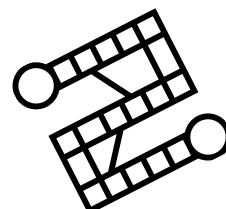
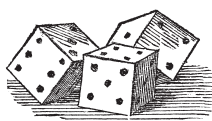


Zasady gry "Bądź jak koń Arbin"

1. Liczba graczy od 1 do nieskończoności - uczestniczyć może tyle osób, ile będzie chciało z Wami zagrać.
2. Potrzebna będzie tylko kostka oraz figurki (pionki), za pomocą, których będziemy poruszać się po planszy.
3. Ruch wykonujemy, rzucając kostką jeden raz:
 - wynik 1 lub 2 oczka - przesuwasz się na planszy o jedno pole,
 - wynik 3 lub 4 oczka - przesuwasz się na planszy o dwa pola,
 - wynik 5 lub 6 oczek - przesuwasz się na planszy o trzy pola.



Pola specjalne:



Pole numer 4 - trafienie na to pole wymaga wykonania zadania treningowego konia Arbina. Rodzaj zadania zależy od wyniku: 1, 2, 3 - wykonaj pięć podskoków na lewej nodze; 4, 5, 6 - wykonaj pięć podskoków na prawej nodze.



Pola numer 8 i 15 - rzucasz jeszcze raz. To nagroda za Twój ciężki trening.



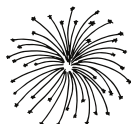
Pola numer 13 i 23 - Niebezpiecznie - następny ruch to przesunięcie się o jedno pole (nie rzucasz kostką).



Pole numer 17 - rzucasz kostką: 1, 2, 3 - idziesz dalej o jedno pole, 4, 5, 6 cofasz się o jedno pole.



Pole numer 10 - Łąka - trafieś(aś) na łąkę, tracisz jedną kolejkę, bo koń Arbin musi się najść.



Pole numer 20 - Fajerwerki - niestety hałas przestraszył konia Arbina. Jeżeli wyrzucisz 6 nie tracisz kolejkę, pozostałe wyniki powodują, że musisz odpocząć jedną turę.



Meta - nie musisz rzucać kostką wyliczonej liczby pól. Jeśli Twój rzut Ci na to pozwala, kończysz wyścig. Gratulacje!



