



JELKIRAKÓ JÁTÉKSZABÁLY:

- Kell egy játékmester, aki betartatja szabályokat és ellenőrzi a megfejtéseket!
- Ideális játékos szám négy vagy hat fő plusz egy játékmester.
- Két játékosról játszható, de ilyenkor játékmester szerepe mindig az, aki éppen nem lép.
- Mindenki választ egy számot egy és hat között! Játékmester dob egyet dobó kockával, az kezd, akinek a számát dobta! Ha senkiét nem dobta, akkor, addig dob, amíg valakinek számát nem dobja!
- Két pálya rész helye kötött a start az első és vége a cél, a többi tetszőleges sorrendbe és formában építsük össze!
- A játékmester összekeveri a kártyapaklit, és ad egy-egy lapot a játékosoknak!
- A kártyákon vagy képek, vagy meghatározások vannak! Ki kell rakni a megfejtést daktil abc betűivel! Le kell jelezni a játékmesternek! Játékmester ellenőrzi a megfejtést!
- Ha jó a megfejtés a daktil betűknek pont értéke van, azokat össze kell adni és el kell osztani kettővel! Játékmester ellenőrzi a pontérték számát! Pont értéknek megfelelően lehet lépni a pályán! Húzni kell egy új kártyát!
- Ha rossz a válasz, akkor egy helyben marad bábu a pályán és kell húzni egy új kártyát!
- Következő körben meg kell fejteni az új kártyát és végre kell hajtani a pálya rész utasításait!
- Az első három, aki célba ér az felállíthatja a bábuját a dobogóra!