

z KOPYTA na RANCZO

Gracze wybierają figurki koni 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 obrazkami, które pomogą lub utrudnią dotarcie do mety. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze swoim koniem do mety.



 - czapka z głowy Ci spadła, bez niej biec nie potrafisz, więc kolejkę swą tracisz

 - pośród kwiatków galopujesz, dodatkowy ruch zyskujesz

 - gdy podkową nogą ruszysz, o dwa pola w tył iść musisz

z KOPYTA na RANCZO

Gracze wybierają figurki koni 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 obrazkami, które pomogą lub utrudnią dotarcie do mety. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze swoim koniem do mety.



 - czapka z głowy Ci spadła, bez niej biec nie potrafisz, więc kolejkę swą tracisz

 - pośród kwiatków galopujesz, dodatkowy ruch zyskujesz

 - gdy podkową nogą ruszysz, o dwa pola w tył iść musisz

 - kiedy kalosze założysz, spokojnie po stawie brodzisz i trzy pola do tyłu przechodzisz

 - w pióropuszu przy kamieniu czekasz kolejkę w przyjemnym cieniu

 - gdy przeszkodę zaliczyłeś, o dwa pola przeskoczyłeś

 - na kamieniach się zranieś, opatrunek zażyłeś, kolejkę stracisz

 - na przeszkodzie się wywracasz i na start szybko wracasz

 - kiedy kalosze założysz, spokojnie po stawie brodzisz i trzy pola do tyłu przechodzisz

 - w pióropuszu przy kamieniu czekasz kolejkę w przyjemnym cieniu

 - gdy przeszkodę zaliczyłeś, o dwa pola przeskoczyłeś

 - na kamieniach się zranieś, opatrunek zażyłeś, kolejkę stracisz

 - na przeszkodzie się wywracasz i na start szybko wracasz

 - gdy piękne skrzydła zyskujesz na mecie wnet lądujesz

 - kaktusa przeskoczyłeś, kolców się nie bates, o jedno pola do przodu pogalopowałeś

 - gdy przeszkody nie przeskoczysz, o dwa pola w tył wnet kroczysz

 - użyj proszę parasola i w przód przesunij się o dwa pola

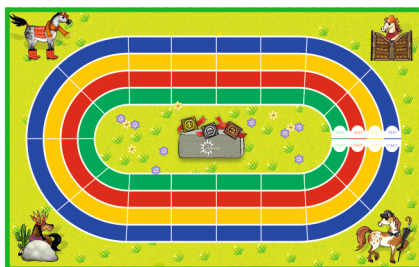
 - gdy piękne skrzydła zyskujesz na mecie wnet lądujesz

 - kaktusa przeskoczyłeś, kolców się nie bates, o jedno pola do przodu pogalopowałeś

 - gdy przeszkody nie przeskoczysz, o dwa pola w tył wnet kroczysz

 - użyj proszę parasola i w przód przesunij się o dwa pola

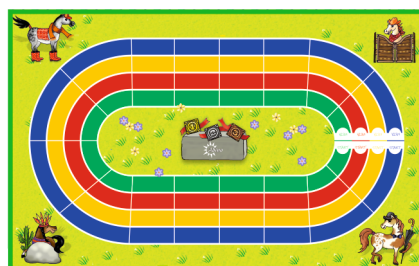
PLANSZA TORU WYŚCIGOWEGO



INSTRUKCJA

Każdy z graczy wybiera pionek i ustawia go na polu startowym. Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik, rzucając kostką i przesuwając swojego pionka-konia o tyle pól, ile oczek wskazuje kostka.
Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety.

PLANSZA TORU WYŚCIGOWEGO



INSTRUKCJA

Każdy z graczy wybiera pionek i ustawia go na polu startowym. Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik, rzucając kostką i przesuwając swojego pionka-konia o tyle pól, ile oczek wskazuje kostka.
Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety.

z KOPYTA na Ranczo

INSTRUKCJA



z KOPYTA na Ranczo

INSTRUKCJA

