

TALKING
TOM
AND FRIENDS

3+

1-16

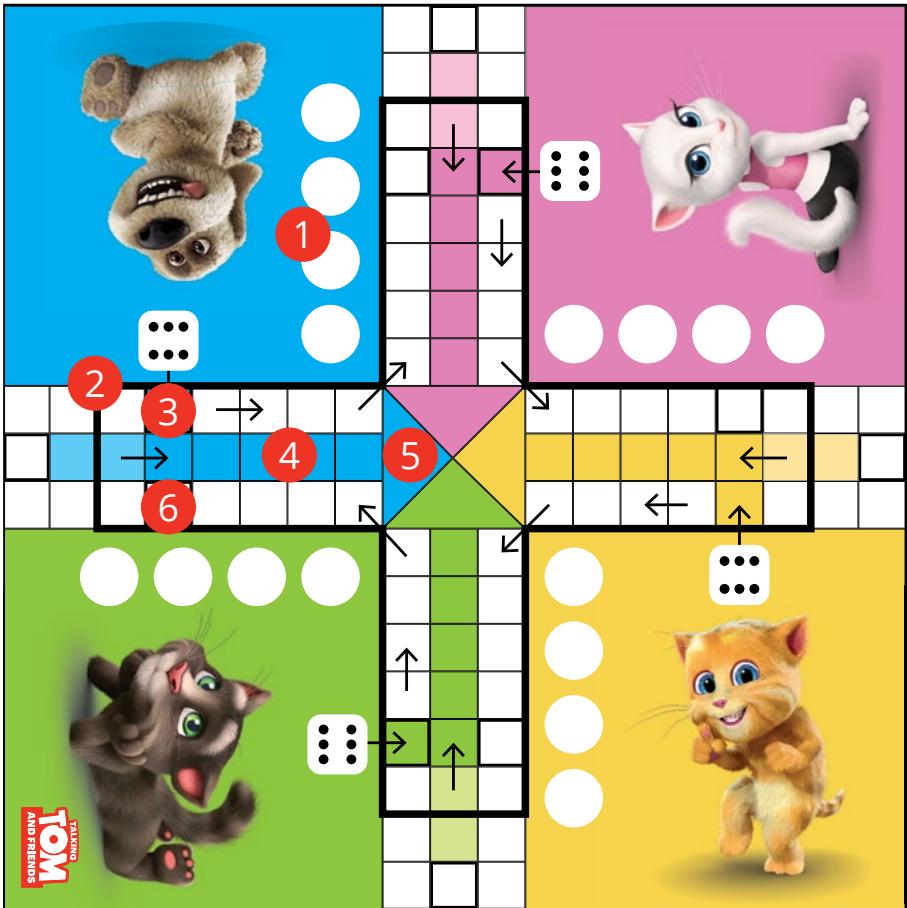
TALKING
TOM
AND FRIENDS



5in1

Best Classical Games For Children

Edited by Alfred V.



TOM
AND FRIENDS

www.valueadgames.com



- EN: Visit our website for video presentations, more information and other free stuff.
- CZ: Navštívte naši webovou stránku, kde najdete video prezentace, doplňující informace a další bezplatné věci.
- NL: Bezoek onze website, waar u videopresentaties, aanvullende informatie en andere gratis zaken kunt vinden.
- FR: Consultez notre page web où vous trouverez des vidéos, des informations supplémentaires et d'autres astuces gratuites.
- DE: Besuchen Sie unsere Internetseite, auf der Sie Videopräsentationen, zusätzliche Informationen und andere kostenlose Dinge finden.
- PL: Odwiedź naszą stronę internetową, na której można znaleźć prezentacje wideo, dodatkowe informacje i inne darmowe rzeczy.
- PT: Visita o nosso site para veres apresentações de vídeo, mais informações e outras ofertas.
- SK: Navštívte našu webovú stránku, na ktorej sa nachádza video prezentácia, dodatočné informácie a iné bezplatné veci.
- ES: Visita nuestro sitio web, donde encontrarás vídeo presentaciones, información adicional y demás materiales gratuitos.
- SL: Obiščite našo spletno stran kjer najdete video predstavitev, dodatne informacije in druge brezplačne stvari.
- RO: Vizitați site-ul nostru, unde veți putea găsi prezentări video, informații suplimentare și gratuități.
- HR: Posjetite našu internetsku stranicu na kojoj se nalaze video prezentacije, dodatne informacije i druge besplatne stvari.

Ludo (game board 1)

Players: 2 to 4

What you need: game board 1, 4 same-coloured figures for each player, 1 die

Object: to be the first to get to the finish with all 4 figures

Ludo is based on the ancient Indian game Pachisi.

SETUP

Each player chooses a colour and sets all of their figures on their Yard (1) (see the picture on the inside of the cover). Everyone then rolls the die, with the highest roll playing first (if there is a tie for the highest roll, the tied players re-roll as necessary). The players alternate turns in a clockwise direction and the figures move around the board in the same direction. If the game is played by four players, you can form two teams of two players. Use only the central spaces marked with a black cross (2).

RULES

On your turn, roll the die and move one of your figures forward the number of spaces indicated by the die.

If all of your figures are in your Yard, roll the die (until you roll a 6, but no more than 3 times per turn):

- If you roll a 6, place one of your figures on the Starting Space (3) of your colour. Roll the die again and move your figure clockwise the number of spaces indicated by the die (if you roll a 6 again, you can either place another figure on the Starting Space or move one of your figures already in play forward 6 spaces. In either case, you get an extra roll).
- When it is your turn and you already have a figure in play, roll the die and move one of your figures already in play forward the number of spaces indicated by the die.
- No 2 figures may occupy the same space at the same time. If your figure lands on a space occupied by another player's figure, you capture that figure and the captured

figure goes back to that player's Yard.

- Your figure cannot jump over one another; if moving your figure would require it to jump over another of your figures, you cannot move that figure forward.
- When a figure completes a circle around the board, move it onto your Castle Lane (4). Figures inside the Castle Lane cannot jump over one another, and you can only move them into the Castle (5) with an exact roll; for instance, if a figure is 3 spaces away from the Castle, you have to roll a 3 or less. If the number is higher, you cannot move the figure forward.

GAME END

The game is over when all players but one have moved all of their figures into their Castle. The player who fails to move all of their figures into the Castle loses.

Friends and Teleports (game board 2)

Players: 2 or more

What you need: game board 2, 1 figure for each player, 1 die

Object: to be the first to reach the Trophy (space 100)

Friends and Teleports (Snakes and Ladders) was inspired by the ancient Indian game Gyan Chauper.

SETUP

Each player chooses their figure and places it on space 1. The youngest player goes first. On your turn, roll the die and move your figure the number of spaces indicated by the die. Play continues clockwise and the figures move around the board in the direction of the numbers.

RULES

- If you land on a space with a picture of Talking Tom and friends connected to another space by an arrow, move up the line to the space to which the arrow points.

- If you land on a space with a Teleport (circle) connected to another space by an arrow, move down to the space to which the arrow points.
- The first player to reach the Trophy (space 100) wins.

GAME END

The game is over when a player lands on the Trophy (space 100) with an exact roll. If you roll a number higher than the number of spaces remaining to reach the Trophy, you cannot move your figure.

The Royal Game of Talking Tom and Friends (game board 3)

Players: 2 or more

What you need: game board 3, 1 figure for each player, 1 die

Object: to be the first to reach space 63

This game is based on The Royal Game of the Goose that was developed during the renaissance period in Italy, possibly by Francesco I de' Medici as a gift to King Philip II of Spain.

The game was very popular, and is considered to be the first commercial board game.

Each player selects their figure and places it on the first space, then rolls the die, with the highest roll going first. (If there is a tie for highest die, the tied players reroll as necessary.) Play continues clockwise.

On your turn, roll the die and move that many spaces ahead. Some spaces have hazards, each with their own rules as follows:

- Tom's space: Move again for the same number of spaces as your roll. If you land on the Tom's space again, move forward again.
- Angela's space: You are charmed by Angela and can't help but chat with her. Wait as many turns as indicated at the top of Angela's space.
- Ben's space: Ben will help you out. Move forward to the space indicated at the top of Ben's space.
- Ginger's space: Ginger wants you to play with him. Move back to the space indicated at the top of Ginger's space.

- Hank's space: You have messed something up. Go back to the start.

Additionally, if you land on a space occupied by another figure, that figure is moved to the space you came from (i.e., the figures change positions).

The winner is the player that reaches space 63 first. Players must roll the exact number to reach space 63. If the roll is higher, player must move backward for the extra number of the roll.

Example: If a player is on space 61, a roll of 2 is needed to win. But, if 3 is rolled, the player must go one space back to space 60. If 4 is rolled, the player must go two spaces back to space 59, etc. If player lands on a Tom space in this manner, the player must repeat the move backwards.

The Race (game board 4)

Players: 2 or more

What you need: game board 4, 6 figures, 1 die

Object: to bet on the figure that crosses the finish line first

SETUP

Take six figures and place them on the starting spaces (blue spaces numbered 1 to 6). The youngest player goes first, with play continuing clockwise.

RULES

- Each player bets on one of the figures placed on the spaces numbered 1 to 6. This means you bet on the number you believe will be rolled the most times during the game.
- You can bet at any time during the race until one of the figures reaches the last space before the finish line.
- On your turn, roll the die and move the figure whose number corresponds to the number rolled one space forward.

GAME END

The game is over when the first three figures cross the finish line (the dotted line at the end of the white spaces). When a figure crosses the finish line, move it to the podium – place the

first figure on the space marked "1", and so on. If a figure has already finished the race and its number is rolled, the same player re-rolls the die until they roll the number of one of the remaining figures.

When all three winners are known, the players are awarded points – three for betting on the figure that won, two for the figure that finished second and one for the figure that came third. If a player bet on a figure that did not cross the finish line, they lose one point.

Pachisi (game board 1)

Players: 2 to 4

What you need: game board 1, 4 figures for each player, 1 die

Object: to get all your figures out of and back to your Castle as quickly as possible

Pachisi is an ancient Indian game that was later simplified for the Western world and is now better known as Ludo. Pachisi is traditionally played with six cowrie shells, but these rules have been adapted for a die.

SETUP

Use the entire Ludo board (game board 1 – cross with three columns of eight spaces in each arm). Each player takes the figures corresponding to the colour of the arrow on their side and places them in their Castle (central triangle (5)) (see the picture on the inside of the cover). The youngest player goes first, with play continuing clockwise.

RULES

- All figures start in the Castle (5) and move out of the Castle (5) down the Castle Lane

(4) and then continue along the outer edge in a clockwise direction until they return to the Castle (5) via the Castle Lane (4) of their colour.

- If you roll a 1, move forward 10 spaces; if you roll any other number, move forward the number of spaces indicated by the die.
- If you roll a 1 or a 6, you get a grace, allowing you to either move a figure that is already in play forward or bring another figure into play and then roll the die again (you may also choose not to roll).
- If you roll any other number, move forward the number of spaces indicated by the die.
- You can move figures out of the Castle (5) with any number on the first roll of the game; after that, you can only bring new figures into play when you get a grace.
- If you land two of your figures on the same space, they form a wall. No other figure (neither yours nor another player's) can move to or across this space.
- Towers (6) are safe zones. You can only land on a Tower (6) if it is unoccupied; otherwise, you have to move another figure.
- 2 figures of different colours cannot occupy the same space at the same time. If your figure lands on a space occupied by another player's figure, that figure is captured and goes back to its starting position in the Castle (5) and can only re-enter the game with a grace throw.

GAME END

The first player to get all their figures out of and back to their Castle wins.

Die besten Spieleklassiker für Kinder

DE

Ludo (Spielbrett Nr. 1)

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Sie brauchen: Spielbrett Nr. 1, 4 gleiche Spielfiguren für jeden Spieler, 1 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster mit allen 4 Spielfiguren ans Ziel zu gelangen

Ludo basiert auf dem uralten indischen Brettspiel „Pachisi“.

SPIELVORBEREITUNGEN

Jeder Spieler wählt die Farbe der Spielfiguren, mit denen er spielen möchte, und stellt die ausgewählten Spielfiguren auf die entsprechenden Plätze im Ausgangsfeld (1) (siehe Bild auf der Innenseite der Hülle). Jeder Spieler würfelt einmal: der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel (sollte der Würfelwurf ein Unentschieden zum Ausgang

haben, würfeln die Spieler mit Gleichstand nochmals, bis ein Startspieler bestimmt ist). Die Spielzugabfolge geht im Uhrzeigersinn um den Tisch und auch die Spielfiguren bewegen sich im Uhrzeigersinn über das Spielbrett. Bei vier Spielern können Zweierteams gebildet werden. Benutzen Sie nur die zentralen Felder, welche mit einem schwarzen Kreuz markiert sind (2).

REGELN:

Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er und zieht mit seiner Spielfigur um die Anzahl an Feldern weiter, die der Zahl auf dem Würfel entspricht.

Der Spieler, der an der Reihe ist und dessen Spielfiguren noch im Ausgangsfeld stehen, würfelt (bis er eine 6 würfelt, aber höchstens 3x pro Runde):

- Wenn er eine 6 würfelt, stellt er eine Spielfigur auf das Startfeld (3) der ausgewählten Farbe. In diesem Fall würfelt er noch einmal und bewegt die Spielfigur im Uhrzeigersinn um so viele Felder, wie der Würfel anzeigt (wenn er erneut eine 6 würfelt, kann er wählen – er stellt noch eine Spielfigur auf das Startfeld oder bewegt die Spielfigur, die bereits unterwegs ist, um 6 Felder nach vorne. In beiden Fällen würfelt der Spieler noch einmal).
- Wenn der Spieler in allen drei Versuchen keine 6 würfelt, Jeder Spieler wählt die Farbe der Spielfiguren, mit denen er spielen möchte, und stellt die ausgewählten Spielfiguren auf die entsprechenden Plätze im Ausgangsfeld (1) (siehe Bild auf der Innenseite der Hülle).
- Wenn der Spieler am Zug ist und seine Spielfigur sich bereits außerhalb des Ausgangsfelds befindet, würfelt er und bewegt seine Spielfigur um die Anzahl Felder nach vorne, die der Zahl auf dem Würfel entspricht.
- 2 Spielfiguren können nicht gleichzeitig auf demselben Feld stehen. Wenn während des Spiels eine Spielfigur auf ein Feld gelangt, das bereits von einer Spielfigur eines Gegners besetzt ist, muss der Gegner seine Spielfigur in sein Ausgangsfeld zurückstellen.
- Das Überspringen eigener Spielfiguren ist nicht erlaubt; in diesem Fall darf der Spieler seine Spielfigur, die hinten steht, nicht

bewegen.

- Wenn ein Spieler eine Spielfigur einmal um das Spielbrett herumbewegt hat, stellt er sie auf die „Burgstraße“ (4). Die Figuren auf der „Burgstraße“ dürfen nicht übersprungen werden und man muss für den Weg in die „Burg“ (5) genau die passende Zahl würfeln, um sich weiterbewegen zu dürfen; wenn der Spielfigur beispielsweise noch 3 Felder fehlen, um den Weg zu beenden, muss der Spieler eine 3 oder weniger würfeln. Wenn die Zahl höher ist, kann er die Figur nicht weiterbewegen.

DAS SPIELENDE

Das Spiel ist vorüber, wenn alle außer einem Spieler alle ihre Spielfiguren in ihre jeweiligen „Burgen“ gebracht haben. Verloren hat, wem dies nicht gelingt.

Freunde und Teleporter (Spielbrett Nr. 2)

Anzahl der Spieler: 2 oder mehr

Sie brauchen: Spielbrett Nr. 2, 1 Spielfigur für jeden Spieler, 1 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster den Preis zu erreichen (Feld mit der Nummer 100)

Das Spiel Freunde und Teleporter (Leiterspiel) basiert auf dem altindischen Spiel Gyan Chauper.

SPIELVORBEREITUNGEN

Jeder Spieler wählt seine Spielfigur und platziert diese auf dem ersten Feld auf dem Spielbrett. Der jüngste Spieler darf beginnen. Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er und zieht mit seiner Spielfigur um die Anzahl an Feldern weiter, die der Zahl auf dem Würfel entspricht. Die Spielzugabfolge geht im Uhrzeigersinn um den Tisch, die Spielfiguren bewegen sich in Richtung der Zahlen über das Spielbrett.

REGELN

- Wer auf einem Feld stehen bleibt, auf dem Talking Tom und seine Freunde abgebildet sind und das durch einen Pfeil mit einem anderen Feld verbunden ist, bewegt er die Spielfigur in Pfeilrichtung nach oben auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt.

- Wer auf einem Feld stehen bleibt, auf dem ein Teleporter (kleiner Kreis) abgebildet ist und das durch einen Pfeil mit einem anderen Feld verbunden ist, bewegt die Spielfigur in Pfeilrichtung auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt.
- Der Spieler der als Erster den Preis (auf Feld 100) erreicht, ist Sieger.
- Das Spielende
- Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler mit der genau passenden Zahl auf dem Würfel auf den Preis (auf Feld 100) gelangt. Wenn die Zahl auf dem Würfel höher ist als die Zahl der verbleibenden Felder bis zum Preis, bleibt die Spielfigur stehen.

Das Königliche Spiel von „Talking Tom and Friends“ (Spielbrett Nr. 3)

Anzahl der Spieler: 2 oder mehr

Sie brauchen: Spielbrett Nr. 3, 1 Spielfigur für jeden Spieler, 1 Würfel

Ziel des Spiels: als Erster auf das Feld 63 zu gelangen

Dieses Spiel basiert auf dem „Königlichen Gänsespiel“, welches im Zeitalter der Renaissance entwickelt wurde, wahrscheinlich sogar von Francesco I de' Medici, als Geschenk für König Philip II von Spanien. Das Spiel erfreute sich sogar dazumal schon großer Beliebtheit und kann wohl als das erste „kommerzielle“ Brettspiel betrachtet werden.

Jeder Spieler wählt seine Spielfigur und platziert diese auf dem ersten Feld auf dem Spielbrett. Dann werden Würfel geworfen – der höchste Würfelwurf gewinnt – bis der Startspieler feststeht. Das Spiel an sich wird dann im Uhrzeigersinn um den Tisch herum gespielt.

Während deines Zuges, würfle und bewege deine Spielfigur dann dem Ergebnis des Würfelwurfs entsprechend nach vor. Manche Felder haben spezielle Gefahren oder Boni an sich, welche sich wie folgt auswirken, so deine Spielfigur auf ihnen landet:

- Toms Feld: Bewege deine Figur abermals, deinem letzten Würfelwurf entsprechend. Landest du so auf einem weiteren

„Tom-Feld“ darfst du deine Figur abermals bewegen.

- Angelas Feld: Der Spieler wird von Angelas Charme verzaubert und von ihr in ein Gespräch verwickelt. Er muss so viele Züge auslassen, wie auf diesem Feld oben angegeben.
- Bens Feld: Ben wird dem Spieler helfen. Er bewegt seine Spielfigur vorwärts auf das Feld, welches auf diesem Feld oben angegeben ist.
- Gingers Feld: Der Spieler spielt mit Ginger. Er muss zurück auf das Feld, welches auf diesem Feld oben angegeben ist.
- Hanks Feld: Du wurdest dabei erwischt, etwas Unartiges zu tun! Stelle deine Spielfigur zurück auf das Startfeld.

Des Weiteren; so deine Spielfigur auf einem Feld landet wo sich bereits eine andere Figur befindet, wird die andere Figur dorthin geschickt, wo sich deine vorher befunden hat (d.h. die Figuren tauschen Plätze).

Der Gewinner ist jener Spieler, der als erstes das Zielfeld, Feld 63, erreicht. Um das Feld 63 zu erreichen, muss die exakte Anzahl von Feldern bis zu diesem gewürfelt werden. Sollte solch ein Versuch scheitern, und der Würfelwurf zu hoch sein, muss der Spieler stattdessen eine Anzahl von Feldern zurückfahren entsprechend der Differenz der benötigten Würfelzahl und der tatsächlichen.

Beispiel: Befindet sich ein Spieler auf Feld 61, ein Würfelwurf mit 2 wird zum Sieg benötigt. Wird jedoch eine 3 gewürfelt, muss der Spieler um ein Feld nach hinten rücken, auf Feld 60. Wird 4 gewürfelt, muss der Spieler 2 Felder zurückfahren auf Feld 59, usw. Landet ein Spieler auf diese Weise auf einem „Tom-Feld“, muss dieser seine Rückwärtsbewegung wiederholen.

Pachisi (Spielbrett Nr. 1)

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Sie brauchen: Spielbrett Nr. 1, 4 Spielfiguren für jeden Spieler, 1 Würfel

Ziel des Spiels: so schnell wie möglich alle Spielfiguren aus der „Burg“ wieder zurück in die „Burg“ zu bringen

Pachisi ist ein Spiel aus dem alten Indien, welches später, als es in der westlichen Welt

eingeführt wurde, stark vereinfacht wurde und als solches nun unter dem Namen „Ludo“ bekannt ist. Pachisi wurde ursprünglich mit sechs Cowrie-Muscheln gespielt, aber seine Regeln wurden der Benutzung sechseitiger Würfel angepasst.

SPIELVORBEREITUNGEN

Das Spiel wird auf dem gesamten Spielbrett Nr. 1 gespielt, das für Ludo vorgesehen ist (jeder Kreuzarm hat drei Reihen, acht Felder). Jeder Spieler sucht sich Spielfiguren einer Farbe aus, je nach der Farbe des Pfeils auf seiner Seite des Spielbretts. Die Spieler stellen ihre Spielfiguren in die „Burg“ ((5) mittleres Dreieck (siehe Abbildung auf der Innenseite der Hülle). Der jüngste Spieler beginnt, das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

REGELN

- Alle Spielfiguren beginnen in der „Burg“ (5) und bewegen sich vorwärts, auf der „Burgstraße“ (4) in der Farbe des Spielers hinaus und fahren auf dem äußeren Rand im Uhrzeigersinn fort, bis sie wieder auf der „Burgstraße“ (4) in der Farbe des Spielers zur „Burg“ (5) zurückkehren.
- Wenn ein Spieler eine 1 würfelt, bewegt er sich um zehn Felder nach vorne, ansonsten um so viele, wie der Würfel anzeigen.
- Wenn ein Spieler eine 1 oder eine 6 würfelt, wird er belohnt; er bewegt sich vorwärts oder bringt eine neue Spielfigur ins Spiel und darf dann noch einmal würfeln (er entscheidet, ob er noch einmal würfelt).
- Wenn ein Spieler eine andere Zahl würfelt, bewegt er sich um so viele Felder vorwärts, wie es der Zahl auf dem Würfel entspricht.
- Beim ersten Mal Würfeln darf der Spieler die Spielfiguren mit jeder Zahl aus der „Burg“ (5) bewegen, bei den folgenden Malen nur, wenn der Spieler eine Belohnung erhält.
- Wenn ein Spieler zwei seiner Spielfiguren auf demselben Feld platziert, formen sie eine „Mauer“. Keine andere Figur, ob eine eigene oder eine gegnerische, kann sich nun über dieses Feld bewegen.
- „Turm“-Felder (6) sind sichere Felder. Auf

Ihnen kann der Spieler seine Spielfiguren nur abstellen, wenn diese Felder leer sind, anderenfalls muss er eine andere Spielfigur bewegen.

- 2 verschiedene Spielfiguren können nicht gleichzeitig auf demselben Feld stehen. Das nennt man „Hinauswerfen“. Wenn also während des Spiels eine Spielfigur auf ein Feld gelangt, das bereits von einer Spielfigur eines Gegners besetzt ist, muss der Gegner seine Spielfigur in die Ausgangsposition zurückstellen, in die „Burg“ (5).

DAS SPIELENDE

Sieger ist, wer als Erster seine Spielfiguren aus der „Burg“ hinaus und wieder zurück in die „Burg“ bringt.

Rennen (Spielbrett Nr. 4)

Anzahl der Spieler: 2 oder mehr

Sie brauchen: Spielbrett Nr. 4, 6 Spielfiguren, 1 Würfel

Ziel des Spiels: auf die Siegerfigur wetten, die ans Ziel kommen wird

SPIELVORBEREITUNGEN

Wählen Sie 6 Spielfiguren und setzen Sie sie alle auf die Startfelder (die blauen Felder mit Punkten in einer Anzahl von 1 bis 6). Der jüngste Spieler beginnt, das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

REGELN

- Jeder Spieler wettet auf eine Spielfigur, die auf einem Feld mit den Zahlen von 1 bis 6 steht. Damit wettet der Spieler auf die ausgewählte Zahl, von der er meint, dass sie während des Spiels am häufigsten gewürfelt werden wird.
- Gewettet werden kann jederzeit während des Spiels, solange noch keine Figur auf das Feld vor der Ziellinie gelangt ist.
- Während ihrer Züge würfeln die Spieler und bewegen die Figuren in der durch den Würfelwurf bestimmten Position um ein Feld vorwärts.

DAS SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende sobald die ersten drei Figuren die Ziellinie überquert haben (die

gestrichelte Linie am Ende der Rennstrecke mit den weißen Feldern). Wenn eine Figur die Ziellinie überquert, wird diese zur Siegestreppe bewegt: die erste auf das mit „1“ markierte Feld und so weiter. Wird die Zahl einer Spielfigur gewürfelt, die sich bereits im Ziel befindet, muss derselbe Spieler so oft erneut würfeln, bis er eine Figur bewegen kann.

Sobald die drei Gewinner feststehen, werden

alle Spieler mit Punkten belohnt – 3 Punkte für die Spieler, die auf erste Figur im Ziel gesetzt haben, 2 Punkte für Spieler die auf die zweitplatzierte und 1 Punkt für jene, die auf die drittplatzierte Figur im Ziel gesetzt haben. Wenn ein Spieler auf eine Figur gewettet hat, die es nicht unter die ersten drei geschafft hat, verliert dieser Spieler einen Punkt.

Best Classical Games for Children

ES



Parchís (tablero núm. 1)

Número de jugadores: de 2 a 4

Necesitas: tablero núm. 1, 4 figuras idénticas para cada jugador, 1 dado

Objetivo del juego: terminar primero en el recorrido con las 4 figuras

El parchís está basado en el antiguo juego hindú Pachisi.

PREPARACIÓN

Cada jugador es el líder de todas las figuras de un mismo color, y coloca todas esas figuras en su Patio (campos cercanos al color elegido (1)) (ver la foto en el interior de la tapa). Todos los jugadores lanzan un dado, y quien obtenga la tirada más alta comienza a jugar (en caso de empate, los jugadores empatados vuelven a lanzar el dado). Los turnos pasan en el sentido de las agujas de reloj y las figuras se mueven por el tablero en el mismo sentido. Si hay cuatro jugadores en la partida, se pueden formar dos equipos de dos jugadores. Para jugar al parchís, utilizad solo las casillas centrales, marcadas con la cruz negra (2).

REGLAS:

En su turno, el jugador lanza el dado y mueve hacia delante su figura tantas casillas como indique el dado.

El jugador que tenga sus figuras en el Patio lanza el dado (hasta que obtenga un 6, pero no más de 3 veces en una ronda):

- Si obtiene un 6, coloca una figura en la casilla inicial (3) del color elegido. En este caso vuelve a lanzar el dado y mueve la figura en sentido de las agujas del reloj tantas casillas como indica el dado (si nuevamente obtiene un 6 puede elegir – coloca una nueva

figura en la casilla inicial o mueve 6 casillas una figura que ya está en juego. En ambos casos el jugador vuelve a lanzar el dado).

- Si el jugador en los tres intentos no obtiene un 6, continúa el siguiente jugador.
- En su turno, el jugador que tiene su figura ya fuera del Patio, lanza el dado y mueve su figura tantas casillas como indique el dado.
- 2 figuras no pueden encontrarse en la misma casilla al mismo tiempo. Si una de las figuras llega a la casilla ocupada por la figura de otro jugador, la figura capturada vuelve al patio de su jugador.
- Las figuras propias nunca pueden saltar unas por encima de otras; en este caso el jugador no debe mover hacia adelante su figura, que está detrás.
- Cuando una figura termina su recorrido alrededor del tablero, pasa al Paseo al Castillo (4). Dentro del Paseo al Castillo, las figuras no pueden saltar unas por encima de otras (5), y solo pueden llegar al Castillo con una tirada exacta para poder continuar con su recorrido, por ejemplo, si a la figura le faltan 3 casillas para concluir su recorrido, el jugador debe lanzar el dado y obtener 3 o un número menor. Si el número es mayor, no puede mover la figura hacia delante.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando las figuras de todos los jugadores, excepto las de uno, han llegado hasta el Castillo. El perdedor es aquel que no lo logra.

Amigos y portales (tablero nro. 2)

Número de jugadores: 2 o más

Necesitas: tablero nro. 2, 1 figura para cada

jugador, 1 dado

Objetivo del juego: llegar primero al Trofeo (casilla número 100)

Amigos y Portales (una versión de Serpientes y Escaleras) está basado en el antiguo juego hindú Gyan Chauper.

PREPARACIÓN

Cada jugador elige su figura y la coloca en la casilla número 1. El jugador más joven empieza a jugar. En cada turno, los jugadores lanzan el dado y mueven su figura hacia delante tantas casillas como indique el dado. Los jugadores continúan con el juego en sentido de las agujas del reloj, las figuras en el tablero se mueven en sentido de los números.

REGLAS

- Quien se detiene en la casilla donde aparecen Talking Tom y sus amigos, y la que se conecta con otra casilla con una flecha, mueve la figura hacia arriba siguiendo la flecha hacia la casilla indicada.
- El jugador que se detenga en la casilla donde están los Teleport (círculos) y que mediante una flecha se conecta con otra casilla, mueve la figura hacia abajo siguiendo la flecha hacia donde indique.
- El jugador que llega al trofeo (casilla número 100) es el ganador.

Final del juego

El juego termina cuando el primer jugador llega al trofeo con el lanzamiento exacto del dado (casilla número 100). Si el número del dado es superior al número del resto de las casillas hasta el Trofeo, la figura permanece en su lugar.

El real juego de Talking Tom and Friends (tablero núm. 3)

Número de jugadores: 2 o más

Necesitas: tablero número 3, 1 figura para cada jugador, 1 dado

Objetivo del juego: llegar primero a la casilla 63

Este juego está basado en el Real Juego de la Oca, desarrollado durante el Renacimiento en Italia. Se cree que pudo ser un regalo de Francisco I de Médici al rey Felipe II. Este juego fue

muy popular, y es considerado el primer juego de mesa comercializado.

Cada jugador escoge su figura y la coloca en la primera casilla del tablero. Todos los jugadores lanzan un dado, y quien obtenga la tirada más alta comienza a jugar. En caso de empate, los jugadores empatados vuelven a lanzar el dado. Los turnos pasan en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, los jugadores lanzan el dado y avanzan el número de casillas que indique. Algunas casillas contienen peligros, cada uno de los cuales sigue sus propias reglas:

- Casilla de Tom: vuelve a avanzar tantas casillas como marque tu tirada de dado.
- Casilla de Ángela: Quedas encantado con ella y quieres charlar. Te quedas sin jugar tantos turnos como indique la casilla.
- Casilla de Ben: Te ayuda. El jugador avanza hacia la casilla que se indique en esta casilla.
- Casilla de Ginger: Tienes que jugar con él. Retrocede hasta la casilla que se indique en esta casilla.
- Casilla de Hank: ¡te han pillado haciendo algo malo! Vuelve a la primera casilla.

Además, si tu figura llega a una casilla ya ocupada por otra figura, esta es desplazada a la casilla que ocupaba la tuya (intercambian sus posiciones).

El ganador es el primer jugador en llegar a la casilla 63. Los jugadores deben conseguir el número exacto en el dado para acceder a la casilla 63. Si la tirada es superior a las casillas que tienen que recorrer hasta ella, moverán hacia atrás las casillas sobrantes.

Ejemplo: si un jugador está en la casilla 61, necesita sacar un 2 para ganar. Si obtiene un 3, el jugador debe retroceder hasta la casilla 60 (ya que le sobraba un punto en su tirada). Si obtiene un 4 deberá retroceder hasta la casilla 59, etc. Si un jugador llega a una casilla de Tom retrocediendo, deberá aplicar su efecto hacia atrás.

Pachisi (tablero núm. 1)

Número de jugadores: de 2 a 4

Necesitas: tablero número 1, 4 figuras para cada jugador, 1 dado

Objetivos del juego: cuanto antes recorrer el tablero completo y volver al Castillo

Pachisi es un antiguo juego hindú que fue simplificado al introducirse en el mundo occidental, y es conocido hoy en día como el parchís. Pachisi se jugaba tradicionalmente con seis conchas marinas, pero las reglas han sido adaptadas para permitir el uso de un dado.

PREPARACIÓN

Se utiliza el tablero completo nro. 1 del Parchís (cada brazo de la cruz tiene tres columnas con ocho casillas). Cada jugador elige el color de sus figuras según el color de la flecha junto a él. Los jugadores colocan sus figuras en el Castillo ((5) triángulo central) (ver foto el interior de la tapa). Comienza el jugador más joven, el juego continúa en sentido de las agujas del reloj.

REGLAS

- Todas las figuras comienzan en el Castillo (5) y deben salir de él por el Paseo al Castillo (4) del color del jugador y continúan por el borde externo en sentido de las agujas del reloj, recorriendo el tablero completo y vuelven al Castillo (5). utilizando el Paseo (4) de su color.
- Si el jugador lanza el dado y obtiene el número 1, avanza 10 casillas 0 tantas como indica el dado.
- Cuando el jugador obtiene un 1 o un 6 al lanzar el dado se encuentra en estado de gracia; avanza o pone en juego una nueva figura y puede volver a tirar (decide si vuelves a tirar).
- Si obtiene cualquier otro número, avanza tantas casillas como lo indique el dado.
- En la primera tirada de la partida el jugador puede sacar una de sus figuras del Castillo (5) sea cual sea el número obtenido en el dado. Sin embargo, en el resto de la partida, solo puede hacerlo cuando esté en estado de gracia.
- Si dos de sus figuras comparten una misma casilla, el jugador crea un muro. Ninguna figura (tuya o la de un oponente) puede moverse hasta esa casilla.
- Las casillas de la Torre (6) son zonas seguras. Sobre ellas el jugador puede colocar

su figura solamente si están vacías, en caso contrario mueve otra figura.

- 2 diferentes figuras no pueden encontrarse en la misma casilla al mismo tiempo. A esto se le llama captura. Si durante el juego la figura se detiene en una casilla ya ocupada con la figura de un oponente, el oponente debe retornarla a su posición inicial y comenzar nuevamente su juego desde el Castillo (5). De este modo «capturamos» la figura del oponente.

FINAL DEL JUEGO

El ganador es aquel jugador que realice el recorrido de su figura desde el Castillo hasta retornar al Castillo.

Las Carreras (tablero núm. 4)

Número de jugadores 2 o más

Necesitas: tablero núm. 4, 6 figuras, 1 dado

Objetivo del juego: apostar por la figura ganadora que llegará a la meta

Preparación

Elige seis figuras y colócalas en su posición inicial (casillas azules con cantidad de puntos de 1 a 6). El jugador más joven empieza a jugar, el juego continúa en sentido de las agujas del reloj.

Reglas

- Cada jugador apuesta por una figura, la cual se encuentra en las casillas con números de 1 a 6. De este modo el jugador apuesta por el número elegido, el cual considera que a lo largo del juego aparecerá con mayor frecuencia.
- Se puede apostar en cualquier momento del juego, hasta que alguna de las figuras llegue hasta la casilla delante de la línea de la meta.
- En su turno, cada jugador lanza el dado y mueve la figura en la posición del número que obtenga una casilla hacia delante.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando las tres primeras figuras cruzan la línea de meta (la línea doble al final de las casillas blancas). Cuando una figura cruza la línea, colócala en el podio: la primera figura en la columna marcada con «1», etc. Si una figura ya ha terminado la carrera y un

jugador obtiene su número al lanzar el dado, vuelve a lanzarlo hasta que obtenga el número de una figura que aún no la haya terminado.

Cuando la partida termine y se conozcan los tres ganadores, los jugadores ganan puntos. Obtienen tres puntos si la figura por la que

apostaron gana la carrera, dos puntos si queda segunda y un punto si queda tercera. Si apostaron por una figura que no terminó la carrera, pierden un punto.

Les meilleurs jeux classiques pour enfants

FR

Ludo (plateau N° 1)

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Accessoires indispensables : plateau N° 1, 4 pions identiques pour chaque joueur, 1 dé

But du jeu : être le premier à terminer le parcours avec tous les quatre pions

Ludo est basé sur l'ancien jeu indien Pachisi.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur de pions, puis place ses pions sur la case correspondante dans sa base (les cases près de la couleur choisie (1)) (voir la figure sur l'intérieur de la couverture). Chaque joueur lance le dé une fois : le joueur qui a lancé le plus grand nombre commence le jeu (si deux joueurs ont le même nombre, ils relancent le dé). Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre, et les pions se déplacent de la même façon. S'il y a quatre joueurs, on peut faire deux équipes de deux joueurs. Jouez uniquement sur les espaces centraux qui sont marqués d'une croix noire (2).

RÈGLES

Les joueurs lancent le dé et avancent leur pion d'autant de cases que de points obtenus au dé. À son tour, le joueur, dont les pions sont sur la base, lance le dé (jusqu'à ce qu'il ne lance un 6, mais au maximum 3 fois dans un tour) :

- S'il obtient un 6, il place un pion sur la case de départ (3) de la couleur choisie. Il lance alors le dé encore une fois et déplace le pion dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que de points indiqués sur le dé (s'il obtient un 6, il peut choisir – il peut soit placer un nouveau pion sur la case de départ soit avancer de 6 cases le pion déjà sorti. Dans les deux cas, le joueur relance le dé).

- Si le joueur n'obtient pas de 6 lors de ses trois lancers de dé, le joueur suivant continue le jeu.
- Lorsque c'est son tour, le joueur, qui a déjà sorti son pion hors de la base, lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points obtenus au dé.
- 2 pions ne peuvent pas être placés sur la même case en même temps. Si un pion s'arrête sur une case déjà occupée par un pion adverse, il doit alors retourner dans sa base.
- Il n'est pas permis de sauter par l'intérieur de la couverture ; dans ce cas, le joueur ne peut pas déplacer le pion qui est derrière.

Lorsqu'un pion termine son tour de plateau, il entre dans la voie du château (4). Un pion ne peut pas sauter par-dessus un autre sur la voie du château et le joueur doit obtenir le nombre exact pour pouvoir continuer son parcours sur la voie du château (5) ; par exemple, si le pion est à trois cases du château, le joueur doit alors lancer le dé et obtenir le nombre 3 ou moins. Si le nombre est supérieur, le joueur ne peut pas déplacer son pion.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs, sauf le dernier, ont placé tous leurs pions dans leur château. Le dernier joueur à rentrer tous ses pions au château est le perdant.

Friends et Téléports (plateau N° 2)

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Accessoires indispensables : plateau N° 2, 1 pion pour chaque joueur, 1 dé

But du jeu : être le premier à arriver au Trophée (case N° 100)

Friends et Téléports (Serpents et Échelles) est

basé sur un ancien jeu indien : Gyan Chauper.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit son pion et le place sur la première case. Le joueur le plus jeune commence en premier. Le joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases que de points obtenus au dé. Les joueurs continuent à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en déplaçant les pions sur le plateau dans le sens des nombres.

RÈGLES

- Celui qui s'arrête sur la case, où sont dessinés Talking Tom et ses amis et qui est reliée à une autre case par une flèche, avance son pion vers le haut jusqu'à la case indiquée par la flèche.
- Celui qui s'arrête sur la case, où est dessiné un Téléport (les cercles) et qui est reliée à une autre case par une flèche, avance son pion vers le bas jusqu'à la case indiquée par la flèche.
- Le premier joueur qui arrive au trophée (case 100) gagne la partie.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque le premier pion tombe juste sur le trophée (à la case 100) à condition de tomber juste. Si le nombre obtenu au dé est supérieur au nombre de cases restant jusqu'au Trophée, le pion reste sur sa case.

Le jeu royal de Talking Tom and Friends (plateau N° 3)

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Accessoires indispensables : plateau N° 3, 1 pion pour chaque joueur, 1 dé

But du jeu : arriver le premier à la case 63

The jeu est basé sur le jeu Royal de l'Oie, qui a été développé pendant la renaissance en Italie, probablement par François 1er de Médicis, en tant que cadeau pour le roi Philippe II d'Espagne. Le jeu était très populaire, et est considéré comme le premier jeu de société commercial.

Chaque joueur choisit son pion et le place sur la première case, puis lance le dé. Celui qui fait le plus sera premier à jouer. En cas d'égalité, relancer le dé. Le jeu tourne dans le sens des

aiguilles d'une montre.

A votre tour, lancez le dé et avancez de ce nombre de cases. Certaines cases sont spéciales et chacune a une règle particulière :

- La case de Tom : réavancez du même nombre de cases. Si vous arrivez sur une nouvelle case Tom, recommencez à avancer encore.
- La case d'Angela : Angela charme le joueur qui commence à discuter avec elle. Il doit passer autant de tours qu'il l'est indiqué en haut de la case.
- La case de Ben : Ben aidera le joueur. Le joueur avancera du nombre de cases indiquées en haut de la case.
- La case de Ginger : Le joueur joue avec Ginger. Il doit reculer jusqu'à la case indiquée en haut de la case.
- La case de Hank : vous avez été pris en train de faire quelque chose que vous n'auriez pas du. Retournez au départ.

Egalement, si vous arrivez sur une case occupée par un autre pion, ce pion est renvoyé à la case d'où vous venez (c'est-à-dire, les pions sont donc intervertis).

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case 63. Les joueurs doivent arriver exactement sur la case 63. Si le dé donne un nombre trop grand, le joueur doit reculer son pion d'autant qu'il y a de trop.

Exemple : si un joueur est sur la case 61 et lance un 2 alors il gagne. Mais si un 3 est lancé, ce joueur doit reculer jusqu'à la case 60. Si un 4 est lancé, ce joueur doit reculer de deux cases donc jusqu'à la case 59, etc. Si un joueur arrive sur une case Tom de cette façon, il doit continuer à reculer d'autant.

Pachisi (plateau N° 1)

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Accessoires indispensables : plateau N° 1, 4 pions pour chaque joueur, 1 dé

But du jeu : ramener tous ses pions au château au plus vite possible

Pachisi est un ancien jeu indien qui a été simplifié à son arrivée dans le monde occidental, où il est connu sous le nom de Ludo ou Ne t'en fais pas. Pachisi est traditionnellement joué avec six coquilles, mais ici sont présentées les règles de jeu avec un dé.

MISE EN PLACE

On joue sur tout le plateau N° 1 qui est destiné au jeu Ludo (huit cases et trois colonnes par bras de la croix). Chaque joueur choisit une couleur de pions compte tenu de la couleur de la flèche à côté de lui. Les joueurs placent leurs pions dans le château ((5) triangle au centre) (voir la figure sur l'intérieur de la couverture). Le joueur le plus jeune commence la partie, puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLES

- Au début, tous les pions sont dans le château (5) et avancent sur la voie du château (4) dans la couleur du joueur, continuent le long du bord extérieur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'ils retournent au château (5) en suivant la voie du château (4) dans la couleur du joueur.
- Si le joueur lance le dé et obtient le nombre 1, il se déplace de dix cases en avant, sinon il se déplace d'autant de cases que de points obtenus au dé.
- Si le joueur lance le dé et obtient le nombre 1 ou 6, il obtient une grâce ; il avance ou sort un nouveau pion, puis il relance le dé (il décide s'il va relancer le dé ou non).
- Si le joueur obtient un autre nombre, il avance d'autant de case que de points obtenus au dé.
- Dès le premier tour de jeu, le joueur peut sortir ses pions du château (5) avec n'importe quel lancer de dé, mais ensuite uniquement s'il obtient une grâce.
- Si le joueur possède deux pions sur la même case, ces derniers forment un mur. Aucun pion (ni le pion du joueur ni le pion des adversaires) ne peut passer un mur.
- Les tours (6) sont des cases sécurisées. Le joueur peut placer son pion sur ces cases uniquement si elles ne sont pas déjà occupées, sinon il avance un autre pion.
- 2 pions différents ne peuvent pas être placés sur la même case en même temps. Donc, si le pion s'arrête sur une case déjà occupée par un pion adverse, ce dernier doit retourner à sa position initiale et recommencer le jeu depuis le début en partant du château.

FIN DU JEU

Le gagnant est celui qui le premier ramène ses pions au château.

La Course (plateau N° 4)

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Accessoires indispensables : plateau N° 4, 6 pions, 1 dé

But du jeu : miser sur le pion qui arrivera au but et gagnera

MISE EN PLACE

Choisissez six pions et placez-les sur les cases de départ (cases bleues marquées par le nombre de points de 1 à 6). Le joueur le plus jeune commence la partie, puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLES

- Chaque joueur mise sur un pion placé sur les cases marquées par les nombres de 1 à 6. De cette façon, le joueur mise sur le nombre qui selon lui apparaîtra le plus souvent sur le dé lors du jeu.
- Le joueur peut miser n'importe quand au cours du jeu jusqu'à ce que le pion arrive à la case devant la ligne d'arrivée
- A son tour, le joueur lance le dé et avance d'une case le pion correspondant au numéro obtenu au dé.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé quand les trois premiers pions ont dépassé la ligne d'arrivée (ligne à damier à la fin des cases blanches). Quand le pion est à l'arrivée, déplacez-le sur le podium : le premier pion va sur la colonne marquée «1», et ainsi de suite. Si un pion a déjà terminé la course et que son numéro est tiré, le même joueur relance le dé jusqu'à ce qu'il obtienne le nombre du pion qui est encore en jeu.

Quand les trois gagnants sont connus, les joueurs gagnent des points : 3 pour avoir misé sur le gagnant, 2 pour le second, et 1 point pour le troisième. Si un joueur a misé sur un des pions qui n'a pas pu se placer sur le podium, il perd un point.



Ludo (tabuleiro de jogo 1)

Jogadores: 2 a 4

O que precisas: tabuleiro de jogo 1, 4 figuras da mesma cor para cada jogador, 1 dado

Objetivo: ser o primeiro a chegar à meta com as 4 figuras

Ludo é baseado no antigo jogo indiano Pachisi.

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe uma cor e coloca todas as suas figuras no Átrio (os espaços perto da cor escolhida (1)) (qualquer outra das tuas figuras). Todos os jogadores lançam então o dado, jogando primeiro quem obtiver o número maior (em caso de empate para o maior valor, esses jogadores lançam novamente o dado quantas vezes forem necessárias). Os jogadores mudam de vez na direção dos ponteiros do relógio e as figuras movimentam-se no tabuleiro com a mesma direção. Se o jogo for jogado por quatro jogadores, podem formar-se duas equipas de dois jogadores. Usam-se apenas os espaços centrais que estão marcados com a cruz preta (2).

REGRAS

Na sua vez, o jogador lança o dado e avança a sua figura no número de espaços indicados pelo dado.

Se todas as tuas figuras estiverem no Átrio, lança o dado (até sair um 6, mas não mais do que 3 vezes por vez):

- Se sair um 6, coloca uma das suas figuras no Espaço Inicial (3) da sua cor. Lança novamente o dado e movimente a figura no sentido dos ponteiros do relógio, no número de espaços indicado pelo dado (se lanças novamente um 6, pode colocar outra figura no Espaço Inicial ou avançar 6 espaços uma das figuras que se encontre já em jogo. Em qualquer uma das situações, tens um lançamento extra).
- Se não lanças um 6 em três tentativas, a vez passa para o jogador seguinte.
- Quando for a tua vez e já tiveres uma figura em jogo, lança o dado e avança uma das

figuras já em jogo no número de espaços indicado pelo dado.

- 2 figuras não podem ocupar o mesmo espaço ao mesmo tempo. Quando uma figura para num espaço ocupado por uma figura de outro jogador, captura essa figura e esta é devolvida ao Átrio do adversário.
- Qualquer outra das tuas figuras não podem passar por cima uma de outra; se ao avançar a tua figura tiveres de passar por cima de outra das tuas figuras, não podes avançar essa figura.
- Quando uma figura completa o circuito à volta do tabuleiro, move-a para o Caminho do Castelo (4). As figuras dentro do Caminho do Castelo não podem saltar por cima de outra e só é permitido mover uma figura para dentro do Castelo (5) no número exato no dado; por exemplo, se a figura estiver a 3 espaços do Castelo, terás de obter um 3 ou menos no lançamento. Se o número for superior, não podes avançar a figura.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando todos exceto um jogador moverem todas as suas figuras para dentro do Castelo. O jogador que não conseguir mover todas as figuras para dentro do Castelo, perde.

Amigos e Teleportos (tabuleiro de jogo 2)

Jogadores: 2 ou mais

O que precisas: tabuleiro de jogo 2, 1 figura para cada jogador, 1 dado

Objetivo: ser o primeiro a alcançar o Troféu (espaço 100)

Amigos e Teleportos (Serpentes e Escadas) é inspirado num antigo jogo indiano chamado Gyan Chauper.

PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe a sua figura e coloca no espaço 1. O jogador mais novo começa o jogo. Na sua vez, o jogador lança o dado e avança a sua figura no número de espaços

indicados pelo dado. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio e as figuras movimentam-se no tabuleiro na direção dos números.

REGRAS

- Se ficas num espaço com uma imagem de Talking Tom e amigos ligado a outro espaço com uma seta, avança para o espaço apontado pela seta.
- Se ficas num espaço com um Teleporto (círculo) ligado a outro espaço com uma seta, recua para o espaço apontado pela seta.
- O primeiro jogador a alcançar o Troféu (espaço 100) ganha.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando um jogador alcança o Troféu (espaço 100) com o número exato indicado pelo lançamento de dado. Se lanças um número superior ao número de espaços que faltam para alcançar o Troféu, não podes movimentar a figura.

O Real Jogo do Talking Tom e do Amigo (tabuleiro de jogo

3)

Jogadores: 2 ou mais

O que precisas: tabuleiro de jogo 3, 1 figura para cada jogador, 1 dado

Objetivo: ser o primeiro a alcançar o espaço 63

Este jogo é baseado no Jogo Real do Ganso que foi criado durante o período renascentista na Itália, possivelmente por Francesco de Medici, para oferta ao Rei Filipe II de Espanha. O jogo era muito popular e é considerado como sendo o primeiro jogo de tabuleiro comercializado.

Cada jogador escolhe uma figura e coloca-a no primeiro espaço, depois lança o dado. Quem obtiver o maior valor joga primeiro (em caso de empate para o maior valor, esses jogadores lançam novamente o dado quantas vezes forem necessárias). Os jogadores tomam a vez no sentido dos ponteiros do relógio.

No seu turno, o jogador lança o dado e avança a sua figura esse número de espaços. Alguns espaços têm perigos, cada qual com as seguintes regras:

- Espaço do Tom: avança novamente a figura tantos espaços quantos os já obtidos no dado. Se parares novamente num espaço do Tom, avança novamente a figura.
- Espaço da Angela: Foste atraído pela Angela e não consegues deixar de falar com ela. Espera tantas vezes quantas as indicadas no topo do espaço da Angela.
- Espaço do Ben: O Ben vai ajudar-te. Avança para o espaço indicado no topo do espaço do Ben.
- Espaço do Ginger: O Ginger quer que brinques com ele. Recua para o espaço indicado no topo do espaço do Ginger.
- Espaço do Hank: foste apanhado a fazer algo que não era suposto. Recua até ao espaço inicial.

Adicionalmente, se um jogador parar num espaço ocupado por outra figura, essa figura é movida para o espaço de onde o jogador veio (ou seja, trocam de posições).

O vencedor é o jogador que chegue primeiro ao espaço 63. Os jogadores têm de obter número exato no dado para chegarem ao espaço 63. Se o valor obtido for maior, o jogador terá de recuar o número de espaços em excesso.

Exemplo: se um jogador está no espaço 61, é necessário um lançamento de 2 para vencer. Mas se for obtido um 3, o jogador terá de recuar para o espaço 60. Se for obtido um 4, o jogador terá de recuar para o espaço 59, etc. Se o jogador, ao recuar, parar num espaço do Tom, terá de recuar novamente tantos espaços quantos os já obtidos no dado..

Pachisi (tabuleiro de jogo 1)

Jogadores: 2 a 4

O que precisas: tabuleiro de jogo 1, 4 figuras para cada jogador, 1 dado

Objetivo: retirar e fazer voltar todas as figuras para o Castelo tão rapidamente quanto possível

Pachisi é um jogo antigo indiano que foi mais tarde simplificado para o mundo ocidental, sendo agora conhecido como Ludo. Pachisi é tradicionalmente jogado com seis búzios, mas estas regras foram adaptadas para utilizarem um dado.

PREPARAÇÃO

Usa todo o tabuleiro do Ludo (tabuleiro de jogo 1 – cruza com as três colunas de oito espaços em cada braço). Cada jogador retira as figuras correspondentes à cor da seta à frente e coloca-as no Castelo (triângulo central (5)) (outra das tuas figuras). O jogador mais novo começa o jogo, com os jogadores a tomar a vez no sentido dos ponteiros do relógio.

REGRAS

- Todas as figuras começam no Castelo (5) e movimentam-se para fora do Castelo (5) pelo Caminho do Castelo (4) e depois continuam pelo canto exterior, no sentido dos ponteiros do relógio, até voltarem ao Castelo (5) pelo Caminho do Castelo (4) da sua cor.
- Se tiveres um 1, avança 10 espaços, se tiveres qualquer outro número, avança o número de espaços indicado pelo dado.
- Se tiveres um 1 ou 6 no lançamento dos dados, podes avançar a figura que já se encontre em jogo ou colocar outra figura em jogo e depois podes lançar novamente o dado (podes optar por não lançar).
- Se tiveres qualquer outro número, avança no número de espaços indicados pelo dado.
- Podes movimentar figuras para fora do Castelo (5) com qualquer número do primeiro lançamento do jogo, depois disso, só podes colocar novas figuras em jogo quando recebes uma bênção.
- Se duas figuras do mesmo jogador estiverem no mesmo espaço, estas formam um muro. Nenhuma outra figura (nem tuas nem de qualquer outro jogador) pode movimentá-las ou passar por este espaço.
- As Torres (6) são zonas seguras. Só podes ficar numa Torre (6) se esta estiver desocupada; caso contrário, terás de movimentar outra figura.
- 2 figuras de cores diferentes não podem ocupar o mesmo espaço ao mesmo tempo. Se a tua figura ficar num espaço ocupado por uma figura de outro jogador, esta figura é capturada e volta à sua posição inicial no Castelo (5) e só poderá voltar a entrar no jogo com uma bênção.

FINAL DO JOGO

O primeiro jogador a retirar e a fazer regressar todas as figuras ao Castelo ganha.

A Corrida (tabuleiro de jogo 4)

Jogadores: 2 ou mais

O que precisas: tabuleiro de jogo 4, 6 figuras, 1 dado

Objetivo: apostar na figura que cruzará a meta em primeiro lugar

PREPARAÇÃO

Escolhe seis figuras e coloca-as nos espaços iniciais (espaços azuis numerados de 1 a 6). O jogador mais novo começa o jogo, com o jogo a continuar no sentido dos ponteiros do relógio.

REGRAS

- Cada jogador aposta numa das figuras colocadas nos espaços numerados de 1 a 6. Isto significa que apostas no número que acreditas que será lançado mais vezes durante o jogo.
- Podes apostar em qualquer altura durante a corrida até uma das figuras alcançar o último espaço antes da linha da meta.
- Na tua vez, lança o dado e movimenta a figura, no espaço com o número lançado pelo dado, um espaço.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando três figuras atravessarem a linha de meta (a linha tracejada no final dos espaços brancos). Quando uma figura cruza a meta, passa para o pódio – a primeira figura a chegar é colocada na coluna “1” e assim sucessivamente. Se uma figura já tiver terminado a corrida e o seu número sair no dado, o mesmo jogador lança novamente o dado até que saia um número das restantes figuras ainda em jogo.

Quando forem conhecidos os três primeiros, são atribuídos pontos aos jogadores – três por apostar na figura que ganhou, depois pela figura que terminou em segundo e um pela figura que terminou em terceiro. Se um jogador apostou numa figura que não cruzou a meta, perde um ponto.

Mens erger je niet (spelbord nr. 1)

Aantal spelers: van 2 tot 4

U heeft nodig: spelbord nr. 1, 4 dezelfde figuren voor elke speler, 1 dobbelsteen

Doel van het spel: als eerste met alle 4 figuren het speelveld afleggen

Het spel 'Mens erger je niet' is gebaseerd op een eeuwenoud Indiaas bordspel Pachisi.

BEGIN VAN HET SPEL

Iedere speler kiest een kleur voor de figuren, waar hij mee gaat spelen en zet de gekozen figuren op de daarvoor bestemde plaatsen op de binnenplaats (1)) (zie de afbeelding op het deksel). Iedere speler gooit de dobbelsteen één keer: de speler die het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen (bij gelijkspel gooien de twee spelers nog een keer). Het spel wordt gespeeld met de klok mee, de figuren bewegen zich ook in die richting over het bord. Als er vier spelers zijn, kunnen ook twee teams van twee spelers gevormd worden. Er wordt alleen gespeeld op het centrale deel van het spelbord, aangegeven met het zwarte kruis (2).

SPELREGELS

Als een speler aan de beurt is, gooit hij de dobbelsteen en verplaatst zijn figuur zoveel plaatsen verder als hij ogen heeft gegooid.

De speler die aan de beurt is en zijn figuren nog op de binnenplaats heeft, gooit de dobbelsteen (net zolang totdat hij 6 gooit, maar niet meer dan 3x achter elkaar).

- Als hij 6 gooit zet hij zijn figuur op het startvak (3) van zijn gekozen kleur. Nu mag hij nog een keer gooien en verplaatst nu zijn figuur zoveel plaatsen met de klok mee als hij ogen heeft gegooid (als hij opnieuw 6 gooit mag hij kiezen - nog een figuur op het startvak plaatsen of de figuur die al onderweg is 6 plaatsen verder zetten. In beide gevallen mag de speler nog een keer gooien).
- Als de speler na drie keer gooien geen 6 heeft gegooid, is de volgende speler aan de beurt.

- Als een speler aan de beurt is die al een figuur buiten de binnenplaats heeft, gooit hij de dobbelsteen en verplaatst zijn figuur zoveel vakken verder als hij ogen heeft gegooid.
- 2 figuren kunnen zich niet tegelijkertijd op eenzelfde vak bevinden. Als tijdens het spel een figuur op een veld komt, dat al bezet is door een tegenspeler, moet deze zijn figuur terug plaatsen op zijn binnenplaats.
- Het springen over eigen figuren is niet toegestaan; in dit geval mag de speler zijn achterste figuurtje niet verplaatsen.
- Als een speler met een figuurtje helemaal is rondgegaan, gaat hij op de Kasteelweg (4) verder. Figuurtjes op de Kasteelweg mogen niet worden overgesprongen en voor de Kasteelweg (5) moet een aantal ogen worden gegooid als nodig om de figuur verder te plaatsen; bijvoorbeeld, als een figuur nog 3 velden heeft tot het einde, moet de speler 3 ogen gooien of minder. Als het aantal ogen hoger is, kan het figuurtje niet verder.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle spelers, behalve de laatste, al hun figuurtjes in het kasteel hebben. De verliezer is degene, die als laatste hier niet in slaagt.

Friends en Teleports (spelbord nr. 2)

Aantal spelers: 2 of meer

U heeft nodig: spelbord nr. 2, 1 figuur voor elke speler, 1 dobbelsteen

Doel van het spel: als eerste de Trofee bereiken (vak nummer 100)

Het spel Friends en Teleports (Slangen en Ladders) is gebaseerd op het oude Indische spel Gyan Chauper.

BEGIN VAN HET SPEL

Elke speler kiest zijn figuurtje en plaatst deze op vak nummer 1. De jongste speler begint. Als een speler aan de beurt is, gooit hij de dobbelsteen en verplaatst zijn figuurtje zoveel vakken verder als hij ogen heeft gegooid. Het spel

wordt met de klok mee gespeeld, de figuren bewegen zich ook in die richting over het bord.

SPELREGELS

- Wie op een vak komt, waar Talking Tom en zijn vrienden afgebeeld zijn en dat met een pijltje verbonden is met een ander vak, verplaatst de figuur zich via het pijltje naar het vak, waarnaar gewezen wordt.
- Wie op een vak komt, waar Teleport (cirkels) aangegeven is en dat met een pijltje verbonden is met een ander vak, verplaatst de figuur zich via het pijltje naar beneden tot het vak, waarnaar gewezen wordt.
- De speler die het vak van de trofee (vak 100) bereikt is de winnaar.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de eerste speler met een nauwkeurige worp op het vak van de Trofee (vak nummer 100) terechtkomt. Als het aantal ogen op de dobbelsteen hoger is dan het aantal overgebleven vakken tot de Trofee, blijft het figuurtje op zijn plaats.

Het Koningsspel van Talking Tom en zijn vrienden (spelbord nr. 3)

Aantal spelers: 2 of meer

U heeft nodig: spelbord nr. 3, 1 figuur voor elke speler, 1 dobbelsteen

Doel van het spel: als eerste op vak 63 te komen

Dit spel is gebaseerd op Ganzenbord, dat in Italië werd ontwikkeld tijdens de renaissance. Francesco de Medici zou tijdens zijn bewind een ganzenbord als geschenk aangeboden hebben aan koning Filips II van Spanje. Het spel was erg populair en wordt beschouwd als het eerste commerciële bordspel.

Elke speler kiest zijn figuurtje, plaatst dit op het startvak en gooit vervolgens met de dobbelsteen. Wie hierbij het hoogste aantal ogen gooit, begint (bij gelijkspel gooien de betrokken spelers nogmaals). Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

Als het jouw beurt is, werp je de dobbelsteen

en ga je evenveel vakken vooruit. Sommige vakken hebben een speciale betekenis:

- Het vak van Tom: ga evenveel vakken verder als het aantal ogen dat je geworpen hebt.
- Als je opnieuw op Toms vak belandt, ga je nogmaals verder.
- Het vak van Angela: Angela charmeert de speler die met haar aan de praat raakt. Sla evenveel beurten over als aangegeven op dit vak boven.
- Het vak van Ben: Ben zal de speler helpen. De speler mag verder naar het vak, aangegeven op dit vak boven.
- Het vak van Ginger: De speler speelt met Ginger. Hij moet terug naar het vak, aangegeven op dit vak boven.
- Het vak van Hank: je bent betrapt op iets wat niet mocht. Ga terug naar het startvak.

Als je belandt op een vak dat reeds bezet is door een ander figuurtje, moet dat figuurtje teruggaan naar het vak waar jij vandaan kwam (m.a.w. de figuurtjes wisselen van positie).

De winnaar is de speler die als eerste vak 63 bereikt. Spelers moeten het exacte aantal ogen gooien om tot bij vak 63 te komen. Als het aantal ogen hoger is, moet de speler het teveel aan ogen terugkeren.

Voorbeeld: als een speler op vak 61 staat, moet hij twee gooien om te winnen. Maar als hij drie gooit, moet de speler één vak teruggaan tot vak 60. Als hij vier gooit, moet hij twee vakken teruggaan tot vak 5, enz. Als een speler op deze manier op Toms vak terechtkomt, moet hij hetzelfde aantal ogen achteruit gaan.

Pachisi (spelbord nr. 1)

Aantal spelers: van 2 tot 4

U heeft nodig: spelbord nr. 1, 4 figuren voor elke speler, 1 dobbelsteen

Doel van het spel: zo snel mogelijk alle figuren terug te brengen in het kasteel

Pachisi is een eeuwenoud Indiaas spel dat vereenvoudigd werd toen het zijn intrede deed in de westerse wereld, en nu bekend staat als 'Mens erger je niet'. Traditioneel wordt Pachisi gespeeld met zes schelpen, maar wij geven de regels voor het spel met een dobbelsteen.

BEGIN VAN HET SPEL

Het spel wordt gespeeld op het hele spelbord nr. 1 dat bedoeld is voor 'Mens erger je niet' (elke tak van de weg heeft drie rijen met ieder acht vakken). Elke speler kiest de kleur voor zijn figuren, afhankelijk van de kleur van het pijltje ernaast. De spelers plaatsen hun figuurtjes in het kasteel ((5) de centrale driehoek) (zie de afbeelding aan de binnenzijde van de omslag). De jongste speler mag beginnen, het spel wordt met de klok mee gespeeld.

SPELREGELS

- Alle figuren starten in het kasteel (5) en gaan verder, het kasteel uit over de kasteelweg (4) met de kleur van de speler en vervolgen hun weg langs de buitenrand met de klok mee om uiteindelijk weer terug te keren op het kasteel (5) via de kasteelweg (4) met de kleur van de speler.
- Als de speler met de dobbelsteen een 1 gooit, gaat hij 10 vakken verder, anders zoveel vakken als aangegeven op de dobbelsteen.
- Als de speler met de dobbelsteen een 1 of een 6 gooit, krijgt hij een bonus; hij kan zijn figuur verplaatsen of een nieuwe figuur inbrengen en mag dan nog een keer gooien (hij kan beslissen of hij nog een keer zal gooien).
- Als de speler elk ander nummer gooit, mag hij zoveel plaatsen verder als hij ogen gooit.
- De figuurtjes mag de speler al bij de eerste worp uit het kasteel (5) verplaatsen met ieder aantal ogen. Bij de volgende beurten kan dit alleen als de speler een bonus krijgt.
- Als een speler twee figuren op hetzelfde vak pootst, vormen deze een muur. Geen enkele andere figuur (noch van jou, noch van andere spelers) kan voorbij dit vak.
- Torenvakjes (6) zijn veilige zones. Op dit vak kan een speler alleen een figuur plaatsen als deze leeg zijn, zoniet moet hij een andere figuur verplaatsen.
- 2 verschillende figuren kunnen zich niet tegelijkertijd op hetzelfde vak. Als dus tijdens het spel een figuur op een vak komt dat al bezet is door een tegenspeler, moet deze zijn figuur terugbrengen naar de beginpositie en het spel opnieuw beginnen, vanaf het kasteel (5).

EINDE VAN HET SPEL

De winnaar is diegene die als eerste al zijn figuren terug heeft doen keren in het kasteel.

De Race (spelbord nr. 4)

Aantal spelers: 2 of meer

U heeft nodig: spelbord nr. 4, 6 figuren, 1 dobbelsteen

Doe van het spel: gokken op de winnende figuur aan de finish

BEGIN VAN HET SPEL

Kies zes figuurtjes en zet ze op de startvakken (blauwe vakken met ogen van 1 tot 6). De jongste speler mag beginnen, het spel wordt met de klok mee gespeeld.

SPELREGELS

- Elke speler gokt op een figuur op één van de vakken met de cijfers van 1 tot 6. Hiermee gokt de speler op een gekozen nummer, waarvan hij denkt dat die het meest zal worden geworpen met de dobbelsteen.
- Hij kan op elk moment van het spel gokken, totdat om het even welke figuur op het vak voor finishlijn komt.
- Als de speler aan de beurt is, gooit hij de dobbelsteen en verplaatst de figuur met het aantal ogen op de dobbelsteen in deze rij een vakje verder.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de eerste drie figuurtjes over de finish zijn (de stippellijn aan het einde van de witte vakjes). Als er een figuurtje over de finish gaat, zet je het op het erepodium – het eerste figuurtje op de plaats, aangeduid met "1" enzovoort. Als een figuurtje de race al heeft uitgelopen en zijn getal gegooid wordt, gooit dezelfde speler opnieuw met de dobbelsteen, totdat hij een nummer gooit van een figuur, die nog in het spel is.

Als de drie winnaars bekend zijn, krijgen de spelers punten, drie, als ze de winnaar juist gegokt hebben, twee voor de tweede plaats, en één voor de derde plaats. Als een speler gegokt heeft op een figuur dat niet aan de finish is gekomen, verliest hij een punt.

Człowieku nie irytuj się (plansza nr 1)

Liczba graczy: od 2 do 4

Potrzebujemy: planszę do gry nr 1, 4 jednako-
we pionki dla każdego gracza, 1 kostkę

Cel gry: Jako pierwszy ukończyć trasę wszyst-
kimi 4 pionkami

Gra Człowieku nie irytuj się opiera się na starej
hinduskiej grze Pachisi.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz wybiera kolor pionków, którymi
będzie grał i wybrane pionki stawia w odpow-
iednie miejsca na podwórku (1)) (patrz zdjęcie
na wewnętrznej stronie okładki). Każdy gracz
rzuca kostką jeden raz: gracz, który wyrzuca
najwyższą liczbę oczek rozpoczyna grę (jeśli
dwóch graczy rzuciło tak samo, ponownie
rzucają kostką). Gra przebiega dalej w kierunku
wskaźówek zegara, tak samo przesuwają się
pionki na planszy. Jeśli w grze bierze udział
czworo graczy, można zagrać drużynowo, po
dwóch graczy w każdej drużynie. Gra rozgrywa-
na jest tylko na polach zaznaczonych czarnym
krzyżem (2).

ZASADY GRY:

Kiedy gracz ma ruch, rzuca kostką i przesuwa
swój pionek o liczbę miejsc równą liczbie oczek
na kostce.

Gracz, który ma ruch i ma swoje pionki na
podwórku, rzuca kostką (dopóki nie wyrzuci 6,
jednak nie więcej niż 3 razy w jednej rundzie):

- Jeśli wyrzuci 6, stawia jeden pionek w punk-
cie startowym (3) wybranego koloru. W tym
przypadku, rzuca kostką ponownie i prze-
suwa pionek w kierunku ruchu wskaźówek
zegara o tyle miejsc, ile pokazuje liczba
oczek na kostce (jeśli ponownie wyrzuci 6,
ma wybór - może postawić kolejny pionek
na miejscu startowym lub o 6 miejsc prze-
nieść pionek, który jest już w drodze. W obu
przypadkach gracz ponownie rzuca kostką).
- Jeśli gracz we wszystkich trzech próbach
nie wyrzucił 6, grę Przeskakiwanie własnych
pionków po jego prawej stronie.

- Kiedy gracz ma ruch, a jego pionek znajduje
się już poza podwórkiem, rzuca kostką i
przestawia swój pionek o tyle miejsc, ile
pokazuje liczba oczek na kostce.
- 2 pionki nie mogą jednocześnie stać na tym
samym polu. Jeśli podczas gry pionek zatr-
zyma się na polu, które jest już zajęte przez
pionek przeciwnika, przeciwnik musi swój
pionek cofnąć na swoje podwórko.
- Przeskakiwanie własnych pionków nie jest
dozwolone; w tym przypadku, gracz nie
może przesunąć do przodu swojego pionka,
który znajduje się tyłu.
- Kiedy gracz przejedzie pionkiem naokoło,
przesuwa go na ścieżkę zamkową (4).
Pionków na ścieżce zamkowej nie można
przeskakiwać i aby wejść do zamku (5),
należy wyrzucić dokładną liczbę, aby móc
się przesunąć; na przykład, jeśli pionkowi
brakuje 3 miejsca, aby zakończyć wędrówkę,
gracz musi wyrzucić kostkę 3 oczka lub
mniej. Jeśli liczba jest większa, nie może
przesunąć pionka do przodu.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy pionki wszystkich graczy, z
wyjątkiem ostatniego, dotrą do zamku. Prze-
grywa ten, któremu się to nie udało.

Przyjaciele i Teleporty (plansza nr 2)

Liczba graczy: 2 lub więcej

Potrzebujemy: planszę nr 2, 1 pionek dla ka-
dego gracza, 1 kostkę

Cel gry: jako pierwszy dotrzeć do Pucharu (pole
nr 100)

Przyjaciele i Teleporty (Węże i Drabiny) to gra
opierająca się na starożytnej hinduskiej grze
Gyan Chauper.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go
w polu numer 1. Najmłodszy gracz zaczyna.
W swojej turze, gracz rzuca kostką i porusza
pionek w przód o tyle pól, ile wskazuje kostka.
Gracze grają dalej w kierunku wskaźówek zega-

ra, a pionki na planszy przesuwają w kierunku numerów.

ZASADY GRY:

- Każdy, kto zatrzyma się na polu, na którym znajduje się Talking Tom i Przyjaciele i jest połączone strzałką z innym polem, przesuwa pionek w góre wzdłuż strzałki, na wskazane pole.
- Każdy, kto kończy swój ruch na polu Teleportu (kółka), które jest strzałką połączoną z innym polem, przesuwa pionek w dół wzdłuż strzałki, na wskazane pole.
- Gracz, który pierwszy dotrze do pola z pucharem (numer 100), wygrywa.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy pierwszy gracz wyląduje na pucharze precyzyjnym rzutem kostką (pole numer 100). Jeżeli liczba oczek na kostce jest wyższa niż liczba pól do pucharu, pionek pozostaje na swoim miejscu.

Królewska gra o Talking Tome i Przyjaciołach (plansza nr 3)

Liczba graczy: 2 lub więcej

Potrzebujemy: planszę nr 3, 1 pionek dla każdego gracza, 1 kostkę

Cel gry: jako pierwszy wylądować na polu 63
Gra ta opiera się na Królewskiej Grze o Gęsi, która została stworzona we Włoszech, w epoce renesansu, prawdopodobnie przez Francesco I de' Medici, jako podarunek dla króla Hiszpanii, Filipa Drugiego. W swoim czasie gra ta była bardzo popularna i uważana jest dzisiaj za pierwszą komercyjną grę planszową.

Każdy gracz wybiera swoją figurkę i umieszcza ją na polu startowym. Następnie każdy z graczy rzuca kostką. Ten, kto wyrzuci najwięcej, zaczyna grę (jeśli jest remis, gracze remisujący rzucają jeszcze raz i porównują swoje wyniki, powtarzając rzut, aż pierwszy gracz zostanie ustalony). Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze, gracz rzuca kostką i przesuwa swoją figurkę w przód o tyle pól ile pokazuje kostka.

Niektóre pola zawierają przygody, opisane zasadami poniżej:

- Pole Toma: Rusz się jeszcze raz o tyle samo pól, ile pokazuje kostka. Jeśli znów zakończysz ruch na polu Toma, rusz się jeszcze raz.
- Pole Angeli: Jesteś pod urokiem Angeli i chcesz z nią porozmawiać. Musisz poczekać tyle tur, ile pokazuje pole.
- Pole Bena: Ben chętnie Ci pomoże. Przesuń się w przód, na pole o numerze wskazanym na polu Bena.
- Pole Ginger: Musisz pobawić się z Ginger. Przesuń się w tył na pole o numerze wskazanym na polu Ginger.
- Pole Hanka: Przeskrobałeś coś, dobrze wiemy co! Wracasz na start.

Jeśli figurka gracza skończy swój ruch na polu zajętym już przez inną figurkę, ta figurka przenosi się na miejsce, z którego zaczął swoich ruch obecny gracz (innymi słowy, figurki zamieniają się miejscami).

Zwycięża gracz, który pierwszy zakończy swój ruch na polu numer 63. Jeżeli zakończyć ruch na tym polu, potrzebny jest ruch (rzut kostką), który pozwala na przesunięcie figurki dokładnie na pole 63 (a nie dalej). Jeżeli kostka pokazuje więcej, nadmiarowy ruch zamieniany jest na ruch w tył (figurka porusza się do tyłu, zamiast do przodu).

Przykład: Jeżeli gracz jest na polu 61, wynik 2 na kostce zapewnia zwycięstwo. Ale jeśli na kostce wyrzucono 3 gracz musi cofnąć się o jedno pole, na pole 60. Jeżeli wypadło 4, gracz musi cofnąć się o dwa pola, do pola 59, i tak dalej. Jeżeli w wyniku ruchu w tył, gracz zakończy ruch na polu Toma, ruch do tyłu (o tyle samo pól) jest powtarzany.

Pachisi (plansza nr 1)

Liczba graczy: od 2 do 4

Potrzebujemy: planszę nr 1, 4 pionki dla każdego gracza, 1 kostkę

Cel gry: jak najszybciej przenieść swoje pionki z zamku z powrotem do zamku

Pachisi to starożytna hinduska gra. Po drodze do świata Zachodu, została uproszczona i teraz znana jest jako Ludo lub Człowieku nie irytuj się. W Pachisi tradycyjnie gra się sześcioma

muszelkami, które określają o ile pół można poruszyć pionek, jednak w tej wersji przedstawiamy zasady dla gry kostką.

Przygotowanie

Gra rozgrywana jest na całej planszy nr 1, która jest przeznaczona do Człowieku nie irytuj się (każdy odcinek drogi składa się z trzech kolumn, ośmiu pól). Każdy gracz wybiera kolor swoich pionków, w zależności od koloru strzałki, która znajduje się obok niego. Gracze stawiają swoje pionki na polu zamku (5) (trójkąt w środku) (patrz zdjęcie na wewnętrznej stronie okładki). Rozpoczyna najmłodszy gracz, gra toczy się dalej w kierunku ruchu wskaźówek zegara.

ZASADY GRY:

- Wszystkie pionki zaczynają na polu zamku (5) i przesuwają się w przód po drodze zamkowej (4) w kolorze gracza i poruszają się dalej wzduż zewnętrznej krawędzi w kierunku ruchu wskaźówek zegara, dopóki nie powrócią na drogę zamkową (4) w kolorze gracza do zamku (5).
- Jeśli gracz wyrzuci na kostce 1, przesuwa się o dziesięć pól do przodu, w innym przypadku tyle, ile pokazuje kostka.
- Jeśli gracz wyrzuci na kostce 1 lub 6, jest nagrodzony; przesuwa się lub wprowadza do gry nowy pionek, a następnie może rzucić jeszcze raz (decyduje się, czy będzie ponownie rzucił).
- Jeśli gracz wyrzuci inną liczbę, przesuwa się o tyle pól ile wynosi liczba oczek na kostce.
- W pierwszym rzucie gracz może przesunąć pionki z zamku (5) wyrzucając dowolną liczbę oczek, ale w następnych rzutach tylko wtedy, gdy dostaje nagrodę.
- Jeśli jeden z pionków gracza zakończy ruch na polu, na którym już stoi inny pionek tego samego gracza, tworzą one mur. Żaden inny pionek (własny lub innych graczy) nie może zakończyć ruchu na tym polu, lub przejść przez nie.
- Wieże (6) są strefami bezpieczeństwa. Gracz może zatrzymać na nich swój pionek tylko wtedy, gdy są puste, w innym przypadku przesuwa inny pionek.
- 2 różne pionki nie mogą w tym samym czasie stać na tym samym polu. Tak więc,

jeśli pionek zatrzyma się na miejscu, które jest już zajęte przez pionek przeciwnika, przeciwnik musi swój pionek cofnąć do pozycji wyjściowej i zacząć grę od początku, od zamku (5).

KONIEC GRY

Zwycięzcą jest ten, który jako pierwszy przenesie swoje pionki z zamku z powrotem do zamku.

Wyścig (plansza nr 4)

Liczba graczy: 2 lub więcej

Potrzebujemy: planszę nr 4, 6 pionków, 1 kostkę

Cel gry: obstawić zwycięski pionek, który dojdzie do mety

PRZYGOTOWANIE

Wybrać sześć pionków i postawić je w pozycji startowej (niebieskie pola o liczbie kropiek od 1 do 6). Rozpoczyna najmłodszy gracz, gra toczy się dalej w kierunku ruchu wskaźówek zegara.

ZASADY GRY:

- Każdy gracz obstawia jeden pionek, stojący na polach o numerach od 1 do 6. W ten sposób gracz obstawia wybraną liczbę, co do której uważa, że w czasie gry najczęściej pokaże się na kostce.
- Obstawiać można w każdym momencie w trakcie gry, do chwili aż któryś z pionków dojdzie do pola przed linią mety.
- Kiedy gracz ma ruch, rzuci kostką i przesuwa pionek, którego liczba oczek widoczna jest na kostce, o jedno pole do przodu.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy pierwsze trzy pionki przekroczą linię mety (kropkowana linia na końcu białych pól). Kiedy pionek miją linię mety, należy przenieść go na podium – pierwszy pionek na pole z numerem 1, itd. Jeśli pionek ukończył już wyścig, a na kostce wypadł numer jego toru, należy rzucić kostką jeszcze raz, tak długo, aż wskaże ona tor pionka, który jeszcze nie dotarł do mety.

Gdy trzej zwycięzcy są już znani, gracze otrzymują punkty; trzy punkty za dokonanie celnego obstawienia pierwszego miejsca, dwa punkty,

gdy obstawiony pionek dotrze do mety jako drugi, jeden punkt, gdy obstawiony pionek dotrze do mety jako trzeci. Jeśli gracz obstawił

pionek, który nie stanął w wyścigu na podium, traci jeden punkt.

Best Classical Games for Children



Človek ne jezi se (igralna plošča št. 1)

Št. igralcev: od 2 do 4

Potrebujete: igralno ploščo št. 1, 4 enake figure za vsakega igralca, 1 kocko

Cilj igre: prvi končati pot z vsemi 4 figurami

Igra Človek ne jezi se je osnovana na starodavni indijski igri Pačizi.

ZAČETEK IGRE

Vsak igralec izbere barvo figur, s katerimi bo igral, in postavi izbrane figure na ustrezná mesta na dvorišču (polja blizu izbrane barve (1)) (glejte sliko na notranji strani platnice). Vsak igralec po enkrat vrže kocko: igralec, ki vrže najvišjo številko, začne igro (če sta dva igralca izenačena, ponovno mečeta kocko.) Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca, enako se premikajo tudi figure na igralni plošči. Če igrajo širje igralci, lahko ustvarite tudi dve ekipi z dvema igralcema. Igrate samo na osrednjem delu igralne plošče, ki je označena s črnim križem (2).

PRAVILA:

Ko je igralec na potezi, vrže kocko in prestavi svojo figurico naprej za število polj, enako številu na kocki.

Igralec, ki je na vrsti in ima svoje figure na dvorišču, meče kocko (dokler ne vrže 6, ampak največ 3x v enem krogu):

- Če vrže 6, postavi eno figuro na začetno mesto (3) izbrane barve. V tem primeru vrže kocko še enkrat in premakne figuro v smeri urinega kazalca za toliko mest, kolikor števil prikazuje kocka (če ponovno vrže 6 lahko izbira – na začetno mesto postavi še eno figuro ali pa za 6 mest premakne figuro, ki je že na poti. V obeh primerih igralec ponovno vrže kocko).
- Če igralec v vseh treh poskusih ni vrgel 6, igro nadaljuje naslednji igralec.

- Ko je igralec na potezi in ima svojo figuro že izven dvorišča, vrže kocko in prestavi svojo figurico za število polj, enako številu na kocki.
- 2 figurici se ne moreta istočasno nahajati na istem polju. Če se med igro figura ustavi na polju, ki je že zasedeno z nasprotnikovo figurico, mora nasprotnik svojo figurico vrniti na svoje dvorišče.
- Preskakovanje lastnih figur ni dovoljeno; v tem primeru igralec ne sme premakniti naprej svoje figurice, ki je zada.
- Ko igralec s figurico pride naokoli, jo premakne na grajsko pot (4). Figuric na grajski poti ne sme preskakovati in za pot v grad (5) mora vreči točno število, da lahko nadaljuje premik; na primer, če figuri manjkajo 3 mesta, da zaključi pot, mora igralec vreči kocko s številom 3 ali manj. Če je število višje, ne more premakniti figurice naprej.

KONEC IGRE

Igre je konec, ko vsi igralci razen zadnjega vse svoje figurice spravijo v grad. Poraženec je tisti, ki mu to ne uspe.

Prijatelji in teleporti (igralna plošča št. 2)

Št. igralcev: 2 ali več

Potrebujete: igralno ploščo št. 2, 1 figuro za vsakega igralca, 1 kocko

Cilj igre: prvi doseči Trofejo (polje številka 100)

Igra Prijatelji in teleporti (Kače in lestve) je nastala po starodavni indijski igri Gyan Chauper.

ZAČETEK IGRE

Vsak igralec izbere svojo figuro in jo položi na polje številka 1. Prvi igra najmlajši igralec. Ko je igralec na potezi, vrže kocko in prestavi svojo figurico za število polj, enako številu na kocki. Igro igralci nadaljujejo v smeri urinega kazalca, figure na igralni plošči pa premikajo v smeri številk.

PRAVILA

- Kdor se ustavi na polju, kjer so narisani Talking Tom in prijatelji, in ki se s puščico povezuje z drugim poljem, figuro pomakne navzgor po puščici do polja, kamor kaže.
- Kdor se ustavi na polju, kjer je Teleport (krogci), in ki se s puščico povezuje z drugim poljem, figuro pomakne navzdol po puščici do polja, kamor kaže.
- Igralec, ki pristane na trofeji (polju številka 100), je zmagovalec.

KONEC IGRE

Igre je konec, ko prvi igralec pristane na trofeji z natančnim metom kocke (polju številka 100). Če je število na kocki više, kot je število preostalih polj do Trofeje, figurica ostane na mestu.

Kraljevska igra Talking Toma in prijateljev (igralna plošča št. 3)

Št. igralcev: 2 ali več

Potrebujete: igralno ploščo št. 3, 1 figuro za vsakega igralca, 1 kocko

Cilj igre: prvi pristati na polju 63

Ta igra je osnovana na Kraljevi igri gosi, ki je nastala med renesanso v Italiji. Možno je celo, da jo je Francesco I. de Medici kot darilo poklonil španskemu kralju Filipu II. Igra je bila zelo priljubljena in danes velja za prvo komercialno namizno igro.

Vsek igralec izbere svojo figuro in jo postavi na prvo polje ter vrže kocko. Kdor vrže najvišje število, igra prvi. Če več igralcev vrže najvišje število, ponovijo met. Igra teče v smeri urinega kazalca.

Ko ste na potezi, vrzite kocko in se premaknite za toliko polj naprej. Nekatera polja imajo posebne funkcije:

- Tomovo polje: še enkrat se premaknite za enako število polj. Če spet pristanete na Tomovem polju, se znova premaknite naprej.
- Angelino polje: Angela igralca očara in z njim se zaplete v pogovor. Preskočiti mora toliko potez, kot je zapisano na tem polju zgoraj.
- Benovo polje: Ben bo igralcu pomagal. Igralec se bo premaknil naprej na polje, ki je navedeno na tem polju zgoraj.

- Gingerjevo polje: Igralec se igra z Gingerjem. Premakniti se mora nazaj na polje, ki je navedeno na tem polju zgoraj.
- Hankovo polje: Igralec je naredil napako. Vrniti se mora na začetek.

Če igralec pristane na polju, kjer je že figura drugega igralca, prestavi to figuro na svoje izvorno polje (figuri zamenjata položaj).

KONEC IGRE:

Zmaga prvi igralec, ki doseže polje 63. Vreči mora natanko toliko, kolikor potrebuje, da pride na to polje, sicer se mora premakniti nazaj za toliko polj, za kolikor je številka na kocki večja od potrebnega števila polj.

Primer: če je figura na polju 61, mora igralec za zmago vreči 2, vrže pa 3. Zato se mora premakniti za eno polje nazaj – torej na polje 60. Če vrže številko 4, pa se mora premakniti na polje 59 itd. Če pri tem premiku pride na Tomovo polje, se mora znova premakniti za toliko polj nazaj.

Pačizi (igralna plošča št. 1)

Št. igralcev: od 2 do 4

Potrebujete: igralno ploščo št. 1, 4 figure za vsakega igralca, 1 kocko

Cilj igre: čimprej pripeljati svoje figure z gradu nazaj v grad

Pačizi je starodavna indijska igra, ki so jo kasneje poenostavili, ko so jo prenesli na Zahod, kjer jo poznamo kot Ludo ali Človek ne jezi se. Tradicionalno se Pačizi igra s šestimi školjkami, vendar tu navajamo pravila za igro s kocko.

ZAČETEK IGRE

Igra se na celotni igralni plošči št. 1, ki je namenjena za Človek ne jezi se (vsek krak poti ima po tri kolone, osem polj). Vsak igralec izbere svoje barve figur, glede na barvo puščice, ki je ob njem. Igralci svoje figurice postavijo v grad ((5) sredinski trikotnik) (glejte sliko na notranji strani platnice). Začne najmlajši igralec, igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

PRAVILA

- Vse figure začnejo v gradu (5) in se premaknijo najprej, ven po grajski poti (4) v barvi igralca in nadaljujejo po zunanjem robu v smeri urinega kazalca, vse dokler se ponov-

no ne vrnejo nazaj na grajsko pot (4) v barvi igralca do gradu (5).

- Če igralec vrže kocko s številom 1, se premakne za deset polj naprej, sicer pa toliko, kot kaže kocka.
- Če igralec vrže kocko s številom 1 ali 6, je nagrajen; premakne se ali da v igro novo figuro in potem lahko meče še enkrat (odloči se, če bo ponovno metal).
- Če igralec vrže katerokoli drugo številko, gre naprej za toliko polj, kot kaže kocka.
- Figurice lahko igralec s prvim metom premakne z gradu (5) s katero koli številko, v naslednjih metih pa samo, če dobi igralec nagrado.
- Če igralec postavi dve svoji figurice na isto polje, s tem postavita figuri zid. Nobena figura (niti igralčeva niti nasprotnikova) ne more čez to polje.
- Stolpi (6) so varna polja. Nanje igralec lahko postavi svojo figurico le, če so prazna, v družnem primeru premakne drugo figuro.
- 2 različni figurici se ne moreta istočasno nahajati na istem polju. Torej, če se med igro figura ustavi na mestu, ki je že zasedeno z nasprotnikovo figure, mora nasprotnik svojo figurico vrniti v začetni položaj in začeti igro od začetka, z gradu (5).

KONEC IGRE

Zmagovalec je tisti, ki prvi pripelje svoje figure z gradu nazaj v grad.

Dirka (igralna plošča št. 4)

Št. igralcev: 2 ali več

Potrebujete: igralno ploščo št. 4, 6 figur, 1 kocko

Najbolje klasične igre za djecu

Čovječe ne ljuti se (ploča za igru br. 1)

Br. igrača: od 2 do 4

Potrebno vam je: ploča za igru br. 1, 4 iste figure za svakog igrača, 1 kocka

Cilj igre: prvi završiti put sa sve 4 figure

Cilj igre: staviti na zmagovalno figuro, ki bo prišla do cilja

ZAČETEK IGRE

Izberite šest figuric in jih postavite na začetne položaje (modra polja s številom pik od 1 do 6). Začne najmlajši igralec, igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca.

PRAVILA

- Vsak igralec stavi na eno figuro, ki stoji na poljih s številkami od 1 do 6. S tem igralec stavi na izbrano število, za katero meni, da se bo med igro največkrat prikazala na kocki.
- Stavi lahko kadarkoli tekom igre, dokler katerakoli figura ne pride do polja pred ciljno črto.
- Ko je igralec na potezi, vrže kocko in prestavi figuro, katere število pik je prikazano na kocki in tej vrstici, za eno polje naprej.

KONEC IGRE

Igre je konec, ko tri figure pridejo čez cilj (črtkana črta na koncu belih polj). Ko pride figura čez cilj, jo postavite na zmagovalne stopničke – prva pride na polje, označeno z "1" itd. Če je figura že na cilju in pada njena številka, isti igralec še enkrat meče kocko, dokler ne dobi številke za figuro, ki je še v igri.

Ko so znani vsi trije zmagovalci, dobijo igralci točke; tri, če so stavili na zmagovalca, dve za drugo-uvrščeno figuro in eno za tretje mesto. Če je igralec stavljal na figuro, ki ni prišla čez cilj, izgubi eno točko.



Igra Čovječe ne ljuti se temelji na drevnoj indijskoj igri Pachisi.

POČETAK IGRE

Svaki igrač odabire boju figura kojima ćeigrati te postavlja odabrane figure na odgovarajuće mjesto na Dvorištu (pogledajte sliku na unutarnjoj strani omota). Svaki igrač jednom bacu kocku: igrač koji baci najveći broj započinje igru

(ako su dva igrača izjednačena, ponovo bacaju kocku). Igra se nastavlja u smjeru kretanja kazaljke na satu, a tako se pomicu i figure na ploči za igru. Ako igraju četiri igrača, možete napraviti dva tima s po dva igrača. Upotrebljavate samo središnja područja, označena crnim križem (2).

PRAVILA:

Kada je igrač na redu, baca kocku i pomici svoju figuru naprijed za broj polja jednak broju na kocki.

Igrač koji je na redu i čije se figure nalaze na Dvorištu, baca kocku (dok ne dobije 6, ali najviše 3 puta u jednom krugu):

- Ako baci 6, postavlja jednu figuru na početno mjesto (3) odabранe boje. U tom slučaju, baca kocku još jednom i pomici figuru u smjeru kretanja kazaljke na satu za onoliko mjesta koliko pokazuje broj na kocki (ako ponovo dobije 6 može birati – na početno mjesto postaviti još jednu figuru ili za 6 mjesta pomaknuti figuru koja je već na putu. U oba slučaja igrač ponovo baca kocku).
- Ako igrač u sva tri pokušaja nije dobio 6, igru nastavlja sljedeći igrač.
- Kada je igrač na redu i već ima figuru izvan Dvorišta, baca kocku i pomici svoju figuru naprijed za broj polja jednak broju na kocki.
- 2 figure ne mogu se istovremeno nalaziti na istom polju. Ako se tijekom igre figura zaustavi na polju koje već zauzeto figurom suparnika, suparnik mora svoju figuru vratiti na svoje Dvorište.
- Preskakanje vlastitih figura nije dozvoljeno; u tom slučaju igrač ne smije pomaknuti naprijed svoju figuru koja se nalazi straga.
- Kad igrač s figurom završi putovanje po igračoj ploči, pomici je na dvorski put (4). Figure na dvorskem putu ne smije preskakati i za put u Dvorac (5) mora baciti točan broj kako bi mogao nastaviti pomicanje; na primjer, ako figure nedostaju 3 mesta da završi put, igrač mora baciti kocku s brojem 3 ili manje. Ako je broj više, ne može naprijed pomaknuti figuru.

ZAVRŠETAK IGRE

Igra završava kad svi osim jednog igrača po-

maknu svoje figure u Dvorac. Gubitnik je onaj kojem to ne uspije.

Prijatelji i teleporti (ploča za igru br. 2)

Br. igrača: 2 ili više

Potrebno vam je: ploča za igru br. 2, 1 figura za svakog igrača, 1 kocka

Cilj igre: prvi doći do Trofeja (polje broj 100)

Igra Prijatelji i teleporti (Zmije i ljestve) se temelji na drevnoj indijskoj igri Gyan Chauper.

POČETAK IGRE

Svaki igrač odabere svoju figuru i stavlja je na polje broj 1. Najmlađi igrač počinje igru. Kada je igrač na redu, baca kocku i pomici svoju figuru naprijed za broj polja jednak broju na kocki. Igra se nastavlja u smjeru kretanja kazaljke na satu, a figure na ploči za igru se pomicu u smjeru brojeva.

PRAVILA

- Tko se zaustavi na polju na kojem su nacrtani Talking Tom i prijatelji i koje je strelicom povezano s drugim poljem, figuru pomakne put gore po strelici na polje na koje pokazuje.
- Tko se zaustavi na polju na kojem je nacrtan Teleport (kružići) i koje je strelicom povezano s drugim poljem, figuru pomakne put dolje po strelici na polje na koje pokazuje.
- Za pobedu je potrebno doći do polja 100.

ZAVRŠETAK IGRE

Igra završava kada prvi igrač dođe do trofeja preciznim bacanjem kocke (polje broj 100). Ako je broj na kocki viši od broja preostalih polja do Trofeja, figura ostaje na mjestu.

Kraljevska igra Talking Toma i prijatelja (ploča za igru br. 3)

Br. igrača: 2 ili više

Potrebno vam je: ploča za igru br. 3, 1 figura za svakog igrača, 1 kocka

Cilj igre: prvi doći do polja broj 63

Ova se igra temelji na Kraljevskoj igri guske,

razvijenoj tijekom razdoblja renesanse u Italiji. Pretpostavlja se kako ju je osmislio Francesco I de' Medici kao dar Španjolskom kralju Filipu II. Igra je bila vrlo popularna. Smatra ju se prvom komercijalnom igrom na ploči.

Svaki igrač odabire figuricu i postavlja ju na prvo polje, pa potom bacu kockicu. Tko dobije najveći broj kreće prvi. (Ako više igrača dobije isti najveći broj, bacaju kockicu ponovno). Igra se nastavlja u smjeru kretanja kazaljke na satu.

Kad ste na redu, bacite kockicu i pomaknite figuricu naprijed za odgovarajući broj polja. Neka polja kriju rizike, svaka s vlastitim pravilima:

- Tomovo polje: Pomaknite ponovno figuricu za isti broj polja koliko ih je prešla kako bi došla na ovo polje. Ako ponovno dospije na Tomovo polje, ponovno ju pomaknите naprijed.
- Angelino polje: Anglea je šarmirala igrača i s njom se raspričao. Mora preskočiti onoliko bacanja kocke koliko je zapisano na tom polju gore.
- Benovo polje: Ben će pomoći igraču. Igrač će se pomaknuti naprijed na polje naznačeno na tom polju gore.
- Gingerovo polje: Igrač se igra s Gingerom. Mora se pomaknuti natrag na polje naznačeno na tom polju gore.
- Hankovo polje: Uhvaćeni ste kako radite nešto što niste smjeli. Vratite se na početak.

Uz to, ako dospijete na polje na kojem je suparnička figurica, tu figuricu treba pomaći na polje s kojeg je došla vaša.

Pobjednik je igrač koji prvi dođe do polja 63. Igrači moraju dobiti točan broj na kocki kako bi došli do polja 63. Ako dobiju veći broj, moraju se pomaknuti unazad za onoliko polja koliko su veći rezultat dobili.

Primjer: Ako je igrač na polju 61, mora dobiti dva na kocki kako bi pobijedio. Dobije li tri, mora se vratiti jedno polje nazad na polje 60. Dobije li četiri, mora se vratiti dva polja nazad na 59 i tako dalje. Ako tako dospije na Tomovo polje, igrač mora ponoviti pomicanje unazad.

Pachisi (ploča za igru br. 1)

Br. igrača: od 2 do 4

Potrebno vam je: ploča za igru br. 1, 4 figura za svakog igrača, 1 kocka

Cilj igre: čim prije dovesti svoje figure iz Dvorca natrag u Dvorac

Pachisi je drevna indijska igra koja je u pojednostavljenom obliku predstavljena zapadnom svijetu i sad je poznata kao Ludo ili Čovječe ne ljuti se. Pachisi se tradicionalno igra sa šest školjki iz porodice Cypraeidae, no pravila su prilagođena za uporabu šesterostrane kocke.

POČETAK IGRE

Igra se na cijeloj ploči za igru br. 1 koja je namijenjena zaigranje igre Čovječe ne ljuti se (svaki krak ima po tri kolone, osam polja). Svaki igrač odabire boju svojih figura u skladu s bojom strelice koja se nalazi pored njega. Igrači svoje figure postavljaju u Dvorac ((5) središnji trokut) (pogledajte sliku na unutarnjoj strani omota). Najmlađi igrač igra prvi, nakon čega igra nastavlja u smjeru kretanja kazaljke na satu.

PRAVILA

- Sve figure započinju u Dvorcu (5) i pomiču se naprijed, izvan po dvorskog putu (4) u boji igrača i nastavljaju po vanjskom rubu u smjeru kretanja kazaljke na satu, sve dok se ponovo ne vrati na dvorski put (4) u boji igrača prema Dvorcu (5).
- Ako igrač baci kocku s brojem 1, pomiče se za deset polja unaprijed, inače pak onoliko, koliko pokaže kocka.
- Ako igrač baci kocku s brojem 1 ili 6, bit će nagrađen; pomiče se ili u igru uvodi novu figuru i zatim može bacati još jednom (odlučuje hoće li ponovo bacati).
- Ako igrač baci bilo koji drugi broj, pomiče se naprijed za onoliko polja koliko pokazuje kocka.
- Igrač može pomicati figure iz Dvorca bilo kojim brojem tijekom prvog bacanja kockice u igri (5); tijekom idućih bacanja samo ako je igrač dobio nagradu.
- Ako igrač postavi svoje dvije figure na isto polje, figurama će stvoriti zid. Ni jedna figura (igrača ili njegovog suparnika) ne može prijeći preko tog polja.
- Polja Kule (6) su sigurne zone. Na njih igrač može postaviti svoju figuru samo ako su prazna, u protivnom pomiče drugu figuru.
- 2 različite figure ne mogu se istovremeno nalaziti na istom polju. Dakle, ako se

tijekom igre figura zaustavi na polju koje već zauzeto figurom suparnika, suparnik mora svoju figuru vratiti na početni položaj i započeti igru od početka, iz Dvorca (5).

ZAVRŠETAK IGRE

Pobjednik je onaj tko prvi dovede svoje figure iz Dvorca natrag u Dvorac.

Utrka (ploča za igru br. 4)

Br. igrača: 2 ili više

Potrebno vam je: ploča za igru br. 4, 6 figura, 1 kocka

Cilj igre: kladiti se na pobjedničku figuru koja će stići do cilja

POČETAK IGRE

Odaberite šest figura i postavite ih na početne pozicije (plava boja s brojem točki od 1 do 6). Najmlađi igrač igra prvi, nakon čega igra nastavlja u smjeru kretanja kazaljke na satu.

PRAVILA

- Svaki igrač se kladi na jednu figuru koja stoji na poljima s brojevima od 1 do 6. Time

igrač stavlja okladu na odabrani broj za koji smatra da će se tijekom igre najviše puta prikazati na kocki.

- Može se kladiti bilo kada tijekom igre, sve dok bilo koja figura ne dođe do polja ispod ciljne crte.
- Kad je igrač na redu, baca kocku i pomiče figuru prema broju točaka na kocki u tom redu za jedno polje prema naprijed.

ZAVRŠETAK IGRE

Igra završava kad prve tri figure prijeđu ciljnu ravninu (točkastu liniju na kraju bijelih polja). Kad figura prijeđe ciljnu ravninu, prebacite ju na podij – prvu na stupac označen „1“ i tako dalje. Ako je figura već završila utrku i njen broj je dobiven na kocki, isti igrač ponovno baca kocku sve dok ne dobije broj jedne od preostalih figura.

Kad su poznata tri pobjednika, igrači dobivaju bodove – tri za klađenje na pobjednika, dva za drugoplasiranog, jedan za treće mjesto. Ako su se kladili na figuru koja nije završila na jednom od prva tri mesta, gube po jedan bod.

Best Classical Games for Children



Člověče, nezlob se (hrací plán č. 1)

Počet hráčů: 2 až 4

Potřebujete: hrací plán č. 1, každý hráč 4 stejné figurky, 1 kostku

Cíl hry: ukončit cestu se všemi 4 figurkami jako první

Člověče, nezlob se vychází ze staré indické hry Pachisi.

PŘÍPRAVA HRY

Každý z hráčů si vybere barvu svých figurek a postaví je na odpovídající místo ve startovním domečku (1) (viz obrázek na vnitřní straně desek). Každý z hráčů jednou hodí kostkou: hru začíná hráč, jemuž padne nejvyšší číslo (v případě stejných hodnoty se háže znova). Hra probíhá po směru hodinových ručiček, stejně se pohybují i figurky po hracím plánu. V případě, že hru hrají čtyři hráči, je možné

vytvořit dva týmy po dvou hráčích. Ke hře používejte pouze středový prostor vyznačený černým křížem (2).

PRAVIDLA:

Jakmile je hráč na řadě, hodí kostkou a přesune svou figurku dopředu o takový počet polí, který mu padnul na kostce.

