

4 YEARS
4-99

Règles des jeux

Game rules / Spielregeln / Spelregels
Reglas del juego / Regolamento del gioco
Regras do jogo / Spilleregler
Spelregler / правила игры

CLASSIC BY DJECO

FR EN D NL ES
IT P DK S RU

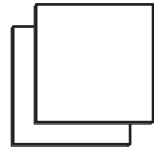




x 5



x 4



x 2



x 48



x 24



x 8



x 1



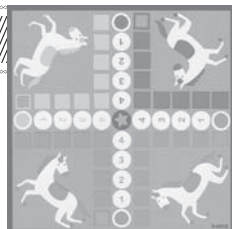
x 1

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–20 минут



В КОМПЛЕКТЕ: игровое поле для лудо, по 2 фишки на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым привести две свои фишки на клетку «звезда» в центре поля.



ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит две свои фишки в «конюшню» своего цвета. Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок — он первым бросает кубик.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

Чтобы вывести фишку из «конюшни» и поставить ее на клетку «старт», игрок должен выбросить шестерку. В этом случае он бросает кубик еще раз и перемещает фишку на количество клеток, равное выпавшему числу. Если игрок уже вывел обе фишки, он может сделать ход любой из них. Выбросив шестерку, игрок получает право на повторный ход.

Если на игровой дорожке находится несколько фишек, одна фишка может догнать другую. Фишки не могут обгонять друг друга (запрет касается и фишек одного цвета). Если на пути одной фишки стоит другая фишка, она не может ее обогнать и должна встать на клетку позади нее.

Но если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он «выбивает» ее с дорожки: его фишка встает на эту клетку, а выбитая

фишка возвращается в свою «конюшню».

ВОСХОЖДЕНИЕ НА НЕБЕСА

Пройдя полный круг, фишки встают на последнюю клетку дорожки — у подножия лестницы, ведущей в небо.

Примечание. Ход должен закончиться точно на этой клетке. Если выпавшее число превышает количество клеток, оставшихся до лестницы, игрок не перемещает фишку.

Клетки лестницы пронумерованы от 1 до 4. Чтобы перейти на клетку 1, нужно выбросить единицу. Чтобы перейти на клетку 2, нужно выбросить двойку и т. д. до клетки 4. На лестнице фишки одного цвета могут стоять на одной клетке и обгонять друг друга.

Наконец, чтобы фишка перешла с клетки 4 на клетку «звезда» в центре и ушла с поля, нужно выбросить шестерку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

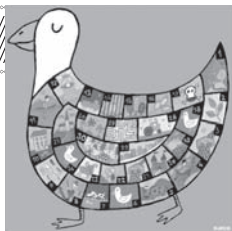
В партии побеждает игрок, который первым вывел с поля обе свои фишки.

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: игровое поле «гусёк»,
по 1 фишке на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 30.



ХОД ПАРТИИ

Начинает самый младший игрок. Ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на количество клеток, равное выпавшему числу.

Если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он отправляет ее на клетку, с которой пришел.

Примечание. Если игрок выбросил шестерку в начале партии, его фишка сразу перемещается на клетку 15.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

• **Клетки «гусёк»** 6, 18 и 24: фишка повторно перемещается на количество клеток, равное выпавшему числу.

- **«Мост»** (клетка 3): фишка перемещается до второго моста (до клетки 21).
- **«Отель»** (клетка 10): игрок пропускает ход.
- **«Тюрьма»** (клетка 14): чтобы уйти с этой клетки, нужно выбросить шестерку.
- **«Череп»** (клетка 17): возврат на клетку 1.
- **«Лабиринт»** (клетка 27): игрок пропускает два хода.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает тот, кто первым дошел до клетки 30.

Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 30. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

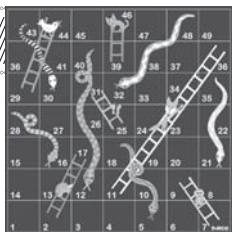
Змеи и лестницы

С 5 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле,
по 1 фишке на игрока (у каждого свой цвет), 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым дойти до клетки 49.



ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок ставит свою фишку рядом с игровым полем у клетки 1. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на количество клеток, равное выпавшему числу.

Клетки «лестница»: если игрок остановился на клетке, где находится низ лестницы, он поднимается по ее ступеням на клетку, где находится верх лестницы.

Клетки «змея»: если игрок остановился на клетке с хвостом змеи, он спускается по телу змеи на клетку, где находится ее голова.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает тот, кто первым дошел до клетки 49.

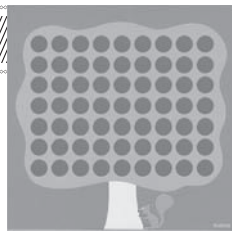
Примечание. Ход должен закончиться точно на клетке 49. Если выпавшее число превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

С 5 лет | 2 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле, по 24 фишки «бочонок» на игрока (у каждого свой цвет).

ЦЕЛЬ ИГРЫ: выстроить в ряд 4 фишки своего цвета максимальное количество раз



ХОД ПАРТИИ

Игроки берут по 24 фишки своего цвета и ставят их перед собой. Игру начинает самый младший игрок, а затем игроки ходят по очереди. Игроки по очереди ставят по одной фишке на свободную клетку поля, стараясь выстроить в ряд 4 фишки своего цвета (по горизонтали или вертикали).

Примечание. Четыре фишки, стоящие в ряд, нельзя использовать для построения других рядов.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда игроки выставляют все свои фишки. Побеждает игрок с наибольшим количеством рядов из 4 фишек своего цвета.

С 3 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 4 карточки для лото, 12 жетонов (12 разных животных), 1 мешок, по 6 фишек «бочонок» на игрока.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым закрыть все клетки на своей карточке.



ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок выбирает себе карточку и 6 фишек и кладет их перед собой. 12 жетонов «животное» положите в мешок.

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок берет жетон из мешка наугад и говорит, какое животное он взял.

Все игроки смотрят, есть ли это животное на их карточках.

- Если игрок нашел это животное на своей карточке, он ставит фишку на клетку с этим животным.
- В противном случае ничего не происходит. Затем карточка выходит из игры, и следующий игрок берет следующую карточку из мешка...

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда один из игроков закрыл фишками все клетки «животное» на своей карточке. Он объявляется победителем.



Игра на развитие памяти

RUS

С 3 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 24 карточки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: найти как можно больше пар.

ХОД ПАРТИИ

Выложите все карточки лицевой стороной вниз в центре стола.

Получив право хода, игрок открывает друг за другом две карточки.

• Если игрок открыл две одинаковые карточки, он забирает эту пару себе. В этом случае он может сходить еще раз и открыть еще две карточки.

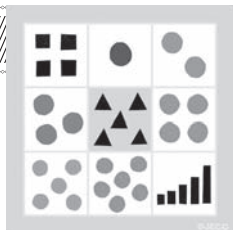
• Если игрок открыл две разные карточки, он дает всем время посмотреть на них, а затем закрывает их и оставляет на том же месте. Затем ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партия заканчивается, когда все пары найдены и карточек на столе не осталось. Побеждает тот, кто набрал больше всех пар.



ИГРЫ В КОСТИ



Яхта для малышей

RUS

С 4 лет | 2–4 игрока | 10–15 минут

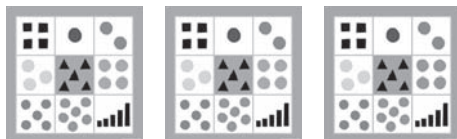


В КОМПЛЕКТЕ: 4 карточки, по 8 фишек «бочонок» на игрока, 5 кубиков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым выстроить в ряд 3 фишки на своей карточке или выбросить комбинацию «Яхта».

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок выбирает себе карточку и 8 фишек и кладет их перед собой. 5 кубиков положите в центр стола.



Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок старается выбросить комбинацию, которая позволит ему поставить фишку на свою карточку.

Он может бросать кубики до трех раз за ход. После каждого броска он решает, какие кубики нужно бросить еще раз, а какие оставить, чтобы получить комбинацию (то есть во втором случае он бросает повторно не все кубики).

Выбросив одну из комбинаций, игрок ставит фишку на соответствующую клетку.



