí ako prvému vložiť všetkých pešiakov do cieľového hniezda, vyhráva! Hra sa riadi nasledujúcimi pravidlami:

- Keď hráč hodí 6, buď môže pešiak opustiť štart a prejsť na štartovací kruh, alebo sa už opustený pešiak môže posunúť o 6 krokov na hracej ploche (ak je to možné). Potom môže hráč hrať znova. Ak padne opäť 6, hráč postupuje podľa predchádzajúcich pokynov, ale ak padne 6 tretikrát za sebou, hráč stráca svoj tah.
- Keď pešiak pristane na súperovom pešiakovi, "vyhodí ho", čo znamená, že ho prinúti vrátiť sa na svoj štart.
- Keď pešiak pristane na pešiakovi rovnakej farby, vytvorí pre ostatných hráčov prekážku. To znamená, že súperov pešiak môže ísť až na predchádzajúci kruh bariéry (aj keď bol hod vyšší), ale nie na rovnaký kruh alebo ho prejsť.
- Keď je pešiak na svojom štartovacom kruhu (rovnakej farby ako pešiak), môže byť prekonaný, ale nie vyhodnený súpermi. Ak teda súperov hod dopadne presne na obsadený štartovací kruh, môže sa presunúť len na predchádzajúci kruh.
- Počas hry môže mať hráč na hracej ploche k dispozícii viacero pešiakov na pohyb. Vždy sa však vyžaduje, aby bol zahrnaný najvyšší možný tah. Ak je napríklad k dispozícii hod 5, ktorý môže zahrať buď voľný pešiak, alebo pešiak, ktorý je blízko za prekážkou, potom by mal byť zahrnaný prvý pešiak s plným 5-krokovým ťahom.
- Na vstup do cieľového hniezda musí hráč hodiť presne také číslo, ktoré umožní pešiakovi pristáť na prázdnom kruhu hniezda. Ak sa to hodom nepodarí, potom by si mal hráč vybrať iného pešiaka na ťah, alebo ak žiadny iný pešiak nie je k dispozícii, hráč prehráva tah.



### Komplekts ar ripu šaušanas spēli un Ludo spēli (Rīču Raču).

**SATURS** (1): 1 koka pamatne ar 3 gumijas auklām, 16 kauļiņi 4 dažādās krāsās, 1 metamaiss kauļiņš

## KĀ SPĒLĒT:

### RIPU ŠAUŠANAS SPĒLES (2-4 spēlētāji)

Pirms spēles sākuma spēlētāji norunā raundu skaitu (mēs iesakām 10 raundus) un tad met metamo kauļiņu. Spēlētājs, kurš uzmetis vislielāko ciparu, pirmāis veic gājienu. Pēc tam pārējie spēlētāji veic savus gājienu pulksteņrādītāja virzienā.

**Spēle 1 \_ ĒSAIS ŠĀVIENS \_** Katrs spēlētājs paņem tikai vienu savas krāsas kauļiņu. Pēc kārtas katrs spēlētājs novieto savu kauļiņu sākuma punkta un izšauj to. Lai izšautu kauļiņu turiet to pie pamatnes, tad atvelciet gumiju un pēc tam atlaidiet kauļiņu (2.1). Raunds beidzas, kad visi spēlētāji ir izšāvuši savus kauļiņus. Pēc tam, balstoties uz zemāk esošajiem "Vispārīgajiem noteikumiem", tie skaitīti punkti. Spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu ir uzvarējis šo raundu. Ja raundā ir neizšķirts, tad spēlētāji starp kuriem ir

jānosaka uzvarētājs, vēlreiz izšauj savus kauliņus. Ja pēc tam joprojām ir neizšķirts, šis rounds netiek ieskaitīts. Kad ir izspēlēti visi norunātie raundi, spēlētājs ar visvairāk uzvarām ir uzvarējis. Ja rezultāts ir neizšķirts, iesakām izspēlēt vēl vienu raundu.

