

# Psie Figle



## INSTRUKCJA:

Gracze wybierają figurki piesków i ustawiają na polu startowym.

O kolejności gry decydują wyniki rzutów kostką.

Gracz który wyrzuci największą liczbę oczek idzie jako pierwszy.

Gra polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle pól ,  
ile oczek wskazuje kostka.

Poszczególne pola oznaczone są różnymi kolorami,  
które pomogą lub utrudnią dotarcie do mety.

Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze swoim  
psiakiem do mety.

# Psie Figle



## INSTRUKCJA:

Gracze wybierają figurki piesków i ustawiają na polu startowym.

O kolejności gry decydują wyniki rzutów kostką.

Gracz który wyrzuci największą liczbę oczek idzie jako pierwszy.

Gra polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle pól ,  
ile oczek wskazuje kostka.

Poszczególne pola oznaczone są różnymi kolorami,  
które pomogą lub utrudnią dotarcie do mety.

Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze swoim  
psiakiem do mety.

## Gdy na czerwonym polu staniesz:

- tracisz tu kolejkę bo Twój psiak figluje,  
czasu dużo tracisz bo się zatrzymujesz.

## Gdy na niebieskim polu staniesz:

- grzecznie się Twój psiak zachowuje,  
w nagrodę rzut kostką zyskuje.

## Gdy na fioletowym polu staniesz:

- o jedno pole do tyłu się cofasz,  
bo Twój psiak wiele dziur wykopał...

Gdy na żółtym polu spotkają się psiaki,  
muszą wracać na start, by uniknąć draki.



## Gdy na czerwonym polu staniesz:

- tracisz tu kolejkę bo Twój psiak figluje,  
czasu dużo tracisz bo się zatrzymujesz.

## Gdy na niebieskim polu staniesz:

- grzecznie się Twój psiak zachowuje,  
w nagrodę rzut kostką zyskuje.

## Gdy na fioletowym polu staniesz:

- o jedno pole do tyłu się cofasz,  
bo Twój psiak wiele dziur wykopał...

Gdy na żółtym polu spotkają się psiaki,  
muszą wracać na start, by uniknąć draki.





[www.abino.com.pl](http://www.abino.com.pl)



[www.abino.com.pl](http://www.abino.com.pl)

# WYŚCIGI PSÓW

## INSTRUKCJA:



Każdy z graczy wybiera pionek i ustawia go na polu startowym.

Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik, rzucając kostką i przesuając swojego pionka-pieska o tyle pól, ile oczek wskazuje kostka. Aby zakończyć grę, należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, ile pól brakuje do mety.

Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety.

# WYŚCIGI PSÓW

## INSTRUKCJA:



Każdy z graczy wybiera pionek i ustawia go na polu startowym.

Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik, rzucając kostką i przesuując swojego pionka-pieska o tyle pól, ile oczek wskazuje kostka. Aby zakończyć grę, należy wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, ile pól brakuje do mety.

Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety.