

# KI VEZET A VÉGÉN?

# HU

**Játékosok száma:** 2–4, **Ajánlott életkor:** 3 éves kortól, **Játékidő:** 30 perc  
**Amire szükség lesz:** 1 játéktábla, 16 bábu 4 színben, 1 kápos dobókocka

*A játékszabályok megegyeznek a hagyományos „Ki nevet a végén?” játékkal, azzal a különbséggel, hogy a kockára pöttyök helyett képeket tettünk. Így azok a gyerekek is játszhatnak, akik még nem tudnak számolni.*

## A KOCKA ELŐKÉSZÍTÉSE

Óvatosan húzd le a matricákat a védőfóliáról majd ragaszd a kocka oldalaira.

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak végig kell vezetniük bábuikat a játéktáblán lévő képmezőkön, majd mind a 4 bábujukkal be kell jutniuk a játéktábla közepén lévő, a bábuval megegyező színű házba.

Az győz, akinek ez elsőként sikerül. A többiek folytatják a játékot, amíg az összes figura célba nem ér.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A játék kezdetekor minden játékos négy egyforma színű bábút kap. 1 bábu azonnal a saját színű start mezőre (színes zászlóval jelölt mező) kerül, a másik 3 pedig a saját színnel jelölt garázsba.

## INDULHAT A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd, majd a tőle balra ülő következik. A játékosok ezt követően az óramutató járásának irányában következnek egymás után.

Az első játékos dob a kockával, majd bábuját a legközelebbi, a dobott képpel megegyező mezőre vezeti. Ha a játékos zászlót dob, akkor eldöntheti, hogy a már pályán lévő bábuval lép, vagy egy következő bábuval kilép a start mezőre (új bábút csak akkor tehet a start mezőre, ha a start mezőn épp nem áll bábu). A pályán versenyző bábu megelőzheti akár a saját színű, akár az ellenfélhez tartozó bábukat.

## KIÜTÉS

Ha a mozgásban lévő bábu a lépés végén olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy bábu, akkor azt a bábút kiüti, a bábu visszakerül a saját színű garázsba. A kiütött bábút tulajdonosa újra játékba hozhatja, ha sikerül zászlót dobni. *Megjegyzés: kiütés helyett a játékos dönthet úgy is, hogy egy másik bábuval lép, vagy inkább kimarad.*

## A JÁTÉK VÉGE

Miután a bábuk körbe autózták a táblát (visszaérkeznek a saját start mezőjük előtti mezőre), a játékos befordulhat a házba (a saját színével jelölt négy mezőre). A házban megegyező szabályok szerint lehet haladni, vagyis csak szabad mezőre lehet lépni, és csak a megfelelő kép dobásával lehet belépni. Ha nem sikerül megfelelő képet dobni, akkor a játékos egy másik bábuval tud lépni, vagy várnia kell a következő körig. A bábuk a házban belül is mozgathatók. Minden játékos csak a saját színével jelölt házba léphet be, és a házban már nem lehet kiütni a bábukat.

*Jó szórakozást, sikeres versenyzést kívánunk!*



# AUTÓVERSENY

**Játékosok száma:** 2–4, **Ajánlott életkor:** 5 éves kortól, **Játékidő:** 20 perc

**Amire szükségsz lesz:** 1 játéktábla, 4 különböző színű bábu, 1 pöttyös dobókocka

*Villám McQueen és barátai kirándulni indulnak. Hogy a napjuk érdekesebb legyen, versenyeznek. Az út tele van csapdákkal és akadályokkal, a barátoknak segíteniük kell egymást. A játékot az nyeri meg, aki minden nehézség ellenére elsőként és a célba.*

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az nyeri meg, aki az összes akadályt legyőzve elsőként ér a célba.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A táblát az autóverseny oldalával felfelé tegyéd az asztal közepére. A játékosok bábuikat a START mezőre teszik. A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásának irányában következnek utána.

## INDULHAT A VERSENY!

A soron lévő játékos dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt lép. Egy mezőn egyszerre több bábu is állhat. Ha egy bábu akciómezőre lép (piros színű, számmal jelölt mező), akkor az alábbi feladatokat kell végrehajtania:

### Az akciómezők jelentése:

- 1** Villám McQueen bajba került, de barátja Matuka megmenti. Egy körből kimaradsz.
- 2** Villám McQueen megmentése sok erőfeszítéssel kivett Matukából. Mindkettőjüknek kis pihenőre van szüksége. Egy körből kimaradsz.
- 3, 6** A frissítő turmixtól új erőre kapsz, még egyszer dobhatsz.
- 4** Ha mosolyogsz, minden feladat könnyebben teljesíthető! 5 mezőt léphetsz előre.

- 5** Barátaid gondban vannak, nincs megfelelő felszerelésük, neked kell kisegíteni őket. Menj vissza a 2. számú akciómezőre. A következő körben erről a mezőről folytathatod a játékot.
- 7** Az út nehéz, és te eltévedtél. Lép vissza 5 mezőt.

## A JÁTÉK VÉGE

A nyertes az a játékos, aki elsőként ér a börtönhöz.

*Jó szórakozást, sikeres versenyzést kívánunk!*



© Disney/Pixar,  
© Volkswagen AG, Porsche™

**Gyártó: Dino Toys s. r. o.**  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
www.dinotoys.cz

