

Liba és Ne haragudj, haver.

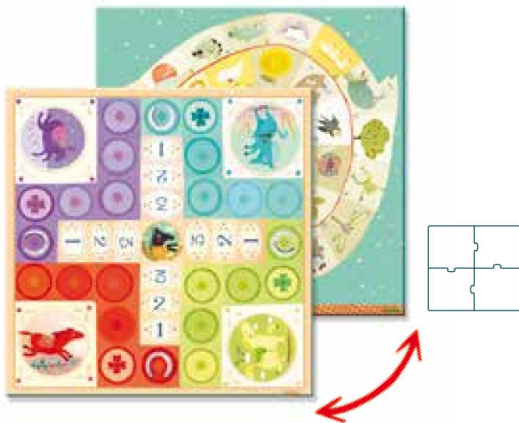


Liba és Ne haragudj, haver.

TARTALOM:



2x



JÁTÉKSZABÁLYOK

Liba és Ne haragudj, haver.

Lovak

• Cél:

Légy az első, aki mindkét lovat a tábla közepére juttatja.



• Szabályok:

A játékosok színük szerint helyezik el lovaikat az istállóban. A legfiatalabb játékoskal kezdve, a játékosok felváltva dobhatnak kockával. Az első lépéshez és egy ló istállóból való kimozdításához (egy gyalog elhelyezésével az első mezőre), minden játékosnak hatost kell dobnia. Miután a ló a kezdőmezőre került, a játékos annyi mezőt mozgat a gyaloggal, amennyit a dobott dobás eredményezett. A játékos, aki hatost dob, dobhat még egyet. Egy dobásban csak egy ló léphet.

• Különleges szabályok:

- A huszár nem ugorhat át egy másik bábut. Meg kell állnia a közvetlenül mögötte lévő mezőn.
- Egy huszár átveheti egy másik gyalog helyét, ha az utolsó mezője pontosan ugyanarra a mezőre esik, mint a második lovas. A gyalognak, amely korábban ezt a mezőt foglalta el, vissza kell térnie az istállóba és el kell kezdenie a versenyt újra.

A lovaknak el kell érniük az utolsó mezőt (a ló színével megegyező patkóval rendelkező mezőt) a kör befejezéséhez. Ha a játékos nagyobb számot dob, mint amennyi az utolsó mező eléréséhez szükséges, a ló eléri a patkót, majd visszalép a fennmaradó számú mezőt.

Amikor a ló eléri a célvonalat, a játékosnak először 1-et kell dobnia, hogy a gyalogot az 1-es mezőre helyezze, majd 2-et, hogy a 2-es mezőre lépjen, és 3-ast, hogy a lovat a 3-as mezőre mozgassa. Végül a játékosnak hatost kell dobnia a verseny befejezéséhez.

Libák

• Cél:

Légy az első, aki eléri a 30-as számú négyzetet.



• Szabályok:

A játékosok felváltva dobhatnak kockákkal, és a dobott pontok számával arányosan mozgatják a bábuikat. Egy gyalog akkor „ütöttnek” minősül, amikor egy másik játékos gyalogja azon a mezőn fejezi be a lépését, amelyen áll. A „leütött” gyalog ezután visszamegy arra a mezőre, ahonnan a leütött játékos gyalogja elkezdte a lépését.

Az a játékos, aki az első dobásán 6-ost dob, közvetlenül a 11-es mezőre léphet.

• Speciális mezők

- Lúd a 6., 12., 18. és 24. mezőkön: ismételd meg a lépést ugyanannyi mezővel
- 9. mező (béka): a gyalogot a béka segítségével kell a következő mezőre mozgatni (13)
- 16. mező (csiga): el kell hagynia a sort
- 26. mező (bagoly): vissza a 22. mezőbe

Fontos: Ha egy játékos nagyobb számot dob, mint amennyi az utolsó mező eléréséhez szükséges, a korongozónak a célvonal elérése után vissza kell lépnie a fennmaradó számú mezőt.



Liba és Ne haragudj, haver.

FIGYELEM: Kis alkatrészek.

DJ05226



3, rue des Grands-Augustins 75006 - Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült - Franciaországban tervezték