

USSID JA REDELID

Mäng 2–4 mängijale; igal mängijal on 1 mängunupp.

Valige omale üks mängunupp ja määrake stardimängija. Oma nupu mängu panemiseks pead täringuga veeretama 1 (sul on kolm katset). Kui see õnnestub, aseta mängunupp esimesele väljale. Seejärel veereta uuesti ja liiguta oma nuppu sama arv väljasid edasi. Veeretage kordamööda täringut ja liigutage oma mängunuppusid sama palju väljasid. Noodel määravad liikumissuuna.

Kui mängunupp satub redeli alumisele väljale, ronib see otseteed redeli ülemisele väljale. Kui mängunupp satub ussi peaga väljale, libiseb see mööda ussi keha väljale, kus lõpeb ussi saba. Kui satud vastase mängunupu poolt hõivatud väljale, löö see mängunupp tagasi esimesele väljale. Kui veeretad 6, tee oma käik ja seejärel veereta uuesti.

Võidab esimene mängija, kes jõuab raja lõppu (veeretama peab täpse arvu). Kui veeretad liiga palju, pörkad raja lõpust tagasi. Näiteks kui su mängunupp on väljal 75 ja sa veeretad 4, liigub nupp ühe sammu edasi ja kolm sammu tagasi, lõpetades oma käigu väljal 73. Kui oleksid veeretanud 3, oleks su mängunupp sattunud väljale 74 ja libisenud tagasi väljale 47.

Karbi sisu: 4 magnetilist mängunuppu, 2 täringut

The logo for 'Albi' is written in a stylized, rounded, blue font. The letters are connected, giving it a friendly and approachable appearance.