

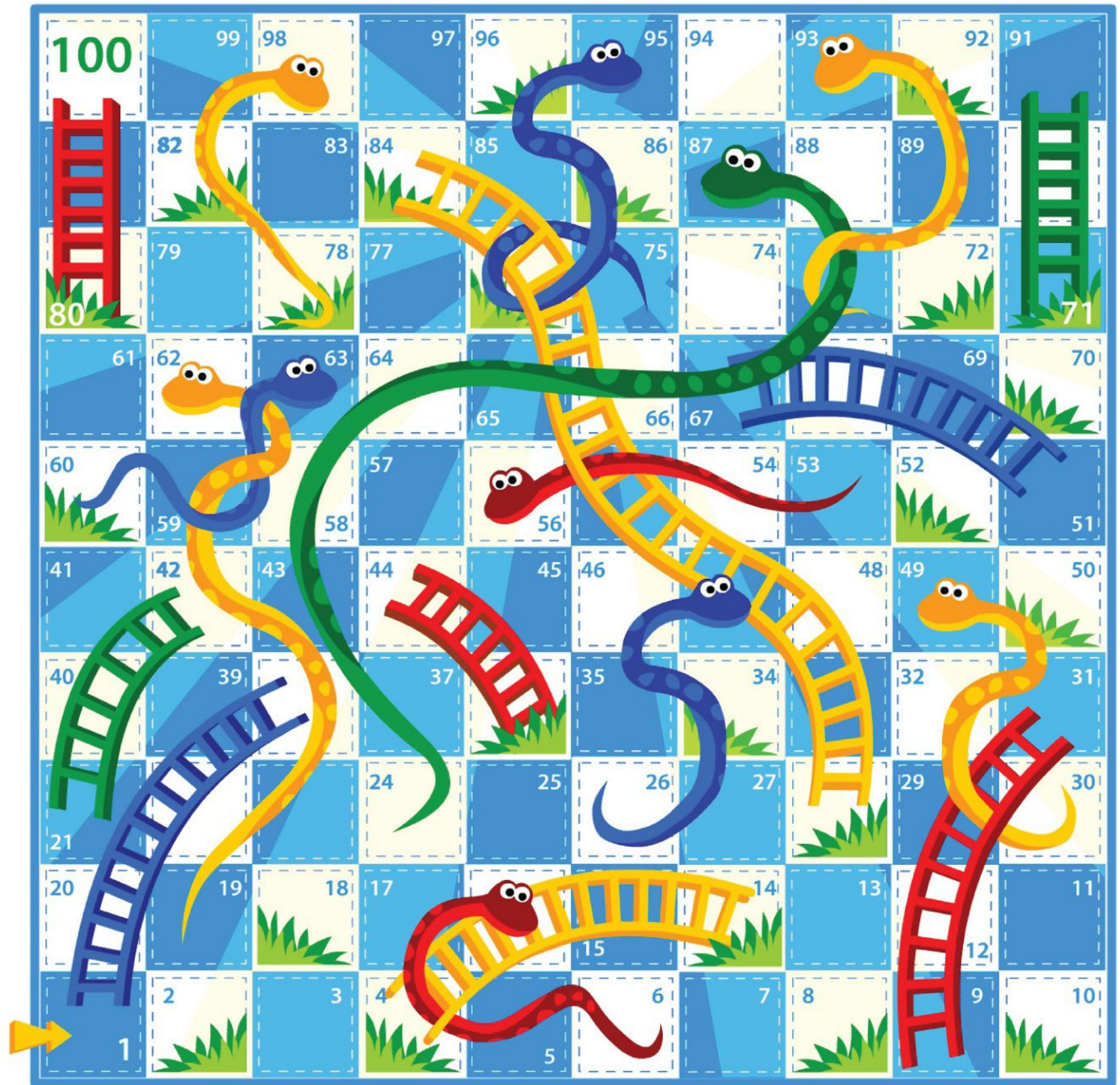
ЗМЕИ И ЛЕСТНИЦЫ

Одна из самых известных игр Древней Индии.

2-4 игрока, 2-4 фишки, кубик.

Перед началом игры фишки выставляются перед игровым полем. Определяется жребием очередность. Игроки по очереди бросают игровой кубик и, согласно выпавшим номерам, передвигают свои фишки на соответствующее количество ячеек на поле. Цель игры — первым добраться до финиша — ячейки с номером 100. Чтобы это осуществить, игрок должен выбросить ровно столько очков, сколько полей остается до конца трассы.

Игрок, выбросивший шесть очков, получает в награду дополнительный бросок. Если фишка попадает на поле с лестницей, игрок передвигается вверх до конца лестницы. Если фишка попадает на поле, на котором нарисована голова змеи, игрок должен передвинуться вниз до конца змеиного хвоста. Фишка, которая попала на поле, занятое другой фишкой, должна вернуться на свою прежнюю позицию.



ПИРАТЫ

Яркая увлекательная настольная игра-карта про пиратов с кубиками и фишками. Играть могут несколько человек.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Правила игры: игроки ставят все свои фишки в первом кружочке (с надписью «СТАРТ»). По очереди игроки бросают кубик и в зависимости от выпавшего числа, по очереди ходят. Основной путь — по белым кружочкам (между которыми белые стрелочки).

Если после бросания кубика и хода фишка останавливается на зеленом кружочке с радостной рожицей — то игроку повезло: он «срезает» путь, идет по более короткому (с зелеными стрелками), или ходит еще раз. Если фишка остановилась на красном кружочке со злой рожицей — то путь, наоборот, удлиняется, идти нужно по красным стрелкам.

«Черная метка» тоже не сулит ничего хорошего. Игрок либо пропускает ход (а то и 2!), либо возвращается назад (все действия написаны на карте, смотрите внимательно).

Акула кусает игрока, и он «летит», пропускает 1 ход.

Горшочек с золотом — маленький бонус в игре, кидаем кубик еще раз.

Выигрывает игрок, который первым доберется до сокровищ.

