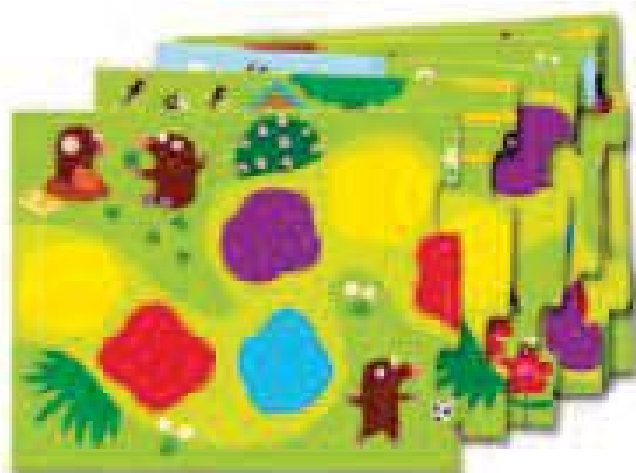


# littleCIRCUIT

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



X 15



**Возраст:** от 2 ½ до 5 лет

**Количество игроков:** 2-4

**Продолжительность игры:** 10 минут

## Игровой комплект:

4 зверька

6 карточек, каждая из которых разделена на 5 клеток

1 игральная кость (1 сторона – «пчела», 1 сторона – «цветок», 4 стороны – «цвета»)

15 жетонов

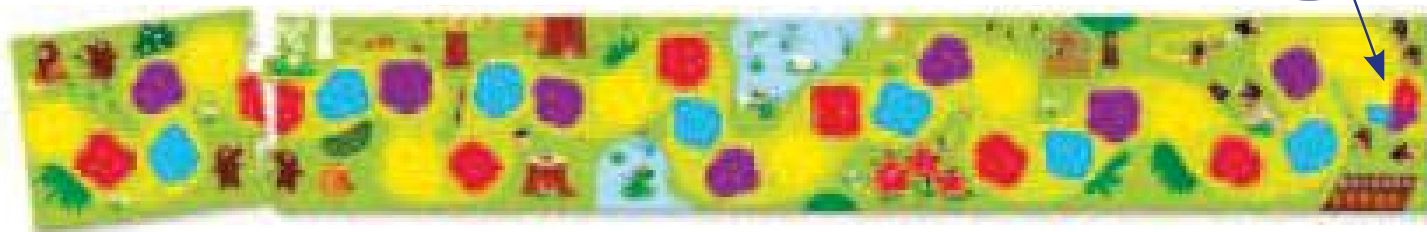
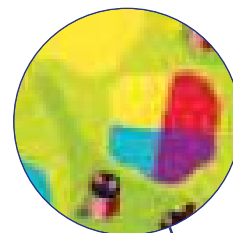
## Подготовка к игре:

6 карточек раскладываются на столе, одна за другой, образуя единый путь.

Каждый игрок берет одного зверька и ставит его перед первой карточкой.



финиш



---

## Ход игры:

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Первым бросает игральную кость самый младший игрок.

## Различные варианты:

- **на игральной кости выпадает сторона «цвет»:** игрок берет своего зверька и ставит его на следующую клетку того цвета, который выпал на игральной кости (если клеточка уже занята, то он продвигается дальше до первой свободной клеточки, цвет которой совпадает с цветом, выпавшим на кубике.)
- **на игральной кости выпадает сторона «цветок»:** игрок берет своего зверька и продвигает его до следующей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.
- **на игральной кости выпадает сторона «пчела»:** игрок берет своего зверька и отодвигает его назад до предыдущей клетки, имеющей тот же цвет, как та, на которой этот зверек стоял.

Игрок, который первым приведет своего зверька на конечную (разноцветную) клетку, получает один жетон.

*Пример:* предположим, что зверек стоит на желтой клетке. Игрок бросает игральную кость, на ней выпадает «пчела». Тогда игрок должен взять своего зверька и отодвинуть его назад на ближайшую предыдущую желтую клетку.

*Примечание:* Если на игральной кости выпала сторона «пчела» или сторона «цветок», а у игрока нет возможности передвинуть своего зверька (потому что тот еще не вступил на путь, либо не может отступить на какую-либо клетку того же цвета, кроме той, на которой он уже находится), то в таком случае игрок пропускает ход.

## Кто выигрывает?

Выигрывает тот игрок, который первым наберет три жетона.

