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 приберете в кошарата.



НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО

СТАРТ

НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО

СТАРТ

НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО

СТАРТ

НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО НАЧАЛО



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.

МИША ДУПКА

Следвай миризмата!
2 полета назад.

ФИНАЛ

Дремваш си.
Пропусни ход.

Пийваш си млекце.
1 поле напред.

МЛЯКО

МИША ДУПКА

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.

МИША ДУПКА

Спираш за вкусно похапване.
Пропусни ход.

СТАРТ