



АЛЕНЬКИЙ ЦВЕТОЧЕК

ПРАВИЛА

ПРАВИЛА

В игре могут принять участие от 2-х до 4-х человек.

Цель игры:

Первым добраться до «Финиша».

Подготовка к игре:

Поставьте фишки на «Старт». Бросьте кубик, и тот, у кого выпадет больше очков, будет ходить первым.

Ход игры:


Движение по дорожке к родному причалу.


Если фишка игрока в конце очередного хода встала на кружок:



— в свой очередной ход игрок бросает кубик. Если на кубике выпадет «1», «2», «4» или «5», фишка игрока перемещается на Заколдованный Круг Времени в среднюю часть поля, на кружки с соответствующими цифрами, и со следующего хода начинает движение по этим кружкам — по часовой стрелке. Если на кубике выпадет «3» или «6», фишка возвращается на кружок-«подарок» с соответствующей цифрой.



— если следующим ходом игрок выкинет «6», фишка переносится на , если нет — идет назад на соответствующее количество кружков.

Если фишка игрока в течение очередного хода дошла до , она «отталкивается» от него и двигается назад, на оставшееся количество очков, пока не дойдет до «Старта», где снова точно так же развернется.

Движение по Заколдованному Кругу Времени.

Если фишка игрока в конце очередного хода встала на кружок:



— игрок возвращает фишку на «Старт».



— в свой очередной ход игрок бросает кубик два раза. Если сумма очков от двух бросков кубика больше или равна «6», фишка возвращается на «Старт», если нет — идет вперед на соответствующее количество кружков.



— этим же ходом игрок перемещает фишку на кружок «кольцо» острова Чудища.

Движение к Аленькому цветочку по острову Чудища.

Если в конце очередного хода фишка игрока встала на кружок с цифрой или часами, в свой очередной ход игрок дважды бросает кубик.

На цифре — если сумма очков от двух бросков кубика больше или равна цифре на кружке, фишка остается на этом кружке, если нет — перемещается на Заколдованный Круг Времени, на кружок с соответствующей цифрой.

На часах — если сумма очков от двух бросков кубика равна «3», «6», «9» или «12», фишка игрока остается на месте, если нет — перемещается на Заколдованный Круг Времени, на кружок с соответствующей цифрой.

Окончание игры:

Победителем считается игрок, первым добравшийся до «Финиша».

Удачи в игре!



ВНИМАНИЕ!
В игре используются только фишки
предназначенные для этой игры. Не использовать другие фишки.