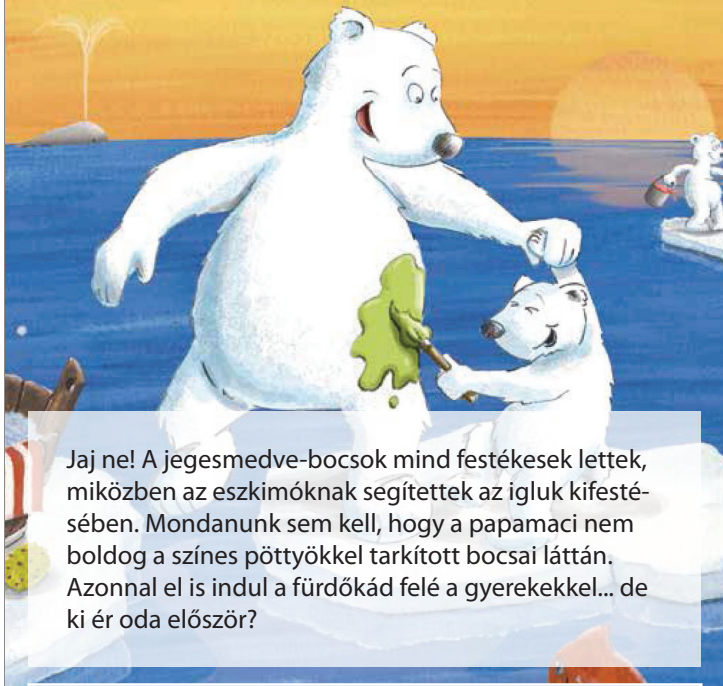


# DADDY COOL

2-6 játékos részére, 6 éves kortól



Jaj ne! A jegesmedve-bocskok mind festékesek lettek, miközben az eszkimóknak segítettek az igluk kifestésében. Mondanunk sem kell, hogy a papamaci nem boldog a színes pöttyökkel tarkított bocskai láttán. Azonnal el is indul a fürdőkádfelé a gyerekekkel... de ki ér oda először?



Importálja: Gémsklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## A JÁTÉK TARTALMA:

- 13 jégtábla
- 2 repedezett jégtábla
- 1 jégtábla, rajta fürdőkáddal
- 1 nagy jegesmedve (papamaci)
- 6 jegesmedve-bocsk
- 6 dobókocka



## A JÁTÉK CÉLJA

Aki először eléri medvebocskával a fürdőkádát, az nyeri a játékot!

## KEZDÉS ELŐTT

A jégtáblákból rakjatok ki az asztalra egy pályát. Ez lehet egyenes, de akár kanyargós is. Az ötödik és a tizedik jégtábla utánra kerüljön egy-egy repedezett jégtábla, a pálya legvégére pedig a a fürdőkádás jégtáblát tegyétek. A papamacit tegyétek az első jégtábla elé, majd mindenki válasszon magának egy bocskot, és állítsa a papamaci mellé a pálya elejére. A dobókockákat a legfiatalabb játékos vegye magához.

Medvebocskok

Papamaci

Fürdőkádfé

Repedezett jégtáblák

1

## KEZDŐDHET A VERSENY

A játék során minden játékos lép majd a papamacival. Mindenki a saját köre elején tegye a papamaci figuráját a saját bocs mellé (az első forduló legelején már ott is van). A játék az óramutató járása szerint halad. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi azzal, hogy dob a hat dobókockával.

## EZUTÁN KÉT LEHETŐSÉG VAN:

1. A dobókockákon van egy vagy több jégtábla
2. A dobókockákon nincs egy jégtábla sem

### 1. A dobókockákon van egy vagy több jégtábla

A papamacinak meg kell vizsgálnia a jégtáblákat, mielőtt a bocsok követhetnek. Lépjen előre annyit a papamacival, ahány jégtáblát dobta. A bocs egyelőre a helyén marad. Mielőtt lépne vele, el kell döntenie, hogy dobsz-e még egyszer a dobókockákkal, vagy egyből követed a papamacit, és a bocsoddal odalépsz arra a jégtáblára, ahol ő áll. Amikor a papamaci mellé lépsz, a köröd véget ér.

### - úgy dönts, hogy még egyszer dobsz a kockákkal

Tedd félre azokat a dobókockákat, amelyeken jégtábla van, csak a többivel dob újra. Lépjen előre a papamacival annyit, ahány jégtáblát a második dobásra dobta. A bocsoddal még mindig ne menj utána. Újra döntenie kell, hogy dobsz-e még egyszer vagy követed a papamacit. Akárhányszor újra dobhatsz, amíg legalább egy jégtáblát dobta, de csak azokkal a kockákkal, amelyeken nem jégtábla van. De vigyázz: a nem dobsz egy jégtáblát sem, a köröd véget ér. A bocsodnak a helyén kell maradnia, nem követheti a papamacit. Nagyon fontos tehát, hogy a megfelelő pillanatban fejezzük be a körünket.



