



OR059 Kígyók & létrák és Ludo (Ki nevet a végén) játék tündérekkel **Fairy Snakes & Ladders and Ludo**

Kettő az egyben játék

Juss el a fatörzsben lévő elvarázsolt házikóba a Kígyók & létrák játékban, vagy fordítsd meg a táblát, és gyűjtsd össze korongjaidat a bűvös Ludo játék szivárványgyűrűjébe.

Életkor: 5-9 év között

Játékosok száma: 2-4

Fejlesztési területek: számismeret, számlálás, szociális készségek, megfigyelés

A doboz tartalma: kétoldalas játéktábla, 16 korong, négy tündérbábu talpakkal, 1 dobókocka, 1 útmutató

Kígyók és létrák tündérekkel

A játék előkészítése

Allítsuk össze a játéktáblát a darabokból. Illesszük fel a tündérbábuk talpát. A játékosok választanak egy-egy bábút, és felhelyezik a tábla bal alsó sarkán látható, egyszarvút ábrázoló startmezőre.

A játék menete

1. A legfiatalabb játékos dob a kockával. Annyit lép a bábujaival, amennyit a kocka mutat. Ez után a következő játékoson a sor, hogy dobjon.
2. Ha egy létra aljára érkezik, felviszi a tündérbábút a létra felső végéhez.
3. Ha szivárványmezőre lép, lecsúsztatja a bábuját a szivárvány aljába. Majd a következő játékos dob.
4. Az győz, aki először éri el a célmezőt. (Megjegyzés: pontosan annyit kell dobni, ahány lépés van a célmezőig.)

Ki nevet a végén - tündérekkel

A játék előkészítése

Allítsuk össze a játéktáblát. Minden játékos választ egy színt, és a korongjait felrakja az azonos színű startmezőkre a tábla egyik sarkában.

A játék menete

1. A legfiatalabb játékos kezd, dob a dobókockával. Ahhoz, hogy egy korong játékba kerüljön (beleértve az elsőt is), hatost kell dobni. Ha sikerült, újra dob, ha nem, a következő játékoson a sor.
2. A játékosok felváltva dobnak, és annak megfelelően haladnak végig a táblán a nyilak irányában. Egyszerre legalább két korongja legyen a táblán mindegyik játékosnak!
3. Ha egy másik játékos korongjára érkezünk, az alsó korongot vissza kell rakni a startmezőre. Ez a korong csak akkor térhet vissza a játékba, ha hatost dob a gazdája.
4. Ha egy korong végigment a pályán, betérhet a szivárványgyűrűn lévő egyik célmezőbe. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, pontosan annyit kell dobni, ahány lépés elválasztja a gyűrűn lévő helyétől a korongot.

Az győz, aki először tudja bevinni a célba mind a négy korongját.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza:

Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101. (Lövölde térnél)

Tel/fax.:06-1-462-23-88/87

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu