

ANNA ÉS ELZA

REGIO
JÁTÉK

2–6 játékos részére, **Ajánlott életkor:** 5–99 éves korig, **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: Játéktábla, 6 bábu, Dobókocka, Játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy az akadályokat leküzdve elsőként megérkezzenek a hófödte hegyekbe.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Hajtsátok szét a játéktáblát, és tegyétek az asztal közepére. A bábukat tegyétek a narancssárga színnel jelölt start mezőre.

INDULHAT A JÁTÉK

A leghidegebb kezű, vagy a legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásának megfelelő sorrendben következnek egymás után, és a táblán a kockával dobott számnak megfelelő számú mezőt léphetnek. Egy mezőn több bábu is állhat. A mező színe és a rajta levő szimbólum határozza meg a játékos további feladatát.

VILÁGOSKÉK MEZŐK

A játékos számára a kör véget ért. A következő játékoson a sor.

KÉK MEZŐK ÚTELÁGAZÁSOKKAL

Ha egy játékos pont az útelágazásra lép, vagyis a fehér nyilakkal jelölt mezők egyikére, akkor a következő körben a nyíl irányában haladhat tovább.

Ha a játékos lépés közben halad át az útelágazáson, akkor lépésének irányát a dobás értéke határozza meg.

- Ha páros számot dobott (2, 4 vagy 6), akkor az útelágazástól jobbra kell továbblépnie.
- Ha páratlan számot dobott (3 vagy 5), akkor az útelágazástól balra kell haladnia.

FEHÉR MEZŐK HÓPIHÉVEL

Ha egy játékos akciómezőre lép teljesítenie kell a hópihe színének megfelelő utasítást.

ZÖLD HÓPIHE

Télen nehézkes utazni; könnyű eltévedni. Ilyenkor a legjobb megoldás visszafordulni. Lép vissza a bábuddal a legközelebbi útelágazás elé (kék mezők nyíllal).

KÉK HÓPIHE

Mindig jó barátokkal találkozni út közben. Néha azonban a beszélgetés sok időt elrabolja. Egy körből kimaradsz.

SZÜRKE HÓPIHE

A jó felszerelés nagyon fontos - különösen télen. Négy mezőt léphetsz előre.

LILA HÓPIHE

A hóvihar, a jég és a hideg idő nehezítik utadat. A dobott értéknek megfelelő számú mezőt lépj visszafelé. Az akciómezők nem érvényesek visszafelé haladás közben.

PIROS HÓPIHE

A szeretet a hegyeket is megmozgatja. Dobj még egyszer, és lépj előre a dobás értékének megfelelő számú mezőt.

A JÁTÉK VÉGE

Az játékot az nyeri meg, aki elsőként éri el a hófödte hegyekben lévő kastélyt. Nem szükséges pontosan a célmezőbe érkezni, a játékos akkor is célba ér, ha nagyobb számot dob.

