



Cikkszám: **DJ05208**

Djeco-Klasszikus társasjáték

Kígyók és létrák

Snakes and ladders

Ajánlott életkor: 5 – 10 éveseknek

Játékosok száma: 2 – 4 játékos

Tartalom: 4 pingvin,
1 dobókocka,
1 játéktábla

Játék célja: Te légy az első, aki csatlakozik a pingvinekhez halat sütni.

Játék menete: A játékot az óramutató járásának megfelelő irányba játsszuk. A legfiatalabb játékos kezd. Minden játékos ráteszi a bábuját a csónakra. A legelső játékos dob a kockával, és annyit lép, amennyit dobott.

Speciális mezők:

1. A pingvinek segítenek: felmászatsz a létrán, hogy gyorsabban haladj!
2. A „csúnya” állatok: elkapnak a hálójukkal és lejjebb csúszol!

Ki nyer? Az győz, aki legelőször ér oda a bulira. Ha a célnál többet kéne lépned, mint amennyit kell, visszalépsz annyit, amennyi még maradna.



Cikkszám: **DJ05208**

Djeco-Klasszikus társasjáték

Kígyók és létrák

Snakes and ladders

Ajánlott életkor: 5 – 10 éveseknek

Játékosok száma: 2 – 4 játékos

Tartalom: 4 pingvin,
1 dobókocka,
1 játéktábla

Játék célja: Te légy az első, aki csatlakozik a pingvinekhez halat sütni.

Játék menete: A játékot az óramutató járásának megfelelő irányba játsszuk. A legfiatalabb játékos kezd. Minden játékos ráteszi a bábuját a csónakra. A legelső játékos dob a kockával, és annyit lép, amennyit dobott.

Speciális mezők:

1. A pingvinek segítenek: felmászatsz a létrán, hogy gyorsabban haladj!
2. A „csúnya” állatok: elkapnak a hálójukkal és lejjebb csúszol!

Ki nyer? Az győz, aki legelőször ér oda a bulira. Ha a célnál többet kéne lépned, mint amennyit kell, visszalépsz annyit, amennyi még maradna.



Cikkszám: **DJ05208**

Djeco-Klasszikus társasjáték

Kígyók és létrák

Snakes and ladders

Ajánlott életkor: 5 – 10 éveseknek

Játékosok száma: 2 – 4 játékos

Tartalom: 4 pingvin,
1 dobókocka,
1 játéktábla

Játék célja: Te légy az első, aki csatlakozik a pingvinekhez halat sütni.

Játék menete: A játékot az óramutató járásának megfelelő irányba játsszuk. A legfiatalabb játékos kezd. Minden játékos ráteszi a bábuját a csónakra. A legelső játékos dob a kockával, és annyit lép, amennyit dobott.

Speciális mezők:

1. A pingvinek segítenek: felmászatsz a létrán, hogy gyorsabban haladj!
2. A „csúnya” állatok: elkapnak a hálójukkal és lejjebb csúszol!

Ki nyer? Az győz, aki legelőször ér oda a bulira. Ha a célnál többet kéne lépned, mint amennyit kell, visszalépsz annyit, amennyi még maradna.