

KI NEVET A VÉGÉN?



JÁTÉKSZABÁLY

Játék 2-4 résztvevővel

Tartalom:

1 db játéktábla

1 db dobókocka

16 db figura

1 db játékszabály

A játékosok feladata az, hogy figuráikat a játéktáblán a nyíl irányában a célmezőbe, azaz a játéktábla közepén levő egyszínű mezőbe juttassák el. Akinek ez elsőként sikerül, az nyer. A többi résztvevő folytatja a játékot egészen addig, amíg figuráikat a saját célmezőjükbe juttatják.

Játékszabályok:

Először minden játékos választ magának 4 db azonos színű figurát, amelyeket a játéktábla sarkán levő azonos színű kezdőmezőben helyez el.

1. Kezdeként mindegyik játékos a dobókockával egyszer dob. Aki a legnagyobb pontszámot éri el az kezdi a játékot. Ezt követően mindenkinek három dobási lehetősége lesz arra, hogy „6”-os pontértéket dobjon és egy figuráját a nyíllal jelzett belépőmezőre helyezze. Amennyiben nem sikerül „6”-os értéket dobnia, akkor a következő játékos folytatja a dobásokat.
2. A „6”-os dobást és a figura belépő mezőre történő elhelyezést követően a játékos még egy további dobásra jogosult és annyi mezővel lép majd tovább, amennyit a dobókocka jelez.

3. Ha játék közben a játékosnak ismét „6”-ost sikerült dobnia, akkor következő figuráját a belépő mezőre kell helyeznie és meg kell ismételnie a kockadobást, majd a dobott értéknek megfelelően lépnie kell, még akkor is, ha ezzel kiüti saját figuráját.
4. Ha a játékosnak már valamennyi figurája a játéktáblán helyezkedik el és ismét „6”-ost dob, megismétli a kockadobást és a pontok összértéknek megfelelően lép előre figurájával.
5. A figura előrehaladása közben a játékos átugorhatja úgy az ellenfelek, mint saját figuráit. Valamennyi átlépett mezőt pontosan kell számolni.
6. Ha a játékos figurájával egy már foglalt mezőre jut, akkor az ott lévő figurát kiüti, és annak helyére állítja majd saját figuráját. A kiütött figurát a tulajdonosa visszahelyezi saját színe kezdő mezejére.
7. A kiütött figurákat csak a „6”-os dobással lehet a játékba visszajuttatni.
8. Azokat a figurákat, amelyek megtették a teljes játékkört, a játékosok a játéktábla közepén levő saját színű mezőire juttatják el. A célként szereplő színes mezőket csak akkor lehet elfoglalni, ha a játékos éppen akkora értéket dob, ami az adott mező eléréséhez szükséges. Az a játékos, aki valamennyi figuráját elsőként juttatja el a célmezőbe, megnyeri a játékot.

Sok szórakozást kívánunk dominóinkkal.

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.dinotoys.cz