Hráč, který je na řadě a má své figurky ve startovním domečku, hází kostkou (dokud nehodí 6, ale nejvíce 3 x v jednom kole).

- Pokud hodí 6, postaví jednu figurku na startovní pole (3) vybrané barvy. V tom případě hází ještě jednou a figurku posune po směru hodinových ručiček o tolik polí, kolik určila kostka (pokud opět hodí 6, má na výběr – postavit novou figurku na startovní pole nebo o 6 polí posunout figurku, kterou už má ve hře. V obou případech opět hází kostkou).
- Pokud hráči během všech tří pokusů 6 ne-

padla, ve hře pokračuje následující hráč.

- Jakmile je hráč na řadě a má svou figurku už mimo startovní domeček, hodí kostkou a přesune svou figurku dopředu o stejný počet polí, jako je číslo na kostce.
- Na stejném poli se zároveň nemohou nacházet dvě figurky. V případě, že se figurka zastaví na poli již obsazeném soupeřovou figurkou, musí soupeř svou figurku vrátit do svého startovacího domečku.
- Není povoleno přeskakování vlastních figurek; v tom případě hráč nesmí posunout vpřed svou figurku, která je vzadu.
- Jakmile hráč figurkou obejde celé kolo, přesune ji do cílového domečku (4). Nesmí přeskakovat figurky v cílovém domečku a na cestě do něj (5) musí hodit přesný počet, aby mohl pokračovat; například v případě, že figurce k zakončení cesty zbývají 3 pole, musí hodit 3 a méně. V případě vyššího čísla nemůže posunout figurky dál.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile všichni hráči kromě posledního dovedou figurky do cílového domečku. Prohrává ten, kterému se to nepodaří.

Kamarádi a teleporty (hrací plán č. 2)

Počet hráčů: 2 a více

Potřebujete: hrací plán č. 2, každý hráč 1 figurku, 1 kostku

Cíl hry: dostat Trofej (pole číslo 100) jako první
Hra Kamarádi a teleporty (Hadi a žebříky) je založená na staré indické hře Gyan Chauper.

PŘÍPRAVA HRY

Každý z hráčů si vybere figurku a položí ji na pole číslo 1. Začíná nejmladší hráč. Jakmile je hráč na řadě, hodí kostkou a přesune svou figurku o stejný počet polí, jako je na kostce. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček, figurky se po herním plánu posunují dle směru čísel.

PRAVIDLA

- Kdo se zastaví na poli s nakresleným Talking Tomem a kamarády, které je šípkou spojeno s dalším políčkem, figurku posune podle

šípky nahoru.

- Kdo se zastaví na poli s Teleportem (kolečka), které je šípkou spojeno s dalším políčkem, figurku posune podle šípky dolů na pole, kam ukazuje.
- Vyhrává hráč, který dorazí k Trofeji (políčko číslo 100).

KONEC HRY

Hra končí tím, že první hráč dosáhne Trofeje přesným hodem kostky (políčko číslo 100). Pokud je číslo na kostce vyšší než počet zbývajících polí do Trofeje, figurka zůstane na místě.

Královská hra pro Toma a jeho kamarády (hrací plán č. 3)

Počet hráčů: 2 a více

Potřebujete: hrací plán č. 3, 1 figurku pro každého hráče, 1 kostku

Cíl hry: dosáhnout pole 63 jako první

Tato hra vychází ze hry Královská husí hra, která vznikla v době renesance v Itálii. Jejím autorem je s největší pravděpodobností Francesco I de' Medici, který ji vymyslel jako dar pro krále Filipa II. Španělského. Hra si užívala velké obliby a je považována za první komerční deskovou hru.

Každý z hráčů si vybere své figurky, umístí je na první pole a nakonec hodí kostkou. Začíná ten, kdo hodí nejvyšší číslo (pokud více hráčů hodí stejně nejvyšší číslo, tito hráči budou své hody opakovat až do určení vítěze). Hra poté pokračuje po směru hodinových ručiček.

Ve svém kole hráč hodí kostkou a posune svoji figurku o tolik polí, kolik padlo na kostce. Některá políčka se od ostatních liší a řídí se následujícími zvláštními pravidly.

- Pole s Tomem: Posuňte se znovu o tolik polí, kolik jste hodili na kostce. Pokud tímto pohybem skočíte na další pole s Tomem, posuňte se znovu.
- Pole s Angelou: Angela hráče okouzlí a on se s ní dá do řeči. Musí počkat tolik kol, kolik je uvedeno na políčku.
- Pole s Benem: Ben hráči pomůže. Hráč se posune dopředu dle údaje uvedeného na tomto políčku nahoře.

- Pole s Ginger: Hráč si hraje s Ginger. Hráč se posune zpátky dle údaje uvedeného na tomto políčku nahoře.
- Pole s Hankem: Nachytali vás u něčeho, co se nedělá. Vratte se zpátky na start.

Současně platí, že pokud skočíte na políčko s jinou figurkou, tato figurka se vrátí na místo, odkud jste přišli (figurky si vymění místa).

Vyhrává hráč, který jako první dojde na políčko 63. Hráč se na pole 63 musí dostat hodem přesného čísla na kostce. Pokud přehodí, musí se vrátit zpět o kolik polí, o kolik větší číslo hodil.

Příklad: Pokud hráč stojí na poli 61, potřebuje ke svému vítězství hodit [dvojku]. Pokud ale hodí [trojku], hráč se musí vrátit o jedno políčko zpět na pole 60. Pokud hodí [čtyřku], hráč se musí vrátit o dvě políčka zpět na pole 59, a tak dále. V případě, že hráč tímto způsobem skočí na pole s Tomem, musí pohyb zpět opakovat.

Pachisi (hrací plán č. 1)

Počet hráčů: 2 až 4

Potřebujete: hrací plán č. 1, 4 figurky pro každého hráče, 1 kostku

Cíl hry: z hradu dostat své figurky co nejdříve zpátky do hradu

Pachisi je starodávná indická hra po přenesení na Západ zjednodušená do podoby Luda či Člověče, nezlob se. Tradičně se Pachisi hraje se šesti mušlemi, avšak tady jsou popsány pravidla pro hru s kostkou.

PŘÍPRAVA HRY

Hraje se na celém hracím plánu č. 1 určenému ke hře Člověče, nezlob se (každá větev cesty má tři sloupce, osm polí). Každý hráč si vybere barvu svých figurek vzhledem k barvě šípk, která je u něj. Hráči své figurky postaví do hradu ((5) středový trojúhelník) (viz obrázek na obalu). Začíná nejmladší hráč, hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

PRAVIDLA

- Všechny figurky začínají na hradě (5) a pohybují se vpřed, ven po hradní cestě (4) hráčovy barvy, a pokračují po vnějším okraji po směru hodinových ručiček, dokud se opět nevrátí zpátky na hradní cestu (4) v

hráčově barvě do hradu (5).

- Pokud hráči padne 1, posune se o deset polí dopředu respektive tolík, v jiném případě tolík, kolik určuje kostka.
- V případě, že hráči padne na kostce 1 nebo 6, dostane odměnu; posune se nebo nasadí novou figurku a může házet ještě jednou (rozhodne se, zda opět hodí).
- Pokud hráči padne jakékoli jiné číslo, posune se dle údaje na kostce.
- Při prvním hodu může hráč přesunout figurky z hradu (5) v případě jakéhokoli čísla na kostce, při následujících hodech pouze pokud dostane odměnu.
- Pokud hráč postaví své dvě figurky na stejně pole, vytvoří zed. Žádná figurka (ani hráčova, ani soupeřova) přes toto pole nemůže.
- Věže (6) jsou bezpečná pole. Hráč sem může postavit figurku, pouze pokud jsou prázdná. V opačném případě posune jinou figurku.
- Na stejném poli se zároveň nemohou nacházet dvě různé figurky. V případě, že se figurka zastaví na poli již obsazeném soupeřovou figurkou, musí soupeř svou figurku vrátit do počáteční pozice a začít hru od začátku – z hradu (5).

KONEC HRY

Ten, kdo první dovede figurku z hradu zpátky do hradu, vyhrává.

Závod (hrací plán č. 4)

Počet hráčů: 2 a více

Potřebujete hrací plán č. 4, 6 figurek, 1 kostku

Cíl hry: vsadit na vítěznou figurku, která přijde do cíle

PŘÍPRAVA HRY

Vyberte šest figurek a postavte je do výchozích pozic (modrá políčka s počtem teček od 1 do 6). Začíná nejmladší hráč, hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

PRAVIDLA

- Každý hráč vsadí na jednu figurku, která stojí na polích s čísly 1 až 6. Tím hráč vsadí na vybrané číslo, o kterém se domnívá, že

- během hry padne na kostce nejvíckrát.
- Vsadit může kdykoli během hry, dokud jakákoli figurka nepřijde na políčko před cílovou čárou.
 - Jakmile je hráč na řadě, hodí kostkou a figurku na dráze odpovídající hzenému číslu na kostce posune o jedno pole dopředu.

KONEC HRY

Hra končí překročením cílové čáry (čárkovaná čára na konci bílých polí) třemi figurkami. Po

dosažení cíle postavte figurky na stupně vítězů – první na políčko označené „1“ atd. Pokud je figurka už v cíli a padne její číslo, stejný hráč znova hází kostkou, dokud nepadne číslo figurky, která je ještě ve hře.

Jakmile jsou všichni tři vítězové známí, hráči dostanou body: tři, pokud vsadili na vítěze, dva za figurku na druhém místě a jeden za třetí místo. Pokud hráč vsadil na figurku, která se nedostala do cíle, ztrácí jeden bod.

Najlepšie klasické hry pre deti



Človeče nehnevaj sa (hrací plán č. 1)

Počet hráčov: od 2 do 4

Potrebuje: hrací plán č. 1, 4 rovnaké figurky pre každého hráča, 1 kocku

Ciel hry: prísť do cieľa ako prvý so všetkými 4 figurkami

Hra Človeče nehnevaj sa je založená na starej indickej hre Pachisi.

PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si vyberie farbu figúrok, s ktorými bude hrať, postaví ich na príslušné miesto na dvorisku (políčka pri vybranej farbe (1)) (pozrite obrázok na vnútorej strane obalu). Každý hráč hádže kockou jeden krát: hráč, ktorý hodí najvyššie číslo, začne hru (ak sú dvaja hráči vyravnáni, opäťovne hádžu kockou). Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek, rovnačo sa pohybujú aj figurky na hracom pláne. Ak hrajú štyria hráči, môžete vytvoriť dva tímy s dvoma hráčmi. Hráte len na strednej časti hracieho plánu, ktorý je označený čiernym krížom (2).

PRAVIDLÁ:

Ked je hráč na ťahu, hodí kocku a posunie svoju figurku ďalej o tolko políčok, aké je číslo na kocke.

Hráč, ktorý je na rade a má svoje figurky na dvorisku, hádže kockou (kým nehodí 6, ale najviac 3-krát v jednom kole):

- Ak hodí 6, postaví figurku na štartovné pole (3) vybranej farby. V tomto prípade hodí

kocku ešte raz a posunie figurku v smere hodinových ručičiek o tolko miest, aké číslo hodil (ak zase hodí 6, môže si vybrať – na štartovné pole postavi ešte jednu figurku alebo o 6 miest posunie figurku, s ktorou je už v hre. V oboch prípadoch hráč opäťovne hádže kockou).

- Ak hráč nehodí 6 v troch pokusoch, v hre pokračuje ďalší hráč.
- Keď je hráč na ťahu a svoju figurku má už mimo dvoriska, hodí kocku a posunie svoju figurku ďalej o tolko políčok, aké je číslo na kocke.
- 2 figurky nesmú byť spolu na rovnakom políčku. Ak sa počas hry figurka zastaví na políčku, ktoré je už obsadené súperovou figurkou, súper musí svoju figurku vrátiť na svoje dvorisko.
- Preskakovanie vlastných figúrok nie je dovolené; v tom prípade hráč nesmie posúvať figurku, ktorá je vzadu.
- Keď hráčova figurka prejde celú cestu, vstúpi s ňou do „domčeka“ (4). Figúrky v domčeku sa nesmú preskakovávať a na vstup do domčeka (5) musí hráč hodíť presné číslo, aby sa mohol posunúť; napríklad ak figurka potrebuje 3 miesta, aby ukončila cestu, hráč musí hodíť číslo 3 alebo menej. Ak je číslo vyššie, nesmie pohnúť figurkou.

KONIEC HRY

Hra sa ukončí, ak všetci hráči okrem posledného dostanú všetky svoje figurky do domčeka. Prehráva ten, ktorý sa do domčeka nedostal so všetkými figurkami.

Kamoši a teleporty (hrací plán č. 2)

Počet hráčov: 2 alebo viac

Potrebuje: hrací plán č. 2, 1 figúrku pre každého hráča, 1 kocku

Ciel hry: dosiahnuť trofej ako prvý (poličko číslo 100)

Hra Kamoši a teleporty (Hady a rebríky) je založená na prastarej indickej hre Gyan Chauper.

PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si vyberie svoju figúrku a položí ju na poličko číslo 1. Pryvý hráč najmladší hráč. Keď je hráč na ľahu, hodí kocku a posunie svoju figúrku ďalej o toľko poličok, aké je číslo na kocke. Hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek, figúrky sa na hracom pláne pohybujú v smere čísel.

PRAVIDLÁ

- Kto sa zastaví na poličku, kde sú nakreslení ukecaný Tom a kamoši, ktoré sa šípkou spája s druhým poličkom, posunie figúrku v smere šípky hore na poličko, na ktoré ukazuje.
- Kto sa zastaví na poličku, kde je teleport (kružky), ktoré sa šípkou spája s druhým poličkom, posunie figúrku v smere šípky dole na poličko, na ktoré ukazuje.
- Hráč, ktorý sa ako prvý dostane na poličko „trofej“ (poličko číslo 100), vyhráva.

KONIEC HRY

Hra sa končí, keď prvý hráč príde na poličko trofej presným hodom kocky (poličko číslo 100). Ak je číslo na kocke vyššie ako počet zvyšných poličok po Trofeji, figúrka zostáva na mieste.

Kráľovská hra o ukecanom Tomovi a kamošoch (hrací plán č. 3)

Počet hráčov: 2 alebo viac

Potrebuje: hrací plán č. 3, 1 figúrku pre každého hráča, 1 kocku

Ciel hry: prvý pristáť na poličku 63

Táto hra je založená na hre „Kráľovská hra o husi“, ktorá bola vymyslená v období renesancie v taliansku, pravdepodobne Francescom I de' Medici ako dar španielskemu kráľovi Filipovi II. Hra bola veľmi populárna a je považovaná za prvú komerčnú stolnú hru.

Každý hráč si vyberie svoju figúrku a umiestní ju na prvé poličko. Potom každý hráč hodí kockou, hráč s najvyšším výsledkom začína hru (ak je zhoda najvyšších výsledkov, tito hráči hodia kockou znova). Hráči sa striedajú na ľahoch v smere hodinových ručičiek.

Hráč na ľahu hodí kockou a pohnie svoju figúrkou o daný počet poličok vpred. Niektoré polička sú špeciálne a riadia sa nasledovnými pravidlami:

- Tomove poličko: Pohni sa znova o ten istý počet poličok. Ak takto figúrka ukončí pohyb opäť na Tomovom poličku, pohni sa vpred znova.
- Angeline poličko: Si očarený Angelou, nemôžeš si pomôcť a kecás s ňou. Musíš vyniechať toľko ľahov, kolko udáva toto poličko.
- Benove poličko: Ben ti pomôže. Pohni sa vpred na poličko označené číslom hore.
- Gingerove poličko: Ginger ťa zdrží. Pohni sa vzad na poličko označené číslom hore.
- Hankovo poličko: Bol si prichytený pri čine, vrát sa na prvé poličko, na štart.

Ak hráč vstúpi na obsadené poličko, súperova figúrka sa presunie na poličko kde hráč začal svoj pohyb; (tzn. figúrky si navzájom vymenia pozície).

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne poličko č. 63. Hráč musí hodíť presné číslo, aby naň mohol vstúpiť; ak hodí viac, musí sa pohnúť vzad o toľko poličok, o koľko jeho hod presiahol potrebnú hodnotu.

Príklad: Hráč na poličku č. 61 potrebuje hodíť 2 aby vyhral. Hodí však 3, preto sa posunie figúrka na pole č. 60. Ak by hodil 4, posunie sa analogicky na poličku č. 59. Ak by takto ukončí pohyb na Tomovom poličku, pohnie sa vzad ešte raz.

Pachisi (hrací plán č. 1)

Počet hráčov: od 2 do 4

Potrebuje: hrací plán č. 1, 4 figúrku pre

každého hráča, 1 kocku

Ciel hry: čím skôr priviesť svoje figúrky z hradu naspäť do hradu

Pachisi je prastará indická hra, ktorá bola neskôr západnému svetu predstavená v zjednodušenej podobe, dnes známej ako Ludo alebo Človeče nehnevaj sa. Pachisi je tradične hraná so šiestimi mušličkami, lenže tu uvádzame pravidlá pre hru s kockou.

PRÍPRAVA HRY

Hrá sa na celom hracom pláne č. 1, ktorý je určený pre Človeče nehnevaj sa (každé rameno má tri stĺpce, osem poličok). Každý hráč vyberie svoju farbu figúrok podľa farby šípky, ktorá je pri nom. Hráči postavia svoje figúrky do hradu ((5) trojuholník uprostred) pozrite obrázok na vnútornej strane krytu). Začne najmladší hráč, hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

PRAVIDLÁ

- Všetky figúrky začnú v hrade (5) a pohybujú sa dopredu, von po hradnej ceste (4) vo farbe hráča a pokračujú po vonkajšom okraji v smere hodinových ručičiek, kým sa opäťovne nevrátia naspäť na hradnú cestu (4) vo farbe hráča do hradu (5).
- Ak hráč hodí číslo 1, posunie sa o desať políalej, inak len toľko, čo ukazuje kocka.
- Ak hráč hodí kockou číslo 1 alebo 6, je odmenený: posunie sa alebo dá do hry novú figúrku a potom môže hádzať ešte raz (rozhodne sa, či bude ešte hádzať).
- Ak hráč hodí akokoľvek iné číslo, ide ďalej o počet políčok, ktoré ukazuje kocka.
- Hráč môže posunúť figúrky akýmkolvek číslom pri prvom hode z hradu (5), pri nasledujúcich hodoch len vtedy, ak hráč dostane odmenu.
- Ak hráč postaví dve svoje figúrky na rovnaké políčko, spolu vytvoria stenu. Žiadna figúrka (ani hráčova, ani súperova) nemôže ísiť cez toto políčko.
- Veže (6) sú bezpečné políčka. Hráč môže na ne postaviť figúrku len vtedy, ak sú prázdne, v opačnom prípade sa musí pohnúť inou figúrkou.
- 2 rozličné figúrky nesmú byť spolu na rovnakom políčku. Čiže, ak sa počas hry figúrka zastaví na políčku, ktoré je už obsa-

dené súperovou figúrkou, súper musí svoju figúrku vrátiť na začiatocnú pozíciu a začať hru odnova, z hradu (5).

KONIEC HRY

Vyhráva ten, ktorý priviedie všetky svoje figúrky z hradu naspäť do hradu.

Preteky (hrací plán č. 4)

Počet hráčov: 2 alebo viac

Potrebuje: hrací plán č. 4, 6 figúrok, 1 kocku
Ciel hry: staviť na víťaznú figúrku, ktorá príde do ciela

PRÍPRAVA HRY

Vyberte 6 figúrok a postavte ich na začiatocné pozície (modré políčka s počtom bodov od 1 do 6). Začne najmladší hráč, hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

PRAVIDLÁ

- Každý hráč staví na jednu figúrku, ktorá stojí na políčkach s číslami 1 až 6. Hráč staví na vybrané číslo, o ktorom si myslí, že sa počas hry najviac krát ukáže na kocke.
- Staviť môže ktokoľvek behom hry, kým nepríde ktorákoľvek figúrka na políčko pred cielovou čiarou.
- Keď je hráč na čahu, hodí kocku a posunie figúrku, ktorej číslo sa ukázalo na kocke v tom rade, o jedno políčko ďalej.

KONIEC HRY

Hra končí, keď tri figúrky prejdú cielom (prerušovaná čiara na konci bielych políčok). Keď sa dostane prvá figúrka do ciela, položte ju na víťazné stupienky – prvá príde na stupienok s číslom „1“ atd. Ak raz figúrka prešla cielom a niekoľkýkrát jej číslo, hráč musí znova hodíť kocku tak, aby padlo číslo inej figúrky, ktorá je ešte v hre.

Keď sú známi všetci traja víťazcovia, hráči dostanú body; tri keď stavili na víťazca, dva za figúrku druhú v poradí a jeden bod za tretie miesto. Ak hráč stavil na figúrku, ktorá neprišla do ciela, stratí jeden bod.

Cele mai bune jocuri clasice pentru copii

Ludo (planșa de joc nr. 1)

Numărul de jucători: între 2 și 4

Aveți nevoie de: planșă de joc nr. 1, câte un set de 4 pioni pentru fiecare jucător, un zar.

Scopul jocului: a termina primul traseul cu toți cei 4 pioni

Jocul Ludo este conceput după modelul vechiului joc indian "Pachisi".

ÎNCEPUTUL JOCULUI

Fiecare jucător își alege culoarea setului de pioni cu care va juca și își așează pionii în locurile adecvate în Curte (conform culorii alese (1) (vezi imaginea de pe partea interioară a cutiei). Fiecare jucător aruncă o dată zarul. Jucătorul care aruncă numărul cel mai mare începe jocul (în caz de egalitate între jucători, aceștia aruncă din nou zarul). Ordinea jucătorilor este în sensul acelor de ceasornic, acesta fiind și sensul de înaintare a pionilor pe planșa de joc. Dacă joacă patru jucători, se pot face două echipe a către doi jucători. Se folosesc numai căsuțele centrale, care sunt marcate cu o cruce neagră (2).

REGULILE JOCULUI

Jucătorul care începe jocul aruncă zarul și mută unul dintre pionii săi cu numărul de căsuțe indicat de zar.

Următorul jucător care e la rând și își are pionii în Curte aruncă zarul (până când nu aruncă 6, dar poate arunca zarul de cel mult 3 ori la rând):

- Dacă aruncă 6, își așează pionul în căsuța sa de pornire (3) conform culorii alese. În acest caz, jucătorul mai aruncă încă o dată zarul și mută pionul în sensul acelor de ceasornic conform numărului indicat de zar (dacă aruncă din nou poate alege: să își pună în căsuța de pornire încă un pion sau să înainteze cu primul pion cu 6 căsuțe. În ambele cazuri jucătorul aruncă din nou zarul.)
- Dacă jucătorul a aruncat de trei ori zarul și nu a reușit să arunce numărul 6, jocul este continuat de următorul jucător.
- Jucătorul care e la rând și își are pionul deja

în afara Curții, aruncă zarul și mută pionul conform numărului indicat de zar.

- 2 pioni nu se pot afla în aceeași căsuță în același timp. Dacă în timpul jocului un pion se oprește într-o căsuță, care este deja ocupată de pionul altui jucător, acesta din urmă trebuie să se întoarcă cu pionul în Curtea sa.
- Nu se poate sări peste proprii pioni; în acest caz, jucătorii nu au voie să își mute înainte pionii aflați în urmă.
- Atunci când un jucător termină o tură cu un pion, intră cu el pe culoarul către Castel (4). Însă el nu poate sări peste pionii aflați deja pe culoarul către castel și pentru a intra pe acest culoar (5) trebuie să arunce un număr care să îi permită să facă mișcarea înainte. De exemplu, dacă pionul mai are nevoie de 3 căsuțe ca să termine tură, jucătorul trebuie să arunce cu zarul numărul trei sau un număr inferior. Dacă numărul aruncat este mai mare, nu poate înainta.

FINALUL JOCULUI

Jocul se termină atunci când toți jucătorii, cu excepția ultimului, și-au mutat toți pionii în Castel. Pierde cel care nu a reușit acest lucru.

Jocul Friends și Teleports (planșa de joc nr. 2)

Numărul de jucători: 2 sau mai mulți

Aveți nevoie de: planșă de joc nr. 2, câte un pion pentru fiecare jucător, un zar.

Scopul jocului: a ajunge primul la trofeu (căsuța 100)

Jocul Friends și Teleports (Şerpi și scări) a fost creat după modelul vechiului joc indian Gyan Chauper.

ÎNCEPUTUL JOCULUI

Fiecare jucător își alege pionul și îl așează în căsuța 1. Începe cel mai tânăr jucător. Aruncați pe rând zarul și mutați pionul cu numărul de căsuțe indicat de zar. Rândul jucătorilor este stabilit conform sensului acelor de ceasornic, iar pionii se mută conform numărului

crescător al căsuțelor.

REGULILE JOCULUI

- Dacă ajungeți într-o căsuță în care sunt desenați Talking Tom și prietenii, și care este conectată printr-o săgeată cu o altă căsuță, mutați pionul în căsuța indicată de săgeată.
- Dacă ajungeți într-o căsuță Teleport și care este conectată cu o săgeată cu o altă căsuță, mutați pionul în căsuța indicată de săgeată.
- Jucătorul care ajunge primul la trofeu (căsuța 100) câștigă jocul.

FINALUL JOCULUI:

Jocul se termină atunci când unul dintre jucători ajunge la trofeu (căsuța 100) cu o aruncare exactă de zar. Dacă numărul zarului este mai mare decât numărul căsuțelor rămase până la trofeu, pionul rămâne pe loc.

Jocul regal Jocul Friends și Teleports (planșa de joc nr. 3)

Numărul de jucători: 2 sau mai mulți

Aveți nevoie de: planșă de joc nr. 3, câte un pion pentru fiecare jucător, un zar.

Scopul jocului: a ajunge primul la căsuța 63. Acest joc se bazează pe jocul regal al găștei, care a fost dezvoltat în perioada Renașterii în Italia, probabil de Francesco I de' Medici sub forma unui cadou pentru regele Filip al II-lea al Spaniei. Jocul a fost foarte popular, și este considerat a fi primul joc de societate comercial.

Fiecare jucător își alege un pion și îl așează în prima căsuță, apoi aruncă zarul. Jucătorul care obține cel mai mare număr este cel care începe jocul. (În caz de egalitate între jucători, se aruncă din nou zarul, dacă este necesar.) Se joacă în sensul acelor de ceasornic.

Fiecare jucător aruncă zarul pe rând și mută pionul cu numărul de căsuțe indicat de zar. Unele căsuțe sunt speciale și fiecare are propria regulă, astfel:

- Căsuța lui Tom: mutați din nou cu același număr de căsuțe indicat de zar. Dacă ați ajuns într-o altă căsuță Tom, continuați să mutați.
- Căsuța Angelei: Sunteți fermecat de Angela

și doriți să îi vorbiți. Trebuie să aşteptați numărul de ture indicat în căsuță.

- Căsuța lui Ben: Ben vă va ajuta. Înaintați cu numărul de căsuțe indicat.
- Căsuța lui Ginger: Trebuie să vă jucați cu Ginger. Mutăți pionul înapoi în căsuță indicată.
- Căsuța lui Hank: Ați fost prinși făcând ceva ce nu trebuia să faceți. Luați-o de la început.

De asemenea, dacă ajungeți într-o căsuță ocupată de alt pion, pionul respectiv este mutat în căsuța pionului vostru (adică pionii își schimbă poziția).

Câștigător este declarat jucătorul care ajunge primul în căsuța 63. Jucătorii trebuie aruncă un număr exact pentru a ajunge în căsuța 63. În cazul în care se aruncă un număr mai mare, jucătorul trebuie să se întoarcă cu numărul de căsuțe suplimentar indicat de zar.

Exemplu: Dacă un jucător este în căsuța 61, este nevoie de 2 pentru a câștiga. Dar dacă aruncă 3, jucătorul trebuie să meargă o căsuță înapoi, la căsuța 60. Dacă aruncă 4, jucătorul trebuie să se întoarcă două căsuțe înapoi, la căsuța 59 etc. Dacă jucătorul ajunge într-o căsuță Tom, el trebuie să repete mișcarea în sens invers.

Pachisi (planșa de joc nr. 1)

Numărul de jucători: între 2 și 4

Aveți nevoie de: planșă de joc nr. 1, câte 4 pioni pentru fiecare jucător, un zar.

Scopul jocului: a parcurge cât mai rapid circuitul care pornește de la Castel și se întoarce la acesta.

Pachisi este un joc vechi indian, care a fost simplificat ulterior, când a fost introdus în lumea occidentală, fiind cunoscut și sub denumirea de Ludo. Pachisi se joacă în mod tradițional cu șase cochilii, însă aici explicăm regulile pentru jocul cu zarul.

ÎNCEPUTUL JOCULUI

Utilizați întreaga planșă nr. 1, destinată jocului Ludo (opt căsuțe pe fiecare braț încrucisat). Fiecare jucător își alege culoarea setului de pioni, conform cu culoarea săgeții de lângă el. Jucătorii își așeză pionii în Castel ((5) triunghiul central) (vezi imaginea de pe partea

interioară a cutiei). Jucătorul cel mai tânăr începe jocul și se continuă în sensul acelor de ceasornic.

REGULILE JOCULUI:

- Toți pionii pornesc de la Castel și trebuie să parcurgă traseul din exteriorul acestuia (4) conform culorii alese (5), apoi să continue drumul pe marginea exterioară în sensul acelor de ceasornic și să se întoarcă înapoi pe culoarul către Castel până la acesta (4), conform culorii alese (5).
- Dacă aruncați 1, înaintați cu 10 căsuțe. Dacă aruncați un alt număr, înaintați conform numărului indicat de zar.
- Dacă aruncați 1 sau 6 obțineți o grătiere: înaintați cu pionul sau intrați în joc cu un nou pion; apoi mai puteți să aruncați zarul încă o dată (vă decideți, dacă veți mai arunca o dată zarul sau nu).
- Dacă aruncați un alt număr, înaintați conform numărului indicat de zar.
- La prima aruncare a zarului, pionii pot fi mutați de la Castel (5) cu orice număr indică zarul. La următoarele aruncări se poate însă înainta numai dacă jucătorul este grătiat.
- Dacă ajungeți cu doi dintre pioni în aceeași căsuță, aceștia formează un perete. Nici un alt pion, al vostru sau al altui jucător, nu poate intra în această căsuță sau sări peste ea.
- Căsuțele (6) din jurul turnului sunt securizate. Vă puteți așeza pionii în aceste căsuțe numai dacă nu sunt ocupate.
- Doi pioni diferiți nu se pot afla în același timp în aceeași căsuță. Deci, dacă în timpul jocului un pion se oprește într-o căsuță care este deja ocupată de pionul altui jucător, acel jucător trebuie să își mute pionul înapoi în căsuță de pornire de la castel (5). Astfel se lovește pionul adversarului.

FINALUL JOCULUI:

Câștigătorul care parurge primul traseul, care pornește de la Castel și se întoarce la Castel.

Cursa (planșa de joc nr. 4)

Numărul de jucători: 2 sau mai mulți

Aveți nevoie de: planșă de joc nr. 4, 6 pioni, un zar.

Scopul jocului: a paria pe pionul învingător

ÎNCEPUTUL JOCULUI:

Alegeți șase pioni și așezați-i în căsuțele de pornire (căsuțele albastre cu numărul de puncte de la 1 la 6). Primul aruncă jucătorul cel mai tânăr și apoi ordinea jucătorilor este conform sensului acelor de ceasornic.

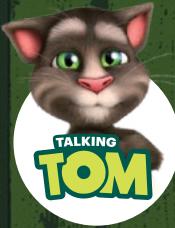
Regulele jocului:

- Fiecare jucător pariază pe unul dintre pionii așezați în căsuțele numerotate de la 1 la 6. Astfel, jucătorii pariază pe numărul, care după părerea lor va ieși de cele mai multe ori la aruncarea zarului.
- Se poate paria oricând în timpul jocului, până la momentul la care unul dintre pioni ajunge la căsuță din fața liniei de sosire.
- Jucătorii aruncă pe rând zarul și mută pionul, care corespunde numărului indicat de zar, în căsuță următoare.

FINALUL JOCULUI:

Jocul se termină atunci când trei dintre pioni parcurg traseul până la linia de sosire (linia întreruptă de la capătul căsuțelor albe). Atunci când primii 3 pioni trec linia de sosire, aceștia se mută pe podium în ordinea sosirii: pe locul 1, 2 și respectiv 3. Dacă un pion a terminat deja cursa și se aruncă numărul său, același jucător aruncă din nou zarul până obține numărul unuia dintre pionii rămași.

Atunci când se cunosc primii trei pioni câștigători, jucătorii primesc puncte: trei, dacă au pariat pe pionul câștigător, două dacă au pariat pe pionul clasat pe locul al doilea și respectiv un punct dacă au pariat pe pionul clasat pe locul al treilea. Atunci când jucătorii au pariat pe un pion, care nu s-a clasat pe unul din primele trei poziții, pierd câte un punct.



Watch video presentation, find all information and download free stuff from our website.

Game author
Alfred Vesligaj

Rulebook testing
Urska Hartman

German translation
Andreas Propst

French translation
Olivier Bourgeois

Spanish translation
Mario López Mené

Portuguese translation
Hélio Andrade

Polish translation
Sebastian Zarzycki

Dutch translation
Gwendoline Deneckere

Croatian translation
Miroslav Wranka

Romanian translation
Simona Flueraru

Multilingual translations
Leemeta Translations

Special thanks to
Toaster Studio d.o.o., Andrej Bolić, Rok Bračko, Michal Ekrt, Lejka Rebolj Božič & family, Matjaž Krnc & family, Deja Horvat & family, Kindergarten Pika - Šmarje Sap, Slavica Radman, Neja Šmid



Made in
Germany

[EN] WARNING! Contains small parts. Not suitable for children under three years. **[CZ]** POZOR! Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do 3 let! **[NL]** WAARSCHUWING! Bevat kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. **[F]** ATTENTION! Contient de petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. **[D]** ACHTUNG! Enthält kleine Teile. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. **[PL]** UWAGA! Zawiera małe elementy. Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. **[P]** AVISO! Contém peças pequenas. Não apropriado para crianças com menos de três anos. **[SK]** UPOZORNENIE! Obsahuje malé diely. Nevhodné pre deti do troch rokov. **[E]** ADVERTENCIA! Contiene partes pequeñas. No conveniente para menores de tres años. **[SLO]** POZOR! Vsebuje majhne delce. Ni primerno za otroke, mlajše od treh let. **[RO]** AVERTIZARE! Părțile mici pot fi înghițite. Atenție: Nu este potrivit pentru copii sub 3 ani! **[HR]** POZOR! Opasnost od gutanja malih dijelova. Nije prikladnu za djecu mlađu od 3 godine.