

# LÓVERSENY

Piatnik  
CLASSIC

**Klasszikus Lóverseny játék 2-6 játékos részére, 4 éves kortól**

*A Piatnik Classic sorozata a jól ismert és kedvelt klasszikus játékokat jeleníti meg új kiadásban.*

**A játék célja:** A versenypálya 96 színes mezőből, 3 akadálymezőből és egy START/CÉL mezőből áll. A játékosok célja, bábuikkal elsőként a célba jutni.

**A játék tartalma:** 1 játéktábla  
6 játékbábu (piros, zöld, kék, sárga, fehér és fekete)  
1 számozott dobókocka  
1 színes dobókocka  
1 játékleírás



**A játék előkészítése:** A játékosok helyezték a játéktáblát az asztal közepére, majd minden játékos válasszon egy színt és állítsa a játéktábla START mezőjére a színéhez tartozó bábut.

**A játék menete:** A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy dob a színekockával és bábujaival arra a mezőre lép amilyen színt dobott. A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú. Az éppen soron lévő játékos dob a színekockával és lép a figurájával. A dobás eredményétől és a játéktábla különleges mezőitől függően a következő különleges akciók történhetnek.

**Saját szín dobása:** Abban az esetben, ha egy játékos a saját színét dobta, újra dobhat és léphet. Ez a dobás-lépés sorozat addig ismételhető, míg a játékos a saját színét dobja.

**Akadályok a játéktáblán:** A játékban a játékosoknak 3 akadályt kell átugorniuk. Amennyiben a színekockával történő dobás eredménye a játékost az akadályon túlra juttatná, akkor a számkockával is dobniuk kell.



**Vizesárok:** Az akadályon a játékos akkor ugorhat át, ha a számkockával a dobás eredménye páros szám. Ez esetben a játékos az akadályon túl a következő olyan színű mezőre léphet, amelyet a kocka mutat. Abban az esetben, ha a játékos a számkockával páratlan számot dobott, akkor vizesárokba lépett. A vizesárokba lépett játékos vissza kell lépni 2 mezőt, hogy a ló lába megszáradjon. A következő körben újra dobhat.



**Kőfal:** Kőfalon a játékos akkor ugorhat át, ha a számkockával a dobás eredménye páratlan szám. Ez esetben a játékos az akadályon túl a következő olyan színű mezőre léphet, amelyet a kocka mutat. Abban az esetben, ha a játékos a számkockával páros számot dobott, elesett a lova. A játékos figurája helyén marad és a következő körből kimarad, míg a lova lába meggyógyul.



**Bokor:** A bokron akkor ugorhat át a játékos, ha a számkockával a dobás eredménye 3-as, vagy 6-os szám. Ez esetben a játékos az akadályon túl a következő olyan színű mezőre léphet, amelyet a kocka mutat. Abban az esetben, ha a játékos nem 3-as, vagy 6-os eredményt dobott, akkor bokorba esett. Bábuja a helyén marad és a következő körben újra dobhat.

**A játék vége és a játék nyertese:** A játéknak akkor van vége, amikor az utolsó ló is célba ér. A játékot az az a játékos nyeri, aki elsőként ért célba.

*A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.*



