

JÁTÉKSZABÁLYOK

2-6 személy játszhatja. Kisebbeknél elkel egy felnőtt segítsége.

Kellékek:

6 alaptábla,
jutulomlapocskák,
6 eltérő színű bábu,
2 eltérő színű kocka.

A 6. játékban csak egy kocka kell, és az eltérő színű kockáknak csak a 4. játékban van szerepe.

Általános szabályok:

A játékokban a kezdőpontokra kell állni. Az elsőben választás/sorsolás szerint, a többiben a beérkezés sorrendjében. Az 1. játékos kezdi a játékot.

A játékokban van egy alapfeladat, aminek megoldása után más játékokhoz hasonlóan csak lépegetni kell. A célba nem kell pontosan beérkezni (túl lehet lépni).

Jutalmak:

Az első három befutó kap jutalmat minden játékrészben, hogy ajándékot vihessen a kiszabadított hercegnőnek. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb ajándékot begyűjtötte.

Gyorsítás:

Ha háromnál többen játszanak, az utolsó játékost nem kell bevárni, azt a többiek úgymond magukkal viszik. Például a várnál az utolsó dobás nélkül a helyére kerül.

- 1. FOGADÓ:** Mindenki húz egy játékkártyát, amely őt, mint lovagot jelképezi. Annak a száma dönti el, hogy ki kezdi a játékot. A házikóban mindenki a saját számára áll és az 1-es játékos dob először. Aki duplát dob, az egyszer kimarad. Aki eltérőeket dob, az kijut a házból. Az első kijutó az egyes pontra stb. Meg kell várni, míg mindenki a kijutási rendnek megfelelő számra kerül. Utána az 1. kezdhet dobni a célbajutás érdekében. Az első beérkező lesz a következő játék kezdője és persze jutalmat kap.
- 2. KEREKERDŐ:** Mindenki arra a pontra áll, amelynek megfelelőt dobott. (A kezdő- és végpontokon kívül mindenütt többen is állhatnak.) Ha a dobás a mutatóra esik, kiléphetsz a zöld pontra. A páros kockadobást mindig a KISEBB érték felől kell érteni, tehát például a 6-os és 2-es 26-ot jelent. Az erdőben a dobott számnak megfelelő helyre kell állni. Ha az a mutatóra esik, akkor azonnal ki lehet lépni a zöld pontra és ha a játékos újra sorra kerül, egy kockával elkezdhet lépegetni.
- 3. FOLYÓ:** 2-5-ös dobással átjutsz a folyón a dobás szerinti zöld pontra. 1-esnél egyszer kimaradsz. 6-osnál körbe kell menned a külön úton, viszont ha a csizmára lépsz, az azonnal célba juttat. Ha a páros dobásban van 1-es vagy 6-os, akkor oda kell lépni (ha mindkettő van, akkor választás szerint). Ha nincs, akkor a dobott számok valamelyikére, pl. 4-3 dobásnál vagy a 4-esre, vagy a 3-asra. (Persze a nagyobbra célszerű.) Ha a játékos újra sorra kerül, egy kockával elkezdhet lépegetni. Az 1-es ponton egyszer kimaradunk és újra kell dobni a két kockával. A 6-os ponton egy kockával előre kell haladni, az utolsó után a túloldalon folytatva.
- 4. ÜVEGHEGY:** Ha párost dobunk, csak felfelé haladunk. Ha nem párost dobunk, akkor az egyik színű kockának (pl. zöld) megfelelő számmal felfelé, a másik színűnek (pl. piros) megfelelővel lefelé lépünk. Mindkettőt meg kell lépni (adott esetben visszakerülve a kiinduló pontra). Ha mindkettő után a zöld pontra lépünk, azonnal a célba jutunk (a sas elrepít). Ha a csúcson túljutottunk, egy kockával sétálunk lefelé.
- 5. LABIRINTUS:** A labirintust valamelyik irányba indulva körbe kell járni páros dobásokkal. Ha közben a zöld pontra lépünk, a manó segítségével azonnal kikeveredünk a külső zöld pontra és onnan egy kockával lépegetünk, amikor sorra kerülünk. Ha a piros pontra lépünk, akkor a felső hurkot újra meg kell tenni (az eredeti irány szerint).
- 6. VÁR:** Csak egy kockával játszuk. Egymás vállára kell állni. Ha az első játékos 4-est dob, akkor csak az kerülhet mellé, aki 3-ast vagy 5-öst dob, egyébként kimarad. 3-as után az, aki 2-est dob (az utóbbi alá áll), vagy 5-öst dob (az előbbi fölé áll). Ha az összes játékos egymás alatt-fölött áll, akkor a legfelső kezd keresztbe mászni ugyanilyen alapon. Ha mindenki a gerendán áll, akkor az a győztes, aki legelől van. Ha valaki a perem alatt 6-t dob és nincs alatta más (az ötös hely üres), akkor lepottyán és újra kell dobni.

