

**Ajánlott életkor:** 8-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2 játékos | **Játékidő:** 20 perc

**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 2 dobókocka, 15 narancssárga és 15 fehér korong

**A játék célja:** A saját korongokkal levonulni a tábláról.

**Előkészületek:** A játéktáblát a játékosok elé tesszük.

Mindkét játékos választ egy színt és az alább látható módon helyezi el a korongjait →

### A játék menete

**A korongok mozgatása:** A különböző színű korongok olyan irányba haladnak, ahogy azt a képen a nyilak mutatják: a narancssárga korongok az 1-estől a 24-es mező irányába (narancssárgák „hazája”), a fehérek pedig a 24-estől az 1-es mező irányába (fehérek „hazája”).

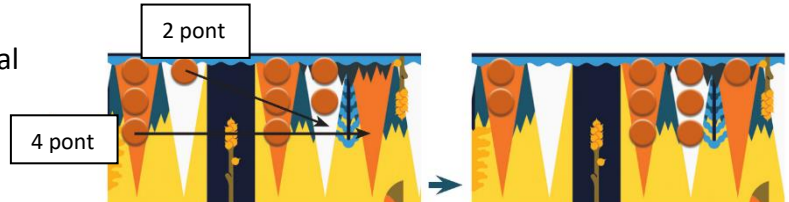
Ezáltal a két játékos korongjai a játék folyamán keresztezik egymást.

A játékosok egymás után dobnak mindkét kockával. A dobások megmutatják, hogy egy játékos hány mezőt haladhat (hány hegyen juthat át) egy vagy több korongjával.

Például: Ha egy játékos 2-est és 4-est dob, a következő lehetőségei vannak:

- az egyik korongjával 2-őt, egy másik korongjával 4-et lép
- az egyik korongjával 4-et, egy másik korongjával 2-őt lép
- ugyanazzal a koronggal először 2-őt, majd 4-et lép
- ugyanazzal a koronggal először 4-et, majd 2-őt lép

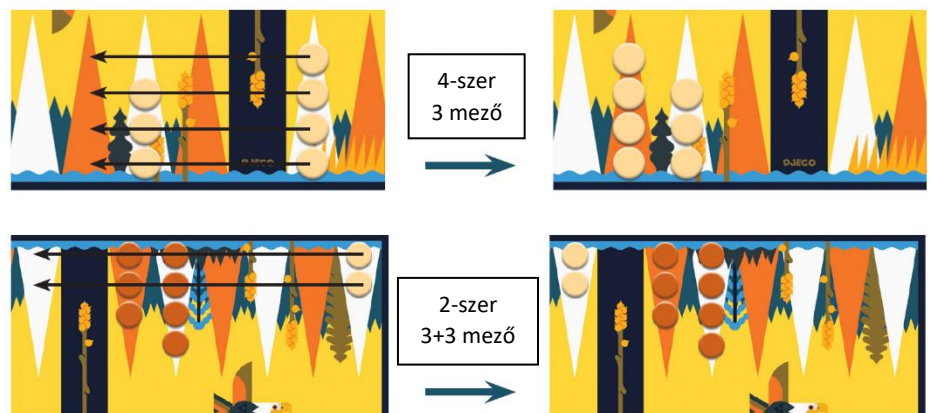
**Megjegyzés:** ha a játékos ugyanazzal a koronggal lépi le a két dobást, nem léphet egyszerre 6-ot, hanem mindenképp külön kell lelépnie: először 2-őt, utána 4-et vagy először 4-et, utána 2-őt.



Dupla dobás esetén az egy kockán látható számot 4-szer lépheti le a játékos. Például két 3-as dobása esetén 4-szer lépheti le a 3-at.

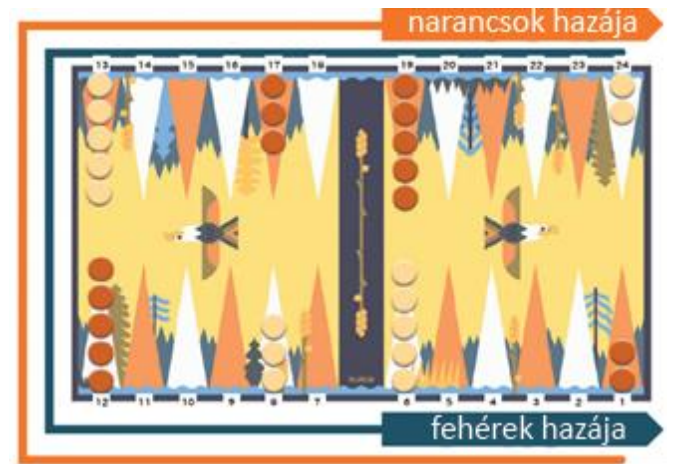
### Hova léphetünk a koronggal?

- üres mezőre
- olyan mezőre, ahol egy vagy több saját színű korong található
- olyan mezőre, ahol az ellenfélnek 1 korongja található – ebben az esetben az ellenfél korongja az tábla közepére kerül



Ha van rá lehetősége a játékosnak, valamennyi lépést kötelező lelépni:

- Ideális esetben mind a kettő dobását le tudja lépni.
- Előfordul, hogy csak az egyik dobást tudja lelépni, ilyenkor elsősorban a nagyobb számú dobást kell figyelembe venni.
- Ha egy játékos egyik dobását sem tudja lelépni, akkor kimarad a körből.



**Egy kiütött korong pályára állítása:** Ha egy játékosnak egy vagy több korongja a tábla közepére került, mielőbb vissza kell helyeznie az(oka)t, mert addig a többi korongjával nem mozoghat. Ehhez dob és a dobásnak megfelelően tehet vissza korongot a saját színének megfelelő kiindulási ponthoz.

