

Зміючки та Драбунки

Настільний
квест



Обжени
та виграй

Правила

Змійки та драбинки

Настільний квест

Мета гри

Першим перемістити фішку точно на клітинку «49».

Підготовка до гри

Розкладіть ігрове поле. Кожен гравець обирає собі фішку. Всі фішки встановлюються на клітинці «1». Далі гравці шляхом жеребкування визначають послідовність ходів.

Виграш

Перемагає той, хто першим дістанеться до останньої клітинки.

Хід гри

- Гравці по черзі кидають кубик і переміщують фішку вперед згідно з кількістю випавших балів.
- «Драбинки» допомагають просуванню. Якщо фішка встала на підніжжя «драбинки», вона негайно піднімається вгору.
- «Змійки» відкидають фішку назад: вставши на «хвіст» змії, фішка відразу скачується до її «голови».
- Якщо фішка наздогнала іншу і встала на ту ж клітинку, перша вважається «зрубаною» і вирушає на клітинку «1», починаючи з початку.
- Для перемоги необхідний точний кидок. Якщо гравець не викидає потрібне число, його фішка доходить до фінішу — і відходить назад на кількість очок, що залишилася.

Обжени та виграй

Підготовка до гри

Хід складається з кидання ігрового кубика та пересування фішок. Якщо на ігровому кубуку випало число «6», гравець отримує додатковий хід. Щоб фішка потрапила на СТАРТ (HOME), на ігровому кубуку повинно випасти число «6». Кидати ігровий кубик можна тільки 1 раз. Якщо число «6» не випало, гравець не має права ходу. Гравець повинен чекати своєї черги, щоб спробувати ще раз. Коли, під час гри випадає число «6», гравець може кинути кубик ще раз, якщо знов випало «6» — ще раз (можна зробити тільки 3 ходи підряд по «6»).

Мета гри

Першим обвести 4 фішки навколо ігрового поля і прийти на фінішну позицію.

Хід гри

Якщо випало число «6», пересуньте свою ігрову фішку на стартову позицію. Киньте ще раз кубик і пересуньте ігрову фішку зі СТАРТА на кількість клітинок, що випало на ігровому кубуку. Завжди пересувайте фішки за годинниковою стрілкою навколо ігрового поля. Враховуйте кожну клітинку, незалежно від того, зайнята вона чи ні. Якщо під час гри випало число «6», гравець може поставити іншу свою фішку на стартову позицію, або продовжувати рухати ту, що вже на ігровому полі. Якщо клітинка, на яку гравець повинен поставити свою фішку вже зайнята фішкою супротивника, тоді супротивник повинен повернути свою фішку назад на стартову позицію. Тепер гравець може поставити свою фішку на цю клітинку. Якщо гравець хоче поставити іншу фішку на СТАРТ, але фішка супротивника займає цю клітинку, тоді супротивник повинен повернути фішку на свою стартову позицію. Гравець не може поставити іншу фішку, якщо на його старті стоїть його власна фішка. Якщо фішка обійшла навколо ігрового поля, вона входить на свою кольорову фінішну позицію. Фішка не може обійти навколо ігрового поля більше 1 разу. Гравець може поставити свою фішку на фініш, тільки якщо випало точне число, необхідне для входу на фінішну позицію. На фініші, фішка гравця захищена від фішок супротивників, так як вони не можуть рухатися по фінішних клітинках інших гравців.

Кінець гри

Гравець, який першим обведе всі свої фішки навколо ігрового поля і поставить їх на фінішні позиції – стане переможцем. Гра продовжується, щоб дізнатися хто буде другим і третім.