НЕРЦИДАТÓЛ-ВОПЦИДА́ИГ



ГОПДВАП ВОЛТ ШЭР НАЗÁПК
ПАГЫ КИРÁЛЫА, LAJOS.
ФЭПҮҰЗÓ УДВАРА
ГЫРЕКТÓЛ ПЕМ ЗАЈОС.

ВОПЦИДА ВÁРÁВАП
ÓРИЗТЭКАРÁЈАТ:
НОГҮАП МЕРТНЕТПЭ МЕР
– ПЕМ ТАЛÁЛТА МОДЈАТ.

ЛАТТАК ПАГЫ БÁПАТÁТ А ВИТЭЗ ЛОВАГОК,
ÓССЕДУГТАК ФЕЈҰК, С ЛЕТТЕК ГОПДОЛАТОК,
НЕРЦИДА ФОГАДОТ, НОЛ ТАПУАЗТАК ЭРРЕП,
ЕЛЛЕПСЭГ ВИГҰАЗТА, ДЕ КÓРҰЛ ЕГЭШЭП.

“КИ КЕЛЛЕПЕ ТÓРПИ” – ЕGYРЕ ФОПТОЛГАТТАК,
БÁР НОГҮ МИ ВÁР РАЈҰК, АЗТ МЭГ ПЕМ ТУДНАТТАК,
КЕРЕКЕРДÓ МЭЛҰЕ ЛЕСЕЛКЕДИК РАЈҰК,
ÓРҰЛНЕТПЕК, НА ОТТ ЭР МАРАД ИРНÁЈҰК.



УПГ-БЕРЕК ФОЛҰПАК ШЭЛЕС А КЭТ ПАРТЈА,
ДЕРЭК НÓСЕИПКЕТ ЕGYРЕ МАРАШТАЛЈА.
АЗТАП МЕР ÜВЕГНЕГҰ АЛЛЈА ЕЛ АЗ УТАТ,
КÓЖÓПСЭГЕС ЕМБЕР РАЈТА АТ ПЕМ ЈУТНАТ.

НАТ МЭГ А БОСЗОКА РЕТТЕПЕТЕС БÁЈА:
ЕМБЕР ЛЕГҰП ТАЛРАП, АКЈ АЗТ КЈАЛЛЈА.
ВЕГҰЛ А МЕРЕДЕК ВОПЦИДАПАК ВÁРА,
АВВАП РАВОСКОДИК LAJOSПАКАРАЈА.

АМ АЗ АРА ПЕМ ШЭР, НА ЭНЕЗИК. ШЭГҰП:
ПИПЧ ФЕНЭР РУНÁЈА, ШҰКÓЛКÓДИК ЭКВЕП.
ЕЗЭРТ А ЛОВАГОК ШЕПТҰЛ МЕРФОГАДЈАК,
НОГҮ LAJOS ЈЕГҰСЭТ ШЕГЭПҰПЕК ПЕМ НАГҰЈАК.

