

little CIRCUIT



2^{1/2} - 5
ans years
años Jahre



littleCIRCUIT

ZAWARTOŚĆ:





Pole końcowe



Przygotowanie:

Plansze należy ułożyć obok siebie tak, aby stanowiły drogę. Każdy z graczy bierze zwierzątko i umieszcza je obok pierwszej planszy.

Przebieg gry:

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy z graczy rzuca kostką.

Możliwe sytuacje:

- **Kostka ląduje na kolorowej stronie:** gracz przesuwa swoje zwierzątko na pole w kolorze jaki pokazała kostka, jeśli to miejsce jest zajęte – zajmuje następne wolne pole o tym samym kolorze
- **Kostka ląduje na stronie z "kwiatkiem":** gracz przesuwa swój pionek do przodu na kolejne miejsce o tym samym kolorze, co pole, na którym znajdował się w trakcie rzutu
- **Kostka ląduje na stronie z "pszczołką":** Gracz bierze swoje zwierzę i cofa się na poprzednie pole o tym samym kolorze, co pole, na którym znajdował się w trakcie rzutu.

Pierwszy z graczy, który wyląduje na polu końcowym (pole wielokolorowe), wygrywa 1 żeton.

Np. Zwierzątko znajduje się na żółtym polu. Gracz rzuca kostką, która ląduje na stronie z pszczołką. Musi wziąć swoje zwierzątko i przesunąć je do tyłu na żółte pole znajdujące się przed tym, na którym stoi.

Uwaga: Jeśli na kostce wypadnie symbol pszczoły lub kwiatka, a gracz nie może wykonać ruchu swoim zwierzątkiem (ponieważ wciąż znajduje się poza ścieżką lub nie może cofnąć się na pole o tym samym kolorze, na którym wcześniej wylądował), traci on kolejkę.

Kto wygrywa?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 żetony.



littleCIRCUIT



DJ08550



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France