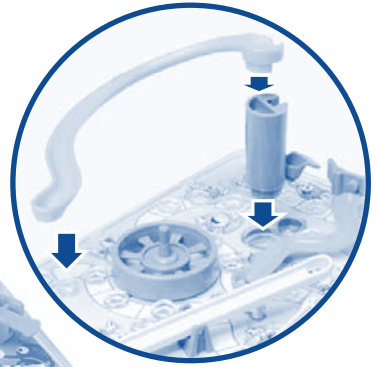
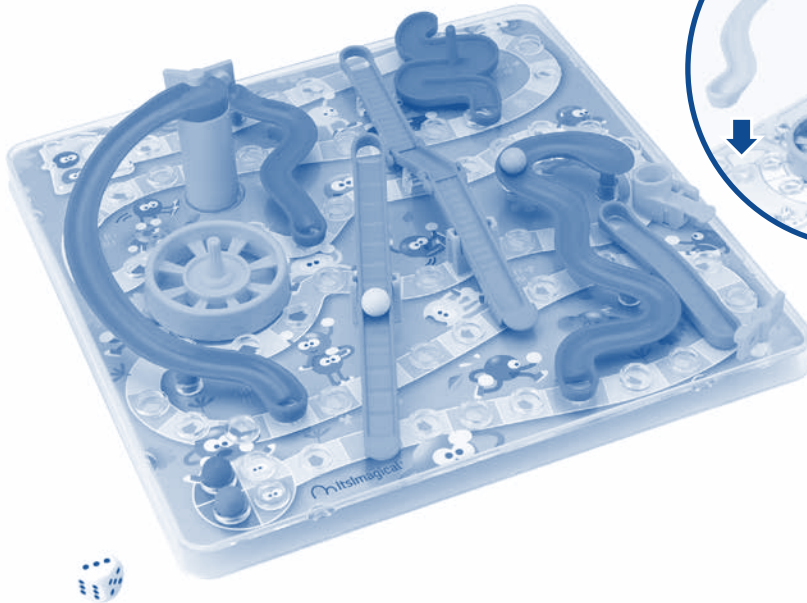


3D snakes race



2-4

(ES) Serpientes y escaleras en 3D con rampas, ruleta y bolitas que escalan o se deslizan por el circuito. Fomenta la diversión en grupo.

1. Contenido:

- 1 Tablero 3D
- 1 Dado
- 4 Bolitas de colores

2. Objetivo: ser el primero en llegar a casa completando el recorrido.

3. Preparación: montar la pieza de la serpiente larga como indica el dibujo y colocar el tablero sobre una superficie plana.

4. Cómo se juega:

1. Cada jugador elige una bola de color y la coloca en la casilla de inicio. Todos tiran el dado y quien saque el número mayor, empieza.
2. Por turnos, los jugadores tiran el dado y mueven tantas casillas como indica. Si la bola cae al principio de una escalera (rampas azules), debe subirla y se adelanta en el circuito (si al hacerlo se cae, debe volver al inicio). Si la bola cae en la cabeza de una serpiente (rampas onduladas rojas), debe deslizarse hacia abajo y retrocede en el circuito (con cuidado, si la bola se sale de la serpiente, debe volver al inicio).
3. Serpientes y escaleras son diferentes, éste es el desafío. Si la bola cae en una casilla con la flecha roja, colócala en la ruleta y gírala, para ver si caes en una casilla de delante o de atrás, avanzando o retrocediendo.
4. Para entrar en casa, al final del circuito, hay que sacar el número exacto. Si se saca un número mayor, se pierde el turno. Si se cae en una casilla ocupada, se salta a la siguiente libre. Quien primero recorra el tablero y llegue a casa, ¡gana el juego!

Atención: no colocar ningún objeto extraño o proyectiles en el tablero.

(EN) Snakes and ladders in 3D with ramps, wheel and balls that climb up or slide down the course. Encourages group fun.

