

Egy ropi  
NAPLÓja  
10 MÁSODPERCES  
KIHÍVÁS



JÁTÉKSZABÁLYOK

2-6 játékos  
8 éves kortól



## CÉL:

Az nyer, aki először végigmegy a pályán és eléri a Start/Cél mezőt.

## TARTALOM:

Játéktábla, 6 db bábú, 90 db játékkártya, 3 db üres kocka, homokóra, babzsáklabda, matricalap.

## ELŐKÉSZÜLETEK:

A kártyákat megkeverjük, és a paklit lefordítva a játéktábla közepére helyezük. Ragasszuk fel a következő matricákat - tetszőleges sorrendben - az egyik kockára: 1, 1, 2, 2, 3, 3. A másik két kockára ragasszuk fel a színes körmatricákat tetszőleges sorrendben - úgy, hogy mindegyik kockán legyen mindegyik színből. Minden játékos választ egy bábút és a Start/Cél mezőre helyezi azt. A kihívásokhoz szükség lesz papírra és ceruzára is.

## A JÁTÉK MENETE:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a kör pedig tőle balra halad. A játékos dob a számozott kockával, és az óramutató járásának megfelelően annyit lép a pályán, ahányat dobott. Több bábú is állhat egy mezőn. Ezután felhúzza a legfelső kihíváskártyát és hangosan felolvassa.

Ekkor el kell döntenie, hogy elfogadja-e a kihívást! Ha nem akarja elfogadni, kihívhatja a tőle balra ülő játékost, aki szintén eldöntheti, hogy elfogadja-e a kihívást. Ha a kihívás visszaér a húzó játékoshoz, akkor meg KELL csinálnia!

Ha a bábuddal megegyező mezőn állsz, akkor muszáj elfogadnod a kihívást - nem passzolhatsz!

Készülj a kihívásra!

Néhány kihívás igényel némi előkészületet, mielőtt elindítanánk az órát. Ezek az utasítások lilával szerepelnek a kártyákon.

## Óra

A felkészülés után, a kihívást teljesítő játékostól jobbra ülő visszaszámol: "3, 2, 1- mehet!" és megfordítja a homokórát. Ha a kihívásban valamit többször kell teljesíteni, a többi játékos hangosan számolhat a kihívás közben.

### Ha lejárt az idő, így pontozunk:

Ha a játékos sikeres volt, a bábujával annyit lép, amennyit a kártya bal oldalán lévő szám mutat.

Ha nem sikerül teljesíteni a kihívást, a játékos egy mezővel hátrébb lép.  
(Megjegyzés: Ha a Start mezőn áll, nem kell visszalépni egyet.)

### Két játékos kihívások

A legtöbb kihívást egy játékosnak kell teljesítenie. A pakli azonban tartalmaz két játékosra szabott kihívásokat is. A kihívás elfogadója választja meg, kivel teljesíti azt; szintén ő dönt arról, ki milyen szerepet vállal benne. Mindkét játékos törekszik a teljesítésre, és mindkettőjüket azonosan pontozzuk, akár teljesítették a kihívást, akár nem.



### Kategória kártyák:

Néhány kihívás kategóriakiadvás. Ha a játékos ilyet húz, fel kell olvasnia a kártyán szereplő hat kategóriát. Amikor eldönt, ki teljesíti a feladatot, a tőle jobbra ülő játékos dob egy színes kockával, kihirdeti, melyik a színnek megfelelő kategória, az óra pedig azonnal indul.



## Szerencsekártyák

Kétféle szerencsekártya létezik:

**Mozgáskártyák:** Ezek előre vagy hátra küldenek a pályán. A lépés teljesítésével a játékos köre véget ért.

**Bónuszkártyák:** Aki ilyet húz, az megtartja, és rögtön új kártyát húz a pakliból. A bónuszkártya bármelyik kihívás előtt játszható. Sikeres teljesítés esetén a bónuszkártya két mezővel többet enged előre lépni. Viszont, ha nem sikerül a kihívás, a bónuszkártya miatt VISSZA kell lépned még kettőt.

## A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES:

A pályán az utolsó négy mező "nem" mező. A soron következő, itt álló játékos nem dob, csak húz a pakliból, és elfogadja a kihívást vagy passzol. Csak a kihívás teljesítésével lehet továbblépni.

Az a játékos győz, aki először éri el a Start/Cél mezőt.

© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Távolítson el minden olyan tartozékot, ami nem a játék része,  
mielőtt a gyermekének adná.  
Kínában készült.

Figyelem. Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek számára. Apró tartozékok.  
Fulladásveszély.

™ and © 2014, Wimpy Kid, Inc. DIARY OF A WIMPY KID®/MD, WIMPY KID TM/MC és a Greg Heffley design ®/MD a Wimpy Kid, Inc. védjegye. MINDEN JOG FENNTARTVA.

Cikkszám: 919805

91980510-V09-Q221



Magyarországon forgalmazza:  
Modell & Hobby Kft.,  
1097. Budapest, Könyves Kálmán krt. 12-14.

