

Djeco társasjáték klasszikus: **Ludo**

DJ05212

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.

Djeco társasjáték klasszikus: **Libajáték**

DJ05212

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.