

Ki nevet a végén? - játékszabály

A doboz tartalma: mágneses játéktábla, 16 db bábu (4 színből 4-4 db), dobókocka

Ajánlott életkor: 6 éves kortól.

2-4 játékos részére.

Minden játékosnak négy azonos színű bábuja van, ezeket kezdés előtt a pályán kívül a saját színnel jelölt körökbe kell tenniük. A játékosok célja, hogy mind a négy figurájukat a pályán körbe járattva eljuttassák a házba, a pálya közepén levő kis területre.

Az első játékos dob a kockával, és bábujaival a nyíl irányában a dobás értékének megfelelő számú mezőt lép. Első bábuját azonnal a start mezőre állíthatja. Ha 6-ost dob, akkor eldöntheti, hogy egy újabb bábút hoz játékba, vagy egy bábujaival lépi le a dobott értéket. Ezt követően a játékos még egyszer dobhat. Ezután a játékostól balra ülő társa következik. Amikor egy játékosnak több bábuja van a pályán, akkor eldöntheti, hogy melyikkel lép. A bábuk átugorhatják egymást, de az átugrott mező is beleszámít a lépésbe. Ha egy bábu körbeért a pályán, akkor a saját startmezője előtt befordul az azonos színű kerti útra, és halad a ház felé. Amelyik bábu beért a házba, az nem lép többet. A játékos nem léphet a bábujaival úgy, hogy végül olyan mezőn álljon meg, amelyen saját bábuja van. Ha nincs más lépéslehetősége, akkor a játékos nem lép. Egy mezőn mindig csak egy bábu állhat. Ha a játékos 6-ost dob és már van egy bábuja a start mezőn, akkor egy másik bábujaival kell lépnie. Ha a játékos egy bábuval olyan mezőre lép, ahol egy másik színű bábu van, akkor azt a bábút kiüti, és a megfelelő színű, pályán kívüli várakozóhelyre rakja, ezt a bábút a szabály szerint lehet újra játékba hozni. A "kerti úton" haladó bábu már nem üthető ki. Leüthető viszont az a bábu is, amelyik a színes startmezőn áll.

Ki nevet a végén? - játékszabály

A doboz tartalma: mágneses játéktábla, 16 db bábu (4 színből 4-4 db), dobókocka

Ajánlott életkor: 6 éves kortól.

2-4 játékos részére.

Minden játékosnak négy azonos színű bábuja van, ezeket kezdés előtt a pályán kívül a saját színnel jelölt körökbe kell tenniük. A játékosok célja, hogy mind a négy figurájukat a pályán körbe járattva eljuttassák a házba, a pálya közepén levő kis területre.

Az első játékos dob a kockával, és bábujaival a nyíl irányában a dobás értékének megfelelő számú mezőt lép. Első bábuját azonnal a start mezőre állíthatja. Ha 6-ost dob, akkor eldöntheti, hogy egy újabb bábút hoz játékba, vagy egy bábujaival lépi le a dobott értéket. Ezt követően a játékos még egyszer dobhat. Ezután a játékostól balra ülő társa következik. Amikor egy játékosnak több bábuja van a pályán, akkor eldöntheti, hogy melyikkel lép. A bábuk átugorhatják egymást, de az átugrott mező is beleszámít a lépésbe. Ha egy bábu körbeért a pályán, akkor a saját startmezője előtt befordul az azonos színű kerti útra, és halad a ház felé. Amelyik bábu beért a házba, az nem lép többet. A játékos nem léphet a bábujaival úgy, hogy végül olyan mezőn álljon meg, amelyen saját bábuja van. Ha nincs más lépéslehetősége, akkor a játékos nem lép. Egy mezőn mindig csak egy bábu állhat. Ha a játékos 6-ost dob és már van egy bábuja a start mezőn, akkor egy másik bábujaival kell lépnie. Ha a játékos egy bábuval olyan mezőre lép, ahol egy másik színű bábu van, akkor azt a bábút kiüti, és a megfelelő színű, pályán kívüli várakozóhelyre rakja, ezt a bábút a szabály szerint lehet újra játékba hozni. A "kerti úton" haladó bábu már nem üthető ki. Leüthető viszont az a bábu is, amelyik a színes startmezőn áll.