



# Ki nevet a végén Bogyóval és Babócéával?

## Játékszabály



Bogyó és Babóca

**Ajánlott:** 2-4 játékos részére, 3 éves kortól

A klasszikus Ki nevet a végén társasjáték, amiben Bogyó és Babóca hívják játszani a gyerekeket. Most nem csak olvashatod Bogyó és Babóca varázslatos történeteit, hanem együtt is játszhatok velük.

### A játék célja:

A cél az, hogy te legyél a legügyesebb, és elsőként érj a célba mind a 4 - illetve a tengeres táblán - mind a 2 bábuddal! Míg eléred a célt, utazhatsz a gesztenye kocsiiban, sárkányt eregethatsz, vagy pók hátán lovagolhatsz így megtudhatod, hogy ki nevet a végén?!

### A játék tartalma:

1db kétoldalas játéktábla, 16db játékbábu (színenként 4), 1db csalafinta dobókocka, 1 játékleírás.

### A játék előkészítése:

Mindenki válasszon egy színt, és vegye magához a színének megfelelő bábukát (játékosonként 2 illetve 4db). A bábukát állítsátok színek szerint a játéktábla sarkain található kiinduló mezőkre.

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

### A játék menete:

Amikor te vagy a soron, dobj a csalafinta kockával. A dobás eredményétől függően a következő dolgok történhetnek:

#### - Ha Bogyó motívumot dobtál:

Ez esetben egy bábudat a startmezőre (jobbra mutató nyíl) állíthatod, vagy az úton álló valamelyik bábuddal tovább léphetsz a következő Bogyó motívumra.

#### - Ha Babóca motívumot dobtál:

Hasonló mint fent, csak a bábuddal a következő Babóca motívumra lehet lépni.

A startmezőn egyszerre csak egy bábud állhat!



### - Ha számot dobtál:

Abban az esetben, ha nem Bogyó, vagy Babóca motívumot dobtál, akkor **nem állíthatsz** bábut a **startmezőre**. Ha még nincs az úton bábud, akkor a játékot a következő játékos folytatja.

Ha van már az úton bábud, akkor a dobás eredményét kilépheted, majd a játékot a következő játékos folytatja.

### Lépések a játéktáblán:

- A bábuiddal a startmezőről kiindulva jobbra, a nyíllal jelzett irányban mehetsz az úton a cél felé.

- A dobásod eredményének kilépésekor a játékosársaid úton álló bábuait átugorhatod.

- Ha a dobásod eredményét kilépve olyan mezőre érkezel, ahol már egy játékosársad bábuja áll, akkor újra dobhatsz.

### Célmezők 1-4-ig:

Ügyes vagy! Elérkeztél a célmezőkhöz, de nem is olyan egyszerű a célba jutni. A célmezőkre csak akkor léphetsz be, ha dobásod eredményét kilépve pontosan a célmezők valamelyikére érkezel. Előre-hátra lépegetni nem szabad ám! Amennyiben nem sikerül annyit dobnod, hogy pontosan valamelyik célmezőre érkezz, akkor az úton lévő egyik bábuddal kell lépned. Ha nincs több bábud az úton, csupán az, amellyel a cél előtt állsz, nem léphetsz. De itt siet segítségedre a két kedves barát Bogyó és Babóca. Ha valamelyikük motívumát kidobod, a célba léphetsz!

### A játék vége:

Na most kiderül, hogy ki nevet a végén?! A játéknak vége, ha minden játékosnak sikerül mind a 4 illetve 2 bábuval a célmezőre beérnie. A játékot az nyeri, aki elsőként juttatta mind a 4 illetve 2 bábuját a célmezőkre. Második az a játékos, aki másodikként ért célba és így tovább.

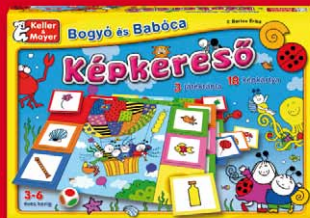
Ne vess egy nagyot, és ne csüggedj, hogy vége most a játéknak! Mert holnap új kaland vár rád, Bogyó és Babóca többi játékával!

Megismerheted például, hogy milyen az útja az oviba Bogyónak és Babócanak az Úton az oviba játékkal, vagy képeket varázsolhatsz a Képvarázslóval, próbára teheted ügyességedet a Hullámkirakóval és a Képkeresővel, memóriádat pedig a Memóriaforgóval!

**A játékhoz jó szórakozást kívánunk!**



# A Bogyó és Babóca sorozat további játéakai



Termékkód: 713052  
Grafika: Bartos Erika  
Kiadó és gyártás: © 2010 Promitor Kft.

Forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft.**  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU



[www.kelleresmayer.hu](http://www.kelleresmayer.hu)