

# Disney Junior

4 HRY  
GAMES  
JÁTÉK

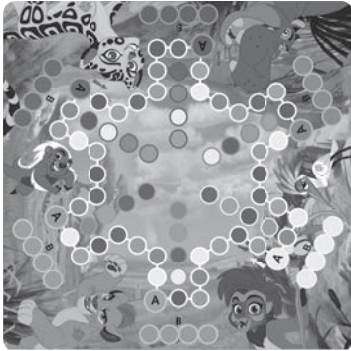


Dino®

# LVÍ HLÍDKO, NEZLOB SE!

**Hra pro:** 2–6 hráčů, **Věk:** od 3 let,  
**Délka hry:** 30 minut

**Herní potřeby:** 1 herní plán, 1 barevná hrací kostka, 24 figurek v 6 barvách



## CÍL HRY:

Úkolem každého hráče je obejít všemi svými figurkami celé kolo až do domečku, tj. na 4 různobarevná pole ve středu herního plánu. Nejrychlejší vyhrává.

## PRAVIDLA HRY:

Na začátku hry si každý hráč vezme 4 figurky své barvy a postaví je do zásobníku B shodné barvy.

Jednu figurku postaví na startovní políčko A shodné barvy. Hru začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou. Postoupí ve směru šipky na nejbližší barevné políčko, které je shodné s barvou, která padla na kostce. Pokud hráči padne barva shodná s jeho figurkou, může nasadit další figurku do hry. Pokud nechce, hraje figurkou, která již je ve hře. Při postupu hráč překračuje figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají. Pokud hráčův tah končí na políčku obsazeném jinou figurkou, hráč dostiženou figurku vyhodí a postaví ji

zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na uvolněné políčko. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry po hození správné (vlastní) barvy. Figurky, které prošly celé kolo, umísťují hráči na 4 políčka ve středu herního plánu. Na tato políčka se vstupuje z posledního pole před startovním políčkem A. Tato 4 políčka se nazývají domečkem. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy. V domečku se již figurky nevyhazují. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu barva shodná s barvou políčka v domečku. Políčko musí být volné, aby na něj mohl vstoupit. Pokud hráči nepadne potřebná barva, a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou se svými figurkami na svá cílová políčka.

# ZLATÝ POHÁR

**Hra pro:** 2–6 hráčů, **Věk:** od 3 let,  
**Délka hry:** 15 minut

**Herní potřeby:** 1 herní plán, 1 barevná hrací kostka, 6 figurek v 6 barvách



### CÍL HRY:

Úkolem hráče je bezpečně projet celý závodní okruh a dojet do cíle jako první.

### PRAVIDLA HRY:

Na začátku hry si každý hráč vezme figurku své barvy a postaví ji na startovní políčko se šipkou. Hru začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou a postoupí na nejbližší barevné políčko, které je shodné s barvou, která padla na kostce. Na políčko smí stát více figurek. Jakmile zastaví hráč na červeném políčku, dostal se do kolize se soupeřovým autem a jedno kolo nehraje. Pokud zastaví na zeleném políčku, přidá plyn a hází ještě jednou. Před tím nahlas zatroubí, aby všichni slyšeli, jak dobrý je jezdec. Vítězí hráč, který dojede jako první na poslední políčko s pohárem. Hráč musí při posledním hodu hodit modrou barvu. V případě, že hodí jinou a nemůže postoupit dopředu, zůstane stát a čeká na další kolo.

## LOTO

**Hra pro:** 2–4 hráče, **Věk:** od 4 let,  
**Délka hry:** 15 minut

**Herní potřeby:** 4 tabulky, 24 pevných kartiček



### CÍL HRY:

Vyhrává hráč, který nejdříve zakryje všechna políčka na své destičce kartičkami se shodným obrázkem.

### PRAVIDLA HRY:

Každý hráč si vezme svoji destičku a položí

ji před sebe. Kartičky se rozloží doprostřed stolu obrázkem dolů a zamíchají. Hru začíná nejmladší hráč. Vytáhne si libovolnou kartičku. Pokud na ní je obrázek shodný s obrázkem na destičce, přiloží ji. Pokud se mu nehodí, vrátí ji zpět. Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Hra končí, jakmile se jednomu hráči podaří doplnit všechny obrázky na svoji destičku. Při hře dvou hráčů si může každý vzít dvě destičky.

## ČERNÝ PETR

**Hra pro:** 3 a více hráčů, **Věk:** od 4 let,  
**Délka hry:** 10 minut

**Herní potřeby:** 25 karet – 12 dvojic (označených stejným symbolem) + 1 Černý Petr



### CÍL HRY:

Zbavit se všech karet z ruky a nemít na konci hry v ruce Černého Petra.

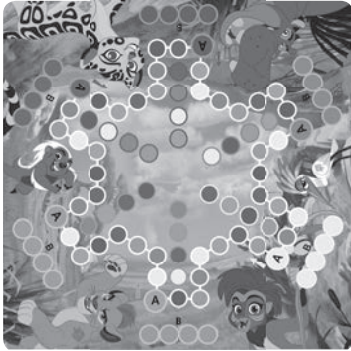
### PRAVIDLA HRY:

Karty se dobře zamíchají a rozdají hráčům tak, aby všichni měli pokud možno stejný počet. Hráč, který má v ruce dvojici karet se stejným symbolem, ji ihned odloží na stůl. Začíná hráč sedící po levici rozdávajícího, hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, vytáhne náhodně jednu kartu z ruky hráče po pravici a přidá ji mezi své karty. Pokud se mu sešly na ruce dvě karty se stejným symbolem, odloží je ihned na stůl. Vítězem se stává hráč, který se jako první zbaví všech karet z ruky. Ostatní hráči pokračují v odkládání karet. Prohrává hráč, kterému zůstane v ruce jako poslední karta Černý Petr.

# LEVIA HLIADKA, NEHNEVAJ SA!

**Hra pre:** 2 - 6 hráčov, **Vek:** od 3 rokov,  
**Dĺžka hry:** 30 minút

**Herné potreby:** 1 herný plán, 1 farebná hracia  
kocka, 24 figúrok v 6 farbách



## CIEĽ HRY:

Úlohou každého hráča je obísť všetkými svojimi figúrkami celé kolo až do domčeka, tj. na 4 rôznofarebné políčka v strede herného plánu. Najrýchlejší vyhráva.

## PRAVIDLÁ HRY:

Na začiatku hry si každý hráč vezme 4 figúrky svojej farby a postaví ich do zásobníka B zhodnej farby.

Jednu figúrku postaví na štartovacie políčko A zhodnej farby. Hru začína najmladší hráč. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou. Postúpi v smere šípky na najbližšie farebné políčko, ktoré je zhodné s farbou, ktorá padla na kocke. Ak hráčovi padne farba zhodná s jeho figúrkou, môže nasadiť ďalšiu figúrku do hry. Ak nechce, hrá figúrkou, ktorá už je v hre. Pri postupe hráč prekračuje figúrky protihráčov aj svoje vlastné. Všetky prekročené políčka sa náležite počítajú. Ak hráčov ťah končí

na políčku obsadenom inou figúrkou, hráč dosiahnutú figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť späť do hry po hodení správnej (vlastnej) farby. Figúrky, ktoré prešli celé kolo, umiestňujú hráči na 4 políčka v strede herného plánu. Na tieto políčka sa vstupuje z posledného poľa pred štartovým políčkom A. Tieto 4 políčka sa nazývajú domčekom. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby. V domčeku sa už figúrky nevyhadzujú. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne farba zhodná s farbou políčka v domčeku. Políčko musí byť voľné, aby na neho mohol vstúpiť. Ak hráčovi nepadne potrebná farba, a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa aj oni dostanú so svojimi figúrkami na svoje cieľové políčka.

# ZLATÝ POHÁR

**Herné potreby:** 2 - 6 hráčov, **Vek:** od 3 rokov,  
**Dĺžka hry:** 15 minút

**Hra obsahuje:** 1 herný plán, 1 farebná hracia  
kocka, 6 figúrok v 6 farbách



### **CIEĽ HRY:**

Úlohou hráča je bezpečne prejsť celý pretekársky okruh a dôjsť do cieľa ako prvý.

### **PRAVIDLÁ HRY:**

Na začiatku hry si každý hráč vezme figúrku svojej farby a postaví ju na štartové políčko so šípkou.

Hru začína najmladší hráč. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi na najbližšie farebné políčko, ktoré je zhodné s farbou, ktorá padla na kocke. Na políčku smie stáť viac figúrok. Akonáhle zastaví hráč na červenom políčku, dostal sa do kolízie so súperovým autom a jedno kolo nehrá. Ak zastaví na zelenom políčku, pridá plyn a hádže ešte raz. Pred tým nahlas zatrúbi, aby všetci počuli, aký je dobrý jazdec. Víťazí hráč, ktorý príde ako prvý na posledné políčko s pohárom. Hráč musí pri poslednom hode hodiť modrú farbu. V prípade, že hodí inú a nemôže postúpiť dopredu, zostane stáť a čaká na ďalšie kolo.

## **LOTO**

**Hra pre:** 2 - 4 hráčov, **Vek:** od 4 rokov,

**Dĺžka hry:** 15 minút

**Herné potreby:** 4 tabuľky, 24 pevných kartičiek



### **CIEĽ HRY:**

Vyhráva hráč, ktorý najskôr zakryje všetky políčka na svojej doštičke kartičkami so zhodným obrázkom.

### **PRAVIDLÁ HRY:**

Každý hráč si vezme svoju doštičku a položí ju pred seba. Kartičky sa rozložia do stredu

stola obrázkom dole a zamiešajú. Hru začína najmladší hráč. Vytiahne si ľubovoľnú kartičku. Ak na nej je obrázok zhodný s obrázkom na doštičke, priloží ju. Ak sa mu nehodí, vráti ju späť. Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Hra končí, akonáhle sa jednému hráčovi podarí doplniť všetky obrázky na svoju doštičku. Pri hre dvoch hráčov si môže každý vziať dve doštičky.

## **ČIERNY PETER**

**Hra pre:** 3 a viac hráčov, **Vek:** od 4 rokov,

**Dĺžka hry:** 10 minút

**Herné potreby:** 25 kariet - 12 dvojíc (označených rovnakým symbolom) + 1 Čierny Peter



### **CIEĽ HRY:**

Zbaviť sa všetkých kariet z ruky a nemať na konci hry v ruke Čierneho Petra.

### **PRAVIDLÁ HRY:**

Karty sa dobre zamiešajú a rozdadajú hráčom tak, aby všetci mali pokiaľ možno rovnaký počet. Hráč, ktorý má v ruke dvojicu kariet s rovnakým symbolom, ju ihneď odloží na stôl. Začína hráč sediaci po ľavici rozdáväjúceho, hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vytiahne náhodne jednu kartu z ruky hráča po pravici a pridá ju medzi svoje karty. Ak sa mu zišli na ruke dve karty s rovnakým symbolom, odloží ich ihneď na stôl. Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet z ruky. Ostatní hráči pokračujú v odkladaní kariet. Prehráva hráč, ktorému zostane v ruke ako posledná karta Čierny Peter.

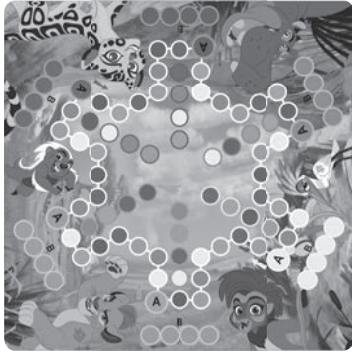


## LION GUARD, TAKE IT EASY!

**Game for:** 2–6 players, **Age:** from 3 years,

**Game duration:** 30 minutes

**Game requisites:** 1 game board, 1 colour dice, 24 pieces in 6 colours



### GOAL OF THE GAME:

The task of each player is to go around by all his pieces to the home, it's on 4 different coloured fields in the centre of the game board. The fastest one wins.

### RULES OF THE GAME:

At the beginning of the game each player takes four pieces of his colour and put them in a reserve fields B of the same colour.

One piece will be placed on the starting field A of the same colour. The game begins with the youngest player. The other players continue to play in a clockwise direction. The first player rolls the dice. He moves forward in the direction of the arrow to the next colour field which is the same as the colour of the dice. If the colour on a die is the same as is the players colour, he can place another piece from his reserve in the game. If he don't want it, he plays with the piece which is already in the game. In the process the player passes the pieces of the opponents and his own pieces as well. All overstepped fields are properly counted. If the player's move ends on a field occupied

by another piece, the player throws out the opponent's piece and puts it back into its reserve field. His piece will be put then on the vacant field. The pieces thrown out can be put back into the game after rolling the right (own) colour. The pieces which have passed the whole round will be placed by the players on four fields in the centre of the game board. Such fields will be entered from the last field before the start field A. These four fields are called home. No piece of other player may enter the home. In the home the pieces cannot be thrown out. A player can enter the home only, if he rolls the same colour as the colour of the field in the home. The field has to be free, so he could enter it. If the player has no colour needed, and he has no other pieces in the game, he has to wait for next turn. Inside the home the pieces can be moved by way as in the game, if they have place enough for it. Whoever succeeds it first, wins. The other players continue to play until they come with their pieces to their home fields.

## GOLDEN CUP

**Game for:** 2–6 players, **Age:** from 3 years,

**Game duration:** 15 minutes

**Game requisites:** 1 game board, 1 colour dice, 6 pieces in 6 colours



### GOAL OF THE GAME:

The task of players is to drive safely through the whole race track and to reach first the finish.

### RULES OF THE GAME:

At the beginning of the game each player takes a piece of his colour and puts it on the starting field with an arrow.

The youngest player starts the game. The other players continue to play in a clockwise direction. The first player rolls the dice and moves to the next colour field which is the same as the colour on the dice. On the field more pieces can stand. Once a player stops on a red field, he got into a collision with the opponent's car and he doesn't play one round. If he stops on a green field, he turns up the gas and he rolls once more. Before he hoots loud that everyone can hear how good rider he is. The winner is the player who arrives first to the last field with the cup. The player has to roll blue colour by his last throw. If he rolls any other colour, he cannot move forward, he stops and waits for next round.

## LOTTO

**Game for:** 2–4 players, **Age:** from 4 years,  
**Game duration:** 15 minutes

**Game requisites:** 4 tables, 24 solid cards



### GOAL OF THE GAME:

The winner is the player who first covers all fields on his table by cards with the same picture.

### RULES OF THE GAME:

Each player takes his table and puts it in front of him. The cards are spread in the middle of the

table face down and they are shuffled. The game begins with the youngest player. He takes any card. If the picture on it is the same as the picture on the table, he puts the card on the table. If the card doesn't suit, he gives it back. The players take turns in the game regularly clockwise. The game ends when one player manages to give all pictures on his table. When two players play, each of them can take two tables.

## BLACK PETER

**Game for:** 3 and more players, **Age:** from 4 years,  
**Game duration:** 10 minutes

**Game requisites:** 25 cards – 12 pairs (marked with the same symbol) + 1 Black Peter



### GOAL OF THE GAME:

Get rid of all cards and not have the Black Peter in hands at the end.

### RULES OF THE GAME:

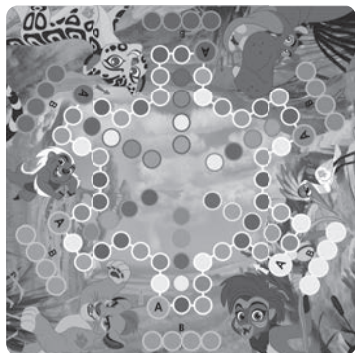
The cards are shuffled well and dealt out to the players so that everyone had the same number of the cards, if possible. The player who has in his hand a pair of cards with the same symbol, gives them on the table. The player sitting left to the dealer will start; the game continues in clockwise direction. The player, who is next, pulls out one card randomly from the hand of the player on the right side and adds it to his cards. If he has two cards with the same symbol, he puts them back on the table. The winner is the player who first gets rid of all cards from his hand. The other players continue to put away the cards. Losing is the player whom the Black Peter remains in his hands as the last card.

# OROSZLÁNKIRÁLY- KI NEVET A VÉGÉN?

2-6 játékos részére, 3 éves kortól,

**Játékidő:** 30 perc

**Amire szükség lesz:** játéktábla, szín dobókocka, 24 bábu 6 különféle színben



## A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok célja, hogy bábuikat a táblán körbevezetve mind a 4 bábuikkal a házba – vagyis a pályán belül lévő 4 különböző színű mezőre – érkezzenek. A játékot az nyeri meg, aki leggyorsabban a házba vezeti mind a 4 bábuját.

## JÁTÉKSZABÁLYOK:

Minden játékos választ magának egy színt, és a 4 bábuját a B jelű, megfelelő színű mezőre teszi. Az első körben egy bábuval minden játékos kiléphet megfelelő színű (A jelű) start mezőre. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek. Az első játékos dob a kockával, és bábujával a legközelebbi, a dobás színével megegyező színű mezőre léphet. Aki a saját színét dobja eldöntheti, hogy még egy bábuját játékba hozza, vagy a már játékban lévő bábuval lép a táblán. A bábuk megelőzhetik egymást. Ha egy bábu olyan mezőre érkezik, ahol egy másik bábu áll, akkor azt kiüti és visszateszi a tábla mellett lévő színes mezők egyikére. A kiütött bábuk akkor

térhetnek vissza a játékba, ha a játékos a bábuval megegyező színt dob. Miután a bábuk megtettek egy teljes kört a pályán, bemehetnek a házba. A bábuikkal csak a saját színű házba lehet belépni. A házban lévő bábukat nem lehet kiütni. A házba csak a megfelelő szín dobásával lehet belépni. A házban minden mezőn csak egy bábu állhat. Ha egy játékosnak csak egy bábuja van játékban, és nem sikerül a megfelelő színt dobnia, akkor abban a körben nem léphet, meg kel várnia, amíg ismét rá kerül a sor. A házban a bábukat a pályán is érvényes szabályoknak megfelelően lehet mozgatni. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként vezet a házba mind a 4 bábuját. A többiek folytatják a játékot, amíg az ő bábuik is a házba nem érnek.

# AZ ARANY KUPA

2-6 játékos részére, 3 éves kortól,

**Játékidő:** 15 perc

**Amire szükség lesz:** játéktábla, szín dobókocka, 6 bábu 6 különféle színben



## A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok célja, hogy minél gyorsabban és biztonságosabban körbeérjenek a pályán, és elsőként érjenek a célba.

## JÁTÉKSZABÁLYOK:

Minden játékos választ magának egy színt,



és bábuját a nyíljal jelölt start mezőre helyezi.

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek. Az első játékos dob a kockával, és bábujával a legközelebbi, a dobás színével megegyező színű mezőre lép. Egy mezőn több bábu is állhat. Ha a bábu piros mezőre lép, karambolozott, így egy körből kimarad. Ha a bábu zöld mezőre érkezik, ráléphet a gázpedálra: még egyszer dobhat. A második dobás előtt kiáltania kell, hogy mindenki megtudja milyen jó sofőr! A játékot az nyeri meg, aki elsőként ér a célba. Az utolsó dobásnak kéknek kell lennie. Ha a játékosnak nem sikerül kéket dobnia, bábuját a helyén marad, a következő körben újra próbálkozhat.

## LOTTÓ

2-6 játékos részére, 4 éves kortól,

**Játékidő:** 15 perc

**Amire szükség lesz:** 4 tábla, 24 kártyalap



### A JÁTÉK CÉLJA:

A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül a tábláján lévő képeket a megegyező képet ábrázoló kártyalapokkal letakarnia.

### JÁTÉKSZABÁLYOK:

Minden játékos választ egy táblát, és azt maga elé teszi az asztalra. A kártyalapokat meg kell keverni, majd képpel lefelé fordítva egyesével az asztal közepére tenni. A legfiatalabb játékos kezd. Felfordít egy kártyát. Ha a kártyán lévő kép a saját tábláján van, akkor a táblájára teszi a képet. Ha a kép nem az ő tábláján található, akkor a kártyát visszateszi az asztalra. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. A játék akkor ér véget, ha egy játékosnak sikerül

a tábláján lévő összes képet letakarnia.

Ha csak két játékos játszik, mindketten két táblát választhatnak.

## FEKETE PÉTER

3 vagy több játékos részére, 4 éves kortól,

**Játékidő:** 10 perc

**Amire szükség lesz:** 25 kártyalap – 12 pár

(a lapok sarkában ugyanaz a jel látható)

+ 1 Fekete Péter

### A JÁTÉK CÉLJA:

A játékosok célja, hogy lerakják a kezükben lévő kártyákat, és a játék végén ne legyen náluk a Fekete Péter.



### JÁTÉKSZABÁLYOK:

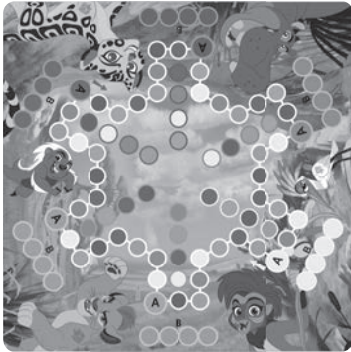
A lapokat alaposan meg kell keverni, és kiosztani a játékosok között, úgy, hogy lehetőleg mindenkinek ugyanannyi lapja legyen. A párokat – vagyis azokat a lapokat, amiknek a sarkában egyforma jel található – le kell rakni az asztalra. A játékot az osztó bal oldalán ülő játékos kezdi, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. A soron lévő játékos húz egyet a tőle jobbra ülő társa lapjai közül, és a lapot a saját lapjai közé teszi. Ha sikerült olyan lapot húznia, amilyenből egy már volt egy a kezében, akkor a párt lerakhatja. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként fogynak el a lapjai. A többiek tovább játszanak. A vesztes az, akinél a Fekete Péter a játék végén marad.



## LEVJA PATRULJA, NE JEZI SE!

**Igra za:** 2 do 6 igralcev, **Starost:** Od 3 leta,  
**Trajanje igre:** 30 minut

**Igralne potrebščine:** 1 igralni plan, 1 barvno igralno kocko, 24 figur v 6 barvah



### CILJ IGRE:

Naloga vsakega igralca je, da z vsemi svojimi figuricami prehodi cel krog do hišice, tj. na 4 raznobarna polja v sredini igralnega plana. Najhitrejši zmaguje.

### PRAVILA IGRE:

Na začetku igre si vsak igralec vzame 4 figurice svoje barve in jih namesti na počivališče B iste barve.

Eno figurico namestite na štartno polje A enake barve. Igrati začne najmlajši udeleženec. Ostali igralci nadaljujejo z igro v smeri urinih kazalcev. Prvi igralec vrže kocko. Premakne se v smeri puščice na najbližje barvno polje, ki je enako barvi, ki se je prikazala na kocki. V kolikor igralcu pade barva njegove figure, lahko v igro vključi naslednjo figuro. Če tega ne želi, nadaljuje s figuro, ki je že v igri. Igralec pri igri preskakuje svoje, pa tudi figure nasprotnikov. Vsa prekoračena polja se ustrezno računajo. V kolikor se figurica zaustavi na polju z drugo figurico, jo mora igralec izključiti in jo vrniti na čakanje. Nato svojo figurico postavi na

prosto polje. Izključene figurice se lahko vrnejo v igro šele, ko vržete pravilno (svojo) barvo. Figure, ki so obšle celo pot, igralci nameščajo na 4 polja v sredini igralnega plana. Na ta polja vstopa iz zadnjega polja pred štartnim poljem A. Ta 4 polja se imenujejo hišica. V hišico ne sme nihče vstopiti nobena figurica druge barve. V hišici se figure ne mečejo več iz igre. V hišico lahko igralec vstopi le, če dobi barvo polja v svojem domu. Polje mora biti prosto, da lahko stopi nanj. V kolikor nima več figuric v igri, mora igralec počakati da pride na vrsto. V hišici se lahko figurice premikajo na enak način kot v igri, če za to imajo dovolj prostora. Tisti, ki mu to uspe kot prvemu, zmagaja. Ostali igralci nadaljujejo z igro tako dolgo, dokler tudi ne prispejo s svojimi figurami na ciljna polja.

## ZLATI POKAL

**Igra za:** 2 do 6 igralcev, **Starost:** Od 3 leta,  
**Trajanje igre:** 15 minut

**Igralne potrebščine:** 1 igralni plan, 1 barvno igralno kocko, 6 figur v 6 barvah



### CILJ IGRE:

Naloga igralca je, da varno prehodi cel krog in prispe do cilja kot prvi.

### PRAVILA IGRE:

Na začetku igre vsak igralec vzame figuro

žele barve in jo postavi na štartno polje s puščico.

Igrati začne najmlajši udeleženeec. Ostali igralci nadaljujejo z igro v smeri urinih kazalcev. Prvi igralec vrže kocko in se premakne v smeri puščice na najbližje barvno polje, ki je enako barvi, ki se je prikazala na kocki. Na polju lahko stoji po več figuric. Ko se igralec zaustavi na rdečem polju, pomeni da je povzročil nezgodo z vozilom nasprotnika in se za en krog zaustavi. V kolikor se zaustavi na zelenem polju, doda plin in vrže še enkrat. Pred tem še glasno hupa, da bi vsi slišali, da je dober voznik. Zmaga tisti, ki pride na zadnje polje s pokalom kot prvi. Zadnji zadetek, ki ga igralec vrže, mora biti modre barve. V primeru, da vrže drugo barvo in ne more postopati naprej, ostane na mestu in čaka naslednji krog.

## LOTERIJA

**Igra za:** 2 do 4 udeležencev,

**Starost:** Od 4 leta, **Trajanje igre:** 15 minut

**Igralne potrebščine:** 4 tabele, 24 trdnih kart



### CILJ IGRE:

Zmaga tisti, ki najprej pokrije vsa polja na svoji ploščici s kartami z enako sliko.

### PRAVILA IGRE:

Vsak igralec vzame svojo ploščico in jo položi predse. Karte razporedi na sredino s sliko navzdol in premeša. Igrati začne najmlajši udeleženeec. Izvlecite poljubno karto. V kolikor slika ni enaka sliki s ploščico, jo priloži. V kolikor to ni mogoče, jo vrne nazaj. Igralci se pri igri redno izmenjujejo v smeri urinih kazalcev. Igra se konča takoj, ko enemu igralcu uspe vse slike

dopolniti na svojo ploščo. Pri igri dveh igralcev lahko vsak vzame po dve ploščici.

## ČRNI PETER

**Igra za:** 3 in več igralcev, **Starost:** Od 4 leta, **Trajanje igre:** 10 minut

**Igralne potrebščine:** 25 kart – 12 dvojic (označenih z enakim simbolom) + 1 Črni Peter



### CILJ IGRE:

Znebiti se vseh kart v roki in na koncu ne imeti v rokah Črnega Petra.

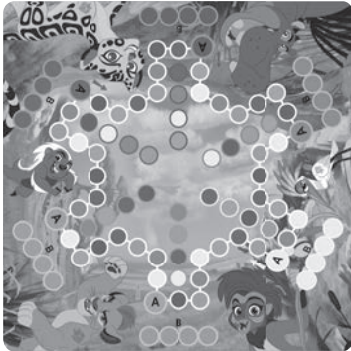
### PRAVILA IGRE:

Karte dobro premešajte in razdelite med igralce tako, da imajo vsi po možnosti enako število. Igralec, ki drži v rokah dve kartici z enakim simbolom, jih takoj položi na mizo. Začne tisti, ki sedi na levi strani igralca, ki deli karte; igra nadaljuje v smeri urinih kazalcev. Igralec, ki je na vrsti, izvleče naključno karto iz roke igralca, ki sedi na desni in jo vloži v svoje karte. V kolikor ima v roki dve karti s enakim simbolom, jih takoj odloži na mizo. Zmaga tisti, ki se kot prvi reši vseh kart. Ostali igralci nadaljujejo z odlaganjem kart. Izgubi tisti, kateremu ostane v roki zadnja karta – Črni Peter.

## LAVLJA PATROLO, NE LJUTI SE!

**Igra za:** 2–6 igrača, **Starosna dob:** od 3 godine, **Trajanje igre:** 30 minuta

**Sadržaj:** 1 plan igre, 1 kocka za igranje u boji, 24 figurice u 6 boja



### CILJ IGRE:

Zadatak svakog igrača je obići sa svojim figuricama cijeli krug sve do kućice, tj. stići na 4 polja raznih boja u sredini plana igre. Najbrži igrač pobjeđuje.

### PRAVILA IGRE:

Na početku igre svaki igrač uzme 4 figurice odabrane boje i postavi ih na mjesto B podudarne boje.

Jednu figuricu postavi na polazno polje A iste boje. Igru započinje najmlađi igrač. Ostali igrači nastavljaju igru u smjeru kazaljki na satu. Prvi igrač baca kocku. Pomjera figuricu u smjeru strelice na najbliže polje u boji koje je dobio bacanjem kocke. Ukoliko igrač na kocki dobije boju koja je ista s bojom njegove figurice, može uvrstiti novu figuricu u igru. Ukoliko ne želi, koristi figuricu koja je već u igri. Prilikom igre igrač svojom figuricom preskače vlastite figurice i figurice protivnika. Sva pređena polja se uračunavaju. Ako igrač završava svoj potez

na polju gdje se nalazi druga figurica, igrač tu figuricu izbacuje iz igre i vraća je na mjesto B. Svoju figuricu ostavlja na oslobođenom polju. Izbačene figurice se mogu ponovno uvrstiti u igru nakon što igrač na kocki dobije podudarnu boju. Figurice koje su obišle cijeli krug igrači postavljaju na 4 polja u sredini plana igre. Na ova polja se dolazi s posljednjeg polja prije polazne pozicije A. Ova 4 polja se zovu kućica. U kućicu ne smije ući nijedna figurica druge boje niti se figurice izbacuju. Igrač u kućicu unosi figurice samo u slučaju da je dobivena boja na kocki podudarna s bojom polja u kućici. Polje mora biti prazno da bi se mogla postaviti figurica. Ako igrač na kocki ne dobije potrebnu boju, a nema u igri drugih figurica, mora sačekati do sljedećeg bacanja kocke. Figurice unutar kućice mogu se pomjerati na isti način kao prilikom igre. Onaj tko sve to prvi savlada, pobjeđuje. Ostali igrači nastavljaju igru sve dok ne postave svoje figurice na ciljna polja.

