

Inka ösvény - Liba játék társasjáték és puzzle Scratch Europe

Tartalma: játéktábla (amely 7 puzzle darab), 4 db liba bábu, 1 db dobókocka

Játékosok száma: 2-4

Felkészülés: minden játékos kiválaszt egy liba figurát. Helyezzétek a bábukat az 1-es mező előtti képre. A legfiatalabb játékos kezd. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad az asztal körül.

Játékmenet: mindenki dob a kockával és annyit lép előre, amennyi a kockán van. Ugyanazon a mezőn is állhattok egymás mellett, azonban, ha az alábbi szimbólumok egyikére kerül a bábud, akkor valami különleges történik az inka ösvényen!

- Leguán (14 és 24-es mező): egy leguán igazít útba, de sajnos kiderül, hogy rossz irányt mutatott, lépj vissza 1-et.

- Barna kígyó (1-es, 11-es és 33-as mezők): ajjaj, itt egy kígyó! Nézd meg alaposan, mielőtt folytatnád az utat, kimaradsz egy körből.

-Vörös kígyó (19, 27 és 39-es mezők): üldözni kezdett egy vörös kígyó - lépj vissza 2 mezőt.

-Láma (2 és 12-es mezők): a láma segíti az utadat - lépj előre 1 mezőt.

-Tatu (5, 16 és 30-as mezők): ez a páncélozott állat őrzi az utadat – lépj előre 2 mezőt.

-Tukán (7, 22 és 35-ös mezők): ez a vidám tukán előre repül, hogy megmutassa az utat, lépj előre 3 mezőt.

A játék célja: az első játékos, aki leküzdí az összes akadályt és bejut a játéktábla közepére, az nyeri a játékot.