1. Contents:

- 1 3D Board
- 1 Die
- 4 Coloured balls

2. Aim: to be the first to get home having completed the course.

3. Set-up: place the long snake piece as shown in the diagram and place the board on a flat surface.

4. How to play:

1. Each player chooses a coloured ball and places it in the starting square. Everyone takes a turn to throw the dice and the player with the highest score starts.
2. Players take turns to throw the dice and move as many squares as the dice shows. If the ball lands on a square at the start of a ladder (blue ladders) they go up it and get ahead on the board (if they fall off the ramp then they must go back to the start). If the ball lands on the head of a snake (red wavy ramps), they must slide down and go back on the board (but carefully does it, if the ball falls off the snake you must go back to the start).
3. Snakes and ladders are different, that's the challenge. If the ball lands on a square with a red arrow, place it in the roulette wheel and spin to see if your ball will fall on a square behind or a square ahead on the board.
4. At the end of the circuit, you must land on the home square with the exact number to win. If you throw a higher number you must miss a turn. If your ball falls on an occupied square it jumps to the next free one. The player that completes the circuit and arrives home first, wins the game!

WARNING: do not place any foreign objects or projectiles on the board.

(FR) Serpents et échelles en 3D avec rampes, roulette et billes qui escaladent ou glissent à travers le circuit. Favorise le divertissement en groupe.

1. Contenu :

- 1 Support de jeu 3D
- 1 dé
- 4 billes de couleur

2. Objectif : être le premier à passer la ligne d'arrivée.

3. Préparation : monter le grand serpent comme le dessin l'indique et placer le support sur une surface plane.

4. Comment jouer :

- 1. Chaque joueur choisit une bille de couleur et la place sur la case départ. Tous jettent le dé et celui qui obtient le plus grand chiffre commence.
- 2. Tour à tour, les joueurs jettent le dé et avancent leur bille sur les cases en fonction du chiffre obtenu. Si la bille s'arrête au pied d'une échelle (rampes bleues), le joueur devra l'escalader et avancer sur le circuit (s'il tombe, il devra retourner à la case départ). Si la bille s'arrête sur la tête d'un serpent (rampes ondulées rouges), le joueur devra glisser vers le bas et reculer sur le circuit (en faisant attention car si la bille sort du serpent, il devra retourner à la case départ).
- 3. Serpents et échelles sont différents, voilà le défi. Si la bille s'arrête sur une case avec une flèche rouge, placez-la dans la roulette et tournez-la, pour voir si vous tombez sur une case devant ou derrière, en avançant ou en reculant.
- 4. Pour franchir à la ligne d'arrivée, à la fin du circuit, il faut faire le chiffre exact. Si l'on fait un chiffre plus grand, on perd son tour. Si on tombe sur une case occupée, on passe à la case suivante qui se trouve libre. Le premier qui termine le circuit et franchit la ligne d'arrivée gagne le jeu ! Attention : ne placer aucun objet extérieur ni de projectiles sur le support de jeu.

(DE) Dreidimensionale Schlangen und Treppen mit Rampen, Roulette und Kugeln, die durch das Spielfeld klettern oder rollen. Fördert den Spaß am Spiel in der Gruppe.

1. Inhalt:

- 1 dreidimensionales Spielbrett
- 1 Würfel
- 4 bunte Kugeln

2. Ziel: Das gesamte Spielfeld durchlaufen und als Erster das Ziel erreichen.

3. Vorbereitung: Die lange Schlange gemäß der Zeichnung zusammenfügen und das Spielbrett auf einer ebenen Fläche aufstellen.

4. Spielregeln:

- 1. Jeder Spieler wählt eine bunte Kugel und legt sie in das Startfeld. Alle würfeln und wer die höchste Augenzahl hat, fängt an.
 - 2. Der Reihe nach würfeln alle Spieler und rücken so viele Felder vor, wie die Augenzahl des Würfels angibt. Wenn die Kugel auf den Fuß einer Treppe rollt (blaue Rampen), muss sie hinaufklettern und kommt so schneller voran (wenn sie dabei herunterfällt, muss sie auf das Startfeld zurückgelegt werden). Wenn die Kugel auf den Kopf einer Schlange rollt (rote gewellte Rampen), muss sie nach unten rutschen und somit auf dem Spielfeld zurückgehen (Vorsicht, wenn die Kugel aus der Schlange herausrollt, muss sie auf das Startfeld zurückgelegt werden).
 - 3. Schlangen und Treppen sind nicht dasselbe. Genau das ist die Herausforderung. Leg die Kugel, wenn sie in ein Feld mit einem roten Pfeil rollt, in das Roulette und drehe es, um zu sehen, ob du auf ein Feld vorrücken darfst oder ein Feld zurückgehen musst.
 - 4. Um ins Ziel zu kommen, musst du die genaue Zahl würfeln. Wenn du eine höhere Zahl würfelst, ist der Nächste an der Reihe. Wenn du auf ein besetztes Feld kommst, springst du auf das nächste freie Feld. Wer zuerst das Spiel beendet und das Ziel erreicht, gewinnt!
- Achtung: Keine spielfremden Gegenstände oder Geschosse auf das Spielbrett stellen!

(IT) Serpenti e scale in 3D con rampe, roulette e palline che salgono o scendono lungo il circuito. Favorisce il divertimento in gruppo.

1. Contenuto:

- 1 Tabellone 3D
- 1 dado
- 4 Palline colorate

2. Obiettivo: arrivare per primi alla casa completando il percorso.

3. Preparazione: montare la parte lunga del serpente come indicato nella figura e disporre il tabellone su una superficie piana.

4. Come si gioca:

- 1. Ogni giocatore sceglie una pallina di un colore e la mette sulla casella d'inizio. Tutti tirano il dado e chi fa uscire il numero più alto, inizia.
- 2. A turni, i giocatori tirano il dado e muovono la pedina il numero corrispondente di caselle. Se la pallina arriva all'inizio di una scala (rampe blu), deve salirci su e va avanti sul circuito (se cade, deve tornare all'inizio). Se la pallina arriva sulla testa di un serpente (rampe ondulate rosse) deve scivolare giù e tornare indietro sul circuito (e bisogna fare attenzione, perché se la pallina esce dal serpente bisogna tornare all'inizio).
- 3. Serpenti e scale sono diversi ed è proprio questa la sfida. Se la pallina

arriva su una freccia rossa bisogna farla girare sulla roulette per vedere se deve andare su una casella anteriore o posteriore e dunque avanzare o retrocedere.

4. Per entrare in casa, alla fine del circuito, bisogna far uscire il numero esatto. Se il numero è maggiore si perde il turno. Se si arriva su una casella già occupata bisogna saltare alla successiva casella libera. Chi percorre tutto il tabellone per primo ed arriva a casa, vince!

Attenzione: non mettere oggetti estranei o che possano essere lanciati sul tabellone.

(PT) Serpentes e escadas em 3D com rampas, roleta e bolinhas que escalam ou deslizam pelo circuito. Fomenta a diversão em grupo.

1. Conteúdo:

- 1 Tabuleiro 3D
- 1 Dado
- 4 Bolinhas de várias cores

2. Objetivo: ser o primeiro a chegar a casa, completando o percurso.

3. Preparação: montar a peça da serpente comprida, tal como indica o desenho, e colocar o tabuleiro sobre uma superfície plana.

