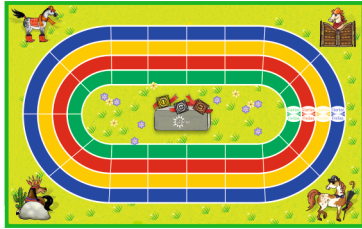


Žirgų lenktynės



Žirgų lenktynės

Žaidimo taisyklės

Žaidimo taisyklės

Žaidėjai pasirenka žirgų figūrėles ir pasistato jas pasirinktos spalvos takelyje ant startą žyminčio laukelio. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas – jis pirmasis ridena kauliuką ir perkelia savo žirgo figūrėlę per tiek laukelių, kiek taškų išrideno kauliuku. Toliau žaidžiama ratu, laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi. Žaidimą laimi žaidėjas, kurio žirgas pirmasis įveikia hipodromo trasą ir pasiekia finišą.





Raitelio kelionė





Žaidimo taisyklės


Žaidėjai pasirenka žirgų figūrėles ir pasistato jas ant startą žyminčio laukelio. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas – jis pirmasis ridena kauliuką, po to žaidžiama ratu, laikrodžio rodyklės judėjimo kryptimi. Žaidėjai savo žirgų figūrėles perkelia per tiek laukelių, kiek taškų išrideno kauliuku. Tako laukeliai, kuriuose sustoja žirgai, pažymėti skirtingais paveikslėliais. Šių laukelių paveikslėlių reikšmės nurodytos toliau. Žaidimą laimi žaidėjas, kurio žirgas pirmasis pasiekia finišą.


GUMINIAI BATAI. Susižavėjai guminiiais batais ir juos apsiavęs nutarei pabraidyti vandenyje, todėl turi grįžti tris laukelius atgal. 


PEGASAS. Sparnuotas arklys tave nuneša į finišo laukelį. Tu jau baigei lenktynes! 


PLUNKSNŲ KARŪNA. Ach, kokia graži plunksnų karūna! Užsižiūrėjai, todėl turi praleisti vieną ėjimą. 


KAKTUSAS. Smarkiai įsibėgėjęs peršokai aukštą kaktusą, tačiau laiku sustoti nepavyko – keliauji vieną laukelį pirmyn. 


ŽEMA KLIŪTIS. Pavyko sėkmingai įveikti žemą kliūtį, todėl eik pirmyn dar du laukelius. 


AUKŠTA KLIŪTIS. Nesėkmingas šuolis per aukštą kliūtį, todėl grįžk atgal du laukelius. 

AKMENYS. Ant akmenų patyrei traumą. Sugaišai tvarstydamas žaizdas, todėl turi praleisti vieną ėjimą. 

SKĖTIS. Tai – puiki apsauga, kuri leidžia pasistūmėti dar du laukelius į priekį. 

TVORELĖ. Nesėkmingas šuolis per tvorelę. Turi grįžti į takelio pradžią ir lenktynes pradėti iš naujo nuo starto. 

GĖLĖ. Gėlės suteikia naujų jėgų siekti tikslo, todėl imi labiau stengtis ir gauni vieną papildomą ėjimą. 

KEPURAITĖ. Vėjo gūsis nunešė tavo kepuraitę. Kol ją pakelsi, turėsi praleisti vieną ėjimą. 

PASAGA. Tavo žirgas pametė pasagą, todėl turi grįžti du laukelius atgal. 