Például: ha egyest dob, akkor az első mezőre, ha 2-est dob, akkor a 2. mezőre...és így tovább.

De vigyázat! Most is érvényes, hogy érkezés CSAK:

- üres mezőre
- olyan mezőre, ahol egy vagy több saját színű korong található
- olyan mezőre, ahol az ellenfélnek 1 korongja található – ebben az esetben az ellenfél korongja a tábla közepére kerül.

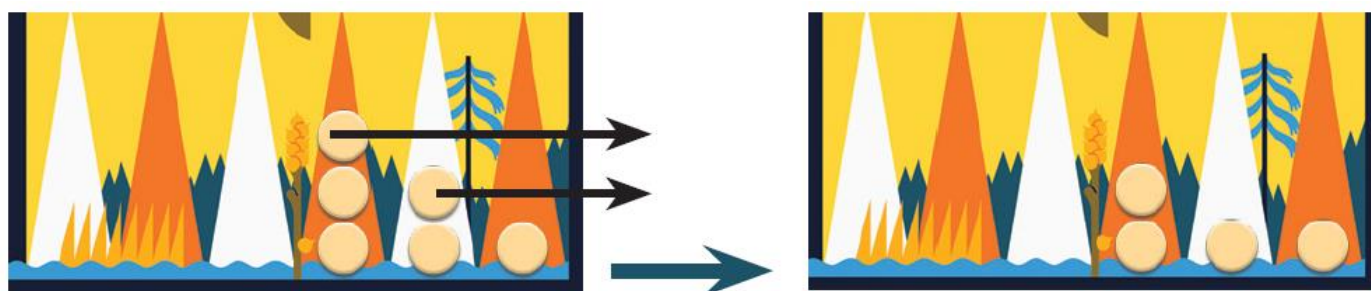
Előfordulhat, hogy a játékos nem tudja visszarakni a korongot a megfelelő helyre, így várnia kell, a következő körben próbálkozhat újra.

Ha minden korong újra a helyén van és még maradt egy dobása a játékosnak, dobhat és léphet egy korongjával.

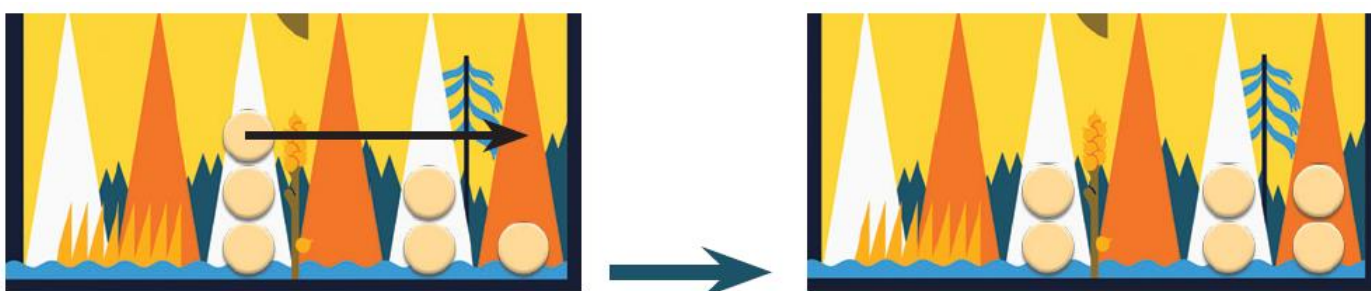
**Levonulás a pályáról:** Egy játékos korongjai csak akkor kezdenek meg a levonulást a tábláról, ha minden korong „hazaért” a tábla utolsó 6-os egységére.

Egy korong akkor vonulhat le a tábláról, ha pontosan annyit dobunk, hogy lelépjen az utolsó mezőről.

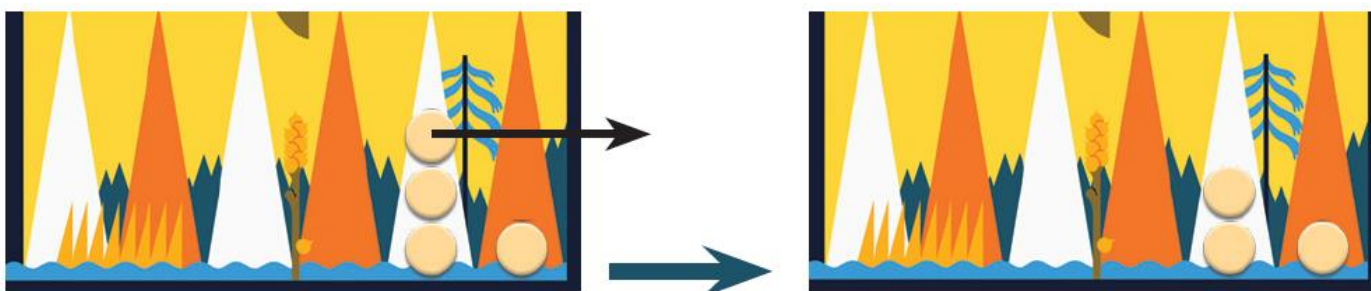
*Példa:* A kocka 3-ast és 2-est dobott. A 3-assal levonul a 3. mezőn álló korong, a 2-essel pedig levonul a 2. mezőn álló korong.



Ha a 3-as mezőn nincs korong, úgy egy hátrébb álló korong jöhet előrébb.



Ha nincs már hátrébb álló korong, akkor a leghátul található korong vonulhat le a tábláról.



Nem kötelező korongot levinni a tábláról abban az esetben, ha van olyan korong, amit előrébb lehet mozgatni a táblán.

**A játék vége:** Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként vonul le korongjaival a tábláról.