



Веселые гонки такс: четвероногие рвутся к финишу!

Для 2–4 игроков от 4 лет



Внимание!!! Всем приготовиться! Начинаются захватывающие гонки четвероногих друзей. Вперед! Не повезет тому игроку, чья такса во время забега будет становиться все длиннее и длиннее. Чья же собака пересечет финишную черту первой? Проверим?! Чего же вы ждете? На старт, внимание, марш!

В комплекте:

1 Игровое поле, 1 Кубик, 4 Таксы, состоящие из головы и хвоста, 28 Животиков такс (по 7 штук на каждую таксу), 4 Косточки, 1 Правила игры

Цель игры:

С помощью кубика постараться первым привести свою таксу к финишу, чтобы она своими задними лапками первой пересекла финишную черту!

Подготовка к игре:

- ✿ Разместите игровое поле посередине стола.
- ✿ Каждый игрок выбирает себе понравившийся цвет, затем берет голову таксы с такой же по цвету жилеткой, хвост, 7 животиков и косточку. Игроки должны соединить голову своей собачки с 1 животиком и хвостом (рис. 1) и поставить таксу на игровое поле, чтобы она стояла передними лапками на косточке перед конурой соответствующего цвета. Голова таксы должна смотреть по направлению к финишу. Оставшиеся 6 животиков и косточку игроки кладут перед собой на стол.
- ✿ Положите кубик рядом с игровым полем.

Ход игры:

Игра начинается! Первым начинает игру самый младший из игроков. Игра проходит по часовой стрелке. Игрок, получивший право хода, бросает кубик и перемещает свою таксу по игровому полю на то количество



(рис. 1)



(рис. 2)



(рис. 3)

клеток, сколько очков выпало у него на кубике. Затем наступает очередь хода следующего игрока.

При этом учитывается следующее:

- ✿ Отсчет происходит с той клетки, на которой стоят передние лапы таксы.
- ✿ Если в конце хода передние лапы таксы останавливаются на клетке с цветными отпечатками лап (рис. 2), владелец цвета этой таксы должен «удлинить» свою собаку на 1 животик. Прежде чем убрать таксу с игрового поля, игрок кладет косточку на клетку, где стояли передние лапки его таксы (рис. 3). Это поможет игроку запомнить, где находилась такса до того, как ее убрали с поля, и вернуть передние лапки собаки на прежнее место. Естественно, после возвращения такса станет более длинной.
- ✿ Если кто-то из игроков (например, Роман) надел **все 7 животиков** на свою таксу, и при этом такса другого игрока попала на поле с отпечатками лап **цвета его таксы**, то Роман должен перенести свою таксу на одну клетку назад.
- ✿ Однако в случае если такса Романа попадает **на клетку с отпечатками лап собственного цвета**, то он может уменьшить брюшко своей таксы на 1 часть.
- ✿ Если после выброса кубика такса попадает своими передними лапами **на пустую клетку**, ничего особенного не происходит, игра продолжается в обычном ключе.
- ✿ После того как такса заступит за финишную черту своими передними лапами, она использует место расположения задних лапок для дальнейшего подсчета клеток.

Окончание игры:

Игра заканчивается, как только одна из такс пересечет черту «Финиш» задними лапками. Игрок, хозяин этой таксы, становится победителем игры!

Если у Вас есть вопросы и предложения к игре «Go! Doggy Go!», пожалуйста, напишите нам:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien или пишите на info@piatnik.com

Внимание!

Не предназначено для детей младше 36 месяцев!
Содержит мелкие детали. Опасность удушья!
Сохраняйте упаковку!