## ZLATNI PEHAR

**Igra za:** 2–6 igrača, **Starosna dob:** od 3 godine, **Trajanje igre:** 15 minut

**Sadržaj:** 1 plan igre, 1 kocka za igranje u boji, 6 figurica u 6 boja



### **CILJ IGRE:**

Zadatak igrača je sigurno proći cijelom kružnom auto stazom i doći do cilja prvi.

### **PRAVILA IGRE:**

Na početku igre svaki igrač uzme figuricu odabrane boje i postavi je na polazno polje sa strelicom.

Igru započinje najmlađi igrač. Ostali igrači nastavljaju igru u smjeru kazaljki na satu. Prvi igrač baci kocku i pomjeri figuricu na najbliže polje u boji koje je podudarno s bojom dobivenom bacanjem kocke. Na polju može stajati više figurica. Kada se figurica zaustavi na crvenom polju, dolazi do sudara s autom protivnika i igrač jedan krug ne igra. Ako se zaustavi na zelenom polju, igrač dodaje gas i baca kocku još jednom. Prije toga glasno zatrubi kako bi dao do znanja da je dobar vozač. Pobjeđuje igrač koji prvi dođe na posljednje polje s peharom. Prilikom posljednjeg bacanja igrač mora dobiti na kocku plavu boju. U slučaju da je ne dobije, ostaje na mjestu i čeka sljedeći krug.

## **LOTO**

**Igra za:** 2–4 igrača, **Starosna dob:** od 4 godine, **Trajanje igre:** 15 minuta

**Sadržaj:** 4 ploče, 24 čvrste karte



### **CILJ IGRE:**

Pobjeđuje onaj igrač koji prvi pokrije sva polja na svojoj ploči kartama s podudarnom slikom.

### **PRAVILA IGRE:**

Svaki igrač stavi pred sebe jednu ploču. Karte se stave na sredinu stola slikom prema dole

i promiješaju. Igru započinje najmlađi igrač, koji izvlači proizvoljnu kartu. Ako je na njoj slika podudarna sa slikom na ploči, poklopi je. Ako ne, vrati je natrag. Igrači igraju u smjeru kazaljki na satu. Igra se završava kada jedan od igrača dopuni sve slike na svojoj ploči. Ukoliko igraju dva igrača, svak od njih može uzeti dvije ploče.

## **CRNI PETAR**

**Igra za:** 3 i više igrača, **Starosna dob:** od 4 godine, **Trajanje igre:** 10 minuta

**Sadržaj:** 25 karata – 12 parova (označenih istim simbolom) + 1 Crni Petar



### **CILJ IGRE:**

Osloboditi se svih karata na kraju igre uključujući i kartu Crnog Petra.

### **PRAVILA IGRE:**

Karte se dobro promiješaju i podijele igračima tako da svi imaju, ukoliko je to moguće, isti broj karata. Igrač koji ima u ruci par karata s istim simbolom, odmah ga spušta na stol. Igru započinje igrač koji sjedi s lijeve strane onoga tko dijeli karte. Igra dalje nastavlja u smjeru kazaljki na satu. Igrač koji je na redu izvuče jednu kartu iz ruke igrača sa svoje desne strane i stavi je među svoje karte. Ukoliko ima dvije karte s istim simbolom, stavi ih odmah na stol. Pobjednik je igrač koji se prvi oslobodi svih karata iz ruke. Ostali igrači nastavljaju igru. Gubi igrač kojem u ruci ostane kao posljednja karta Crni Petar.



## ЛАВЉА ПАТРОЛО, НЕ ЉУТИ СЕ!

**Игра за:** 2–6 играча, **Старосна доб:** од 3 године,  
**Трајање игре:** 30 минута

**Садржај:** 1 план игре, 1 коцка за играње у боји, 24 фигурице у 6 боја



### ЦИЉ ИГРЕ:

Задатак сваког играча је да обиђе са својим фигурицама цео круг све до кућице, тј. да стигне на 4 поља разних боја у средини плана игре. Најбржи играч побеђује.

### ПРАВИЛА ИГРЕ:

На почетку игре сваки играч узме 4 фигурице одабране боје и постави их на место В подударне боје. Једну фигурицу постави на полазно поље А исте боје. Игру започиње најмлађи играч. Остали играчи настављају игру у смеру казаљки на сату. Први играч баца коцку. Помера фигурицу у смеру стрелице на најближе поље чија боја одговара боји коју је добио бацањем коцке. Уколико играч на коцки добије боју која је иста са бојом његове фигурице, може уврстити нову фигурицу у игру. Ако не жели, он користи фигурицу која је већ у игри. Приликом игре играч својом фигурицом прескаче сопствене фигурице и фигурице противника.

Сва пређена поља се урачунавају. Ако играч завршава свој потез на пољу где се налази

друга фигурица, играч ту фигурицу избацује из игре и враћа је на место В. Своју фигурицу оставља на ослобођеном пољу. Избачене фигурице се могу поново уврстити у игру након што играч на коцки добије подударну боју. Фигурице које су обишле цео круг играчи постављају на 4 поља у средини плана игре. На ова поља се долази са последњег поља пре полазне позиције А. Ова 4 поља се зову кућица. У кућицу не сме ући ниједна фигурица друге боје нити се фигурице избацују. Играч у кућицу уноси фигурице само у случају да је добијена боја на коцки подударна са бојом поља у кућици. Поље мора бити празно да би се могла поставити фигурица. Ако играч на коцки не добије потребну боју, а нема у игри других фигурица, мора сачекати до следећег бацања коцке. Фигурице унутар кућице могу се померати на исти начин као приликом игре. Онај ко све то први савлада, побеђује. Остали играчи настављају игру све док не поставе своје фигурице на циљна поља.

## ЗЛАТНИ ПЕХАР

**Игра за:** 2–6 играча, **Старосна доб:** од 3 године,  
**Трајање игре:** 15 минут

**Садржај:** 1 план игре, 1 коцка за играње у боји, 6 фигурица у 6 боја



### ЦИЉ ИГРЕ:

Задатак играча је да сигурно прође целом кружном ауто стазом и да дође до циља први.

### ПРАВИЛА ИГРЕ:

На почетку игре сваки играч узме фигурицу одабране боје и постави је на полазно поље са стрелицом.

Игру започиње најмлађи играч. Остали играчи настављају игру у смеру (кретања) казальки на сату. Први играч баца коцку и помери фигурицу на најближе поље чија се боја подудара са бојом добијеном бацањем коцке. На пољу може стајати више фигурица. Када се фигурица заустави на црвеном пољу, долази до судара са аутом противника и играч један круг не игра. Ако се заустави на зеленом пољу, играч дода гас и баца коцку још једном. Пре тога гласно затруби како би дао до знања да је добар возач. Побеђује играч који први дође на последње поље са пехаром. Приликом последњег бацања играч мора да добије на коцки плаву боју. У случају да је не добије, остаје на месту и чека следећи круг.

## ЛОТО

**Игра за:** 2–4 играча, **Старосна доб:** од 4 године, **Трајање игре:** 15 минута

**Садржај:** 4 плоче, 24 чврсте карте



### ЦИЉ ИГРЕ:

Побеђује онај играч који први покрије сва поља на својој плочи картама са подударном сликом.

### ПРАВИЛА ИГРЕ:

Сваки играч стави пред себе једну плочу. Карте

се ставе на средину стола, сликом према доле и промешају. Игру започиње најмлађи играч који извлачи произвољну карту. Ако је на њој слика подударна са сликом на плочи, поклопи је. Ако не, врати је назад. Играчи играју у смеру (кретања) казальки на сату. Игра се завршава када један од играча попуни све слике на својој плочи. Ако играју два играча, сваки од њих може узети две плоче.

## ЦРНИ ПЕТАР

**Игра за:** 3 и више играча, **Старосна доб:** од 4 године, **Трајање игре:** 10 минута

**Садржај:** 25 карата – 12 парова (означених истим симболом) + 1 Црни Петар



### ЦИЉ ИГРЕ:

Ослободити се свих карата на крају игре укључујући и карту Црног Петра.

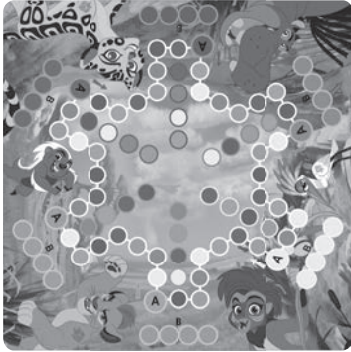
### ПРАВИЛА ИГРЕ:

Карте се добро промешају и поделе играчима тако да сви имају, ако је то могуће, исти број карата. Играч који има у руци пар карата са истим симболом, одмах га спушта на сто. Игру започиње играч који седи са леве стране онога који дели карте. Игра се даље наставља у смеру (кретања) казальки на сату. Играч који је на реду извуче једну карту из руке играча са своје десне стране и стави је међу своје карте. Ако има две карте са истим симболом, стави их одмах на сто. Победник је играч који се први ослободи свих карата из руке. Остали играчи настављају игру. Губи онај играч којем у руци остане као последња карта Црни Петар.

## NU TE SUPARA, LEULE!

**Joc pentru:** 2–6 jucatori, **Varsta:** 3 ani +  
**Durata jocului:** 30 minute

**Jocul include:** 1 tabla de joc, 1 zar cu culori, 24 pionii in 6 culori



### SCOPUL JOCULUI:

Misiunea jucatorilor este sa isi mute pionii in jurul tablei de joc, pentru a ajunge cu ei in „casa”- cele 4 campuri colorate diferit aflate in mijlocul tablei de joc.

### REGULILE JOCULUI:

La inceputul jocului fiecare jucator isi alege 4 pionii si ii pune pe campul B, de aceeași culoare cu cea a pionilor.

Unul dintre pionii se va pune pe campul de start marcat cu A, de aceeași culoare. Incepe jocul jucatorul cel mai tanar. Jocul continua in sensul acelor de ceasornic. Primul jucator da cu zarul. El inainteaza in directia sagetii, catre campul colorat in aceeași culoare cu cea nimerita la zar. Daca jucatorul nimereste aceeași culoare cu cea pe care o au si pionii sai, el poate sa aduca in joc inca un pion. Daca nu doreste acest lucru, continua cu pionul care este deja in joc. In timpul jocului, jucatorul se va intersecta cu pionii celorlalti jucatori, precum si cu pionii proprii. Toate campurile depasite sunt numarate. Cand ati ajuns pe un camp ocupat de alt jucator, pionul acestuia va fi scos din joc si

readus in campul sau de inceput. Locul liber va fi ocupat de pionul dvs. Pionul poate fi readus in joc, daca atunci cand este randul sau, jucatorul nimereste la zar aceeași culoare cu cea a pionilor sai. Pionii care au facut un tur complet al tablei de joc vor fi pusi pe cele 4 campuri de aceeași culoare, aflate in centrul tablei de joc. In acele campuri se poate intra din ultimul camp aflat inaintea pozitiei de start marcată cu litera A. Aceste campuri se numesc casa. In casa nu pot intra pionii de alta culoare. Pionii nu pot fi scosi din casa. Un jucator poate intra in casa doar daca pionii sai au aceeași culoare cu cea a campurilor respectiv. Campul trebuie sa fie liber pentru a se putea intra in el. Daca jucatorul nu are culoarea necesara si nu mai are nici un pion in joc, el trebuie sa astepte tura urmatoare. In interiorul casei, pionii se muta dupa aceleși reguli ca si in restul jocului. Cine reuseste sa ajunga cu toti pionii in casa castiga. Ceilalti jucatori continua jocul pana cand ajung si ei cu pionii in casele lor.

## CUPA DE AUR

**Joc pentru:** 2–6 jucatori, **Varsta:** 3 ani +  
**Durata jocului:** 15 minute

**Jocul include:** 1 tabla de joc, 1 zar cu culori, 6 pionii in 6 culori



### SCOPUL JOCULUI:

Misiunea jucatorilor este sa conduca cu grija pe pista si sa ajunga primii la lina de sosire.

### REGULILE JOCULUI:

La inceputul jocului fiecare jucator isi alege un pion si il aseaza pe campul de start cu sageata.

Cel mai tanar jucator incepe jocul. Ceilalti jucatorii continua jocul in sensul acelor de ceasornic. Primul jucator da cu zarul si se deplaseaza la primul camp de aceeasi culoare ca cea indicata de zar. Pe un camp de joc pot sta mai multi pionii. Daca un jucator nimereste pe un camp rosu, inseamna ca a avut un accident cu masinuta altui jucator si trebuie sa stea o tura. Daca un jucator nimereste pe un camp verde, inseamna ca face plinul de benzina la masina si mai are dreptul la o aruncare cu zarul. Inainte de acest lucru, trebuie sa strige tare ca sa stie toata lumea ce bine conduce! Castiga jucatorul care ajunge primul pe campul cu cupa. El trebuie sa nimereasca la ultima aruncare a zarului culoarea albastra. Daca nu nimereste aceasta culoare, jucatorul nu poate sa mai inainteze si trebuie sa astepte tura urmatoare.

## LOTO

**Joc pentru :** 2-4 jucatori, **Varsta :** 4 ani +,  
**Durata jocului:** 15 minute

**Jocul include:** 4 planse de joc, 24 de carduri



### SCOPUL JOCULUI:

Castiga jocul primul jucator care reuseste sa isi completeze plansa de joc cu carduri cu aceleasi imagini.

### REGULILE JOCULUI:

Fiecare jucator isi aseaza plansa de joc in fata sa. Cardurile se amesteca si se aseaza cu fata in jos, in mijlocul mesei. Jucatorul cel mai mic incepe jocul. El trage un card. Daca imaginea de pe card este aceeasi cea de pe plansa de joc, el aseaza cardul respectiv pe plansa sa de joc. Daca imagine de pe card nu

se potriveste, el lasa cardul la loc. Jocul continua in sensul acelor de ceasornic. Jocul se termina cand un jucator reuseste sa completeze plansa de joc cu toate imaginile.

## PACALICI

**Joc pentru:** 3 sau mai multi jucatori,  
**Varsta:** 4 ani +, **Durata jocului:** 10 minute

**Jocul include:** 25 de carti de joc-12 perechi (marcate cu acelasi simbol) + 1 Pacalici



### SCOPUL JOCULUI:

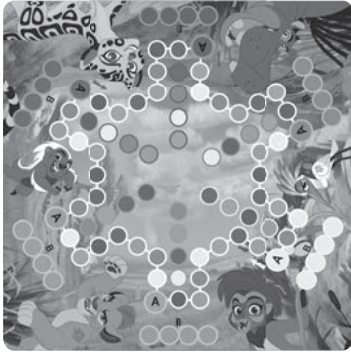
Scapa de toate cartile si ai grija sa nu ramai cu „Pacalici” in mana la sfarsit.

Cartile se amesteca bine si se impart jucatorilor, astfel incat fiecare jucator sa aiba acelasi numar de carti, daca se poate. Jucatorul care gaseste in cartile sale una sau mai multe perechi le asaza pe masa cu fata in sus. Jucatorul din dreapta celui care o impartit cartile incepe jocul; jocul continua in directia acelor de ceasornic. Fiecare jucator, pe rand, fara sa se uite, trage de la jucatorul din dreapta sa cate o carte, dintre cele pe care acesta le tine in mana desfacute in forma de evantai. Daca jucatorul are 2 carti cu acelasi simbol, le pune pe masa cu fata in sus. Castiga jucatorul care termina primul cartile de joc din mana. Ceilalti jucatori continua jocul. Pierde jucatorul care ramane in mana doar cu „Pacalici”.

## НЕ СЕ СЪРДИ, ПАЗАЧ НА ЛЪВОВЕ!

**Игра за:** 2 – 6 играчи, **Възраст:** от 3 години,  
**Времетраене на играта:** 30 минути

**Необходимо за играта:** 1 план на играта, 1 цветно зарче, 24 фигурки в 6 цвята



### ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Задачата на всеки играч е да измени със всичките свои фигурки цял кръг чак до къщичката, т.е. на 4 цветни полета в средата на плана на играта. Най-бързият печели.

### ПРАВИЛА НА ИГРАТА:

В началото на играта всеки играч взема 4 фигурки от своя цвят и ги слага в бокса В със същия цвят. Една фигурка се слага на старта А със същия цвят. Първи започва да играе най-малкият играч. Останалите играчи продължават играта, като се редуват по посока на часовниковата стрелка. Първият играч хвърля зарчето. Минава по посока на стрелката на най-близкото цветно поле, което е същото като цвета, който му се е паднал на зарчето. Ако на зарчето се падне същият цвят като на фигурките му, играчът може да пусне следваща фигурка в играта. Ако не иска, играе с фигурката, която вече е пусната в играта. Когато преминава напред, играчът прескача фигурките на другите играчи и своите фигурки. Всички прескочени полета се броят. Ако ходът на играча трябва да завърши на поле, което вече е заето от друга фигурка, играчът изхвърля догонената фигурка и я поставя

обратно в нейния бокс. След това слага своята фигурка на освободеното поле. Изхвърлените фигурки могат отново да влязат в играта след като се падне на зарчето правилният (техният) цвят. Фигурките, които са минали целия кръг, се слагат на 4 полета в средата на плана за игра. На тези полета се влиза от последното поле преди старта А. Тези 4 полета се казват къщичка. В къщичката не може да влезе никаква фигурка с друг цвят. От къщичката фигурките вече не могат да бъдат изхвърлени и върнати в началото. Играчът може да влезе в къщичката само тогава, ако му се падне цвят, какъвто има в къщичката. Полето трябва да бъде свободно, за да може той да влезе там. Ако на играча не му се падне подходящ цвят и няма други фигурки в играта, трябва да изчака да дойде следващият му ред. В къщичката фигурките могат да се преместват по същия начин, както в играта, ако имат място. Този, който успее първи, печели. Останалите играчи продължават да играят толкова дълго, докато стигнат със своите фигурки до крайните полета.

## ЗЛАТНА КУПА

**Игра за:** 2 – 6 играчи, **Възраст:** от 3 години,  
**Времетраене на играта:** 15 минути

**Необходимо за играта:** 1 план на играта, 1 цветно зарче, 6 фигурки с 6 цвята



### ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Задачата на играта е да премине безопасно цялата състезателна писта и да стигне първи в целта.



### ПРАВИЛА НА ИГРАТА:

В началото на играта всеки играч взема фигурка със своя цвят и я поставя на полето за старт със стрелката. Най-малкият играч започва първи. Останалите играчи продължават играта като се редуват в посоката на часовниковата стрелка. Първият играч хвърля зарчето и отива на най-близкото цветно поле, което със същия цвят, който му се е паднал на зарчето. На едно поле може да има и повече от една фигурка. Когато играч отиде на червено поле, тогава се сблъсква с кола на своя противник и пропуска един кръг. Ако спре на зелено поле, натиска газта и хвърля още веднъж. Преди това обаче трябва да издаде звук на клаксон, за да видят останалите играчи колко добър шофьор е. Побеждава този играч, който стигне първи на последното поле, където е купата. В последния кръг играчът трябва да хвърли зарче със син цвят. Ако му се падне друг цвят, не може да мине напред, остава да чака следващия кръг.

