

Castle Of Mind for KIDS

Segíts a kis oroszlánnak feljutni a szirtre!

Az oroszlán az állatok királya – és ezt mindenkinek meg kell tudnia!
Azonban ahhoz, hogy elfoglalhassa méltó helyét, fel kell jutnia a szirtre, ahol üvöltésével mindenki tudtára adhatja, hogy megérkezett, és mostantól neki hódol mindenki, aki él!

Vajon melyik oroszlán fog elsőként feljutni a szirtre? Csak rajtatok múlik!

Játékszabályok

Mindkettőtöknek van egy-egy piros oroszlánja, és nincs más dolgotok, mint bejuttatni őket középre, a piros mezőre.
Az oroszlánt többen is segítik: a végtelen füves mezőkön a gyíkok, az erdőkben a szarvasok, míg a tengereken a delfinek.

Kezdődhet a játék?

Az egyik játékos a fekete, a másik a fehér korongokkal léphet.
A korongokon színes állatokat találtok:

zöld gyíkot, kék delfint, narancssárga szarvast, és piros oroszlánt.



A játék elején helyezzétek fel az állataitokat a táblára! A táblán jelölve van, hogy melyik bábu hol kezd:
a gyíkok a gyíkkal jelölt mezőről, a delfinek a delfinnel jelöltekről, a szarvasok, a szarvassal, az oroszlánok pedig az oroszlánnal jelölt mezőkről indulnak útra.

Döntsétek el, ki fog kezdeni!

Hogyan lehet lépni?

Felváltva léphettek egyet-egyét. Egyszerre egy állat egy mezőnyit tud haladni.
Bármelyik szomszédos mezőre léphetsz, amelyet nem őriz egy másik állatka (vagyis ahol nincsen másik korong).
Csak olyan mezőre léphetsz, amellyel érintkezik a meződ (nem léphetsz átlóban).

Az állataidra vigyáznod kell, mert kieshetnek a játékból!
És te is kiejtheted a másik játékos állatkáját. Hogyan?



A zöld fű a gyík területe! Ha a zöld gyíkkal egy zöld füves mezőre lépsz, és a másik játékosnak is van zöld mezőn bármilyen állata, akkor azt leveheted.
Ha több ilyen is van, akkor eldöntheted, hogy melyiket veszed le.



A kék víz a delfin területe! Ha a kék delfinnel egy kék vizes mezőre lépsz, és a másik játékosnak is van kék mezőn bármilyen állata, akkor azt leveheted.
Ha több ilyen is van, akkor eldöntheted, hogy melyiket veszed le.



A narancsszínű őszi erdő a szarvas területe! Ha a narancssárga szarvassal egy narancsszínű, őszi erdő mezőre lépsz, és a másik játékosnak is van narancs színű mezőn bármilyen állata, akkor azt leveheted.
Ha több ilyen is van, akkor eldöntheted, hogy melyiket veszed le.

A szürke mezőn az állatok biztonságban vannak, onnan nem eshetnek ki.

Mi a cél?

A cél, hogy a saját oroszlánkölyköt eljuttasd a középső mezőre, a trónszirtre!
Akkor is nyersz, ha kiejted a másik játékos kisoroszlánját.
És akkor is nyersz, ha úgy beszorítottad az állataiddal a másik játékos minden állatát, hogy meg sem tud mozdulni.

Mire figyelj még?

Egy mezőn egyszerre csak egy állat lehet.
A piros mezők az oroszlánoké, oda csak oroszlán léphet!
Próbálj ki új utakat!
Próbálj meg mindig néhány lépéssel előre gondolkodni!

Keress a **Castle Of Mind** játéksalád további tagjait (különböző nehézségi fokozatokkal, többszemélyes játékokkal és más különlegességekkel) a boltokban és honlapjainkon!