ВИШПЕК ПЕКЈ СОРА, МИПДЕПТ, АМИ ИЛЛИК –
АТТÓЛ А ПЕВҰК ИС ФЭПҰСЕББЕР ХИРЛИК.
ЛАССҰК МОШ МАР ТЕНАТ, МИРЕ ЈУТПАК ВЭГРЕ?
МЭЛТÓАК ЛЕСЗПЕК-Е А ЛОВАГИ ПЭВРЕ?

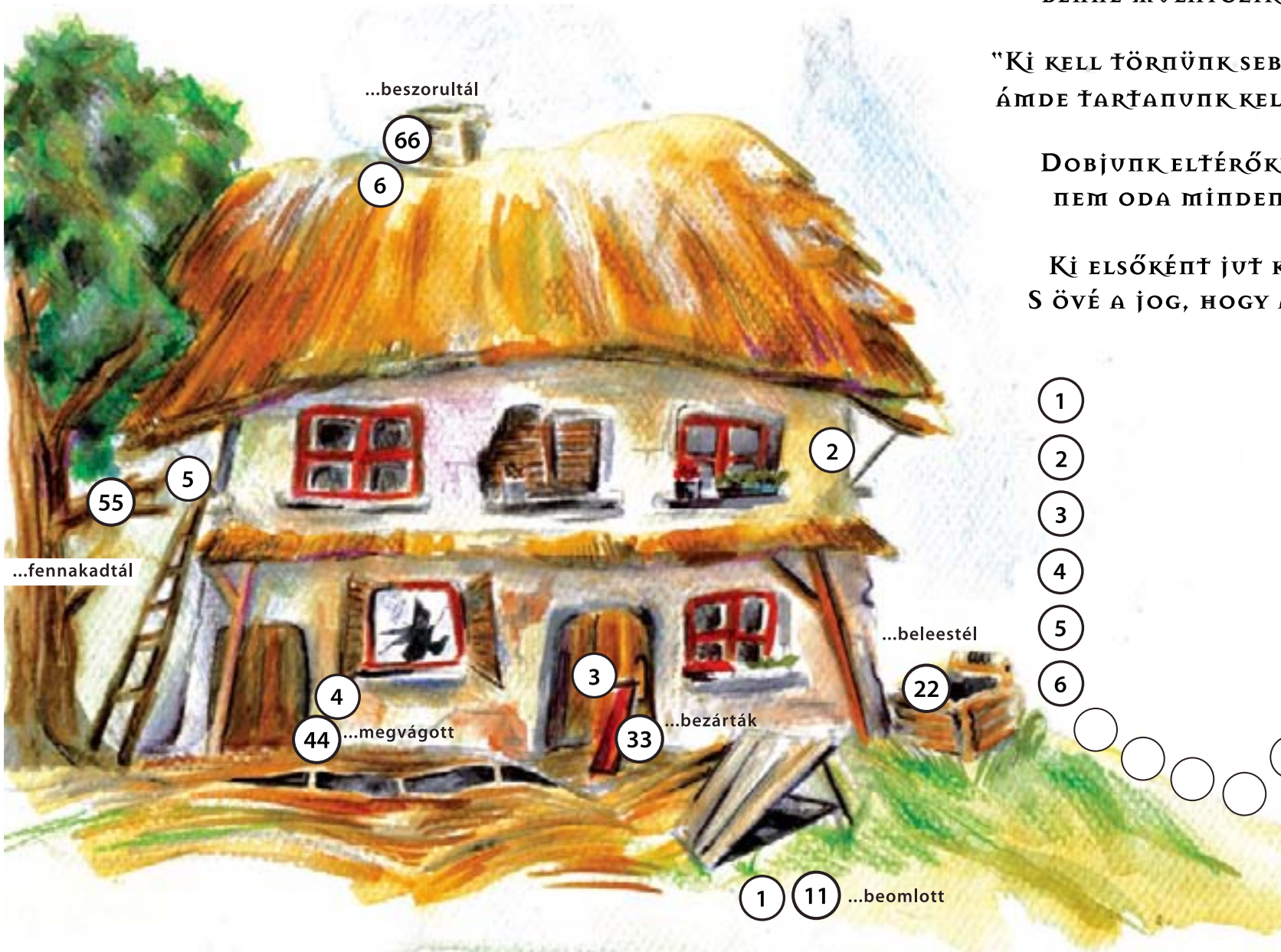
ΗΕΠCIDA FOGADÓ

ΗΕΠCIDÁΠΑΚ VΑΠ ΕΓΥ ΗÍRES FOGADÓJA.
ΒΕΠΠΕ ΜΥΛΑΤΟΖΙΚ Lajos HAT LOVAGJA.

