



# Ki nevet a végén?

H

**A klasszikus „Kinevet a végén” játék Hófehérkével.**

Piatnik játékszám: 735592 • © 2009 Piatnik Wien, Ausztria

## **A játék célja:**

A játékosok célja elsőként mind a 4 bábuval a célba jutni.

## **A játék tartalma:**

1 játéktábla • 16 játékbábú • 1 dobókocka • 1 játékleírás

## **A játék előkészítése:**

A játékosok választanak egy színt és átveszik a színüknek megfelelő bábukat (*játékosonként 4db*).

A játékosok bábuikat a színüknek megfelelő négy egymás melletti kiinduló mezőre helyezik.

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.

## **A játék menete:**

Az éppen soron lévő játékos dob a kockával.

### **6-os dobás:**

Ha a játékos 6-ost dob dönthet, hogy egy bábuját a startmezőre állítja, vagy a játékmезőn valamelyik bábujával tovább lép. A startmezőn egyszerre csak egy bábu állhat.

Ha a játékos 6-ost dobott, dobása eredményének kilépése után még egyszer dobhat.

A játékos addig dobhat egymás után, míg sikerül 6-ost dobnia.



**Piatnik**

### *Más szám dobása:*

Ha a játékos dobása nem 6-os, akkor nem állíthat bábút a startmezőre. Ha még nincs a játékelületen bábuja, akkor a játékot a következő játékos folytatja. Ha van már a játékelületen bábuja, akkor a dobása eredményét egy olyan bábuval, mely már a játékelületen áll kilépheti, majd a játékot a következő játékos folytatja.

### *Lépések a játéktáblán:*

- A játékosok bábuikkal a startmezőről kiindulva balra *(nyíllal jelzett irány)* haladnak a játékelületen.
- A játékosok dobásuk eredményének kilépésekor játékos társaik játékelületen álló bábuit átugorhatják.

### *Kiütés:*

Ha egy játékos dobása eredményét kilépve olyan mezőre érkezne, ahol már egy játékos társa bábuja áll, akkor az ott álló bábút vissza kell állítani a színének megfelelő kiinduló mezők valamelyikére.

### *Célmezők 1-4-ig:*

A játékosok a célmezőkre csak akkor léphetnek, ha dobásuk eredményét kilépve pontosan a célmező valamelyikére érkeznek. Előre hátra lépegetésre nincs lehetőség. A számozott célmezőket a játékos tetszés szerinti sorrendben elfoglalhatja.

*Példa: ha a játékos a két mezővel a célmezők előtt áll, és 3-as dob akkor, ha a 2-es célmezője szabad odaléphet bábujával annak ellenére, hogy az 1-es mezőn már áll bábuja.*

### **A játék vége:**

A játéknak akkor van vége, ha minden játékosnak sikerül mind a 4 bábuval a célmezőre beérnie. A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként juttatta mind a 4 bábuját a célmezőbe. Második az a játékos, aki másodikként ért célba és így tovább.

### **A játékhöz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.**

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100.  
tel.: 388-4122 • email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu) • Származási hely: Ausztria

