



Djeco társasjáték: **Gyönyörű tündér – Fée toibelle**

cikkszám: **DJ08456**

Ajánlott életkor: 5 - 8 éveseknek

Játékosok száma: 2 - 4 fő

A doboz tartalma: 1 játéktábla, 4 tündértábla, 20 hangjegy zseton, 1 dobókocka, 2 bábu

A játék célja: Légy te az első tündér, aki visszatér a várba a hintóján hibátlanul felöltözve (azonos színű: korona, nyaklánc, kiegészítő, legyező)!

A játék előkészítése: A játékosok tegyék középre a játéktáblát, válasszanak egy tündérbábút és tegyék a tábla közepére, a várba. Helyezzék maguk elé a tündértáblájukat. A hangjegy zsetonokat véletlenszerűen helyezték el a táblán jelölt helyeken úgy, hogy a hangjegy kép látszódjon.

Megjegyzés 1: A játékosok nem nézhetik meg a zsetonok hátulját a táblára rakáskor!

Megjegyzés 2: Ha 2 vagy 3 tündér játszik, akkor vegyünk ki 1, vagy 2 tündértáblát és a hozzájuk tartozó zsetonokat a játék megkezdése előtt. Ebben az esetben maradnak üres hangjegyhelyek a táblán.

A játék menete: A játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban követik egymást. A legfiatalabb tündér kezd. Dobjon a kockával, és mozgassa a bábuját tetszőleges irányban az útvonalon. Ha a mezőn, amire lépett egy hangjegy zsetont talál, akkor fordítsa meg (ha akarja), és mutassa meg a többi játékosnak.

Lehetőségek:

- ha a zseton megegyezik az egyik hiányzó tárggyal a tábláján, akkor a zsetont helyezze el rajta. Ezután dobjon újra a kockával.
- ha a zseton nem egyezik (mert a tárgy nem megfelelő színű), tegye vissza a helyére a játéktáblán, hangjeggyel felfelé fordítva. Ezután a következő játékos dobjon a kockával.
- ha a zseton egy hintót ábrázol:
 - ha a tündértábla már teljes, ami azt jelenti, hogy a játékos az összes zsetonját összegyűjtötte a táblájára, akkor a hintó zsetont helyezze a táblájára. Ezután dobjon újra a kockával és siessen visszatérni a kastélyba.
 - ha a tündértábla még hiányos, nem veheti fel a zsetont. Helyezze vissza a helyére a táblán hangjegy jellel felfelé. Ezután a következő játékos dob a kockával.
- ha a mezőn egy narancssárga hullócsillagra lépett, akkor dobjon újra a kockával.
- ha a mező, amire lépett üres, nem történik semmi, a következő játékos folytatja a játékot.

Megjegyzés 3: Két tündér sosem foglalja el ugyanazt a helyet. Ha a mezőn már áll egy tündér, a második játékosnak másik útvonalat kell választania.

Megjegyzés 4: Nem lehet megváltoztatni a lépés irányát, vagyis a kidobott számot egy irányban kell végiglépni.

Megjegyzés 5: A játék során, nem kell, hogy megfordítsa a hangjegy zsetont a játékos. Ha emlékszik arra, hogy egy már felfedett zseton nem az ő színéhez tartozik, akkor ne mutassa meg az ellenfeleinek újra.

Megjegyzés 6: Ha a játékos nagyobb értéket dobott, és az útvonala zsetonon halad keresztül, dönthet úgy, hogy megáll a zsetonon.

Ki nyer? Az első tündér, aki a hintóján visszatér a várba a négy tartozékkal, megnyeri a játékot.