

CINE RÂDE LA URMĂ?

Joc pentru 2-4 jucatori

Contine: 1 tabla

1 zar

16 figuri in 4 culori

Instructiuni de utilizare

Scopul jocului este de a parcurge traseul de pe tabla de joc in cel mai scurt timp pentru pozitionarea pieselor proprii in "casa", folosind sagetile de directie. Asa se afla in mijocul tablei, unde exista 4 separeuri identice in culoarile figurilor de joc. Primul jucator care reuseste sa-si "aduca acasa" piesele, este castigatorul. Ceilalti jucatori continua jocul pana cand ajung si ei in "casa" lor.

REGULILE JOCULUI:

Inainte de toate, fiecare jucator isi alege patru piese de aceeași culoare, pe care le va aseza in locurile marcate pe tabla de joc.

1. pentru a stabili regula de incepere a jocului, fiecare jucator arunca cu zarul, iar cel cu cele mai multe puncte va incepe jocul. Jucatorii au trei sanse de incercare de a arunca un 6. Daca reusesc vor aseza o piesa pe pozitia de incepere, marcata cu o sageata. Daca jucatorul da gres, sansa revine urmatorului jucator.
2. dupa reusita de 6 si pozitionarea piesei pe linia de incepere, jucatorul va arunca inca o data cu zarul, si va inainta atatea pozitii cate puncte a aruncat.
3. daca jucatorul reuseste inca o data sa arunce o 6, el va introduce o noua piesa in joc. Jucatorul trebuie sa inainteze cu aceasta piesa, chiar daca acesta ajunge pe o pozitie ocupata de o piesa proprie si eliminand piesa proprie de pe tabla.
4. daca toate piesele jucatorului au fost introduce in joc, la ocazia cand da un 6, el va arunca inca o data si va inainta cu oricare piesa pozitii egale cu totalul punctelor aruncate.
5. in timpul jocului, jucatorul poate intrece pionii sai sau ale adversarilor.
6. in cazul in care mutarea trebuie efectuata pe o pozitie deja ocupata, acesta va prelua locul, iar pionul eliminate va trece din nou la pozitia de pornire.

7. figurile eliminate pot fi reintroduse in joc prin aruncarea unui 6.
8. figurile care au reusit sa faca turul tablei de joc ajung "acasa" (ele vor ajunge in mijlocul tablei). Insa jucatorul trebuie sa arunce un numar exact pentru a putea introduce piesa in locas. Daca jucatorul arunca un numar mai mare sau mai mica decat cea necesara, nu-si poate introduce piesa in locas si trebuie sa astepte tura urmatoare. Primul jucator care isis introduce toate piesele "acasa", castiga.