

Djeco kooperációs társasjáték: POTOMAC



Cikkszám: DJ08407

Az állatoknak át kell jutniuk a folyó túlsó partján fekvő erdőbe. Ehhez először át kell jutniuk a folyón és a tisztáson!

Életkor: 5-10 év **Játékosok száma:** 2 – 4 **Játékidő:** 15 perc

Tartalom: 1 játéktábla, 2 csónak, 4 bónusz korong, 6 állat bábu, 1 farkas bábu, 1 dobókocka.

Játék célja: A Potomac együttműködős játék. Összefogva segítsetek az állatoknak átjutni a biztonságos jelentő erdőbe úgy, hogy egyiküket se sodorja el a vizesés és a tisztáson ne kapja el a farkas!

Előkészületek: Helyezzétek a táblát középre. Tegyétek az állatokat a folyó jobb partjára; a farkast a tisztásra; A bónusz korongokat lefordítva az erdő mezőkre; a csónakokat a folyóra, az ábra szerint. Készítsétek elő a dobókockát is.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd az óra járásának megfelelő irányban jön a következő. Kooperatív játék: bármelyik játékos akármelyik bábuval léphet. Meg is vitathatók melyik állattal érdemes akcióba lépni, de a végső döntés mindig az aktuális soron lévő játékosé.

Állatok mozgatása: Az állatok csak a csónak segítségével tudnak a folyón átkelni, az erdő előtt pedig a tisztáson kell átjutniuk. A játékos lépéseit a dobókocka határozza meg:

- Lépjön egy mezőt az általa választott állattal (a farkas kivételével), előre vagy oldalirányban (átlóban tilos).
- Mozgassa a csónakot 1 mezővel előre a folyón. Ha van állat a csónakon, természetes vele együtt mozog! Ha a csónak a tábla végéről kilép, akkor lezuhant a vizesésen. A második csónak ekkor játékba kerül a táblán.

Ha a második csónak is a vizesésbe zuhan, akkor nincs több lehetőségünk megmenteni az állatokat, vége a játéknak! Veszítünk. **Figyelem!** A két csónak nem lehet játékban egyszerre. A második akkor lép játékba, ha az első kilépett a pályáról!



Lépj a farkassal a tisztáson 1 mezőt a piros virág irányába. Ha a farkas már a pálya szélén áll, akkor az ellenkező irányba lépünk vele 1 mezőt.



Lépj a farkassal a tisztáson 1 mezőt a sárga virág irányába. Ha a farkas már a pálya szélén áll, akkor az ellenkező irányba lépünk vele 1 mezőt.

- Maximum 2 állat állhat 1 mezőn
- Ha egy állat elérte az egyik erdős mezőt, onnan már nem mozdul sehova!
- Ha a farkas egy mezőre kerül egy állattal, akkor elkapta azt az állatot.

A játékos lépéseit a dobókocka határozza meg, majd a játék tovább halad a soron következő játékosra.

Védelmi korongok: Az erdő mezőkre lefordítva helyezett 4 bónusz védelmi korong a segítségünkre lehet. Amikor egy játékos eléri az egyik állattal az erdőt, akkor felfordíthatja az ott lévő korongot. Ezt a korongot a játékosok egyike felhasználhatja amikor szükség van a védelemre.

Egy lépésnél egy korong használható fel. Amint kijátszottunk egy korongot, félretesszük.



Álljon meg a farkas: ha ezt a korongot játszottuk ki, akkor a farkas nem mozoghat amíg a dobókocka újra mozgásra nem szólítja.



Ugrás: Ezzel a koronggal át lehet ugrani a farkast.

1. Oldalirányban: a játékos átugorhatja a farkast, ha a farkas arra a mezőre lépne, ahol egy állat van. Ekkor helyet cserél az állat a farkassal.

2. Előrefelé: Ha az állat a csónakban van és szembe kerül vele a farkas a tisztáson, az állattal egyenesen az erdőbe ugorhatunk.

A játék vége: A játéknak akkor van vége, ha mind a hat állatot bejuttattuk az erdőbe: ekkor mind biztonságban van és örvendezik egy hangos „Éljen”-nell, örüljétek együtt, mind nyertetek! Azonban, ha a játék során bármikor elsodródik egy állat a csónakkal a vizesésbe, vagy elkap egyet közülük a farkas, azonnal véget ér a játék. Ekkor mind veszítünk!

Ha mindkét csónak elhagyja a játéktérrel, mielőtt az állatok átkelnének a folyón, akkor is elveszítjük a játékot.

Fontos! Játékot könnyebbé tehetjük, ha 6 állat helyett csak 5-tel játszunk!