

JIÁTEKSZABÁLY KI NEVET A VÉGÉN?



Játékosok száma: 2 – 6

Életkoruk: 6 – 99 év

Játékidő: 30 perc

A játék tartalmaz:

1 db kétoldalas játéktáblát

24 db figurát 6 színben

1 db pöttyös dobókockát

1 db magyar nyelvű játékszabályt

A játékosok feladata, hogy figuráikat a játéktáblán a nyíl irányában a célmezőbe, azaz a játéktábla közepén levő saját színű mezőjébe juttassák. Akinek ez elsőként sikerül, az nyer. A többi játékos folytatja a játékot addig, amíg figuráikat ők is a saját célmezőjükbe juttatják.

A játék kezdete:

A játék kezdetén a játékosok kiválasztják a játékosok számának megfelelő játéktáblát. Mindegyik játékos választ magának négy egyforma színű figurát és a B-jel jelölt, a figurákkal azonos színű kezdő mezőbe állítja fel azokat. Csak egyetlen figura léphet fel az A-betűvel jelölt startmezőre.

Játékszabályok:

1. Kezdeként mindegyik játékos dob egyet a dobókockával. Aki a legnagyobb pontszámot dobja az kezd. A többi játékos az óramutató irányának megfelelően folytatja a játékot. A játékosok a játéktáblán a nyíl irányában haladnak előre annyi mezővel, amennyit a dobókocka mutat.
2. Ha a résztvevőnek játék közben "6"-os értéket sikerült dobnia, akkor figuráját a kezdő mezőre állítja, még akkor is, ha ezzel kiüti a már ott levő saját figuráját, mivel egy mezőn egyszerre csak egy figura állhat. Ezután még egyszer dobhat.
3. Ha egy játékosnak már valamennyi figurája a játéktáblán van és sikerül "6"-ost dobnia, megismétli a dobást és a pontok összértéknek megfelelően lép előre figurájával.
4. Előrehaladás közben úgy az ellenfelek figuráit, mint a saját figurákat át lehet ugrani. Valamennyi átlépett mezőt pontosan kell számolni.
5. Ha a játékos figurájával egy, már foglalt mezőre jut, akkor az ott lévő figurát annak színének megfelelő (B) kezdőmezőbe helyezi vissza és a kiüti figura helyére saját figuráját állítja.
6. A kiüti figurák a játékba csak akkor juthatnak vissza, ha tulajdonosuk ismét „6”-os értéket dob.
7. Azokat a figurákat, amelyek megtették a teljes játékkört, a játékosok a játéktábla közepén levő a, b, c, d betűkkel jelölt saját színű mezőire helyezik el. Ezeket a mezőket a „ház”nak nevezzük és a kör végét jelentik. A házba az „A” betűvel jelölt mező előtt lehet belépni és csak az annak színével egyező színű figurákkal, más színűekkel nem. A házba csak akkor léphet be a játékos, ha éppen annyi pontértéket dobott, amivel elfoglalhatja az ott lévő szabad mezőt. Ha a játékosnak nem sikerül a kívánt pontszámot dobnia és más figurái nincsenek játékban, akkor várnia kell a következő dobás lehetőségére. A házon belül a játék menetével azonos módon lehet a figurákat elmozdítani, ha ahhoz megfelelő helyük van.

Példa: A játékos már 3 figurával áll a házban az a,b,c mezőkön.

negyedik figurája az „A” gyűrű előtti mezőn helyezkedik el.

Ha pl. 5-ös értéket dob, akkor nem mozdul, hanem megvárja

a következő kört, egészen addig, amíg pontosan 4-es értéket dob majd.



Jó szórakozást és sok örömet kívánunk a játékhoz.



Dino Toys

K Piskovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz



97820054