

Артикул 22415

Развивающая игра “Соревнования веселых друзей”

Очень необычный вид соревнований: только раскрути стрелки и вперед. В процессе игры дети учатся следовать базовым правилам, изучают животных. В игре могут принять участие даже очень маленькие дети, так как фигурки животных достаточно большие и вместо игрального кубика в игре используется циферблат со стрелками.

В наборе: 1 деревянная доска для игры, 4 фигурки животных

Возраст: 2 +

Количество игроков: 2 +

Автор: команда Beleduc

На ферме сегодня все взволнованы в ожидании соревнований. Все животные пришли посмотреть как будут соревноваться собаки, кошки, овцы и лошади. Свинья и корова назначены судьями. Приготовьтесь! Гонка вот-вот начнется!

Краткое описание:

Животные должны пробежать 1 круг по игровому полю. Стрелка указывает, на сколько клеток вперед может продвинуться животное в каждом ходу. Победителем станет тот, чье животное быстрее всех доберется до финиша.

Подготовка к игре:

Игровое поле размещается посреди стола. Каждый игрок выбирает фигурку животного и ставит ее на соответствующее место на игровой доске. Красные стрелки указывают на старт для каждого животного.

Самый младший игрок начинает игру и раскручивает большую стрелку в центре доски.

1. Стрелка укажет на собаку, кошку, лошадь или овцу. Двигаясь по часовой стрелке, игрок ставит его / ее фигуру животного на следующую клетку с изображением указанного животного. Например, у игрока есть фигурка овцы. Большая стрелка указывает на лошадь. Игрок ставит его / ее овцу на следующую клетку с изображением лошади.
2. Если стрелка укажет на корову или свинью – игрок пропускает ход.

Конец игры:

Победителем станет тот игрок, чье животное первым совершит полный круг по игровому полю и достигнет отправной точки (либо выйдет за нее).

Вариант игры:

Игровое поле устанавливается в середине стола и животных устанавливаются на свои места.

В этой версии, игроки не выбирают фигурки животных.

Самый младший игрок крутит стрелки. Теперь он (она) берет то животное, на которое укажут стрелки и перемещает его на следующее поле с таким же изображением. Например, игрок крутит стрелки и стрелка указывает на лошадь.

Какое животное доберется до дома первым?