Vigyázat! Vékony jég! A papamaci nem állhat meg egy repedezett jégtáblán, ha ilyenre érkezne, muszáj megpróbálnia tovább menni, vagyis újra kell dobnod a kockákkal. Ha nincs szerencséd, és egy jégtáblát sem dobsz, a köröd véget ér, és nem mehetsz a papamaci után.

Ha bármelyik dobásod után mind a hat dobókocka jégtáblát mutat, akkor az összes kockáddal újra kell dobnod. Legalább az egyik kockádnak jégtáblát kell mutatnia ahhoz, hogy követhesd a papamacit.

### - úgy dönts, hogy nem dobsz újra a kockákkal

Ha legalább egy jégtáblát sikerült dobnod, és nem akarsz kockázni egy újradobással, lépjen a bocsoddal ugyanarra a jégtáblára, ahol a papamaci áll. A köröd ezzel véget ér.

Példa: a játékos dob mind a hat kockával. Három kocka jégtáblát mutat, így hármat lépjen előre a papamacival.

## ÚJRA DOB A JÁTÉKOS?

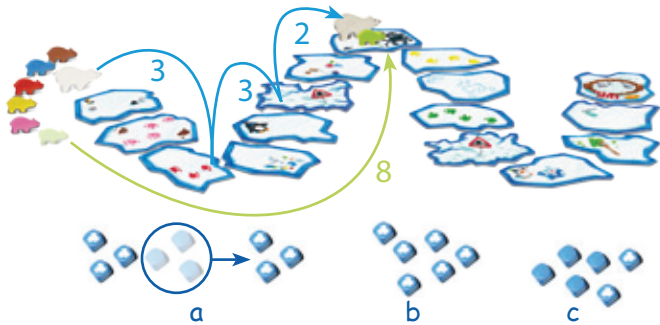
1. A játékos úgy dönt, hogy nem dob újra a kockákkal, és a bocsával arra a jégtáblára lép, ahol a papamaci áll. A köre ezzel véget ér.



2

VAGY

2. A játékos úgy dönt, hogy újra dob. Csak azzal a három kockával dobhat, amin nem jégtábla volt az első dobás után (a). Szerencsés dobás! Mindhárom kockán jégtábla van, így újabb három mezőt léphet előre a papamacival. Ezután újra kell dobnia minden kockával, mivel mindegyik jégtáblát mutat (b). Ezen kívül, mivel a papamaci egy repedezett jégtáblán áll, nem maradhat ott. A játékos újra dob tehát mind a hat kockával. Két jégtáblát sikerül dobni (c), így két mezőt lép előre. Ezután a játékos úgy dönt, hogy nem kockáztat tovább, a bocsával nyolc mezőt lép előre a papamaci mellé, és a köre ezzel véget ér.



### 2. A dobókockákon nincs egy jégtábla sem.

Milyen kár! A papamaci nem léphet előre, és a bocsodnak is a helyén kell maradnia. A köröd véget ér.

### A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOS SORRA KERÜL

Először tedd át a papamacit arra a jégtáblára, ahol a bocsod áll, majd dobj a kockákkal a már leírtak szerint. Több bocs is állhat ugyanazon a jégtáblán.

### A PÁLYA HOSSZABB LESZ

Amint legalább két üres jégtábla lesz a legutolsó jegesmedve-bocs mögött, vegyétek le ezeket a jégtáblákat. A legutolsót tegyétek vissza a dobozba, a többit pedig tegyétek a pálya végére, a fürdőkádas jégtábla és az előtte lévő tábla közé. Ha jégtáblákat helyeztek át, először mindig a repedezett jégtáblát tegyétek le.



Példa: A sárga bocs köre végére mindegyik bocs elhagyta már az első hat jégtáblát. A legutolsó jégtáblát tegyétek vissza a dobozba, a többi ötöt pedig tegyétek a fürdőkádas jégtábla és az előtte lévő tábla közé, így a fürdőkádhhoz vezető út hosszabb lesz. Elsőként a repedezett jégtáblát tegyétek le.

Vissza a dobozba



Az út meghosszabbítása

A fürdőkád marad az utolsó helyen

Elsőként a repedezett jégtáblát tegyétek le

Öt éves vagy fiatalabb gyerekekkel a pálya meghosszabbítása kihagyható a játékból. Ilyenkor minden jégtábla a játék végéig a helyén marad.

### A JÁTÉK VÉGE

Amint az első jegesmedve-bocs eléri a fürdőkádát, a játéknak vége, ő a nyertes!