## ЛОТО

**Игра за:** 2 – 4 играчи, **Възраст:** от 4 години,  
**Времетраене на играта:** 15 минути

**Необходимо за играта:** 4 платформи, 24 твърди карти



### ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Печели играчът, който най-напред покрие всички полета на своята платформа с карти с еднаква картинка.

### ПРАВИЛА НА ИГРАТА:

Всеки играч взема своята платформа и я слага пред себе си. Картичките се слагат в средата на масата с картинката надолу и се разбъркват. Играта се започва от най-малкия играч. Той изтегля произволна карта. Ако на нея е същата картинка, като на платформата

пред него, взема я и я слага. Ако картата не му трябва, връща я обратно. Играчите се редуват в посока на часовниковата стрелка. Играта приключва, когато един от играчите успее да допълни всички картинки на своята платформа. Ако играят само двама играчи, всеки може да вземе 2 платформи.

## ЧЕРЕН ПЕТЪР

**Игра за:** 3 и повече играчи, **Възраст:** от 4 години,  
**Времетраене на играта:** 10 минути

### Необходимо за играта:

25 карти – 12 двойки (обозначени с един и същи символ) + 1 Черен Петър



### ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Да раздадеш всичките си карти и на края на играта да нямаш в ръката си Черен Петър.

### ПРАВИЛА НА ИГРАТА:

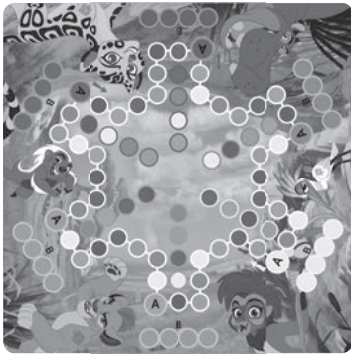
Картите се разбъркват добре и се раздават на играчите така, че всички, ако е възможно, да получат еднакъв брой карти. Играчът, който държи в ръката си чифт карти с един и същ символ, веднага ги слага на масата. Започва играчът, който седи от лявата страна на раздаващия и играта продължава по посока на часовниковата стрелка. Играчът, който е на ред, изважда произволна карта от ръката на играча, който е вдясно и я взема при своите карти. Ако се получат две карти с еднакъв символ, слага ги веднага на масата. Победител е този играч, който първи сваля всичките си карти. Останалите играчи продължават да свалят своите чифтове карти. Губи този играч, при когото като последна карта остане тази с Черен Петър.

# LIŪTŲ ŠEIMYNĖLĖ, SKUBĖK PAMAŽU!

**Žaidimas skirtas:** 2 - 6 žaidėjams,

**Amžius:** nuo 3 metų, **Žaidimo trukmė:** 30 minučių

**Žaidimo reikmenys:** 1 žaidimo planas, 1 spalvotas žaidimo kauliukas, 24 šešių spalvų figūrėlės



## ŽAIDIMO TIKSLAS:

Kiekvieno žaidėjo užduotis – visomis savo figūrėlėmis apeiti pilną ratą iki namelio, tai yra iki 4 įvairiaspalvių laukelių žaidimo plano centre. Laimi greičiausias.

## Žaidimo taisyklės:

Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas pasiima 4 savo spalvos figūrėles ir pastato ant tos pačios spalvos laukimo laukelio B. Vieną figūrėlę pastato ant savo spalvos starto laukelio A. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Kiti žaidėjai žaidimą tęsia laikrodžio rodyklės kryptimi. Pirmas žaidėjas meta kauliuką. Figūrėlę strėlės kryptimi perkelia ant artimiausio tos pačios spalvos laukelio, kaip iškrita ant kauliuko. Jeigu žaidėjui iškrita ta pati spalva, kaip jo figūrėlės, į žaidimą gali įvesti naują figūrėlę. Jeigu nenori, gali tęsti žaidimą su jau įvesta figūrėle. Perstumiant figūrėlę žaidėjas peršoka varžovų ir savas figūrėles. Įsiskaito visi peržengti laukeliai. Jeigu žaidėjo ėjimas baigiasi laukelyje,

kur jau stovi kita figūrėlė, žaidėjas šią figūrėlę pastato atgal ant jos spalvos laukimo laukelio. Savo figūrėlę pastato ant atlaisvino laukelio. Išmestas figūrėles į žaidimą vėl galima įvesti kai žaidėjo metimo metu ant kauliuko iškris jo spalva. Visą ratą apėjusias figūrėles žaidėjai patalpina ant 4 laukelių žaidimo plano viduryje. Ant šių laukelių pereinama iš paskutinio laukelio prieš starto laukelį A. Šie keturi laukeliai vadinami nameliu. Į namelį negali įžengi jokia kitos spalvos figūrėlė. Figūrėlės iš namelio nebegalima išmesti. Į namelį žaidėjas figūrėlę gali įvesti tik tada, kai jam metus ant kauliuko iškrita namelio viduje esančio laukelio spalva. Tam, kad ant jo užlipti, laukelis privalo būti tuščias. Jeigu žaidėjui neiškrito reikalinga spalva ir jis žaidime neturi kitų figūrėlių, privalo laukti kito metimo. Namelio viduje figūrėles galima perstumti tokiu pačiu būdu, kaip ir einant ratu, jeigu tam yra vietos. Laimi tas, kuriam tai pavysta greičiausiai. Kiti žaidėjai tęsia žaidimą tol, kol jų figūrėlės pateks ant jų namelių laukelių.

# AUKSO TAURĖ

**Žaidimas skirtas:** 2 - 6 žaidėjams,

**Amžius:** nuo 3 metų, **Žaidimo trukmė:** 15 minučių

**Žaidimo reikmenys:** 1 žaidimo planas, 1 spalvotas žaidimo kauliukas, 6 šešių spalvų figūrėlės



### ŽAIDIMO TIKSLAS:

Žaidėjo tikslas yra saugiai apvažiuoti visą lenktynių žiedą ir pirmam pasiekti tikslą.

### ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas pasiima savo spalvos figūrėlę ir ją pastato ant starto laukelio su strėle.

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Kiti žaidėjai žaidimą tęsia laikrodžio rodyklės kryptimi. Pirmas žaidėjas meta kauliuką ir figūrėlę strėlės kryptimi perkelia ant artimiausio tos pačios spalvos laukelio, kaip iškrito ant kauliuko. Ant laukelio vienu metu gali stovėti kelios figūrėlės. Jeigu žaidėjas sustojo ant raudono laukelio, tai reiškia, kad jis susidūrė su varžovo automobiliu ir praleidžia vieną žaidimo ratą. Jeigu sustojo ant žalio laukelio, padidina greitį ir kauliuką meta dar kartą. Prieš tai pademonstruoja garsinį signalą, kad visi girdėtų, koks puikus jis vairuotojas. Laimi pirmas paskutinį laukelį su taure pasiekęs žaidėjas. Žaidėjui paskutiniame metime privalo iškristi mėlyna spalva. Jeigu iškrito kita spalva ir negali eiti į priekį, turi likti stovėti ir laukti kito žaidimo rato.

## LOTO

**Žaidimas skirtas:** 2 - 4 žaidėjams, **Amžius:** nuo 4 metų, **Žaidimo trukmė:** 15 minučių

**Žaidimo reikmenys:** 4 lentelės, 24 kietos kortelės



### ŽAIDIMO TIKSLAS:

Laimi žaidėjas, kuris pirmas uždengs visus laukelius ant savo lentelės kortelėmis su tokiais pačiais paveikslėliais.

### ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

Kiekvienas žaidėjas pasiima savo lentelę ir

pasideda priešais save. Kortelės paguldamos stalo viduryje paveikslėliais į apačią ir išmaišomos. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Išsitraukia bet kurią kortelę. Jeigu jos paveikslėlis sutampa su paveikslėliu ant lentelės laukelio, kortelę paguldo ant šio laukelio. Jeigu kortelė jam netinka, gražina atgal. Visi žaidėjai paeiliui keičiasi laikrodžio rodyklės kryptimi. Žaidimas baigiasi, kai kuriam nors žaidėjui pavyko kortelėmis uždengti visus laukelius ant savo lentelės. Jeigu žaidžia tik du žaidėjai, kiekvienas gali turėti po dvi lenteles.

## JUODASIS PETRAS

**Žaidimas skirtas:** 3 ir daugiau žaidėjų, **Amžius:** nuo 4 metų, **Žaidimo trukmė:** 10 minučių

**Žaidimo reikmenys:** 25 kortos - 12 porų (pažymėtų tuo pačiu paveikslėliu) + 1 Juodasis Petras



### ŽAIDIMO TIKSLAS:

Atsikratyti visomis kortomis ir žaidimo pabaigoje neturėti Juodojo Petro.

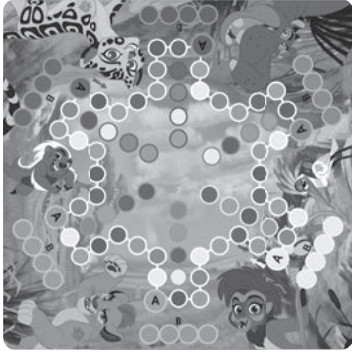
### ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

Kortos gerai išmaišomos ir išdalinamos žaidėjams taip, kad jeigu įmanoma kiekvienas turėtų tiek pat. Jeigu žaidėjas rankose turi kortų porą su tais pačiais paveikslėliais, nedelsiant šią porą padeda ant stalo. Žaisti pradeda dalinusio žaidėjo kairėje sėdintis žaidėjas, žaidimas tęsiamas laikrodžio rodyklės kryptimi. Žaidėjas, kuriam atėjo eilė žaisti, iš dešinėje sėdinčio žaidėjo rankų paima bet kurią kortą ir ją prideda prie savo. Jeigu ši korta yra jau jo turimos kortos pora, šią porą nedelsiant padeda ant stalo. Laimi žaidėjas, kuriam pirmam nebeliko kortų. Likę žaidėjai žaidimą tęsia be jo. Pralaimi žaidėjas, kuriam kaip paskutinė korta liko Juodasis Petras.

