

GOULA Hegymászó kalandok a mackókkal

Játékszabály

Állítsd össze a kirakós táblát, és készítsd elő a játékot az összeszerelési utasításokat követve.

Minden játékos válasszon egy mackó figurát és helyezze el a startmezőn. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. Egyszerre két vagy több bábu is állhat ugyanazon a mezőn. Az ösvényen három különböző szakasz található: folyó, erdő és hegy, minden szakaszhoz más-más dobókocka tartozik. Amikor befejeztél egy szakaszt, hagyd a bábudat a következő útvonal előtt, a megfelelő nyíl tetején. Ezután, a következő körben haladj előre az új szakasznak megfelelő dobókockával:

1. Átkelés a folyón: dobj a színes kockával és lépj a megfelelő színű kőre.

2. Átkelés az erdőn: dobj a pontozott kockával és lépj előre annyit, amennyit dobtál. Ha a kocka üres oldalát dobtad, nem léphetsz előre. Ha a barlang bejáratánál lévő mezőre lépsz, tedd át a bábudat a másik oldalra. Ha a barlang kijáratánál lévő mezőre lépsz, nem kell visszalépned. Ha a pontozott kockával rendelkező mezőre lépsz, dobj újra és haladj tovább.

Amikor elérted az ösvény végét, hagyd a bábudat a létra előtti nyílon.

Nem kell pontosan dobnod: ha nagyobb számot dobsz, csak állj meg a létra lábánál.

3. Hegymászás: dobj a geometriai formákat ábrázoló dobókockával és lépj a következő, megfelelő alakzatra. Az utolsó mező a hegy tetején található.

Az első játékos, aki eléri a hegy tetejét, átveszi a zászlót és megnyeri a játékot.