Выбросить число 1 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 2 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 3 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 4 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 5 как минимум на 3 кубиках



Выбросить число 6 как минимум на 3 кубиках



Выбросить серию из 5 чисел: 1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6.



Выбросить одинаковое число на 4 кубиках



Яхта: выбросить одинаковое число на 5 кубиках

КОНЕЦ ПАРТИИ

Игрок, выстроивший в ряд 3 фишки, побеждает в партии. Игрок, выбросивший комбинацию «**Яхта**» (одинаковое число на 5 кубиках за один ход), сразу побеждает в партии.

RUS

Домик

С 4 лет | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, по листку бумаги на игрока.
ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым нарисовать свой домик полностью.

ХОД ПАРТИИ

Модель домика представлена ниже:



Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок пробует нарисовать часть своего домика. Для этого он бросает кубик, чтобы получить нужное число.

Этапы рисования следуют в строгом порядке:

6 — квадрат домика.

5 — крыша.

4 — дверь.

3 или 2 — одно окно (Внимание! В домике два окна!).

1 — труба.

Если игрок выбросил число, позволяющее нарисовать деталь его домика, он может сходить еще раз. В противном случае ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Партию выигрывает тот, кто первым нарисовал свой домик полностью.

Прыгающий кубик

RUS

С 5 лет со взрослым | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, лист бумаги для записи счета.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать 20 очков за минимальное количество ходов.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок нажимает указательным пальцем на верхнее ребро кубика, чтобы тот подпрыгнул, и записывает выпавшее число. Затем ход переходит к следующему игроку.

Ход за ходом игроки складывают свои числа, выпавшие на кубике. Они должны набрать в сумме 20 или более очков.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, набравший 20 очков за наименьшее количество ходов.

Сердце

RUS

С 4 лет | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 1 кубик, по листку бумаги на игрока.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым зачеркнуть все 6 частей своего сердца.

ХОД ПАРТИИ

Каждый игрок рисует сердце на листке и делит его на 6 частей с номерами, как показано ниже.

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.



Получив право хода, игрок бросает кубик и зачеркивает выпавшее число на своем сердце.

Если это число у него уже зачеркнуто, он должен подарить его соседу слева или следующему за ним игроку, если у соседа оно уже есть.

Затем ход переходит к следующему игроку.

КОНЕЦ ПАРТИИ

В партии побеждает игрок, который первым зачеркнул все части своего сердца.

С 6 лет со взрослым | 3–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 5 кубиков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: выложить последнюю единицу в центр стола.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает 5 кубиков. Затем:

- Он кладет кубики с выпавшими числами **1 в центр** стола.
- Он дает кубики с выпавшими числами **2 соседу слева**.
- Он дает кубики с выпавшими числами **5 соседу справа**.

- **Остальные кубики он бросает еще раз** (то есть кубики с выпавшими числами 3, 4 или 6).

Игрок продолжает ход, пока у него остаются кубики для броска. Затем ходит следующий игрок: он бросает полученные кубики. Если кубиков у него нет, ход переходит к следующему игроку и т. д.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает тот, кто выложил последнюю **единицу** в центр стола.

С 5 лет со взрослым | 2–4 игрока | 10 минут



В КОМПЛЕКТЕ: 5 кубиков, лист бумаги для записи счета.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым набрать 100 или более очков.

ХОД ПАРТИИ

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Игрок бросает все 5 кубиков один раз и получает очки в зависимости от выпавших чисел.

Если он выбросил серии:

- **1, 2, 3, 4, 5** — он получает **20 очков**;
- **1, 2, 3, 4 + другое число** — он получает **15 очков**;
- **1, 2, 3 + два других числа** — он получает **10 очков**;
- **1, 2 + три других числа** — он получает **5 очков**.

Затем следующий игрок бросает кубики и получает очки за выпавшую серию.

После каждого броска игроки прибавляют заработанные очки к своему прежнему результату.

Внимание! Если игрок выбросил три единицы за один бросок, его результат обнуляется и он начинает всё с начала.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Побеждает тот, кто первым набрал 100 или более очков.