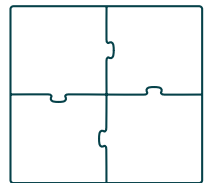
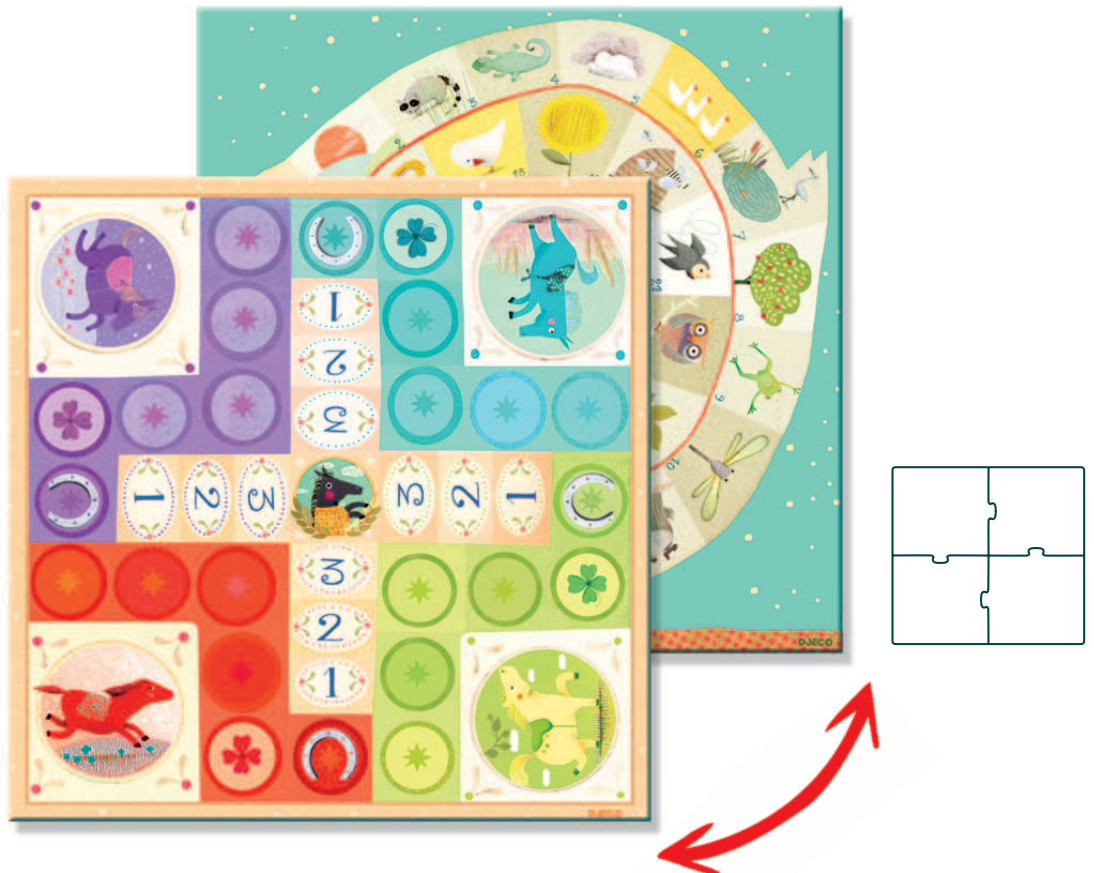


# Ludo & Co Junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



X2



## Игра «Лошадки»

### • Цель игры

Первым привести своих двух лошадок к финишу в центр доски.

### • Ход игры

Каждый игрок размещает своих двух лошадок в конюшне своего цвета. Самый младший игрок начинает игру, бросая игральный кубик. Вывести лошадку из конюшни и поместить ее на первую клеточку своего цвета (со звездочкой) можно только в том случае, если на кубике выпало «6». После выхода из конюшни лошадка продвигается вперед на то количество клеточек, которое выпало на кубике.

Если на кубике выпало «6», то игрок имеет право бросить кубик еще раз.

Каждый бросок кубика позволяет продвинуть вперед одну или двух лошадок.

### • Особые случаи

- Нельзя пройти через клеточку, уже занятую другой лошадкой. Если такая необходимость возникнет, то нужно остановиться на предыдущей клеточке.
- Но если число, выпавшее на кубике, приводит лошадку на клеточку, уже занятую другой лошадкой, то можно занять место этой лошадки, а ее отправить обратно в конюшню.

После того как лошадка прошла свой путь полностью, она размещается на последней клеточке этого пути (с изображением подковы ее цвета). Если число, выпавшее на кубике, больше количества клеточек, которые осталось пройти лошадке до конца пути, то она отступает на число клеточек, равное разности.

После точного попадания на конечную клеточку, нужно дождаться, когда на кубике выпадет «1», чтобы попасть на первую клеточку «лесенки», затем дождаться значения «2», чтобы попасть на вторую клеточку, и т.д. Затем нужно дождаться, когда еще раз выпадет «6», чтобы вывести лошадку-победительницу.



# Junior

## Игра «Гусёк»

- **Цель игры**

Первым попасть в точности на клеточку «30».

- **Ход игры**

Игроки по очереди бросают игральный кубик и продвигают свои фишки на количество клеточек, выпавшее на кубике. Когда фишка попадает на клеточку, занятую другой фишкой, то она занимает ее место, а та отступает назад до клеточки, которую ранее занимала фишка, пришедшая занять ее место.

Если при первом бросании кубика игроку выпадает «6», то он идет прямо на клеточку «11».

- **Особые клеточки:**

- **Клеточки «гусёк» 6, 12, 18 и 24**, позволяющие игроку во второй раз продвинуть свою фишку на количество клеточек, выпавшее при последнем бросании кубика.
- **Клеточка 9** (лягушка) позволяет пройти до второй лягушки (клеточка 13).
- **Клеточка 16** (улитка) означает, что нужно пропустить ход.
- **Клеточка 26** (ночная сова) означает, что нужно отступить на клеточку 22 (дневная сова).

**Примечание:** если игрок должен пройти дальше клеточки 30, то он отступает назад на «лишнее» количество клеточек.

