

Djeco társasjáték – Libajáték



Cikkszám: **DJ05232**

Ajánlott életkor: 5-12 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék célja: elsőként érkezni a 63-as mezőre.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd. A játékot az óramutató járásának megfelelően játsszuk. A soron lévő játékos dob mind a 2 kockával, majd a dobott összegnek megfelelően lép bábujaival.

Ha a játékos olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy másik bábu, akkor az eddig itt tartózkodó bábu visszakerül arra a mezőre, ahonnan a soron lévő játékos indult.

Ha egy játékos az 1. körben 6-ost ÉS 3-ast dob, a 26-os mezőre léphet, ha sikerül 4-est ÉS 5-öst dobnia, rögtön az 53-as mezőre ugorhat.

Speciális mezők:

- Ha egy játékos a 9-es, 18-as, 27-es, 36-os, 45-ös vagy 54-es „liba” mezőre érkezik: az imént dobott összeget még egyszer lelépheti.
- Ha egy játékos a 6-os „híd” mezőhöz ér, előre mehet a következő hídig (12-es mező).
- Ha egy játékos a 19-es „hotel” mezőre ér, kimarad egy körből.
- Ha egy játékos a „kúthoz” (31-es mező) vagy a „börtönhöz” (52-es mező) ér, ott kell maradnia egy következő játékosárs érkezéséig. Ha kiszabadul, arra a mezőre kell álljon, ahonnan az újonnan érkezett bábu indult. (Játékvariáció: 2 körből ki kell maradni.)
- Ha egy játékos a 42-es „labirintus” mezőre érkezik, vissza kell ugorjon a 30-as mezőre.
- Ha egy játékos az 58-as „koponya” mezőre érkezik, sajnos vissza kell menjen az 1-es mezőre.

A játék vége: az a játékos nyer, aki elsőként ér a 63-as mezőre.

Figyelem: A 63-as mezőre csak pontos dobással lehet érkezni! Ha többet dob a játékos, mint amennyi a célhoz szükséges, le kell lépnie a maradt összeget a céltól visszafelé. A következő dobásnál újra lehet próbálkozni.

Design: Amélie Videlo



Djeco társasjáték – Libajáték



Cikkszám: **DJ05232**

Ajánlott életkor: 5-12 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék célja: elsőként érkezni a 63-as mezőre.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd. A játékot az óramutató járásának megfelelően játsszuk. A soron lévő játékos dob mind a 2 kockával, majd a dobott összegnek megfelelően lép bábujaival.

Ha a játékos olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy másik bábu, akkor az eddig itt tartózkodó bábu visszakerül arra a mezőre, ahonnan a soron lévő játékos indult.

Ha egy játékos az 1. körben 6-ost ÉS 3-ast dob, a 26-os mezőre léphet, ha sikerül 4-est ÉS 5-öst dobnia, rögtön az 53-as mezőre ugorhat.

Speciális mezők:

- Ha egy játékos a 9-es, 18-as, 27-es, 36-os, 45-ös vagy 54-es „liba” mezőre érkezik: az imént dobott összeget még egyszer lelépheti.
- Ha egy játékos a 6-os „híd” mezőhöz ér, előre mehet a következő hídig (12-es mező).
- Ha egy játékos a 19-es „hotel” mezőre ér, kimarad egy körből.
- Ha egy játékos a „kúthoz” (31-es mező) vagy a „börtönhöz” (52-es mező) ér, ott kell maradnia egy következő játékosárs érkezéséig. Ha kiszabadul, arra a mezőre kell álljon, ahonnan az újonnan érkezett bábu indult. (Játékvariáció: 2 körből ki kell maradni.)
- Ha egy játékos a 42-es „labirintus” mezőre érkezik, vissza kell ugorjon a 30-as mezőre.
- Ha egy játékos az 58-as „koponya” mezőre érkezik, sajnos vissza kell menjen az 1-es mezőre.

A játék vége: az a játékos nyer, aki elsőként ér a 63-as mezőre.

Figyelem: A 63-as mezőre csak pontos dobással lehet érkezni! Ha többet dob a játékos, mint amennyi a célhoz szükséges, le kell lépnie a maradt összeget a céltól visszafelé. A következő dobásnál újra lehet próbálkozni.

Design: Amélie Videlo