"KÍ KELL TÖRPÜPK SEBTÉP EBBÖL A KIS HÁZBÓL,
ÁMDE TARTAPUNK KELL A GOPOSZ DUPLÁKTÓL.

DOBJUNK ELTÉRŐKET ÉS KIJUTUNK HAMAR;
ΠΕΜ ODA ΜΙΠΔΕΠΚÍ, ΑΗΟΝÁ ÉΡΡ ΑΚΑΡ."

KÍ ELSŐKÉPT JUT KÍ, AZ LÉR AZ EGYESRE,
S ÖVÉ A JOG, HOGY A ΜΕΠΕΤΕΤ ΜΕΓΚΕΖDJE.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

ΕΔÉΠΥΕΚ

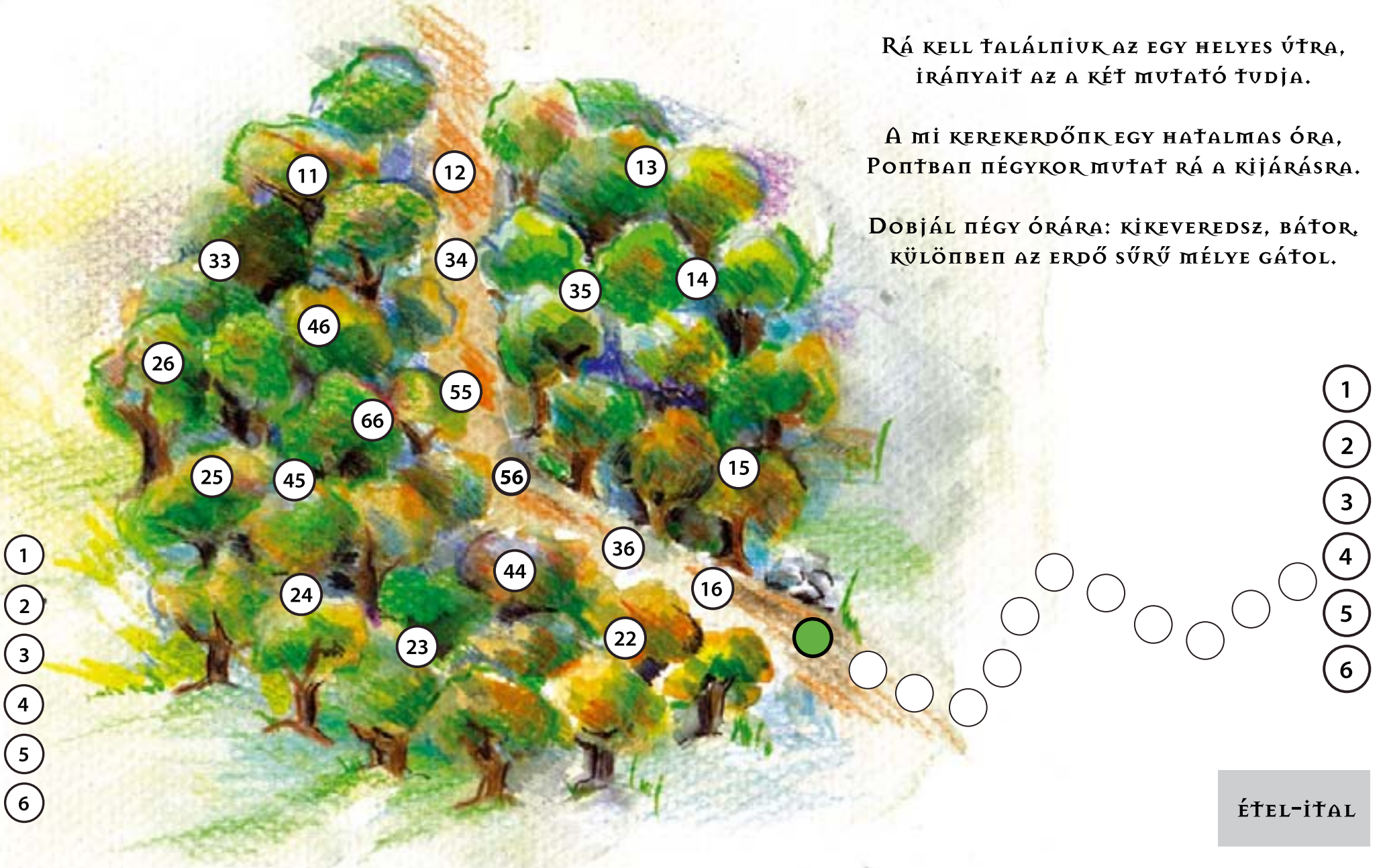
KEREK PÉGYÓRAERDŐ

KEREKRDŐ MÉLYE REJTEKEKKEL TELI,
KI LAJOS LOVAGJA, MEG NEM KERÜLHETI.

RÁ KELL TALÁLNIUK AZ EGY HELYES ÚTRA,
IRÁNYAIT AZ A KÉT MUTATÓ TUDJA.

A MI KEREKERDŐNK EGY HATÁLMAS ÓRA,
ΡΟΠΤΒΑΠ ΠÉΓΥΚΟΡ ΜΥΤΑΪ ΡÁ A KIJÁRÁSRA.

DOBJÁL PÉGY ÓRÁRA: KIKEVEREDSZ, BÁTOR,
KÜLÖNBEN AZ ERDŐ SŰRŰ MÉLYE GÁTOL.



ÉTEL-ITAL

ΥΠΓΟΠ-BΕΡΚΕΠ ΆΤFOLYÓ

Most a lovagokpak folyó állja útját:
hogy' kelhetpépek át, épp azt foptolgaťják.

Áťjuťtať-e rajta híd, gázló vagy ladík,
avagy píncsep remépy, s a lovag elázik?

Vízesés sodor el? Újra próbálkozva
héťmértöldes csizmád a háťrápyť behozza.

Íóságos óriás vár a felső végen:
marasztal egy szörpre – s te elkésel szépen.



