

Pyjama Party – Pizsama Party: Verseny az ágyig!

Itt az alvásidő, de mielőtt ágyba bújnál, meg kell találnod a Hozzád illő fogkefét, alvós játékot, párnát és takarót! Ám lehet, hogy mindez nem is olyan egyszerű. Vajon sikerül elsőként begyűjtened a lefekvéshez szükséges holmikat, hogy álomra hajthasd végre a fejed? Kis szerencsével és jó memóriával biztosan hamar legyőzöd a társaidat!

A társasjáték tartalma: 1 játéktábla, 6 különböző karakterű játékos bábu (tündér, sellő, úrhajós, kalóz, hercegnő, dinoszaurusz), 6 karaktertábla, 24 alvós kelléket ábrázoló gyűjtőkártya (6 fogkefe, 6 alvós játék, 6 párna és 6 takaró ábrás kártya), 1 dobókocka.

A játék célja: Legyél Te az első, aki összegyűjti mind a 4 alváshoz szükséges, a karakteréhez illő holmit, és bújj be az ágyba, hogy alhass végre!

A játék előkészítése: Helyezzétek a játéktáblát egy asztalra, majd válasszon minden játékos egy bábút annak megfelelően, amilyen karakterrel játszani szeretne. Minden játékos vegye maga elé a bábujához illő karaktertáblát. Válogassátok szét és helyezzétek az alvós holmit ábrázoló gyűjtőkártyákat fejjel lefelé a játéktábla megfelelő sarokmezőjéhez (fogkefék, alvós játékok, párnák, takarók). Helyezzétek a bábukat a játéktábla Start mezőjére, és a legidősebb játékos indítsa el a játékot!

A játék menete: A sorra kerülő játékos dobjon a dobókockával és lépjen jobbra vagy balra annyi mezőt, amennyit a dobásnak megfelelően szükséges. Amikor egy játékos eléri az egyik sarokmezőt, álljon rá és fordítson fel egyet az ott található gyűjtőkártyák közül. Ha a játékosnak sikerül olyan gyűjtőkártyát húznia, ami a saját bábukarakterének megfelelően az övé, tegye azt a karaktertáblája megfelelő mezejére, fejjel felfelé fordítva. Ilyenkor a játékos a következő körben dobhat újra a kockával és léphet a bábujával. Ha azonban a játékos olyan gyűjtőkártyát húzott, ami nem a saját bábukarakterének megfelelő holmit ábrázolja, meg kell azt mutatnia a többi játékosnak és visszatenni a sarokmezőre, fejjel lefelé fordítva. Ez esetben a játékos a következő körben húzhat egy újabb gyűjtőkártyát. Minden körben, amikor a játékos az adott sarokmezőn tartózkodik, újabb gyűjtőkártyát húzhat egészen addig, amíg meg nem találja az összes, saját karakteréhez tartozó ábrát. Ha sikerült megtalálni az összes szükséges gyűjtőkártyát, újra lehet dobni a kockával és továbblépni.

Ha a játékos egy sárga csillagos mezőre érkezik, az azt jelenti, hogy az ágyhoz történő igyekezetében elsodort valamit, amit helyre kell hoznia, ezért 3 mezőt vissza kell lépnie. Ha a mező, amire érkeznie kellene a visszalépésnél, már foglalt, addig kell visszafelé lépdelni, amíg üres mezőre nem sikerül érkeznie.

Egyedül a tárgyat ábrázoló mezők azok a helyek a játéktáblán, ahol egyszerre több játékos is tartózkodhat. Más különben, ha egy mező foglalt, addig kell tovább lépnie az éppen soron lévő játékosnak, amíg üres mezőre nem érkezik. Ha egy játékos azért érkezik sárga csillagos mezőre, mert foglalt volt a mező, ahová a dobásának megfelelően érkeznie kellett volna és ezért tovább kellett lépnie, nem kell 3 mezőt visszalépnie.

A játék vége: Az a játékos nyeri meg a kört, aki összegyűjti a karakterbábujához illő mind a 4 kártyát, és eléri velük a játéktábla közepét.