



OR 40 Kalózok, létrák, kígyók

A játék tartalma: 1 kétoldalas játéktábla, 16 korong, 4 bábu, 1 dobókocka, 1 kocka pörgető pohár

Ajánlott életkor: 5 – 9 éves korig

Játékosok száma: 2 – 4 gyermek részére.

A játék célja: Megmenekülni a kígyók elől és eljutni a cél mezőbe.

A játék menete:

- A játékosok választanak egy – egy bábút és a start mezőn egymás mellett elhelyezik azokat. A legfiatalabb játékos kezdi a dobást és annyit lép előre amennyit a kocka mutat.
- Amennyiben olyan mezőre érkezett, amelyiken egy létra alja látható, fel kell mennie a létra tetejére. Ezután az óramutatójárásának megfelelően következő játékos dobhat.
- Ha olyan mezőre érkezik a játékos, amin a kígyó feje van, vissza kell mennie abba a kockába, ahol a kígyó farka van.
- A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos a célba ér. Ahhoz, hogy beérjen a célba a játékosnak pontosan annyit kell dobni, amennyire van a céltól.

A játék győztese: Aki először éri el a cél mezőt.

Ki nevet a végén a tengeren

A játék célja: Ki lesz az első, aki az összes korongját körbe viszi, és eléri a saját kincséhez. A kék korongokat a pénzes zsákhoz, a sárgát a koronához, a pirosat a kincses ládához, zöldet az ékszerekhez.

A játék menete:

- A játékosok választanak maguknak egy – egy színt, és elhelyezik a 4 korongot az azonos színű figurákra.
- A legfiatalabb játékos kezdi a dobást. Csak abban az esetben léphet ki, ha 6-ot sikerül dobni. Ha egészen fiatal gyerekek játszanak nem szükséges megvárni, hogy 6-ot dobjanak.
- A játékosok egynél több bábút is játékba állíthatnak egyidőben. A feltétele csupán az, hogy minden bábu játékba állításához 6-ot kell dobni.
- Annyit kell lépnie, amennyit a dobókocka mutat.
- Amennyiben két játékos egy mezőre érkezik az a játékos, aki másodikként ért oda vissza kell, hogy menjen a saját startmezőjére. Onnan csak abban az esetben jöhet ki, ha újból hatot dobott. Addig kimarad, vagy ha van másik bábuja játékban azzal léphet tovább.
- A kincsekhez csak akkor juthat be a játékos, ha pontosan annyit dob, amennyi ehhez szükséges. Pl.: Ha valaki 3 mező távolságra áll a céltól és 4-et dobott, akkor nem mehet előre, hanem várnia kell a következő körre. Ekkor újra próbálkozhat.

A győztes Az a játékos győz, akinek először sikerül mind a négy korongját a kincshez eljuttatni.

A játékot importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101.

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

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu



OR 40 Kalózok, létrák, kígyók

A játék tartalma: 1 kétoldalas játéktábla, 16 korong, 4 bábu, 1 dobókocka, 1 kocka pörgető pohár

Ajánlott életkor: 5 – 9 éves korig

Játékosok száma: 2 – 4 gyermek részére.

A játék célja: Megmenekülni a kígyók elől és eljutni a cél mezőbe.

A játék menete:

- A játékosok választanak egy – egy bábút és a start mezőn egymás mellett elhelyezik azokat. A legfiatalabb játékos kezdi a dobást és annyit lép előre amennyit a kocka mutat.
- Amennyiben olyan mezőre érkezett, amelyiken egy létra alja látható, fel kell mennie a létra tetejére. Ezután az óramutatójárásának megfelelően következő játékos dobhat.
- Ha olyan mezőre érkezik a játékos, amin a kígyó feje van, vissza kell mennie abba a kockába, ahol a kígyó farka van.
- A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos a célba ér. Ahhoz, hogy beérjen a célba a játékosnak pontosan annyit kell dobni, amennyire van a céltól.

A játék győztese: Aki először éri el a cél mezőt.

Ki nevet a végén a tengeren

A játék célja: Ki lesz az első, aki az összes korongját körbe viszi, és eléri a saját kincséhez. A kék korongokat a pénzes zsákhoz, a sárgát a koronához, a pirosat a kincses ládához, zöldet az ékszerekhez.

A játék menete:

- A játékosok választanak maguknak egy – egy színt, és elhelyezik a 4 korongot az azonos színű figurákra.
- A legfiatalabb játékos kezdi a dobást. Csak abban az esetben léphet ki, ha 6-ot sikerül dobni. Ha egészen fiatal gyerekek játszanak nem szükséges megvárni, hogy 6-ot dobjanak.
- A játékosok egynél több bábút is játékba állíthatnak egyidőben. A feltétele csupán az, hogy minden bábu játékba állításához 6-ot kell dobni.
- Annyit kell lépnie, amennyit a dobókocka mutat.
- Amennyiben két játékos egy mezőre érkezik az a játékos, aki másodikként ért oda vissza kell, hogy menjen a saját startmezőjére. Onnan csak abban az esetben jöhet ki, ha újból hatot dobott. Addig kimarad, vagy ha van másik bábuja játékban azzal léphet tovább.
- A kincsekhez csak akkor juthat be a játékos, ha pontosan annyit dob, amennyi ehhez szükséges. Pl.: Ha valaki 3 mező távolságra áll a céltól és 4-et dobott, akkor nem mehet előre, hanem várnia kell a következő körre. Ekkor újra próbálkozhat.

A győztes Az a játékos győz, akinek először sikerül mind a négy korongját a kincshez eljuttatni.

A játékot importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101.

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

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu