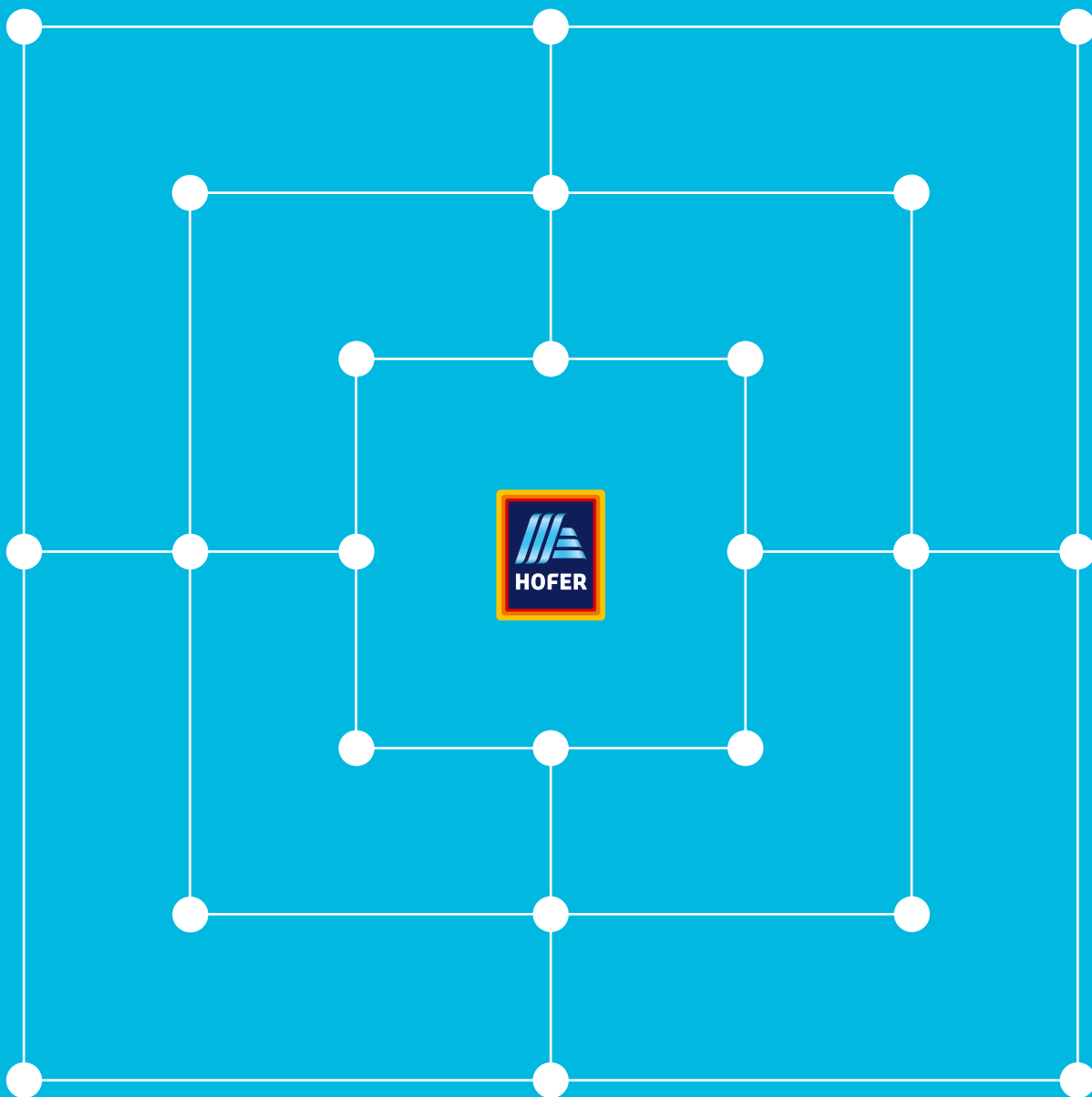


MLINČEK



PREDEN
PREMAKNEM SVOJO
FIGURICO, POSKUŠAM
POMISLITI, KAJ BO
STORIL NASPROTNIK, IN
MU TO PREPREČITI.



DRUŽABNI IGRI FERDO, NE JEZI SE IN MLINČEK

Pravila igre Ferdo, ne jezi se

Vsak igravec (igra jih lahko od dva do štiri) prejme štiri figurice enake barve, najbolje je, če se barve ujemajo z barvami polj na družabni igri. Igralca, ki igro začne, določite tako, da vsi igralci vržejo kocko. Igro začne tisti, ki vrže največje število pik. Nato igravec, ki začne igro, vrže kocko trikrat. Če igravec ne vrže šest pik, je na vrsti naslednji. Kdor vrže šest pik, lahko postavi figurico na prvo polje in začne svojo pot po igralnem polju. Da bo igra

še bolj zabavna, ga tam čaka nekaj nagradnih in nekaj kazenskih polj. Na vsakem takšnem polju mora igravec storiti, kar je zapisano, nato pa kocko prepustiti naslednjemu igralcu. Kadar koli med igro lahko na igralno polje postavi tudi svoje preostale figurice, če vrže številko šest. Kdor na cilj (v določeno barvo obarvana štiri polja) prvi prispe z vsemi figuricami, je zmagovalec. Ostali igralci lahko igro nadaljujejo ali jo končajo. Ostala pravila igralci določijo sami.



MED IGRO SE
NE BOM JEZIL,
KO KOCKA NE BO
POKAZALA PRAVEGA
ŠTEVILA PIK!

Pravila igre Mlinček

Vsak igravec (igrata lahko le dva) dobi po devet igralnih figuric enake barve. Začne tisti s svetlejšo barvo figuric. Igralca izmenično polagata po en žeton na katero koli presečišče (označujejo jih majhni krogci) in poskušata postaviti mlin – po tri figurice v vodoravno ali navpično vrsto (ne pa tudi diagonalno!). Premikata se lahko le po črtah in le od enega presečišča do drugega v eni potezi. Pri tem si »nagajata« tako, da v vrste drug drugega polagata figurice, da nasprotnik ne bi mogel sestaviti mlina. Igravec, ki mu uspe sestaviti mlin (tri v vrsti), lahko nasprotniku vzame eno figurico, a ne iz nasprotnikovega mlina, če ga ta že ima. Ko igralcu ostanejo le še tri figurice, lahko skoči na katero koli polje. Zmaga pa tisti, ki nasprotniku pobere sedem figuric.



