

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**A játék időtartama:** 10-15 perc

**A játék tartalma:** 1 tábla (63 lépéses), 4 bábú, 2 dobókocka

**A játék célja:** Legyél az első, aki eljut a 63-as helyre.

#### **A játék menete:**

A soron következik a játékos dob a 2 dobókockával, és annyit lép előre a bábujával, ahányat dobott. Amikor egy bábú olyan helyre lép, amin már egy másik bábú áll, elfoglalja a helyét. A kiütött bábú visszalép arra a helyre, amelyről az a bábú érkezett, amelyik a helyére lépett (vagyis helyet cserélnek).

Ha a játékosok a kezdő dobásnál a 2 dobókockával 9-et dob:

- 6-ost és egy 3-ast, akkor lépjen a 26-os helyre.
- 5-öst és egy 4-est, akkor lépjen az 53-as helyre.

#### **Speciális helyek:**

**6 – Repülő madár:** lépj a 12. mezőre!

**19 – Pihenő a bagolyvárban:** egy körből kimaradsz.

**31 – A pók hálójában:** várj, amíg egy másik játékos bábúja belép erre a mezőre. A kiütött bábuval lépj vissza arra a mezőre, amelyről a bábú érkezett (vagyis helycsere)!

**42 – Pók:** lépj vissza a 30-as mezőre!

**52 – Zárt dió:** várj, amíg egy másik játékos bábúja belép erre a mezőre. A kiütött bábuval lépj vissza arra a mezőre, amelyről a bábú érkezett (vagyis helycsere)!

**58 – Kőomlás:** lépj vissza az 1-es mezőre!

#### **Ki nyeri a játékot?**

Aki elsőnek ér be pontos dobással a 63. helyre megnyeri a játékot.

**Figyelem:** Amikor egy játékos beér a 63. helyre és nem pont annyit dobott amennyi a bejutáshoz szükséges, akkor vissza kell lépnie annyit, amennyi többlet pontja van a dobókockán.

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**A játék időtartama:** 10-15 perc

**A játék tartalma:** 1 tábla (63 lépéses), 4 bábú, 2 dobókocka

**A játék célja:** Legyél az első, aki eljut a 63-as helyre.

#### **A játék menete:**

A soron következik a játékos dob a 2 dobókockával, és annyit lép előre a bábujával, ahányat dobott. Amikor egy bábú olyan helyre lép, amin már egy másik bábú áll, elfoglalja a helyét. A kiütött bábú visszalép arra a helyre, amelyről az a bábú érkezett, amelyik a helyére lépett (vagyis helyet cserélnek).

Ha a játékosok a kezdő dobásnál a 2 dobókockával 9-et dob:

- 6-ost és egy 3-ast, akkor lépjen a 26-os helyre.
- 5-öst és egy 4-est, akkor lépjen az 53-as helyre.

#### **Speciális helyek:**

**6 – Repülő madár:** lépj a 12. mezőre!

**19 – Pihenő a bagolyvárban:** egy körből kimaradsz.

**31 – A pók hálójában:** várj, amíg egy másik játékos bábúja belép erre a mezőre. A kiütött bábuval lépj vissza arra a mezőre, amelyről a bábú érkezett (vagyis helycsere)!

**42 – Pók:** lépj vissza a 30-as mezőre!

**52 – Zárt dió:** várj, amíg egy másik játékos bábúja belép erre a mezőre. A kiütött bábuval lépj vissza arra a mezőre, amelyről a bábú érkezett (vagyis helycsere)!

**58 – Kőomlás:** lépj vissza az 1-es mezőre!

#### **Ki nyeri a játékot?**

Aki elsőnek ér be pontos dobással a 63. helyre megnyeri a játékot.

**Figyelem:** Amikor egy játékos beér a 63. helyre és nem pont annyit dobott amennyi a bejutáshoz szükséges, akkor vissza kell lépnie annyit, amennyi többlet pontja van a dobókockán.