

## Ki nevet a végén? - Társasjáték

Használati utasítás

2-4 játékos részére, 6 éves kortól

A játék célja: Az győz, aki mind a négy bábuval célba ér. A játék során próbálja meg visszaküldeni az ellenfelek bábuit. A játék tartalma: Egy műanyag játéktábla automatikus dobókocka gurítóval és 16 db bábuval. Előkészületek: Minden játékos választ 4 azonos színű bábút és elhelyezi őket a megfelelő színű kiinduló körökben (HOME felirattal). Ha csak ketten játszanak választhatnak 2 színt is. Ki kezdi a játékot? Minden játékos „dob” egyet az automatikus dobókocka gurítóval:csak le kell nyomni a műanyag félgömböt, majd felengedéskor a kocka ugrik egyet. Aki a legnagyobbra értéket „dobta” az kezd, majd a balra ülő következik. Játékszabályok:

A feladat: dobni és lépni (ha lehetséges). 6-os dobás után a játékos még egyet dobhat és léphet.

1. Első alkalommal 6-ost kell dobni ahhoz, hogy egyik bábujával a játékmezőre léphessen. Csak egyszer dobhat és ha nem sikerült a 6-os, nem léphet ki a bábuval és várnia kell a következő körig.
2. Ha sikerült 6-ost dobni, lépjen ki az egyik bábujával a start mezőre, dobjon ismét (ahogy jár a 6-os után) és lépkedjen a kocka értékének megfelelően.
3. Mindig az óramutató járásának megfelelően haladjon a táblán. Minden mezőt számoljon bele a lépésekbe akár szabad, akár állnak már rajta. Az útban álló bábukat át lehet ugrani.
4. Ha egy játékos 6-ost dob, mindaddig új bábút kell a játékba állítani, ameddig mind a 4 ki nem kerül a táblára. Ilyenkor a következő dobáskor csak az új bábuval léphet. Ha egy játékos 6-ost dobott és már nincs több bábúja a második körben, akkor egy, a már játékban lévő bábúja számára dobhat egy újat. Ha más értéket dob, akkor a már játékban lévő bábuai közül bármelyikkel léphet.
5. Amennyiben a bábu olyan mezőre érkezik, ahol egy másik figura tartozkodik, úgy kiüti azt, s annak vissza kell térnie a kiindulási pontjára (saját színű induló körébe).
6. Ha épp más játékos bábúja áll az Ön start mezőjén, amikor 6-ost dob, kilépve szintén visszaküldi az ellenfelet a kiindulási pontjára. Ha viszont saját bábúja áll útban, nem köteles kiütni azt, hanem léphet egy másik bábujával.
7. Célba érkezés: Ha egy bábu körbejárta a táblát és elérte a célmezőket, csak akkor foglalhatja el azok egyikét, ha annyit dob a kockával, amennyi pontosan a kívánt helyre vezet. Amennyiben nagyobbat dob, a másik bábuval kell mozognia. Ha már nincs több bábúja a játékban, addig kell várnia, amíg a pontos számot nem dobja, amivel a célmezők mindegyikét elfoglalhatja. Aki először foglalja el mind a négy mezőt, az a győztes. A játék mindaddig folytatodik, míg kiderül ki lesz a második és harmadik.

ÖTLET: A játék kivitele és az elgurulás-mentes dobókocka miatt úti társasjátéknak is kiválóan alkalmas!  
Figyelem! A JÁTÉK 3 ÉVES KOR ALATT NEM HASZNÁLHATÓ, MERT A LENYELHETŐ APRÓ RÉSZEK FÜLLADÁST OKOZHATNAK! Használatkor szülői felügyelet javasolt. Anyaga műanyag, papír, fém.  
Tisztítása puha ruhával. A csomagolás nem játék része, de őrizze meg az információk miatt.  
Gyártó/Származás: A csomagoláson jelölve.

Importálja: **REGIO Kft.** 1119 Budapest,  
Nándorfejérvári út 23-25.  
[www.regiojatek.hu](http://www.regiojatek.hu)