## RIČU – RAČU, LAUVU PATRUĻA!

**Spēle:** 2 – 6 spēlētājiem, **Vecums:** no 3 gadiem,  
**Spēles ilgums:** 30 minūtes

**Spēlei vajadzīgs:** 1 spēles plāns, 1 krāsains  
metamais kauliņš, 24 figūriņas 6 krāsās



### SPĒLES MĒRKIS:

Katra spēlētāja uzdevums ir ar visām savām figūriņām apiet apkārt visam aplim līdz pat mājiņai, t.i., uz 4 dažādu krāsu laukumiņiem spēles plāna centrā. Uzvar visātrākais.

### SPĒLES NOTEIKUMI:

Spēles sākumā katrs spēlētājs paņem 4 savas krāsas figūriņas un saliek tās attiecīgās krāsas krātuvē B. Vienu figūriņu noliek uz attiecīgās krāsas starta laukumiņa A. Spēli sāk visjaunākais spēlētājs. Pārējie spēlētāji turpina spēli pulkstenrādītāju kustības virzienā. Pirmais spēlētājs met metamu kauliņu. Viņš dodas bultiņas virzienā uz tuvāko krāsaino laukumiņu, kas atbilst ar metamu kauliņu uzmetajai krāsai. Ja spēlētājs uzmet tādu pašu krāsu, kāda ir viņa figūriņu krāsa, viņš var ievadīt spēlē nākamo figūriņu. Ja viņš to nevēlas, viņš spēlē ar to figūriņu, kas jau atrodas spēlē. Gājiena laikā spēlētājs pārkāpj pāri gan pretinieku, gan pats saviem kauliņiem. Visi pārkāptie laukumiņi skaitās. Ja spēlētāja gājieni beidzas uz laukumiņa, kurā jau atrodas cita figūriņa, spēlētājs noķerto figūriņu „izsit” ārā no spēles un novieto to atpakaļ

tās krātuvē. Savukārt savu figūriņu noliek uz atbrīvotā laukumiņa. Izsītās figūriņas var atkal spēlēt pēc tam, kad uzņemta pareizā (sava) krāsa. Tās figūriņas, kas ir apgājušas visu apli, spēlētāji novieto uz 4 laukumiņiem spēles plāna centrā. Uz šiem laukumiņiem iet no pēdējā laukumiņa pirms starta laukumiņa A. Šos 4 laukumiņus sauc par mājiņu. Mājiņā nedrīkst ieiet neviena citas krāsas figūriņa. No mājiņas figūriņas vairs neizsit. Spēlētājs drīkst ieiet mājiņā tad, ja viņš ir uzmetis tādu krāsu, kas atbilst laukumiņa krāsai mājiņā. Laukumiņam jābūt brīvam, lai uz tā varētu nostāties. Ja spēlētājs neuzmet attiecīgo krāsu, un tam spēlē nav citu figūriņu, tam jāgaida nākamais gājieni. Mājiņā figūriņas var pārvietoties tāpat kā spēlē, ja tām pietiek tam vietas. Tas, kuram tas izdodas pirmajam, ir uzvarējis. Pārējie spēlētāji turpina spēli tik ilgi, līdz arī viņi ar savām figūriņām ir sasnieguši savus mērķa laukumiņus.

## ZELTA KAUSS

**Spēle:** 2 – 6 spēlētājiem, **Vecums:** no 3 gadiem,  
**Spēles laiks:** 15 minūtes

**Spēlei vajadzīgs:** 1 spēles plāns, 1 krāsains  
metamais kauliņš, 6 figūriņas 6 krāsās



### SPĒLES MĒRKIS:

Spēlētāja mērķis ir droši izbraukt visu sacikšu trasi un pirmajam sasniegt mērķi.

### SPĒLES NOTEIKUMI:

Spēles sākumā katrs spēlētājs paņem savas krāsas kauliņu un noliek to uz starta laukumiņa ar bultiņu. Spēli sāk visjaunākais spēlētājs. Pārējie spēlētāji turpina spēli pulksteņrādītāju kustības virzienā. Pirmais spēlētājs met metamo kauliņu un dodas uz vistuvāko krāsaino laukumiņu, kas atbilst kauliņā uzmetajai krāsai. Uz laukumiņa nevar atrasties vairākas figūriņas. Tikko kā spēlētājs ir apstājies uz sarkanā laukumiņa, tas ir ietiecies sāncensā automašīnā, un izlaiž vienu gājieni. Ja spēlētājs ir apstājies uz zaļā laukumiņa, tas nospiež gāzes pedāli un met vēlreiz. Pirms tam viņš skaļi uztaurē, lai visi dzirdētu, cik viņš ir labs braucējs. Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais ir uzbraucis uz pēdējā laukumiņa ar kausu. Spēlētājam pēdējā metienā jāuzmet zilā krāsa. Gadījumā, ja viņš uzmet citu krāsu un nevar doties tālāk, viņš paliek uz vietas un gaida nākamo gājieni.

## LOTO

**Spēle:** 2 – 4 spēlētājiem, **Vecums:** no 4 gadiem,  
**Spēles ilgums:** 15 minūtes

**Spēlei vajadzīgs:** 4 plāksnītes, 24 cietas kartiņas



### SPĒLES MĒRĶIS:

Uzvar spēlētājs, kas pirmais aizklājis visus savas plāksnītes laukumiņus ar kartiņām ar tādiem pašiem attēliem.

### SPĒLES NOTEIKUMI:

Katrs spēlētājs paņem savu plāksnīti un noliek to sev priekšā. Kartiņas noliek galda vidū ar attēlu uz leju un samaisa tās. Spēli uzsāk visjaunākais spēlētājs. Tas izvelk jebkuru kartiņu. Ja uz tās ir attēls, kas atbilst uz plāksnītes esošam attēlam, viņš

to uzliek tam virsū. Ja kartiņa spēlētājam neder, viņš to noliek atpakaļ galda vidū. Spēlētāji spēlē mainās pulksteņrādītāju kustības virzienā. Spēle beidzas brīdī, kad vienam spēlētājam izdodas aizklāt visus attēlus savā plāksnītē. Spēlējot divatā, katrs spēlētājs var paņemt 2 plāksnītes.

## MELNAIS PĒTERIS

**Spēle:** 3 un vairāk spēlētājiem, **Vecums:** no 4 gadiem, **Spēles ilgums:** 10 minūtes

### Spēlei vajadzīgs:

25 kārtis – 12 pāri (kas apzināt ar vienādu simbolu) + 1 Melnais Pēteris



### SPĒLES MĒRĶIS:

Atbrīvojies no visām rokās turētajām kārtīm un nepaturēt spēles beigās Melno Pēteri.

### SPĒLES NOTEIKUMI:

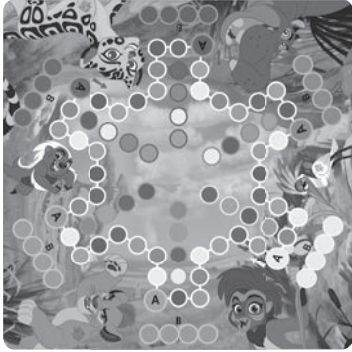
Kārtis rūpīgi samaisa un izdala spēlētājiem tā, lai visiem, ja iespējams, būtu vienāds kāršu skaits. Spēlētājs, kuram rokās ir kāršu pāris ar vienādiem simboliem, šo pāri uzreiz noliek uz galda. Spēli sāk spēlētājs, kas sēž pa kreisi no kāršu dalītāja, spēle turpinās pulksteņrādītāju ākstilbas virzienā. Spēlētājs, kura kārta pienākusi, izvelk vienu nejaušu kārti no spēlētāja, kas sēž pa labi un pievieno savām kārtīm. Ja viņam rokās nonākušas divas kārtis ar vienādiem simboliem, tas uzreiz tās noliek uz galda. Par uzvarētāju kļūst tas spēlētājs, kurš pirmais tiek vaļā no visām kārtīm. Pārējie spēlētāji turpina atlikt malā kārtis. Zaudē spēlētājs, kam kā pēdējam paliek rokās kārts Melnais Pēteris.



## REIS ÜMBER DŽUNGLI

**Mängu on mõeldud:** 2–6 mängijale, **Vanus:** alates 3. eluaastast, **Mängu kestus:** 30 minutit

**Mänguvahendid:** 1 mängulaud, 1 värviline täring, 24 nuppu kuues värvitoonis



### MÄNGU EESMÄRK:

Iga mängija ülesanne on käia kõigi oma nuppudega läbi terve ring kuni koduni, st neljale mängulaua keskel asuvalle värvilisele väljale. Võidab kõige kiirem.

### MÄNGUREGLID:

Mängu alguses võtab iga mängija 4 oma värvi nuppu ja asetab need sama värvi väljadele B. Ühe nupu asetab ta sama värvi lähteväljale A. Mängu alustab kõige noorem mängija. Teiste mängijate kätte jõuab järg päripäeva. Esimene mängija viskab täringut. Ta liigub noole suunas kõige lähemale väljale, mille värv on sama nagu see, mis tuli täringul. Kui mängija viskab täringul sama värvi, nagu on tema nupud, võib ta panna mängu järgmise nupu. Kui ta seda ei soovi, käib ta juba mängus oleva nupuga. Edasi liikumisel astub mängija üle nii teiste mängijate kui ka enda nuppudest. Kõik väljad, millest on üle astunud, lähevad arvesse. Kui mängija käik lõppeb väljal, kus on juba teine nupp, siis viskab mängija selle nupu mängust välja ja asetab tagasi ühele vastavatest väljadest B.

Seejärel asetab ta oma nupu vabanenud väljale. Mängust välja visatud nupu võib uuesti mängu panna pärast õige (oma) värvi viskamist täringul. Kogu ringi läbinud nupud asetavad mängijad mängulaua keskel olevale neljale väljale. Sellele väljale liigutakse viimaselt enne lähtevälja A asuvalt väljalt. Neid nelja välja nimetatakse koduks. Kodusse ei tohi siseneda mitte ükski teist värvi nupp. Kodust nuppe enam välja ei visata. Kodusse tohib siseneda mängija siis, kui ta viskab täringul kodu välja värviga sama värvi. Väljale liikumiseks peab see olema vaba. Kui mängijal ei tule vajalikku värvi ja tal ei ole mängus teisi nuppe, siis peab ta ootama järgmist käiku. Kodus võivad nupud liikuda samamoodi nagu mängus, kui neil on selleks ruumi. See, kellele see õnnestub kõige esimesena, on võitnud. Teised mängijad jätkavad mängu nii kaua, kuni ka nemad on jõudnud oma nuppudega sihtväljadele.