4. Como se joga:

- 1. Cada jogador escolhe uma bola colorida e coloca-a na casa de início. Todos lançam o dado e começa a jogar quem conseguir o número maior.
 - 2. Por turnos, os jogadores lançam o dado e movem-se o número de casas indicado no dado. Se a bola cair no início de uma escada (rampas azuis), o jogador deve subi-la e adianta-se no circuito (se cair ao fazê-lo, deve voltar ao início). Se a bola cair na cabeça de uma serpente (rampas vermelhas onduladas), deve deslizar-se para baixo e retrocede no circuito (com cuidado, porque se a bola sair da serpente, deve voltar ao início).
 - 3. As serpentes e as escadas são diferentes. É esse o desafio. Se a bola cair numa casa com a seta vermelha, deve colocá-la na roleta e fazê-la rodar, para ver se cai numa casa da frente ou de trás, avançando ou retrocedendo.
 - 4. Para entrar em casa, no fim do circuito, é necessário obter o número exato. No caso de se obter um número maior, perde-se o turno. Se se cair numa casa ocupada, salta-se para a seguinte casa livre. O jogador que conseguir percorrer o tabuleiro e chegar a casa em primeiro lugar, ganha o jogo!
- Atenção: não colocar nenhum objeto estranho ou projéteis no tabuleiro.

(RO) Șerpi și scări în 3D cu rampe, roletă și bilețe care urcă sau alunecă prin circuit. Stimulează distracția în grup.

1. Conținut:

- 1 tablă de joc 3D
- 1 zar
- 4 bilețe colorate

2. Scop: să ajungi primul în casă finalizând traseul.

3. Pregătirea: montați piesa șarpelui lung conform desenului și așezați tabla pe o suprafață plană.

4. Cum se joacă:

- 1. Fiecare jucător alege o bilă colorată și o așază în căsuța de start. Toți dau cu zarul și cine dă numărul cel mai mare, începe.
 - 2. Pe rând, jucătorii dau cu zarul și mută căsuțele indicate de acesta. Dacă bila cade la începutul unei scări (rampe albastre), trebuie să o urce și se avansează în circuit (în cazul în care cade, trebuie să o ia de la început). Dacă bila cade pe capul unui șarpe (rampe ondulate roșii), trebuie să alunece în jos și se întoarce în cadrul circuitului (cu atenție, dacă bila iese din șarpe, trebuie să se întoarcă la început).
 - 3. Șerpii și scările sunt diferite, aceasta este provocarea. Dacă bila cade într-o căsuță cu săgeată roșie, așezați-o în roletă și rotiți-o pentru a vedea dacă ajungi într-o căsuță din față sau din spate, avansând sau întorcându-te.
 - 4. Pentru a intra în casă, la sfârșitul circuitului, trebuie să dai numărul exact. Dacă dai un număr mare, pierzi rândul. În cazul în care cazii într-o căsuță ocupată, sari la următoarea căsuță liberă. Cine parcurge primul tabla de joc și ajunge în casă, câștigă!
- Atenție: nu așezați niciun obiect străin sau proiectile pe tabla de joc.

(TR) Rampaları, rület ve kanallardan tırmanıp kayan toplarıyla 3 boyutlu Yılanlar ve Merdivenler. Grup halinde oyun anlayışlarına katkıda bulunuyor.

1. İçerikler:

- 1 adet 3 boyutlu oyun tahtası
- 1 adet zar
- 4 adet renkli top

2. Amaç: Parkuru tamamlayıp bitiş hanesine ulaşan ilk oyuncu olmak.

3. Hazırlık: Uzun yılan parçasını resimde gösterildiği şekilde kurun ve oyun tahtasını düz zemine yerleştirin.

4. Nasıl oynanır:

- 1. Her oyuncu renkli bir top seçer ve topunu başlangıç hanesine yerleştirir. Tüm oyuncular zar atar ve en büyük sayıyı atan oyuncu oyunu başlatır.
- 2. Oyuncular sırayla zar atar ve zarın gösterdiği sayıya hane ilerler. Top bir merdivenin başlangıcına isabet ederse (mavi rampalar), merdiveni tırmanarak

parkurda ilerlemesi gerekir (eğer tırmıknırken düşerse en başa dönmelidir). Top bir yılanın başına isabet ederse (kıvrımlı kırmızı rampalar), aşağı doğru kayarak parkurda geri gitmesi gerekir (bu sırada dikkatli olunmalı, çünkü top yilandan çıkacak olursa en başa dönmelidir).

3. Yılanlar ve merdivenler farklı; isin püf noktası da burada. Kırmızı oklu bir haneye isabet ederse, topu rulete yerleştirip çevirin; topun öndeki ya da arkadaki bir haneye düşmesiyle ileri mi yoksa geri mi gideceğinizi görün.

4. Parkurun bitiş hanesindeki eve girmek için tam sayıyı tutturmak gerekmektedir. Gerekenen büyük bir sayı atılırsa sıra bir sonraki oyuncuya geçer. O an dolu olan bir haneye düşülürse bir sonraki boş haneye atlanır. Oyun tahtasını baştan sona aşarak eve ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır! Dikkat: Oyun tahtasına yabancı maddeler ve fırlatmak için cisimler koymayın.

(EL) Φίδια και σκάλες σε 3D με ράμπες, ρουλέτα και μπαλίσες που σκαρφαλώνουν ή γλιστράνε στην πίστα. Ενισχύει την ομαδική διασκέδαση.

4. Περιλαμβάνει:

- 1 Ταμπλό 3D
- 1 ζάρι
- 4 Χρωματιστές μπαλίσες

2. Στόχος: φτάστε πρώτοι στο στίπι ολοκληρώνοντας τη διαδρομή.

3. Προετοιμασία: συναρμολογήστε το κομμάτι του μεγάλου φιδιού όπως δείχνει το σχέδιο και τοποθετήστε το ταμπλό πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια.

4. Τρόπος παιχνιδιού:

- 1. Κάθε παίκτης επιλέγει μια χρωματιστή μπάλα και την τοποθετεί στο κουτάκι αφετίρας. Ρίχνουν όλοι το ζάρι και όποιος φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό, αρχίζει.
- 2. Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι με τη σειρά και κινούνται τόσα κουτάκια όσα δείχνει το ζάρι. Αν η μπάλα πέσει στην αρχή μιας σκάλας (μπλε ράμπες), πρέπει να την ανέβει και να προχωρήσει στη διαδρομή (αν καθώς το κάνει πέσει, πρέπει να επιστρέψει στην αρχή). Αν η μπάλα πέσει στο κεφάλι ενός φιδιού (κυματιστές κόκκινες ράμπες), πρέπει να γλιστρήσει προς τα κάτω και να πάει πίσω τη διαδρομή (με προσοχή, αν η μπαλίτσα βγει από το φίδι, πρέπει να επιστρέψει στην αρχή).
- 3. Φίδια και σκάλες είναι διαφορετικά, κι αυτό είναι η πρόκληση. Αν η μπάλα πέσει σ' ένα κουτάκι με κόκκινο βέλος, τοποθετείτε την ρουλέτα και την γυρίζετε για να δείτε αν θα πέσετε σε ένα κουτάκι μπροστά ή πίσω, συνεχίζοντας προς τα εμπρός ή προς τα πίσω.
- 4. Για να μπείτε στο στίπι, στο τέλος της διαδρομής, πρέπει να ρίξετε τον ακριβή αριθμό. Αν ρίξετε μεγαλύτερο αριθμό, χάνετε τη σειρά σας. Αν πέσετε σε πιασμένο κουτάκι, πηδάτε στο επόμενο ελεύθερο. Οποίος διασχίσει πρώτος το ταμπλό και φτάσει στο στίπι, κερδίζει την παρτίδα! Προσοχή: μην τοποθετείτε κανένα ξένο αντικείμενο ή κάτι που εκσφενδονίζεται στο ταμπλό.

(RU) Змеи и лестницы в 3D с пандусами, рулеткой и шариками, которые поднимаются или спускаются по трассе. Способствует развлечению в группе.

1. В комплекте:

- 1 доска в 3D
- 1 кубик
- 4 разноцветных шарика

2. Цель игры: первым попасть в домик, пройдя всю трассу.