**Spēle 2 \_ 'GARAIŠ ŠĀVIENS** \_ Katrs spēlētājs paņem savas krāsas kauliņus (ja ir 2 spēlētāji → visi 4 kauliņi katram, 3 spēlētāji → 3 kauliņi katram, 4 spēlētāji → 2 kauliņi katram). Tad pēc kārtas visi spēlētāji met pa vienam kauliņam, un tā turpina, kamēr visi spēlētāji ir izšāvuši visus savus kauliņus. Tad rounds ir beidzies un, balstoties uz zemāk esošajiem "Vispārīgajiem noteikumiem", tie skaitīti punkti. Spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu ir uzvarējis šo raundu. Ja raundā ir neizšķirts, tad spēlētāji starp kuriem ir jānosaka uzvarētājs, vēlreiz izšauj savus kauliņus. Ja pēc tam joprojām ir neizšķirts, šis rounds netiek ieskaitīts. Kad ir izspēlēti visi norunātie raundi, spēlētājs ar visvairāk uzvarām ir uzvarējis. Ja rezultāts ir neizšķirts, iesakām izspēlēt vēl vienu raundu.

### Vispārīgie noteikumi spēlēm 1 un 2:

- Ja kauliņš tikai nedaudz ir pieskāries mērķim (mazāk nekā pusei), tad spēlētājs neiegūst nevienu punktu (2.2).
- Lai iegūtu mērķi norādītos punktu, vairāk kā pusei no kauliņa ir jābūt iekšā mērķī (2.2).
- Ja pilnīgi viss kauliņš ir iekšā mērķī, punktus skaita dubultā (2.2).
- Ja kauliņš pēc izšaušanas nonāk ārpus spēles laukuma vai arī nepāriet pāri violetajai līnijai (2.3), tad spēlētājs drīkst šaut vēlreiz, bet ne vairāk kā 2 reizes.
- Ja kauliņš nonāk kādā no trīsstūru zonām (2.4), tad spēlētājs iegūst iespēju izšaut no tās zonas, izmantojot tur esošo gumiju.

### Vēl sarežģītākai versijai:

- Ja kauliņš pēc izšaušanas nonāk ārpus spēles laukuma vai arī nepāriet pāri violetajai līnijai (2.3), tad spēlētājs pazaudē savu gājieni.
- Ja kauliņš pēc izšaušanas nonāk uz baltā apla (2.5), spēlētājs var izvēlēties vai pārvietot to uz otru balto apli. Tāda veidā palīdzot savai spēles gaitai, vai arī traucējot pārējiem spēlētājiem.
- Ja kauliņš pēc izšaušanas pilnībā nonāk 'būra aplī' (2.6), tad spēlētājs var vēlreiz šaut šo kauliņu.
- Ja spēlētājam izdodas divus savus kauliņus pilnībā dabūt iekšā abos divos 'būra apļos' (2.6), tad viņš iegūst 500 punktus!

**Spēle 3 \_ 'MĒRKIS** \_ Katrs spēlētājs paņem tikai vienu savas krāsas kauliņu. Lai sāktu spēli, visi spēlētāji izmet metamo kauliņu. Spēlētājs, kurš uzmetis vislielāko skaitli sāks pirmais pirmajā raundā. Pēc tam pulkstenrādītāja virzienā – otrs spēlētājs sāks pirmais otrajā raundā utt. Katrā raundā pirmais spēlētājs izvēlas "Mērķi" – konkrētu vietu uz spēles pamatnes (piemēram, sarkans 300), kurā visi spēlētāji centīsies trāpīt savus kauliņus. Katra raunda beigās, kad visi spēlētāji ir izšāvuši savus kauliņus, spēlētājs kurš ir vistuvāk Mērķim ir uzvarējis. Ja raunda beigās ir neizšķirts (piemēram, 2 kauliņi abi ir pilnībā iekšā mērķī un uzvarētājs jānosaka starp viņiem), tad šiem abiem spēlētājiem ir vēlreiz jāizšauj savi kauliņi. Ja atkal ir neizšķirts, šis rounds netiek ieskaitīts. Kad ir izspēlēti visi norunātie raundi, spēlētājs ar visvairāk uzvarām ir uzvarējis. Ja rezultāts ir neizšķirts, iesakām izspēlēt vēl vienu raundu.

### LUDO spēle (Rīču Raču) (2-4 spēlētāji)

Lai sagatavotos spēlei, spēlētāji katrs izvēlas vienas krāsas kauliņus un novieto tos savā sākuma zonā (ar garo bultiņu). Lai sāktu spēli, visi spēlētāji met metamo kauliņu un spēli sāk tas, kurš izmetis vislielāko skaitli. Pēc tam spēle turpinās pulkstenrādītāja virzienā. Savā gājienā spēlētājs met metamo

kauliņu un pēc tam pārvirza savu kauliņu tik lauciņus uz priekšu, cik ir uzmetis uz kauliņa. Spēles mērķis ir ar visiem saviem kauliņiem pamest sākuma zonu, apiet apkārt visam spēles laukumam un nonākt finiša zonā (rindā četri krāsas lauciņi) (3.1). Spēlētājs, kuram pirmajam visi kauliņi ir nonākuši finiša zonā, ir uzvarējis. Spēlē tiek ievēroti zemāk minētie noteikumi:

- Ja spēlētājs ir uzmetis skaitli 6, viņš var vienu kauliņu no sākuma zonas pārvietot uz starta lauciņu vai arī viņš var pabīdīt 6 lauciņus uz priekšu kādu no kauliņiem, kas jau pametuši starta laukumu (ja tādi ir). Tad spēlētājs met kauliņu vēlreiz. Ja atkal tiek uzņemts 6, spēlētājs seko iepriekšminētajiem noteikumiem, bet ja trešo reizi tiek uzņemts 6, gājiens beidzas.
- Ja kauliņš nonāk uz tā paša lauciņa, kur jau atrodas kāda pretinieka kauliņš, tad pretinieka kauliņš tiek "apēsts" un tam ir jāatgriežas savā sākuma zonā.
- Ja kauliņš nonāk uz tā paša lauciņu, kur jau atrodas cits tādas pašas krāsa kauliņš, tiek izveidota barjera. Tas nozīmē, ka pretinieku kauliņi nevar paiet tiem garām vai apstāties uz tā paša lauciņa, bet gan drīkst tikai apstāties uz lauciņiem pirms barjeras (pat tad ja ja metamā kauliņa izmests lielāks skaitlis).
- Kad kauliņš atrodas uz savas krāsas starta lauciņa, citi kauliņi viņam var paiet garām, bet pretinieki nevar to "apēst". Tas nozīmē, ka gadījumā, ja pretinieks gājienā nonāk uz aizņemtā starta lauciņa, viņš pārvieto savu kauliņu uz lauciņu tieši pirms šī starta lauciņa.
- Spēles gaitā spēlētājam var būt vairāki kauliņi uz spēles laukuma, kurus viņš var gājiena laikā kustināt. Bet vienmēr ir jāizspēlē pēc iespējas izdevīgākais gājiena. Piemēram, spēlētājs uzmet 5 un var pabīdīt uz priekšu gan brīvu kauliņu, gan arī kauliņu, kas atrodas tuvu barjerei. Šādā gadījumā gājiena jāveic ar brīvo kauliņu, ar kuru var paiet uz priekšu visus 5 lauciņus.
- Lai ieietu finiša zonā, ir jāuzmet tieši tas skaitlis, kas nepieciešams, lai kauliņš nonāktu uz tukša finiša zonas lauciņa. Ja nav uzņemts atbilstošs skaitlis, tad spēlētājam ir jāizvēlas cits kauliņš, ar kuru veikt gājieni. Ja nav cita kauliņa, ko izvēlēties, spēlētājs zaudē gājieni.



### ŠAUDYKLĒS IR LUDO ŽAIDIMŲ RINKINYS.

**SUDĒTIS** (1): 1 medinė žaidimų lenta su 3 guminiemis juostelėmis, 16 žetonų 4 skirtingų spalvų, 1 kaulukas

### KAIP ŽAISTI:

#### LAIDYKLĖ (2-4 žaidėjams)

Žaidimo pradžioje žaidėjai susitaria dėl raundų skaičiaus (siūlome 10 raundų) ir meta kauliuką. Žaidėjas, kuris išmeta didžiausią skaičių, pradeda žaidimą, o kiti seka pagal laikrodžio rodyklę.

**Žaidimas 1 \_ 'TRUMPAS ŠŪVIS'** \_ Žaidėjai pasiima tik po vieną savo spalvos žetoną. Pakaitomis kiekvienas žaidėjas iššauna savo žetoną: padeda jį į pradinį tašką ir laikydamas jį pirštu ant pagrindo atitraukia guminę juostelę ir ją atleidžia (2.1). Raundas baigiasi, kai visi žaidėjai iššauda savo žetonus ir pagal žemiau pateiktas bendrąsias taisykles laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas. Jei per raundą yra lygiosios, žaidėjai, kurie surinko lygų taškų skaičių, vėl šauda savo žetonus. Jei vėl lygiosios, raundas neskaičiuojamas. Pasibaigus sutartiems raundams, laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas. Jei rezultatas lygus, žaidžiamas papildomas raundas.