## KULDNE KARIKAS

**Mängu on mõeldud:** 2–6 mängijale, **Vanus:** alates 3. eluaastast, **Mängu kestus:** 15 minutit

**Mänguvahendid:** 1 mängulaud, 1 värviline täring, 6 nuppu kuues värvitoonis



### MÄNGU EESMÄRK:

Mängija ülesanne on sõita ohutult läbi kogu võistluste ja jõuda esimesena finišisse.

### MÄNGUREEGLID:

Mängu alguses võtab iga mängija oma värvi nupu ja asetab selle noolega startväljale. Mängu alustab kõige noorem mängija. Teiste mängijate kätte jõuab järg päripäeva. Esimene mängija viskab täringut ja liigub kõige lähemale väljale, mille värv on sama nagu see, mis tuli täringul. Ühel väljal võib seista ka mitu nuppu. Niipea, kui mängija jääb seisma punasel väljal, põrkab ta kokku vastasmängija autoga ja jätab ühe voo ruu vahele. Kui ta jääb seisma rohelisel väljal, siis lisab ta gaasi ja viskab veel ühe korra. Enne seda annab ta kõvasti helisignaali, et kõik kuuleksid, kui hea sõitja ta on. Võidab mängija, kes sõidab esimesena viimasele, karikaga väljale. Mängija peab viimasel käigul saama täringul sinise värvi. Kui ta viskab teise värvi ega saa edasi liikuda, jääb ta seisma ja ootab järgmist voo ruu.

## LOTO

**Mäng on mõeldud:** 2–4 mängijale, **Vanus:** alates 4. eluaastast, **Mängu kestus:** 15 minutit

**Mänguvahendid:** 4 tabelit, 24 kõva kaarti



### MÄNGU EESMÄRK:

Võidab mängija, kes katab oma tabelis esimesena kõik lahtrid samasuguse pildiga kaartidega.

### MÄNGUREEGLID:

Iga mängija võtab oma tabeli ja asetab selle enda ette. Kaardid asetatakse pildipool alla, keset lauda ja segatakse. Mängu alustab kõige noorem mängija. Ta võtab suvalise kaardi. Kui sellel on samasugune pilt nagu tema tabelis,

asetab ta selle tabelile. Kui see ei sobi talle, asetab ta selle tagasi. Mängijad mängivad kordamööda päripäeva. Mäng lõppeb, kui ühel mängijal õnnestub asetada oma tabelile kõik pildid. Kahe mängija puhul võib kumbki mängija võtta endale kaks tabelit.

## MUST PEETER

**Mäng on mõeldud:** 3 ja enamale mängijale, **Vanus:** alates 4. eluaastast, **Mängu kestus:** 10 minutit

**Mänguvahendid:** 25 kaarti – 12 paari (tähistatud samasuguse sümboliga) + 1 Must Peeter



### MÄNGU EESMÄRK:

Vabaneb kõigist käes olevatest kaartidest, nii et mängu lõpuks ei jää kätte Must Peeter.

### MÄNGUREEGLID:

Kaardid segatakse korralikult ja jagatakse mängijatele nii, et kõigil oleks neid võimalusel võrdne arv. Mängija, kellel on käes sama sümboliga kaartide paar, asetab selle kohe lauale. Alustab jagaja vasakul käel istuv mängija ja teiste mängijate kätte jõuab järg päripäeva. See mängija, kelle käes on järg, tõmbab paremal asuva mängija käest juhuslikult ühe kaardi ja lisab selle enda omade hulka. Kui tal sattusid käes kokku kaks sama sümboliga kaarti, paneb ta need kohe lauale. Võidab mängija, kes vabaneb esimesena kõigist käes olevatest kaartidest. Teised mängijad jätkavad kaartide ärapanemist. Kaotab mängija, kelle kätte jääb viimasena Musta Peetri kaart.

## ЛЬВИНЫЙ ПАТРУЛЬ, НЕ СЕРДИСЬ!

**Игра для:** 2 – 6 игроков, **Возраст:** с 3 лет,  
**Продолжительность игры:** 30 минут

**Принадлежности для игры:** 1 игровое поле,  
1 цветной игральный кубик, 24 фишек 6-ти цветов



### ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Задача каждого игрока - обойти со своими фишками весь круг и попасть в домик, т.е. на 4 разноцветных поля в центре доски. Самый быстрый выигрывает.

### ПРАВИЛА ИГРЫ:

В начале игры каждый игрок возьмёт 4 фишки своего цвета и поместит их в бункер „В” того же цвета. Одну фишку он поставит на стартовое поле „А” того же цвета. Игра начинается с самого юного игрока. Остальные игроки чередуются в игре в направлении по часовой стрелке. Первый игрок бросает кубик. Он движется вперед в направлении стрелки на ближайшее поле того же цвета, что и цвет, который выпал на кубике. Если игроку выпадает цвет, идентичный его фишке, он может поставить на доску ещё одну фишку. Если не хочет, то продолжает играть фишкой, которая уже в игре. При движении вперёд игрок перескакивает фишки других игроков и свои собственные. Все пройденные поля следует правильно подсчитывать. Если ход игрока заканчивается на поле, занятом другой фишкой, то игрок выбрасывает эту фишку и возвращает её обратно в соответствующий бункер. Свою фишку игрок ставит на освободившееся

поле. Выброшенные фишки могут быть возвращены в игру после того, как игроку выпадет правильный (свой) цвет. Фишки, которые прошли весь круг, игроки устанавливают на 4 поля в центре доски. На это поле можно войти с последнего поля перед стартовым полем „А”. Эти 4 поля называют домиком. Вход в домик фишку любого другого цвета запрещён. Из домика уже фишки не выбрасывают. В домик может игрок войти только после того, как у него выпадет цвет, сходный с цветом поля в домике. Чтобы на поле можно было войти, оно должно быть свободным. Если игроку не выпадет необходимый цвет и другой фишки в игре у него нет, ему придётся подождать до следующего броска. Внутри домика игроки могут двигать фишки так же, как в игре, если для этого имеется место. Тот, кто сумел сделать это первым, побеждает. Другие игроки продолжают играть до тех пор, пока и их фишки тоже не попадут в домик.

## ЗОЛОТОЙ КУБОК

**Игра для:** 2 – 6 игроков, **Возраст:** с 3 лет,  
**Продолжительность игры:** 15 минут

**Принадлежности для игры:** 1 игровое поле,  
1 цветной игральный кубик, 6 фишек 6-ти цветов



### ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Задача игрока заключается том, чтобы безопасно проехать всю гоночную трассу и первым добраться до финиша.

### ПРАВИЛА ИГРЫ:

В начале игры каждый игрок возьмёт фишку своего цвета и поместит её на стартовое поле со стрелкой.

Игра начинается с самого юного игрока. Остальные игроки чередуются в игре в направлении по часовой стрелке. Первый игрок бросает кубик и движется вперёд на ближайшее поле того же цвета, что и цвет, который выпал на кубике. На поле может стоять несколько фишек. Если игрок остановился на красном поле, то он попал в аварию с автомобилем соперника и один раунд пропускает. Если он остановился на зеленом поле, то может добавить газ и бросать снова. Перед броском он ещё громко прогудит, чтобы все слышали, какой он хороший гонщик. Побеждает тот игрок, который первым придёт на последнее поле с кубком. Игрок должен при последнем броске бросить на кубике синий цвет. В том случае, если выпал другой цвет, игрок не может двигаться вперёд, останавливается и ждёт следующего раунда.

## ЛОТО

**Игра для:** 2 – 4 игроков, **Возраст:** с 4 лет,

**Продолжительность игры:** 15 минут

**Принадлежности для игры:** 4 доски, 24 картонных карт



### ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Победителем считается игрок, который первым закроет все поля на своей доске картами с тем же изображением.

### ПРАВИЛА ИГРЫ:

Каждый игрок берет свою доску и кладёт её перед собой. Карты раскладывают на середину стола лицевой стороной вниз и перемешивают. Игра начинается с самого юного игрока. Он тянет любую карту. Если

изображение на неё идентично изображению на его доске, игрок карту прикладывает. Если карта ему не подходит, он вернёт её обратно. В ходе игры игроки регулярно чередуются в направлении по часовой стрелке. Игра заканчивается, как только одному из игроков удаётся заполнить все изображения на своей доске. Если играют два игрока, то каждый из них может взять две доски.

## ЧЕРНЫЙ ПИТЕР

**Игра для:** 3 и больше игроков, **Возраст:** с 4 лет,

**Продолжительность игры:** 10 минут

**Принадлежности для игры:** 25 карт - 12 пар (с одинаковым символом) + 1 „Черный Питер“.



### ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Избавиться от всех карт, которые у Вас в руках, и не остаться в конце игры с „Черным Питером“ в руках.

### ПРАВИЛА ИГРЫ:

Карты хорошо перемешивают и раздают игрокам так, чтобы у всех было, по возможности, одинаковое количество карт. Игрок, у которого есть в руках пара карт с одинаковым символом, откладывает её на стол. Начинает игрок, сидящий слева от раздающего, игра продолжается по часовой стрелке. Игрок, который делает ход, вытягивает произвольно одну карту из рук игрока справа и прибавит её к своим картам. Если ему в руки попали две карты с одинаковым символом, он должен немедленно положить их на стол. Побеждает тот игрок, который первым избавится от всех карт, которые были у него в руках. Остальные игроки продолжают откладывать карты. Проигрывает игрок, в руках которого остаётся последняя карта „Черный Питер“.



**Dino Toys**

K Přískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
[www.dinotoys.cz](http://www.dinotoys.cz)



97720345 N