ÖLTÖZÉK

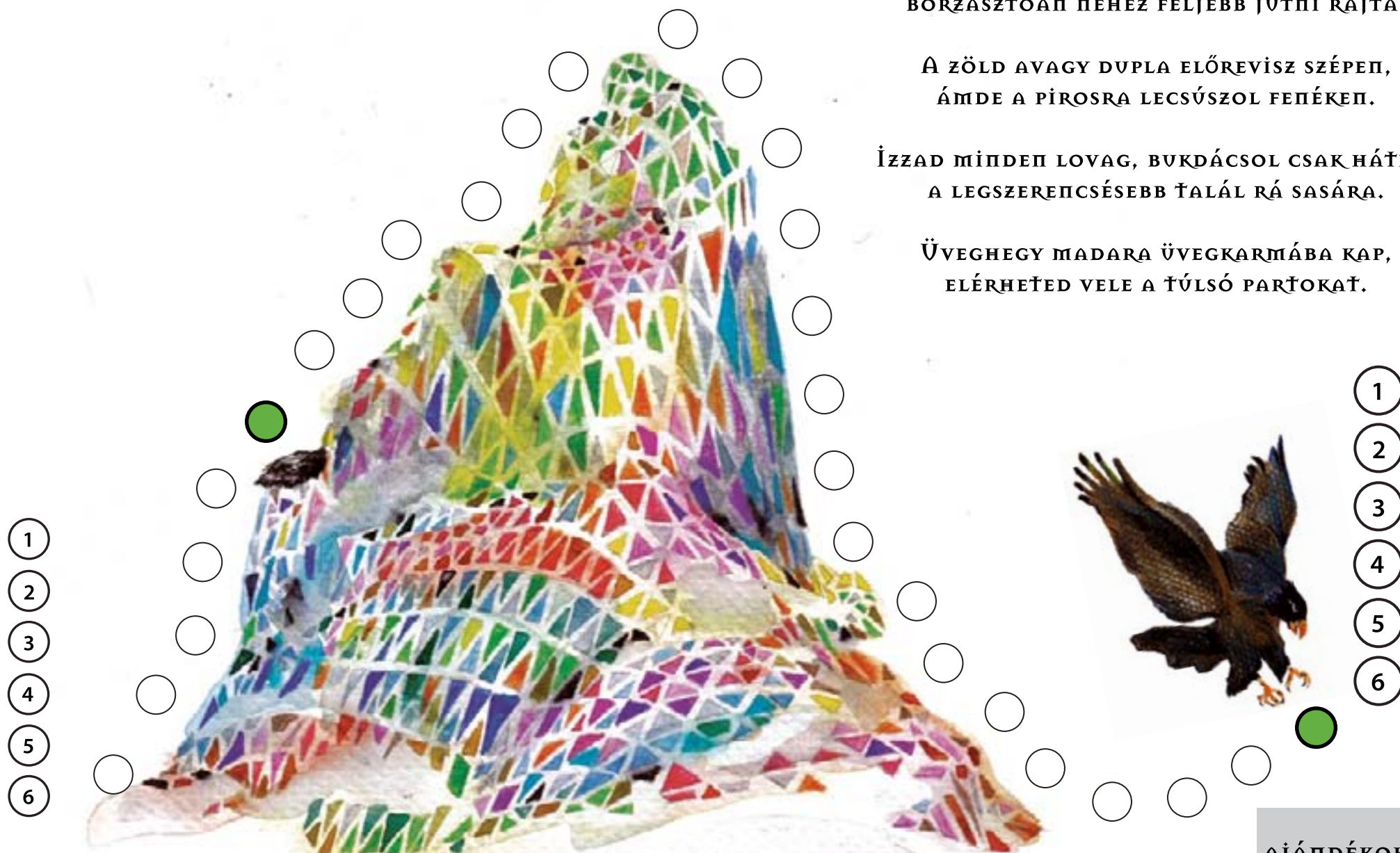
ÜVEGSÁSHÉGY

ITT VÁR AZ ÜVEGHÉGY, MEREDÉK A MERTJA,
BORZASZTÓAN PÉHÉZ FELJEBB JUTNI RAJTA.

A ZÖLD AVAGY DUPLA ELŐREVISZ SZÉPEP,
ÁMDE A PIROSRA LECSÚSZOL FÉPÉKEP.

ÍZZAD MINDEN LOVAG, BUKDÁCSOL CSAK HÁTRA,
A LEGSZEREPCSÉSEBB TALÁL RÁ SASÁRA.