**Žaidimas 2 \_ 'ILGAS ŠŪVIS'** \_ Žaidėjai pasiima savo spalvos žetonus (jei žaidžia 2 žaidėjai → visi po 4 žetonus, 3 žaidėjai → po 3 žetonus, 4 žaidėjai → po 2 žetonus). Paėliui kiekvienas žaidėjas iššauna žetoną tol, kol visi žaidėjai iššauda visus savo

žetonus. Raundo pabaigoje jie suskaičiuoja savo bendrą rezultatą pagal žemiau pateiktas taisykles ir daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas laimi rundą! Jei per rundą yra lygiosios, surinkę lygų taškų skaičių žaidėjai vėl šauda savo žetonus. Jei vėl lygiosios, raundas neskaičiuojamas. Pasibaigus sutartiems raundams, laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas. Jei rezultatas lygus, žaidžiamas papildomas raundas.

### Bendrosios taisyklės žaidimams 1 ir 2:

- Jei žetonas taikinį paliečia tik nežymiai (mažiau nei pusę jo), žaidėjas taškų negauna (2.2).
- Tam, kad laimėti taikinio taškų, taikinio viduje turi būti daugiau nei pusė žetono (2.2).
- Jei visas žetonas atsiduria taikinio viduje, taškai padvigubinami (2.2).
- Kai žetonas po šūvio išeina už medinio pagrindo ribų arba nekerta violetinės linijos (2.3), žaidėjai gali šauti dar kartą iki 2 kartų.
- Jei žetonas patenka į trikampių (2.4), žaidėjas turi galimybę šauti iš konkretaus trikampio guminės juostelės.

### Sudėtingesnei žaidimo versijai:

- Jei žetonai po šūvio išsoka iš medinio pagrindo arba nekerta violetinės linijos (2.3), žaidėjai praranda savo ėjimą.
- Kai iššautas žetonas patenka ant balto apskritimo (2.5), žaidėjas gali pasirinkti perkelti jį į kitą baltą apskritimą, kad pagerintų savo žaidimą arba apsunkintų jį kitiems žaidėjams.
- Kai iššautas žetonas patenka į „narvelio apskritimą“ (2.6), žaidėjas vėl turi šauti tą patį žetoną!
- Jei žaidėjui pavyksta, kad 2 žetonai atsidurtų 2 „narvelio apskritimuose“ (2.6), jis gauna 500 taškų!

**Žaidimas 3 „TAIKINYS“** Žaidėjai pasiima tik vieną savo spalvos žetoną. Norėdami pradėti žaidimą, visi ridena kauliukus. Žaidėjas, išmetęs didžiausią skaičių, pirmas pradeda pirmą rundą ir žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę; antrasis žaidėjas pradeda antrą rundą ir taip toliau. Kiekviename raunde pirmasis žaidėjas nustato taikinį, t.y. konkrečią lentos sritį (pavyzdžiui raudoną 300), į kurią visi žaidėjai turi taikyti savo žetonus. Raundas baigiasi, kai visi žaidėjai iššauna savo žetonus ir laimi žaidėjas, kuris labiausiai priartėjo prie nustatyto taikinio. Jei raundo metu yra lygiosios (pavyzdžiui, 2 žaidėjų žetonai yra taikinio viduje), lygiosiomis sužaidę žaidėjai dar kartą šauna savo žetonus. Jei vėl lygiosios, raundas neskaičiuojamas. Pasibaigus sutartiems raundams, laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas. Jei rezultatas lygus, žaidžiamas papildomas raundas.

### LUDO (2-4 žaidėjams)

Norėdami pasirošti žaidimui, žaidėjai pasirenka savo žetonų spalvą ir padeda juos ant starto laukelio. Vis žaidėjai meta kauliukus ir žaidėjas, išmetęs didžiausią skaičių, pradeda žaidimą. Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę ridendenant kauliuką ir žetonu paeinant per atitinkamą laukelių skaičių. Žaidimo tikslas yra išeiti iš starto laukelio, pereiti per visą lentą ir patekti ant finišo laukelio (3.1). Žaidėjas, kuris pirmas sugeba su visais žetonais atsistoti ant finišo laukelio, laimi! Žaidimas vyksta pagal žemiau pateiktas taisykles:

- Kai žaidėjas išridena 6, jis savo žetonu gali paeiti iš starto laukelio į pirmą ratą, arba su jau „pajudėjusiu“ savo žetonu gali pereiti per 6 laukelius žaidimo lentoje (jei įmanoma). Tada žaidėjas vėl gali žaisti. Jei vėl išmetamas 6, žaidėjas vykdo anksčiau instrukcijas, bet jei 6 vėl išmetamas trečią kartą iš eilės, žaidėjas nebegali kartoti ėjimo.
- Kai žetonas „atsistoja“ ant priešinininko žetono, jis jį „suvalgo“. Tai reiškia, kad priešinininko žetonas turi sugrįžti į starto laukelį.