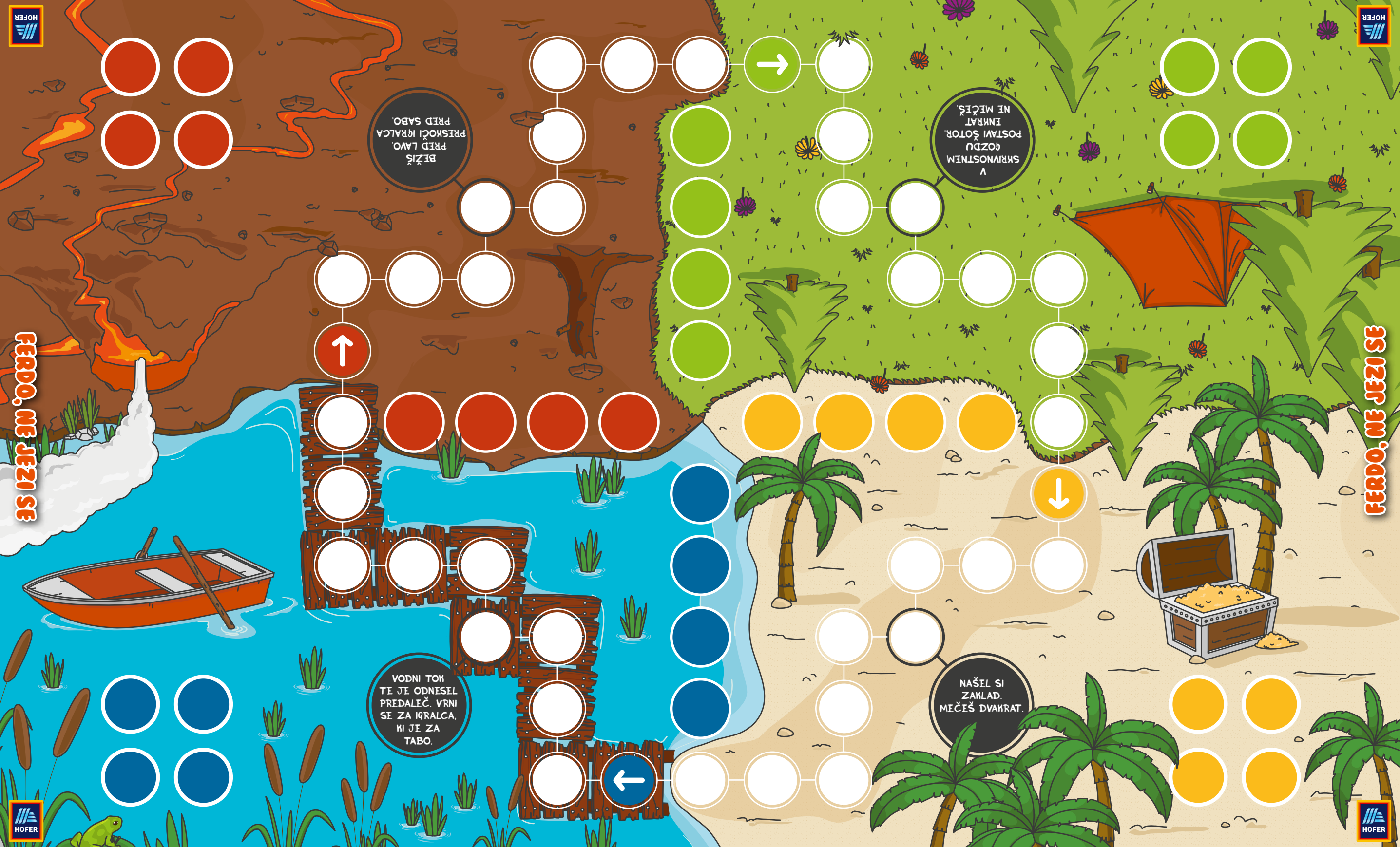
ZA IGRANJE OBEH IGER
LAHKO UPORABIŠ FIGURICE
IZ DRUGIH DRUŽABNIH IGER.
NAMESTO NJIH LAHKO ZA IGRANJE
UPORABLJAŠ TUDI STORŽKE,
KAMENČKE ALI VEJICE. ZA
IGRO FERDO, NE JEZI SE PA
POSKUŠAJ DOMA NAJTI
KAKŠNO KOCKO.



DRUŽABNE IGRE KORISTIJO RAZVOJU OTROK. Družabne igre so za otroke izjemno koristne. Ne le da morajo veliko razmišljati, šteti in pri igranju, kot je Ferdo, ne jezi se, tudi brzdati svojo jezo, ampak se naučijo čakanja v vrsti in potrpežljivosti ter upoštevanja pravil, ki veljajo pri družabnih igrah.

FERDO, NE JEZI SE

FERDO, NE JEZI SE



BEŽIŠ
PRED LAVO.
PRESHOČI IGRALCA
PRED SABO.

V
SRIVNOSTNEM
GOZDU
POSTAVI ŠOTOR.
NI MEČIŠ.

VODNI TOK
TE JE ODNESEL
PREDALEČ. VRNI
SE ZA IGRALCA,
KI JE ZA
TABO.

NAŠEL SI
ZAKLAD.
MEČEŠ DVAKRAT.