Djeco: **Ludo & Co. Junior** – két társasjáték klasszikus **DJ05226**

A doboz tartalma: 2x4 játékbábu, dobókocka, 4 elemből összerakható játéktábla a két játékhoz

1. **Pici pacik**

A játék célja: vágtass mindkét lovaddal elsőként a játéktábla közepére
Hogyan játszd: A játékosok bábuikat, (melyek ezúttal paciként „funkcionálnak") a bábukkal azonos színű istállóba helyezik. A játékosok egymást követően dobnak a dobókockával; a legfiatalabb játékos kezdhet. Ahhoz, hogy egy ló elhagyhassa az istállót, azaz a lóherével jelölt mezőre lépessen és megkezdhesse a vágtát, a „gazdájának" 6-ost kell dobnia.
Ha egy ló a játékmezőn vágtat, mindig annyit léphet előre, amennyit a dobókocka mutat. Ha valaki 6-ost dob, akkor jutalmul újra dobhat. Minden dobás után csak egy lóval lehet haladni (azaz a dobás által mutatott szám nem osztható meg a pacik között).
Ha egy ló olyan mezőre ér, melyen már egy másik paci tartózkodik, akkor az elsőként beérkező pacinak sajnos vissza kell poroszkálnia az istállójába és újból kell kezdenie a körét.

Egy kör befejezéséhez a lovaknak a saját színük szerinti patkón kell megállniuk (pontos lépésszámmal). Ha valaki nagyobb számot dob, mint ami a célba éréséhez szükséges, akkor lépjen előre annyit, amennyi a patkóig szükséges, a dobásból visszamaradt lépéseket azonban lépje le hátrafelé.

Ha egy paci a patkójára ért, akkor a játékosnak 1-est kell dobnia, hogy az egyes mezőre (középre) léptesse, 2-est, hogy a pacit a kettes mezőre mozgassa, végül 3-ast, hogy a hármas mezőre léphessen. Végül a játékosnak 6-ost kell dobnia, hogy a paci végezzen a futammal.

2. **Libafutam**

A játék célja: légy te az első, aki a 30-as számot eléri
Hogyan játszd: a játékosok egymás után dobnak a dobókockával, és mindenki a dobásának megfelelően mozgatja előre a bábuját. Egy bábu fogságba is eshet, ha egy másik játékos bábuja utoléri. Ekkor a már az adott négyzeten tartózkodó bábut vissza kell léptetni arra a mezőre, ahonnan a másodikként beért bábu indult.
Ha egy játékos első dobásaként 6-ost dob, bábuját rögtön a 11-es mezőre léptetheti.

Speciális jelentésű mezők:
- „libamezők" (6,12,18 és 24-es kockák): léphetsz még egyszer ugyanannyit, amennyit előzőleg dobtál.
- 9-es mező, béka: a következő béka mezőre ugorhatsz (13-as)
- kígyó mező, 16-os: kimaradsz egy körből
- éjszakai bagoly, 26-os: repülj vissza a 22-es mezőre (nappali bagoly)

Ha a játék végén többet dobtál, mint amennyi a 30-as mezőre való lépésedhez szükséges, a „maradékot" visszafelé kell lelépned. A célba csak pontos lépésszámmal érhetsz.