

# ВЕСЕЛЫЕ ХОДИЛКИ для девочек: 4 в 1

В этом наборе каждая девочка найдет 4 увлекательных приключения! Она сможет познакомиться с милыми котятками, собраться на прогулку с подружками, сходить в гости к зверятам и помочь принцессам успеть на бал. В каждой игре могут принимать участие от 2 до 4 игроков. Эти игры идеально подойдут для девочек от 4 лет, их подружек и родителей.

## Состав:

- 4 игровых поля: «Милые котята», «На прогулку с подружками», «В гости к зверятам», «Принцессы спешат на бал»
- 4 разноцветных фишки
- 2 шестигранных кубика
- правила игр

## Подготовка к игре

- Выберите поле, на котором вы будете играть.
- Договоритесь, кто какой фишкой играет, и поставьте их на поле «Старт».
- Для всех игр, кроме «Милых котят» вам понадобится 1 кубик. Для «Милых котят» – 2 кубика.
- Чтобы решить, кто ходит первым, бросьте по очереди кубик. У кого выпадет больше очков, тот и начинает! Затем ход переходит соседу слева (по часовой стрелке).

Приключения начинаются, желаем веселой игры!

## ИГРА «ПРИНЦЕССЫ СПЕШАТ НА БАЛ»

Обгоните других принцесс в веселой гонке и не опоздайте на королевский бал!

### Ход игры

Бросайте кубик по очереди и передвигайте свои фишки на то количество шагов, которое выпало на кубике.

- Если вы остановились на клетке с желтым конвертиком – вернитесь за забытым приглашением на две клетки назад.
- Если вы остановились на клетке с фотоаппаратом – пропустите ход, чтобы поучаствовать в фотосессии с единокорагами.
- Если вы остановились на клетке с нотами – перенеситесь вперед на три клетки с помощью волшебной музыки.

**Внимание:** если в конце игры, на вашем кубике выпало больше шагов, чем осталось пройти до финиша, передвиньте фишку до конца поля и вернитесь назад на лишнее количество шагов.

### Конец игры

Побеждает принцесса, которая первая доберется до клетки «Финиш» и остановится на ней, сделав точное количество шагов.

## ИГРА «МИЛЫЕ КОТЯТА»

Поспешите к финишу, чтобы выбрать самого красивого котенка!

### Ход игры

Бросайте по очереди сразу 2 кубика. Складывайте выпавшие значения и передвигайте свои фишки на это количество клеток.

- Если ваша фишка попадает на клетку, где уже стоит фишка другого игрока, то он возвращается назад на ту клетку, с которой вы начали этот ход.

**Пример:** ваша фишка стоит на клетке № 28, и вам выпали на кубиках числа 2 и 3 = 5. Совершая ход, вы перемещаете свою фишку на клетку № 33, на которой уже стоит желтая фишка. В этот момент желтая фишка перемещается на клетку № 28, а вы оставляете свою фишку на клетке № 33.

- Если ваша фишка попадает на клетку темно-розового цвета, вы пропускаете ход.

**Внимание:** если в конце игры, на вашем кубике выпало больше шагов, чем осталось пройти до финиша, передвиньте фишку до конца поля и вернитесь назад на лишнее количество шагов.

**Пример:** вы стоите на клетке № 37, а на кубиках выпадают числа 5 и 1 = 6. Вам нужно сделать четыре шага до финиша, а затем вернуться на два шага назад и остановиться на клетке № 39. В следующий ход вам нужно выбросить на кубиках сумму чисел равную 2, чтобы победить.

### Конец игры

Побеждает игрок, чья фишка быстрее остальных остановится на клетке «Финиш». Теперь вы можете выбрать себе котенка!

## ИГРА «В ГОСТИ К ЗВЕРЯТАМ!»

Постарайтесь преодолеть все препятствия и достичь домика зверят!

### Ход игры

Бросайте кубик по очереди и передвигайтесь по полю на то количество шагов, которое выпало на кубике.

- Если ваша фишка остановилась на клетке с разноцветными камнями – можете смело идти по ним наверх!
- Если ваша фишка остановилась на клетке с паутиной – вам придется вернуться вниз и навестить паучка, который ее сплёл.

**Внимание:** если в конце игры, на вашем кубике выпало больше шагов, чем осталось пройти до финиша, передвиньте фишку до конца поля и вернитесь назад на лишнее количество шагов.

### **Конец игры**

Побеждает игрок, который быстрее всех придёте к зверятам, добравшись до клетки «Финиш».

## **ИГРА «НА ПРОГУЛКУ С ПОДРУЖКАМИ!»**

Собирайтесь на прогулку с подружками, перемещаясь по полю к финишу!

### **Ход игры**

По очереди бросайте кубик и передвигайтесь вперед на выпавшее на кубике число шагов.

- Если в конце хода ваша фишка остановилась на клетке с зеленой стрелочкой, переместите фишку вперед по стрелочке.
- Если ваша фишка остановилась на клетке с красной стрелочкой, верните фишку назад по стрелочке.

### **Конец игры**

Побеждает игрок, чья фишка первой пройдет клетку «Финиш».