



5 - 12
лет



2 - 4
игрока



15 min

В комплекте: 1 игровое поле, 16 фишек (по 4 каждого цвета), 1 кубик.

Цель игры: первым привести в центр поля свои 4 фишки.

Ход партии: каждый игрок ставит свои 4 фишки на "базу" (где изображено животное его цвета). Фишки передвигаются по часовой стрелке. Самый младший игрок начинает игру и бросает кубик.



Перемещение фишек

Чтобы вывести фишку с "базы" и поставить ее на клетку "старт", игрок должен выбросить шестерку на кубике.

После вывода фишки на игровую дорожку игрок перемещает ее на количество клеток, равное числу, выпавшему на кубике.

Если игрок вывел на дорожку несколько фишек, он сам решает, какой фишкой ходить. Если игрок выбросил шестерку, он может либо вывести с "базы" еще одну фишку, либо переместить на 6 клеток уже выведенную фишку, причем в обоих случаях ему полагается дополнительный ход.

Если на общей игровой дорожке находится несколько фишек, одна фишка может догнать другую.

Фишки не могут обгонять друг друга. Если на пути одной фишки оказалась другая фишка, она не может ее обогнать и должна встать на клетку позади этой фишки.

Но если число, выпавшее на кубике, позволяет игроку поставить свою фишку на клетку, уже занятую другой фишкой, он "съедает" эту фишку: его фишка занимает эту клетку, а фишка соперника отправляется на свою "базу".

Восхождение на небеса

Пройдя полный круг по игровому полю, фишки встают на последнюю клетку круга у подножия лестницы, ведущей в небо: ее клетки пронумерованы от 1 до 6.

Чтобы перейти на клетку 1, нужно выбросить единицу на кубике. Затем, чтобы перейти на клетку 2, нужно выбросить двойку, и так далее до клетки 6.



Наконец, чтобы фишка, пришедшая на клетку 6, попала в центр и вышла с игрового поля, игрок должен вновь выбросить шестерку на кубике.

Конец партии

Игрок, который первым вывел свои 4 фишки с поля, побеждает в партии.

Остальные могут продолжить игру и распределить между собой оставшиеся места в порядке прибытия.