



Классическая настольная игра – ходилка. Первая настольная игра для развития стратегического мышления и повторения цветов.



В КОМПЛЕКТЕ:

- 10 карточек участков с цветной дорожкой
- 4 фишки машинки
- 1 кубик с обозначением цветов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Произвольно выложите 10 участков дорожки в одну непрерывную линию (возможно огромное количество вариантов).

Внимание: у дорожки должны быть начало и конец - она не может быть замкнутой.



Каждый игрок берёт одну из фишек - машинок, все выстраиваются в линию перед началом дорожки. Первым ходит тот игрок, у кого скоро день рождения. Затем ход передаётся по часовой стрелке.

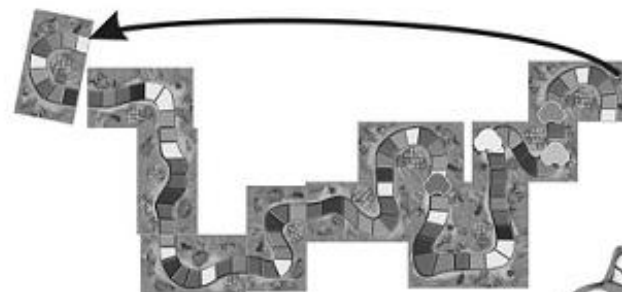
ХОДИГРЫ:

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку - машинку, на ту клеточку дорожки, цвет которой совпадает с цветом на кубике. Например, если на кубике выпал красный цвет, фишка - машинка может продвинуться на ближайшую красную клеточку.



УДЛИНЯЕМ ДОРОЖКУ:

Один раз за игру(но только один) каждый участник имеет право продлить дистанцию гонки. Для этого в свой ход игрок берёт первый участок дорожки. Конечно, если только на нём нет фишек - машинок, и перемещает его в конец дистанции.



ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Нужно помочь машинкам приехать к финишу первыми. Тот, чья машинка приезжает первой, становится победителем!

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ:

Если в гонке участвуют всего 2 игрока, то каждый из них должен взять по две машинки. Участники бросают кубик отдельно за каждую из машинок. После броска кубика игрок решает, какая из машинок ходит первой. Теперь каждый участник имеет право продлить дистанцию гонки не один, а два раза.

Приятной вам игры!