- Kai žetonas „atsistoja“ ant tos pačios spalvos žetono, jis sudaro kliūtį kitiems žaidėjams. Tai reiškia, kad priešinininko žetonas gali judėti ankstesniu ratą iki kliūties (net jei metimas buvo didesnis), bet negali judėti tame pačiame apskritime arba jį perškoti.
- Kai žetonas yra savo pradiniame rate (tos pačios spalvos kaip ir žetonas), priešinininkai gali jį tik perškoti, bet ne „suvalgyti“. Taigi, jei priešinininkas atsiduria užimtame starto rate, jis gali pajudėti tik į ankstesnį ratą.
- Žaidimo metu žaidėjas gali turėti kelis žetonus ant lentos, kuriais gali judėti. Tačiau visada reikalaujama, kad ėjimo metu būtų atliekamas didžiausias įmanomas ėjimas. Pavyzdžiui, jei yra išmetamas skaičius 5 ir žaidėjas turi galimybę perkelti savo laisvą žetoną per 5 langelius arba perkelti žetoną, kuris yra arti užtvoros, jis privalo žaisti pirmuoju laisvu žetonu su visu 5 žingsnių ėjimu.
- Norėdami patekti ant finišo laukelio, žaidėjai turi išridenti tikslų skaičių. Jei išridenamas netinkamas skaičius, žaidėjas turi pajudėti su kitu savo žetonu, o jei tokio nėra – praleisti ėjimą.



**Komplektas: kuulimång ja reis ümber maailma. KOMPLEKTI KUULUVAD** (1): 3 kummiga puust mängualus, 16 nuppu 4 eri värv, 1 taring

### MÄNGU KÄIK:

#### KUULIMÄNG (2-4 mängijat)

Mängu alguses lepidav mängijad kokku, mitu voozu mängitakse (soovitame teha kümme voozu), ja heidavad taringut. Esimesena käib parima tulemuse saanud mängija, seejärel liigub mängukord edasi päripäeva.

**Mäng 1 „LÜHIKE HEITLUS“** Mängijad vōtavad ainult ühe oma värvu nupu ja heidavad kordamōōda nuppe: panevad nupu alguspunkti, hoiavad seda mängualusel, tōmbavad kummi enda poole ja lasevad selle siis lahti (2.1). Voor saab lābi, kui kōik mängijad on oma nuppu heitnud. Ūldreegleid jārgides vōidab voozu mängija, kes sai kōige rohkem punkte. Kui parimad tulemused on viigis, heidavad viiki jāānud mängijad nuppe uuesti. Kui tekib jālle viik, on voor kehtetu. Kui kokkulepitud hulk vooze on lābi māngitud, selgub māngu vōitja, kelleks on kōige rohkem vōite kogunud māngija. Viigi korral soovitate māngida veel ūhe voozu.

**Mäng 2 „PIKK HEITLUS“** Mängijad vōtavad endale oma värvu nupud (kui māngus on 2 mängijat → kōik 4 nuppu; 3 mängijat → 3 nuppu; 4 mängijat → 2 nuppu). Māngijad heidavad kordamōōda nuppe, kuni kōik mängijad on heitnud kōiki oma nuppe. Vooru lōpus arvutavad kōik alloodud reeglite jārgi oma koguskoori kokku ja voozu vōidab kōige rohkem punkte saanud māngija! Kui parimad tulemused on viigis, heidavad viiki jāānud mängijad nuppe uuesti. Kui tekib jālle viik, on voor kehtetu. Kui kokkulepitud hulk vooze on lābi māngitud, selgub māngu vōitja, kelleks on kōige rohkem vōite kogunud māngija. Viigi korral soovitate māngida veel ūhe voozu.

#### 1 ja 2 māngu ūldreeglid:

- Kui nupp puudutab sihtmārkni ainult pisut (nupust on alal vāhem kui pool), ei saa māngija punkte (2.2).
- Sihtmārgile mārgitud punktide saamiseks peab nupust enam kui pool olema mārgi kohal (2.2).
- Kui kogu nupp on sihtmārgi alal, saab māngija topelpunktid (2.2).
- Kui nupp lendab pārast heidet puidust aluselt vālja vōi ei jōua ūle lilla joone (2.3), vōib māngija seda kuni kaks korda uuesti heita.

• Kui nupp jääb pidama ühte kahest kolmnurgast (2.4), võib mängija vastava kolmnurga kummiga nuppu uuesti heita.

### Põnevam mänguvõimalus:

- Kui nupp lendab pärast heidet puidust aluselt välja või ei jõua üle lilla joone (2.3), on kõik mängija jaoks läbi.
- Kui nupp peatub pärast heidet valgel ringil (2.5), võib mängija soovi korral liikuda teisele valgele ringile, et muuta olukorda enda jaoks soodsamaks või teiste mängijate jaoks keerulisemaks.
- Kui nupp peatub pärast heidet tervenisti „puuri ringil“ (2.6), saab mängija sama nuppu uuesti heita.
- Kui mängijal õnnestub heita kaks nuppu tervenisti kahe „puuri ringi“ sisse (2,6), saab ta 500 punkti!

**Mäng 3 „SIHTMÄRK“** Iga mängija võtab endale vaid ühe oma värvi nupu. Mängu alustamiseks veeretavad kõik täringut. Esimeses voorus mängib esimesena parima tulemuse saanud mängija. Päripäeva edasi liikudes mängib mängija teises voorus esimesena temast järgmine mängija jne. Igas voorus määrab esimesena mängija sihtmärgi ehk mängulaua oleva kindla ala (nt punane 300), kuhu kõik mängijad üritavad oma nuppu heita. Iga voor lõpeb siis, kui kõik mängijad on oma nuppu heitnud. Voor võidab mängija, kes jõudis sihtmärgile kõige lähemale. Kui voorus tekib viik (näiteks kõige lähemale pääsenud mängijate nupud on võrdselt sihtmärgi kohal), heidavad viiki jäänud mängijad oma nuppu uuesti. Kui nad jäävad jälle viiki, on voor kehtetu. Kui kokkulepitud hulk voore on läbi mängitud, selgub mängu võitja, kelleks on kõige rohkem võite kogunud mängija. Viigi korral soovivat mängida veel ühe vooru.

### REIS ÜMBER MAAILMA (2–4 mängijat)

Mänguüks valmistades valib iga mängija endale värvi ja asetab oma nupud vastavale alustamise alale. Mängu alustamiseks heidavad kõik täringut. Alustab parima tulemuse saanud mängija, kes heidab täringut ja liigub päripäeva edasi saadud silmade arvu võrra samme. Mängu eesmärk on liikuda alustamise alalt välja, teha tiir ümber mängulaua ja jõuda finiši alale (3.1). Võidab mängija, kes viib kõik oma nupud esimesena finiši alale! Mängus kehtivad järgmised reeglid:

- Kui mängija heidab 6, saab ta nupu tõsta alustamise alalt välja stardiringile või liikuda juba väljas oleva nupuga (kui tal on mõni selline nupp) laual 6 sammuni. Seejärel saab mängija uuesti täringut heita. Kui tulemus on jälle 6, järgib ta eelmisi juhiseid; kui ta saab 6 juba kolmandat korda järjest, on kõik tema jaoks läbi.
- Kui nupp maandub vastase nupule, „sööb ta selle ära“, mis tähendab, et vastase nupp tõstetakse tagasi alustamise alale.
- Kui nupp satub sama värvi nupule, moodustub sellest teiste mängijate jaoks takistus. See tähendab, et vastase nupp võib liikuda maksimaalselt takistuse ees olevale ringile (isegi kui heite tulemus oli suurem), kuid ei saa peatuda samal ringil ega sellest üle liikuda.
- Kui nupp asub oma stardiringil (ring ja nupp on sama värvi), võivad vastased sellest üle liikuda, kuid ei saa seda ära süüa. Seega, kui vastase heite tulemusena jõuaks nupp täpselt hõivatud stardiringile, peab vastane jääma pidama selle ees olevale ringile.
- Mängu ajal võib mängijal olla laual liigutamiseks mitu nuppu. Kuid alati tuleb edasi liikuda nupuga, millega on võimalik käia kõige rohkem samme. Näiteks, kui mängija heidab 5 ja liikuda saab kas vaba nupuga või sellise nupuga, mis asub takistuse taga ja selle lähedal, siis tuleb liigutada esimest nuppu, millega saab käia kõik 5 sammuni.
- Finiši alale minemiseks peab mängija täringul heitma õige numbrit, et peatuda nupuga täpselt tühjal ringil. Kui ta saab

mõne muu tulemuse, peab mängija liigutamiseks valima mõne teise nupu või kui teisi nuppe pole, on kõik mängija jaoks läbi.