3. Подготовка: собрать деталь длиной змеи, как показано на рисунке и разместить игральную доску на ровной поверхности.

4. Как играть:

- 1. Каждый игрок выбирает цветной шарик и помещает его на стартовую клетку. Все бросают кубик, и начинает тот игрок, у которого выпало большее количество очков.
 - 2. Игроки по очереди бросают кубик и передвигаются на выпавшее на нем количество клеток. Если шарик падает на начало лестницы (синие пандусы), то он должен подняться по ней, т.е. продвинуться вперед по трассе (если при этом он упадет, то он должен вернуться на старт). Если шарик падает на голову змеи (красные извилистые пандусы), то он должен спуститься вниз, т.е. вернуться назад по трассе (осторожно, если шарик выйдет за пределы змеи, нужно вернуться на старт).
 - 3. Змеи и лестницы неодинаковы, в этом заключается сложность игры. Если шарик падает на клетку с красной стрелкой, поставь его на рулетку и вращай ее, чтобы увидеть, упал ты на клетку спереди или сзади, идти тебе вперед или назад.
 - 4. Чтобы попасть в домик в конце игры, нужно, чтобы на кубике выпало точное число. Если выпавшее число больше нужного, то ход переходит к другому игроку. Если шарик попадает на занятую клетку, нужно перейти на следующую свободную клетку. Выигрывает тот, кто первым пройдет всю доску и попадет в "домик"!
- Внимание! Не помещать на игральную доску посторонние предметы или предметы, которые могут вылететь с нее.

(CN) 3D 蛇和梯子游戏，有斜坡、转盘和爬坡或从环形道上滚下来的小球。让团体游戏变得更有趣。

1. 包括物件：

- 1 个 3D 棋盘
- 1 个骰子
- 4 个彩色的小球

2. 目标：第一个走完路程到达小屋。

3. 准备工作：如图所示组装长蛇的配件并把游戏板放在平坦的表面上。

4. 游戏说明：

- 1. 每个游戏者各选择一种颜色的球并把它放在起点格子里。所有游戏者都掷骰子，谁的点数最大就由谁先开始。
 - 2. 游戏者轮流掷骰子，按照掷出的点数前进相应的格数。如果球到了一个楼梯（蓝色斜坡）的起点，就要爬上坡进入环形道（如果进去后掉下去了，就要回到起点）。如果球到了一条蛇（红色波浪形斜坡）的头，就要往下滑并倒退进环形道（要小心哦，如果球离开了蛇，就要回到起点）。
 - 3. 蛇和梯子是不一样的，这就是挑战。如果球到了有红色箭头的格子，就要把它放在轮盘里转，看它是进入前或后的格子，然后相应地前进或后退。
 - 4. 只有掷出刚刚好的点数，才能进入环形道的终点小屋。如果掷出的点数大了，就轮到其他游戏者。如果到了一个其他游戏者已经占领的格子，就跳到一个空格子里。谁先走完棋盘到达小屋，谁就赢得游戏！
- 注意：勿在棋盘里放异物或弹射物。

1. المحتويات:

1 لوح 3 أبعاد

حجر زهر واحد

4 كريات صغيرة ملونة

2. الهدف: أن تصل الاول الى المنزل بتكملة الدورة

3. التحضير: ركب قطعة الافعى الطويلة كما تشير اليه الرسمة وضع اللوح فوق سطح مبسط.

4. كيف تلعب هذه اللعبة:

