

Ki nevet a végén? - Játékszabály

**Játékosok száma:** 2-4 fő

**Mire van szükségetek a játékhoz:**

- Játékosok számának megfelelően 4-4 bábura
- 1 dobókockára

**A játék célja:**

Juttasd el elsőként mind a négy bábudat a pályán körbejárva a saját házába (négy színes mező).

**Előkészületek:**

A bábukat kezdés előtt a pályán kívül kijelölt állatfejekre kell tenni, attól függően, hogy a nyuszi, szánhúzó kutya, pingvin vagy jegesmedve csapatában szeretnél lenni.

**A játék menete:**

Az a játékos kezd, aki a legnagyobbat dobja a dobókockával. A játékos bábujaival akkor léphet ki a saját startmezőjére (az állathoz passzoló színnel jelölve), ha hatost dobott. A haladás irányát nyíl mutatja. Sikeres kilépés esetén a játékos még egyet dobhat és a dobásnak megfelelő számú mezőre léphet tovább. Majd a következő játékos következik.

Ha a játék során a játékos újra hatost dob, eldöntheti, hogy egy, már a pályán lévő bábujaival lép, vagy új bábút hoz játékba. Ha a startmezőn éppen a saját bábuja áll, akkor új bábuval oda nem tud kilépni.

Ha a játékosnak már több bábuja van kint a pályán, akkor eldöntheti, hogy melyikkel szerencsésebb lépnie. A bábuk átugorhatják egymást, de az átugrott mező is beleszámít a lépésbe. A dobás értékét meg lehet osztani a saját bábuk között.

Ha egy bábu körbeért a pályán, akkor a saját startmezője előtt befordul a házába, amit a saját színével jelölt mezők alkotnak. Házon belül nem kell pontosan beérkezni. Amelyik bábu beért a házába, helyezük a legbelső ház-mezőre. Ez a bábu már nem lép többet.

A játékos nem léphet a bábujaival arra a mezőre, amelyen már saját bábuja áll. Ha nincs más lépéslehetősége, akkor abban a körben nem lép.

**Kiütés:** ha a játékos egy bábuval olyan mezőre lép, amelyen egy másik színű bábu van, akkor azt a bábút kiüti, és azt a megfelelő színű, pályán kívüli várakozóhelyre (állatfejre) kell visszatenni, és a szabály szerint (hatos dobással) lehet újra játékba hozni. Leüthető a startmezőn álló bábu is.

A játékos stratégiai döntése, hogy mikor melyik bábuval lép, illetve 6-os dobás esetén játékba hozza-e egy bábuját, növelve a kiütés kockázatát.

**Ötletek egyszerűsítésre:**

- Játékosonként csak 2-2 bábút használunk, így a játék ideje rövidíthető.
- Nincs kiütés, egy mezőn több bábu is állhat, vagy pl. a startmezőn álló bábút nem lehet kiütni.
- 6-os dobás esetén a játékos újra dobhat.

**Ötletek nehezítésre:**

- Egy kocka helyett kettővel dobunk és a két számértéket két külön bábuval lépjük le.
- A ház egyes mezőire csak pontos kockadobással léphetünk be. Ebben az esetben a házat belülről érdemes feltölteni.