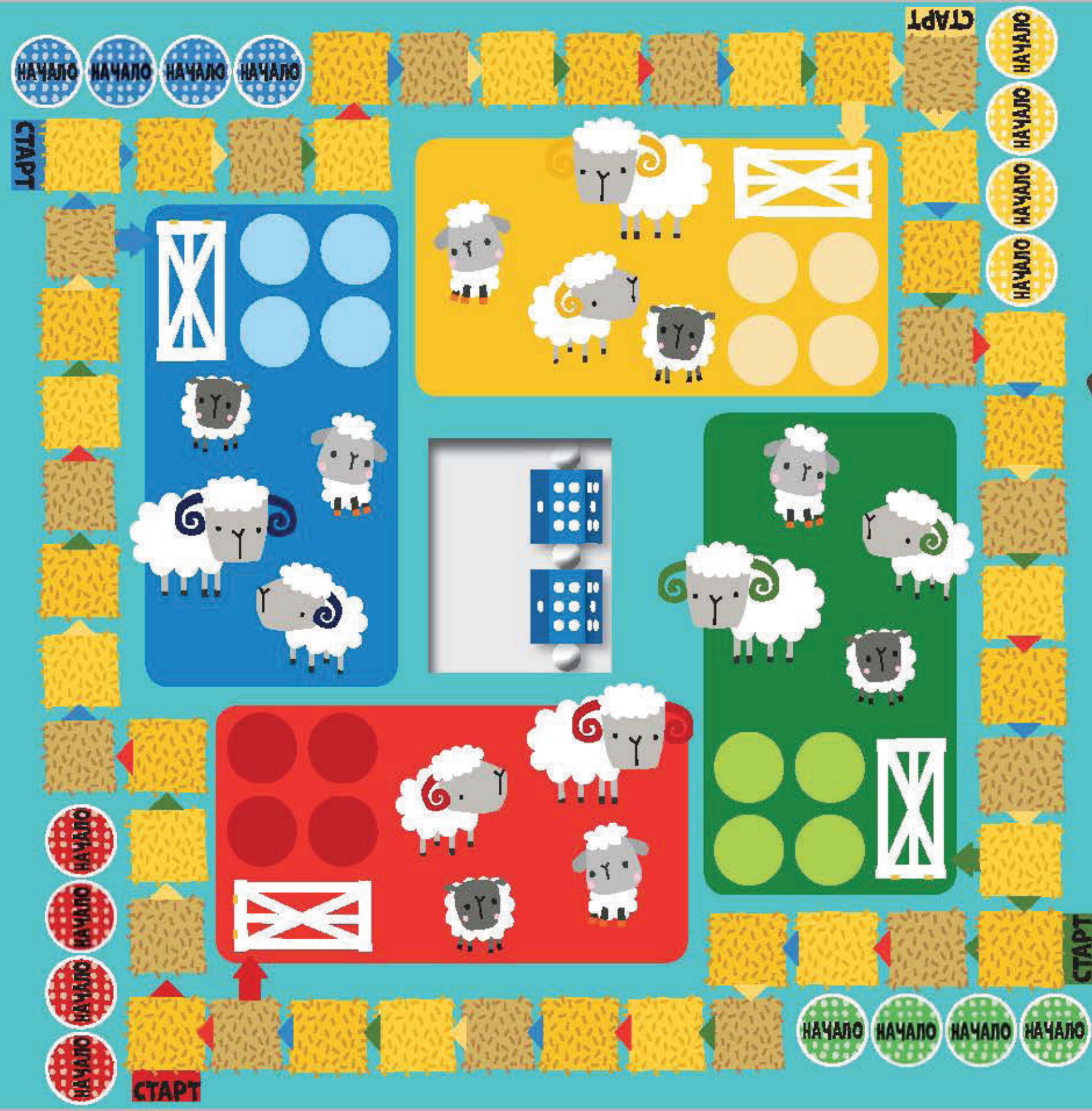


ВЪВ ФЕРМАТА

- ❖ Всеки играч избира пионки с определен цвят и ги поставя в началните полета със същия цвят. Тези пионки са неговите овце.
- ❖ Играчите въртят зарчето поред. За да влезе в играта, всеки играч трябва да завърти 6. Тогава може да постави пионка на полето **СТАРТ**.
- ❖ Играчите придвижват овцете си по полетата според резултата от зарчето и като спазват посоката на стрелките.
- ❖ Ако друг играч стъпи на поле, където има ваша пионка, трябва да върнете пионката си на началното поле. Ако ваша пионка влезе в поле, в което вече имате друга пионка, получавате защита: полето е блокирано и друг играч не може да влиза в него.
- ❖ **ОВЦАТА**, която премине през цялото игрално поле, може да прибере в кошарата.

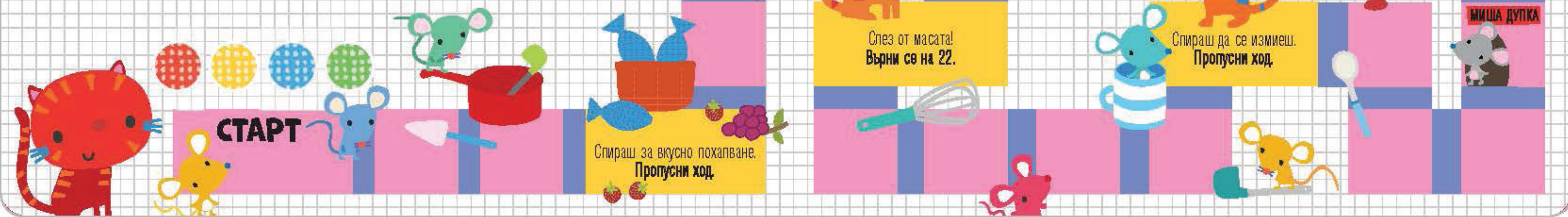


Победител е играчът, който ПРЪВ прибере своите четири овце в кошарата.



КОТКА И МИШКА

- Зелените, жълтите и сините пионки са мишки. Червената пионка е котката.
- Мишките въртят и двете зарчета и придвижват пионките по игралното поле. Котката не върти зарчетата. При придвижването следвайте указанията.
- Когато завърти зарчетата, мишката трябва да събере резултата от двете зарчета. Ако сборът е нечетно число, котката се придвижва 3 полета напред. Например, ако сборът на мишката е 5, тя се придвижва с 5 полета, а котката – с 3.
- Ако сборът на мишката е четно число, котката се придвижва 2 полета напред. Например, ако сборът на мишката от завъртането на двете зарчета е 10, тя се придвижва с 10 полета напред, а котката – с 2 полета.
- Ако котката попадне на поле с мишка, мишката трябва да се върне назад до най-близката **МИША ДУПКА**. Ако няма миша дупка, се връща на полето **СТАРТ**. Ако мишка попадне на полето с котката, нито тя, нито котката се придвижват.
- За да победят, мишките трябва да стигнат до сиренцето **ПРЕДИ** котката.



Прескачаш кълбо прежда.
2 полета напред.

Следвай миризмата!
2 полета назад.

Дремваш си.
Пропусни ход.

Пийваш си млекце.
1 поле напред.

Спъваш се в приборите.
3 полета назад.

Получаваш сили.
3 полета напред.

Прескачаш чашата с чай.
Мини на 10.

Слез от масата!
Върни се на 22.

Спираш да се измиеш.
Пропусни ход.

Спираш за вкусно похапване.
Пропусни ход.

МИША ДУПКА

МИША ДУПКА

МИША ДУПКА

МЛЯКО

ФИНАЛ

СТАРТ