- كل لاعب يختار كرة من لون معين ويضعها في مربع البداية. جميع اللاعبين يرمون حجر الزهر ومن يحصل على رقم أكبر يبدأ اللعب
 - يرمي جميع اللاعبين بالدور حجر الزهر ويتحركون من مربع إلى مربع حسب الرقم المشار اليه. إذا الكرة وقعت على بداية الدرج أو السلم (منحدرات زرقاء) يجب أن ترتفعها وتقدم في الطريق (إذا وقعت حين التحرك يجب أن تعود إلى نقطة البداية)إذا الكرة وقعت على رأس الافعى (منحدرات متعرجة وخمراء) فيجب أن تمررها إلى الأسفل وترجع في الطريق باتجاه لانه إذا الكرة خرجت من الافعى يجب أن تعود إلى نقطة البداية)
 - أفاعي وسلالم مختلفة وهنا يكمن التحديإذا الكرة وقعت في مربع السهم الاحمر فضعها على الروليت ولها كى ترى إذا وقعت في مربع امامي أو خلفي للتقدم أو للرجوع.
 - كي تدخل المنزل في نهاية الطريق يجب أن تحصل على رقم دقيقإذا حصلت على رقم أكبر فانت تفقد الدورإذا وقعت في مربع مشغول يجب أن تقفز إلى المربع التالي الخاليمن يكون الاول في عبور اللوح والوصول إلى المنزل فانه يفوز باللعبة أي يعتبر الفائز
- اتباه: لا تضع أي شئ غريب أو حاد فوق اللوح.

- (ES) Guardar esta información para futuras referencias.
- (EN) Please retain this information for future reference.
- (FR) Renseignements à conserver pour toute consultation ultérieure.
- (DE) Diese Informationen für späteres Nachlesen aufbewahren!
- (IT) Istruzioni da conservare per future consulte.
- (PT) Guardar esta informação para futuras referências.
- (RO) Păstrați aceste informații pentru consultări viitoare.

- (PL) Zachować tę informację do późniejszego wglądu.
 - (TR) Bu bilgileri, ileride ihtiyaç duyabileceğinizizi göz önünde bulundurarak muhafaza ediniz.
 - (EL) Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική αναφορά.
 - (RU) Сохраните эту информацию для обращения к ней в будущем.
 - (CN) 保管好本说明以备将来查阅。
 - (JP) 必要な時に読めるよう、この説明書は大切に保管して下さい。
- (AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.

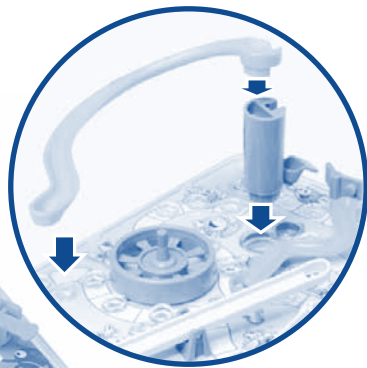
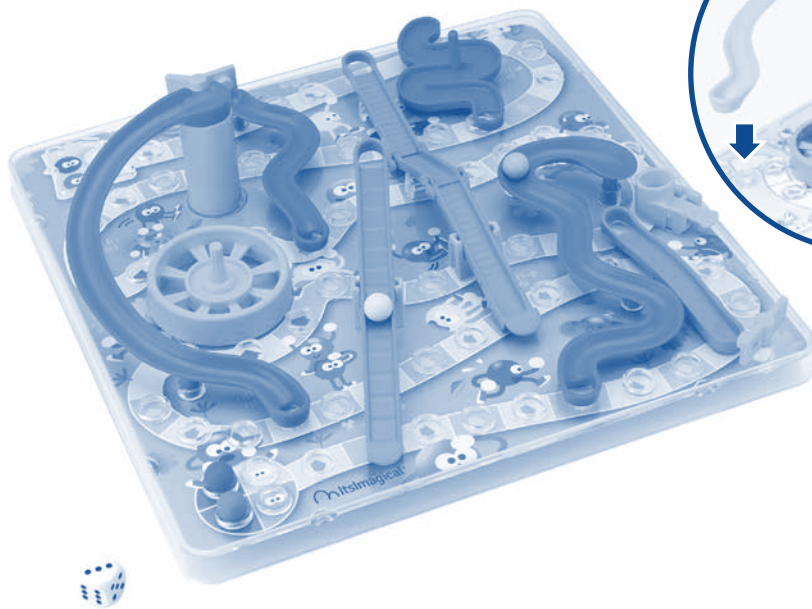
3D SNAKES RACE

PID: 89434 // OPID:53528 // RefNo(s): 1380 // 14102016

Importado por: Imaginarium, S.A.

Plataforma Logistica PLA-ZA, C./ Osca, nº4

50197 Zaragoza - España CIF A-50524727



2-4

(BG) Змии и стълби в 3D пространство с рампи, рулетка и топки, които се качват или слизат по трасето. Поощрява груповото забавление.

1. Съдържание:

- 1 Дъска 3D
- 1 Зар
- 4 Цветни топки

2. Цел: да пристигнеш пръв у дома, след като преминеш през целия маршрут.

3. Подготовка: Монтирайте дългата част на змията както е показано на картинката и поставете дъската върху равна повърхност.

4. Правила на играта:

1. Всеки играч избира едно цветно топче и го поставя на началната клетка. Всички хвърлят зара и този, който хвърли най-голямо число, започва първи.
 2. Всеки играч по ред хвърля зара и се предвижда с толкова клетки, колкото той показва. Ако топчето попадне в началото на стълба (синя рампа), трябва да се изкачи и да се придвижи по трасето (ако падне по трасето, трябва да се върне в началото). Ако топчето попадне на главата на змията (червени вълнообразни рампи), трябва да се плъзне надолу и да се върне по трасето (внимание, ако топчето излезе от змията, трябва да се върне в началото).
 3. Змийте и стълбите са различни, това е предизвикателството. Ако топчето попадне в клетка с червена стрела, постави я в рулетката и я завърти, за да видиш дали ще попаднеш на клетка отпред или отзад, съответно вървиш напред или назад.
 4. За да влезете в къщи накрая на играта, трябва да хвърлите точното число. Ако хвърлите по-голямо число, губите реда си. Ако попаднете на заета клетка, прескачате на следващата свободна. Печели този, който първи премине по цялата дъска и стигне у дома!
- Внимание: не поставяйте на дъската никакви външни предмети или такива, които могат да изхвърчат.

89434

SNAKES RACE

HADÍ ZÁVOD

(CZ) Třírozměrní hadi a schody s rampami, ruletami a kuželkami, které šplhají nebo se valí přes hrací pole. Přináší zábavu ze hry ve skupině.

1. Obsah:

1 Třírozměrná hrací deska

1 kostka

4 pestré kuželky

2. Cíl: proběhnout celé hrací pole a jako první dosáhnout cíle.

3. Příprava: sestavte podle obrázku dlouhého hada a položte hrací desku na rovný povrch.

4. Pravidla hry:

1. Každý hráč si zvolí pestrou kuželku a položí ji na startovní pole. Všichni hodí kostkou a kdo má největší číslo, začíná.

2. Postupně házejí všichni hráči a postupují vpřed o tolik polí, kolik hodí na kostce. Když kuželka narazí na nohu schodu (modré rampy), musí se na ni vyšplhat a jde tak rychleji dopředu (pokud u toho spadne, musí se vrátit zpět na startovní pole). Když kuželka narazí na hlavu hada (červené vlnovkové rampy), musí se sklouznout dolů a tak jde v hracím poli vzad (pozor, pokud kuželka z hada vypadne, musí se vrátit zpět na startovní pole).

3. Hadi a schody nejsou totéž. Přesně to je ta výzva. Polož kuželku, když narazí na pole s červenou šipkou, do rulety a otoč ji, abys viděl, zda smíš jít na nějaké pole dopředu nebo musíš jít dozadu.

4. Abys přišel do cíle, musíš hodit přesné číslo. Pokud hodíš vyšší číslo, je na řadě další. Když se dostaneš na obsazené pole, skočíš na další volné pole. Kdo první ukončí hru a dosáhne cíle, vyhrává!

Pozor: nedávejte na hrací desku jiné než hrací předměty!

UCHOVEJTE SI TYTO INFORMACE PRO POZDĚJŠÍ POUŽITÍ.