Djeco társasjáték – **Ludo junior**

Cikkszám: **DJ05238**

Ajánlott életkor: 4-8 éves korig
Játékosok száma: 2-4 játékos részére
Játékidő: 15 perc
A játék tartalma: 1 játéktábla, 16 ló figura (színenként 4), 1 dobókocka
A játék célja: A 4 saját lóval a tábla közepére érni.

Előkészületek: Minden játékos választ 1 „lovagló cicát”, majd elhelyezi lovait a saját színének megfelelő istállóba.



A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, utána órajárás szerint folytatódik a játék.

A figurák mozgatása: A lovakat csak 6-os dobással lehet az istállóból kihozni az 1. mezőre. A már játékban lévő bábuk a dobókockával dobott értékek szerint haladnak. Ha egy játékosnak már több lova is versenyben van, eldöntheti, melyikkel lép. 6-os dobásnál a játékos választhat, hogy egy versenyben lévő lovával halad tovább vagy az istállóból indít egy újabb lovat. Mindkét esetben újra dob a 6-os után.
Ahogy egyre több ló mozog a pályán, előfordul, hogy „üldözőbe veszik” egymást. Akkor sem léphetik át egymást, ha az egyik útját állja a másiknak. Ebben az esetben a soron lévő bábu az ott tartózkodó ló előtti utolsó szabad helyre léphet. Ha egy játékos egyik bábujával pontos dobással egy ellenfél lova által elfoglalt mezőre érkezik, „kiüti” azt: elfoglalja a helyét és visszaküldi a startmezőre (saját színének megfelelő istállóba).

„Mennybejutás”: Miután egy bábu körbeér a táblán, meg kell állnia a „mennybe vezető lépcső” (1-4. számozott lépcsőfokok) előtt (akkor is, ha többet dobott).
Ahhoz, hogy a játékos az „1”-es lépcsőfokra léphessen, 1-est kell dobjon, ahhoz, hogy a 2-esre, 2-est kell dobjon…és így tovább, míg eléri a 4-est. Végül a 4-es lépcsőfokon állva 6-ost kell dobni, hogy a játékos levehesse a lovat a tábláról.



A játék vége: Az a játékos, aki elsőként veszi le mind a 4 lovát a tábláról, megnyeri a játékot. A többiek tovább játszhatják a játékot, hogy kiderüljön, ki lesz a 2., 3…helyezett!

Design: Simona Mulazzani

Djeco társasjáték – **Ludo junior**

Cikkszám: **DJ05238**

Ajánlott életkor: 4-8 éves korig
Játékosok száma: 2-4 játékos részére
Játékidő: 15 perc
A játék tartalma: 1 játéktábla, 16 ló figura (színenként 4), 1 dobókocka
A játék célja: A 4 saját lóval a tábla közepére érni.

Előkészületek: Minden játékos választ 1 „lovagló cicát”, majd elhelyezi lovait a saját színének megfelelő istállóba.



A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, utána órajárás szerint folytatódik a játék.

A figurák mozgatása: A lovakat csak 6-os dobással lehet az istállóból kihozni az 1. mezőre. A már játékban lévő bábuk a dobókockával dobott értékek szerint haladnak. Ha egy játékosnak már több lova is versenyben van, eldöntheti, melyikkel lép. 6-os dobásnál a játékos választhat, hogy egy versenyben lévő lovával halad tovább vagy az istállóból indít egy újabb lovat. Mindkét esetben újra dob a 6-os után.
Ahogy egyre több ló mozog a pályán, előfordul, hogy „üldözőbe veszik” egymást. Akkor sem léphetik át egymást, ha az egyik útját állja a másiknak. Ebben az esetben a soron lévő bábu az ott tartózkodó ló előtti utolsó szabad helyre léphet. Ha egy játékos egyik bábujával pontos dobással egy ellenfél lova által elfoglalt mezőre érkezik, „kiüti” azt: elfoglalja a helyét és visszaküldi a startmezőre (saját színének megfelelő istállóba).

„Mennybejutás”: Miután egy bábu körbeér a táblán, meg kell állnia a „mennybe vezető lépcső” (1-4. számozott lépcsőfokok) előtt (akkor is, ha többet dobott).
Ahhoz, hogy a játékos az „1”-es lépcsőfokra léphessen, 1-est kell dobjon, ahhoz, hogy a 2-esre, 2-est kell dobjon…és így tovább, míg eléri a 4-est. Végül a 4-es lépcsőfokon állva 6-ost kell dobni, hogy a játékos levehesse a lovat a tábláról.



A játék vége: Az a játékos, aki elsőként veszi le mind a 4 lovát a tábláról, megnyeri a játékot. A többiek tovább játszhatják a játékot, hogy kiderüljön, ki lesz a 2., 3…helyezett!

Design: Simona Mulazzani