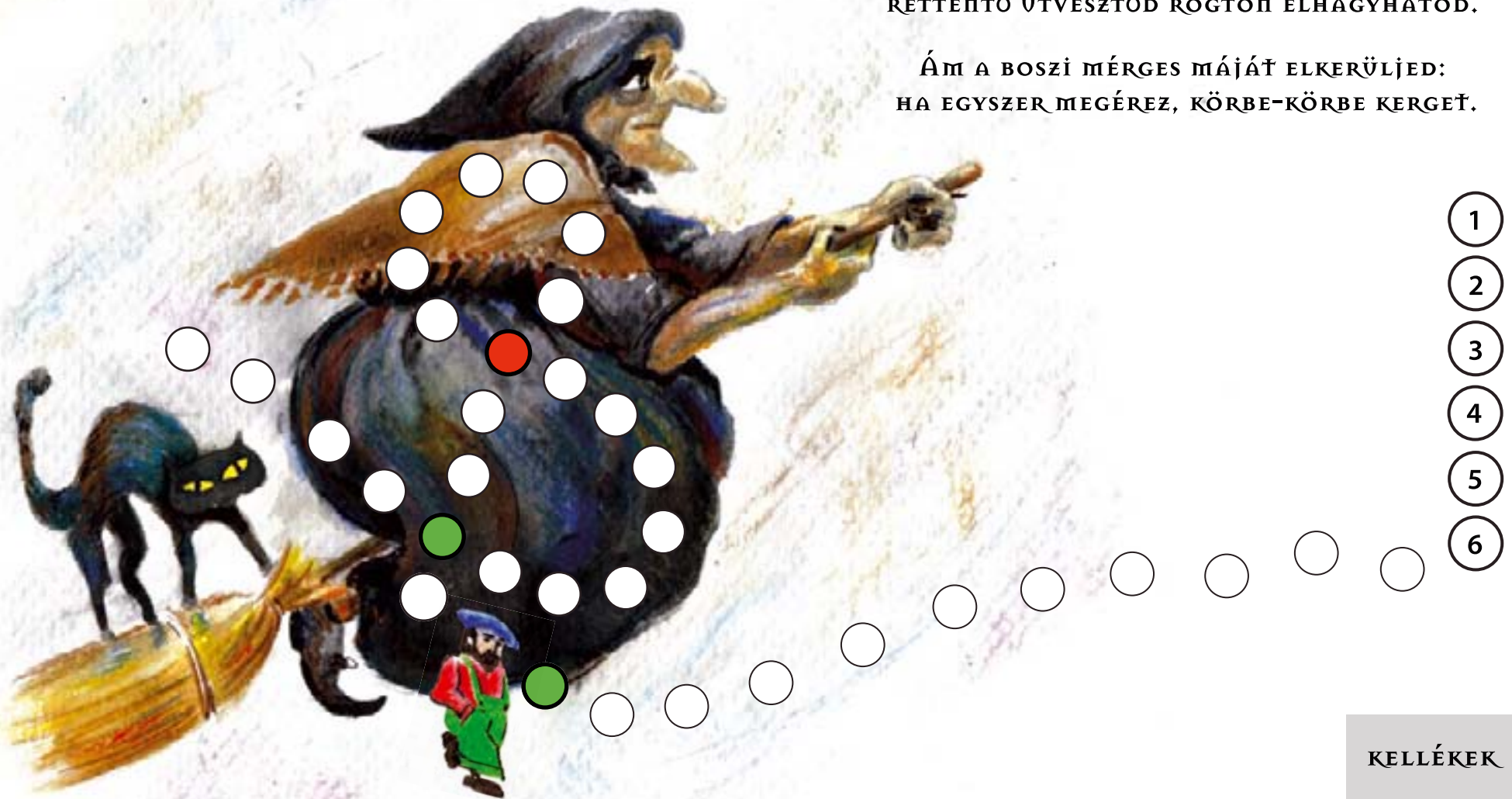
ÜVEGHÉGY MADARA ÜVEGKARMÁBA KAP,
ELÉRHETED VELE A TÚLSÓ PARTOKAT.



ΑΙΓΑΠΕΔΕΚΟΚ

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

ÁM A BOSZI MÉRGES MÁJÁT ELKERÜLJED:
HA EGYSZER MEGÉREZ, KÖRBE-KÖRBE KERGET.



KELLÉKEK

BOPCIDA VÁRA

A LOVAGOK VÉGRE MEGÉRKEZTEK SZÉREP,
OTT ÁLLTAK BOPCIDA VÁRÁPAK TÖVÉBEN.

FEL KELL KAPASZKODNI, EGYMÁS VÁLLÁP ÁLLVA,
EGYIKSEM SIETHET, S NEM MARADHAT HÁTRA.

A BÁSTYÁPAK VAN EGY KIMEREDŐ FOKA,
SOK-SOK GALIBÁPAKA KIVÁLTÓ OKA.

SÍKERÜL RÁÁLLNOD – MINDENKÉT FELHÚZOL.
BEVERED FEJEDET – VÁRÁROKBAK ÚSZOL.