### סט משחקים - סלינגשוט ומשחק לודו עם הוראות עבריות



#### מה במשחק (1)

לוח משחק מעץ עם 3 גומיות  
מטבעות עץ ב-4 צבעים שונים, 16  
קובייה אחת

#### איך משחקים

#### SLINGSHOT (שחקנים 2-4)

בתחילת המשחק השחקנים מסכימים על מספר הסיבובים (מומלץ לשחק 10 סיבובים) והם זורקים את הקובייה. השחקן שיצא לו המספר הגבוה ביותר בקובייה משחק הראשון. והאחרים ישחקו אחריו לפי כיוון השעון. כל שחקן בוחר צבע איתו ישחק.

**משחק 1 „שיגור קצר“** כל שחקן בתורו מניח מטבע בנקודת ההתחלה, בהתאם לצבע שבחר. השחקן ישגר את המטבע על ידי משיכת הגומייה לאחור ואז שחרורה (2.1). כל סיבוב מסתיים כאשר כל השחקנים שגרו את המטבע שלהם. ואז, לפי „חוקים הכלליים“ המפורטים למטה, השחקן שיקבל את מירב הנקודות יזכה. אם נוצר שוויון בתום הסיבוב, אז השחקנים בעלי ניקוד שווה, משגרים מחדש את המטבע שלהם. אם שוב נוצר שוויון, הסיבוב לא נחשב. בתום השחקן שזכה במירב הסיבובים הוא המנצח. אם נוצר שוויון, ניתן להציע סיבוב נוסף.

**משחק 2 „שיגור ארוך“** השחקנים לוקחים את מטבעות בצבע שבחרו (2 שחקנים ישחקו עם 4 מטבעות כל אחד, 3 שחקנים עם 3 מטבעות כל אחד ו-4 שחקנים עם 2 מטבעות כל אחד) כל שחקן בתורו מניח מטבע בנקודת ההתחלה, בהתאם לצבע שבחר. השחקן ישגר את המטבע על ידי משיכת הגומייה לאחור ואז שחרורה. כל סיבוב מסתיים כאשר כל השחקנים שגרו את כל המטבעות שלהם. ואז, לפי „חוקים הכלליים“ המפורטים למטה, השחקן שיקבל את מירב הנקודות יזכה. אם נוצר שוויון בתום השיגור האחרון בסיבוב, אז השחקנים בעלי ניקוד שווה, משגרים מחדש את המטבעות שלהם. אם שוב נוצר שוויון, הסיבוב לא נחשב. בתום כלל הסיבובים, השחקן שזכה במירב הסיבובים הוא המנצח. אם נוצר שוויון, ניתן להציע סיבוב נוסף.

#### חוקים כלליים למשחקים 2-4

- אם המטבע נוגע במטרה רק בחלקו (פחות מחצי מטבע), השחקן לא מקבל ניקוד (2.2).
- כדי לקבל את הנקודות של המטרה, יותר מחצי מטבע חייב להיות בתוך המטרה (2.2).
- אם כל המטבע נמצא בתוך המטרה, הנקודות מופכות (2.2).
- אם לאחר השיגור, המטבע יוצא מחוץ ללוח המשחק או אינו חוצה את הקו הסגור (2.3), השחקנים יכולים לשגר שוב, ולא יותר מפעמיים.
- אם המטבע נכנס למשולשים בפיוט הלוח (2.4), לשחקן יש אפשרות לשגר מהגומייה של המשולש בו הוא נחת.

#### כללים לגרסה מאתגרת יותר של משחק

- כאשר מטבע משוגר יוצא מחוץ ללוח המשחק או אינו חוצה את הקו הסגור (2.3), השחקן מאבד את תורו.
- כאשר מטבע משוגר ונחת על העיגול הלבן הראשון (2.5), השחקן יכול לבחור להעביר אותו לעיגול הלבן השני, כדי להגדיל את סיכויי הזכייה שלו, או כדי להקשות על השחקנים האחרים.
- כאשר המטבע משוגר ונחת כולו בתוך „מעגל הכלוב“ (2.6), השחקן יכול לבחור אם לשגר אותו שוב או להשאירו במקומו (לטובת החוק הבא).
- אם שחקן מצליח להרחיב 2 מטבעות באופן מלא בתוך שני „מעגלי הכלוב“ (2,6), השחקן זוכה ב-500 נקודות.

**משחק 3 „המטרה“** השחקנים לוקחים מטבע אחד בצבע שבחרו והם זורקים את הקובייה. השחקן שיצא לו המספר הגבוה ביותר בקובייה משחק הראשון, והאחרים ישחקו אחריו לפי כיוון השעון. השחקן השני משחק הראשון בסיבוב השני וכן הלאה. בכל סיבוב, השחקן הראשון בוחר „מטרה“, כלומר אזור ספציפי על הלוח (למשל 300 אדום) אליו כל השחקנים יכוונו את המטבעות שלהם. אם סיבוב מסתיים כאשר כל השחקנים שיגרו את המטבע



שלהם והשחקן שהכי קרוב למטרה מנצח. אם נוצר שוויון בתום הסיבוב (לדוגמה שני מטבעות נמצאים באותה מידה בתוך המטרה) אז השחקנים הרלוונטיים ישגרו שוב את המטבעות שלהם. אם שוב נוצר שוויון, הסיבוב לא נחשב. בתום כלל הסיבובים, השחקן שזכה במירב הסיבובים הוא המנצח. אם נוצר שוויון, ניתן להציע סיבוב נוסף.

#### לוח (2-4 שחקנים)

כדי להתחיל את המשחק, השחקנים בוחרים צבע ומניחים את המטבעות בתוך עמדת ההתחלה שלהם. השחקנים זורקים את הקובייה והשחקן שיצא לו המספר הגבוה ביותר בקובייה משחק ראשון, והאחרים ישחקו אחריו לפי כיוון השעון. השחקן הראשון צועד עם המטבע שלו לפי המספר שיצא לו בקובייה. מטרת המשחק היא לצאת מעמדת ההתחלה, להקיף את הלוח ולהיכנס "לבית" (3.1). השחקן שמצליח להיכנס ראשון את כל המטבעות אל תוך "הבית" מנצח!

אלו הם כללי המשחק:

- כששלשחקן יצא המספר 6 בקובייה, הוא יכול לבחור לצאת עם מטבע מעמדת התחלה אל "מעגל ההתחלה", או להתקדם עם מטבע אחר שכבר נמצא על הלוח ולצעוד איתו 6 צעדים (אם אפשרי). לאחר מכן, השחקן יכול לשחק תור נוסף. אם יצא שוב 6 בקובייה, השחקן ממלא אחר ההוראות מעלה. אבל, אם יצא 6 בקובייה בפעם השלישית ברציפות, אז השחקן מאבד את תורו.
- כאשר המטבע נוחת על מטבע של היריב, הוא "אוכל אותו", כלומר הוא מאלץ אותו לחזור לעמדת ההתחלה שלו.
- כאשר מטבע נוחת על מטבע באותו הצבע, הוא יוצר מחסום עבור השחקנים האחרים. כלומר, מטבע של היריב יכול לעצור שלב אחד קודם לכל היותר, אך אינו לנחות עליו או לעקוף את המחסום (גם אם יצא בקובייה מספר צעדים גדול יותר).
- כאשר מטבע נמצא במעגל ההתחלה שלו (באותו הצבע כמו המטבע עצמו), ניתן לעקוף אותו אך לא "לאכול" אותו על ידי היריבים. לכן, אם הסכום שיצא בקובייה של היריב נוחת בדיוק על מעגל התחלה תפוס, עליו להניח את המטבע שלו שלב אחד קודם.
- במהלך המשחק, לשחקן יכולים להיות מספר מטבעות על הלוח שאותם ניתן להזיז. אבל תמיד נדרש שמהלך הצעדים הגבוה ביותר האפשרי ישוחק. למשל, אם יצא 5 בקובייה, וניתן לשחק עם מטבע חופשי או עם מטבע שנמצא מאחורי מחסום, אז יש לשחק עם המטבע החופשי שיתן להשלים מהלך מלא של 5 צעדים.
- כדי להיכנס "לבית", על השחקן לזרוק את הקובייה כך שיצא בה את המספר המדויק הנדרש שיאפשר את הכניסה למעגל הפנוי הריק "בבית". אם המספר שיצא בקובייה לא מתאים לכניסה "לבית", יש לבחור מטבע אחר להתקדם איתו על גבי הלוח. אם אין מטבעות זמינים למשחק, השחקן מפסיד את תורו.



**i FOR MORE INFORMATION**



# Slingshot & Ludo

