

Людю

Мета гри полягає в тому, щоб принести свої фігури одного кольору зі стартового поля до фінішу. Це можливо лише в тому випадку, якщо фігура повинна пройти через всі квадрати по периметру ігрового поля. Кожен гравець переміщує фігуру на стільки очок, скільки вона потрапила в його кидок. Якщо він опиняється з фігурою на полі, зайнятому чужою фігурою, вона вилучається з гри і повертається в початковий будинок. Неможливо ввести квадрат, зайнятий шматком того ж кольору.

Щоб розмістити фігуру на стартовому полі, потрібно кинути шістьку. Якщо у гравця немає фішок, він кидає кубик, поки не випаде шість, але не більше трьох разів. Якщо після третього кидка немає шести, наступний гравець продовжує гру. На початку гри перша фігура відразу кладеться на стартове поле.

Під час гри з шістьма кидками гравець ще раз кидає кубик і переміщує одну вибрану фігуру на суму очок в обох кидках.

Перемагає той гравець, який першим обійде ігрове поле з усіма своїми фігурами і помістить їх у цільовий будинок. Потім інші гравці зазвичай продовжують гру і грають на наступний порядок.

Існує кілька варіантів плану гри. Найвідоміший план гри має форму хреста і розрахований максимум на 4 гравців, більша гра є шестикутною і розрахована на 6 гравців. Існує також план восьмикутника і він розрахований на 8 гравців. Ігровий чоловіче, не гнівайся! призначений для гравців від трьох років. Усі фігури розміщуються в стартовому будинку перед початком гри, який забарвлений таким же кольором, як і фігури 4 гравців.

Мета гри полягає в тому, щоб принести свої фігури одного кольору зі стартового поля до фінішу. Це можливо лише в тому випадку, якщо фігура повинна пройти через всі квадрати по периметру ігрового поля. Кожен гравець переміщує фігуру на стільки очок, скільки вона потрапила в його кидок. Якщо він опиняється з фігурою на полі, зайнятому чужою фігурою, вона вилучається з гри і повертається в початковий будинок. Неможливо ввести квадрат, зайнятий шматком того ж кольору.

Щоб розмістити фігуру на стартовому полі, потрібно кинути шістьку. Якщо у гравця немає фішок, він кидає кубик, поки не випаде шість, але не більше трьох разів. Якщо після третього кидка немає шести, наступний гравець продовжує гру. На початку гри перша фігура відразу кладеться на стартове поле.

Під час гри з шістьма кидками гравець ще раз кидає кубик і переміщує одну вибрану фігуру на суму очок в обох кидках.

Перемагає той гравець, який першим обійде ігрове поле з усіма своїми фігурами і помістить їх у цільовий будинок. Потім інші гравці зазвичай продовжують гру і грають на наступний порядок.

Існує кілька варіантів плану гри. Найвідоміший план гри має форму хреста і розрахований максимум на 4 гравців, більша гра є шестикутною і розрахована на 6 гравців. Існує також план восьмикутника і він розрахований на 8 гравців. Ігровий чоловіче, не гнівайся! призначений для гравців від трьох років.

змії та драбини

Гравці вибирають фігури та визначають гравця, який почне. До гравця може покласти фігуру в гру, він повинен кинути одну (у нього три неповна). Як тільки йому це вдається, він кладе свою фігуру на поле №1.

Потім він кидає ще раз і переміщує свою фігуру на відповідне число поля. Гравці виконують кидки по черзі за годинниковою стрілкою грають кубики та переміщують їх фігури на кількість квадратів, що відповідає числу на кубі. Напрямок позначають цифрами.

Якщо фігура зупиниться в полі з нижнім кінцем драбини, вона піднімається на її верхній кінець і скорочує свій шлях. якщо фігурка зупиняється в полі з головою змії – вона «ковзає» по змії вниз - спускається на поле, де закінчується хвіст змії. Якщо він увійде гравець на полі, зайнятому фігурою суперника, «кидає» її - фігура суперника повинна повернутися на поле 1. Якщо робиться шістка, гравець робить свій хід і кидає ще раз. Перемагає гравець, який першим досягає першого кидка цільове поле.

Якщо він кидає занадто багато, він «відскакує» назад. Наприклад, якщо фігура в полі № 75 і чотири падіння, фігура виконує один крок вперед і три кроки назад і закінчує свій хід на полі 73. У випадку, якщо випаде трійка, фігура потрапляє в поле 74, з якого переходить на поле 47, де закінчує свій хід.