

Čovječe, nauči se!

Edukativna društvena igra za učenje arapskih harfova

Broj igrača

2-4 igrača

Cilj igre

Prvi igrač koji dovede sve svoje figurice do svoje "kućice" (centralnog kruga) je pobjednik.



1. Početak igre

- Svaki igrač bira dvije figurice iste boje.
- Svi igrači počinju igru sa početne pozicije označene "START".
- Igrač koji baci najveći broj na kockicizapočinje igru.
- Na početku, svaki igrač ima tri pokušaja da dobije šesticu. Ako dobije šest, postavlja jednu svoju figuru na polje "START" i baca kockicu još jednom kako bi se pomakao.

2. Kretanje po tabli

- Igrači bacaju kockicu i pomiču figuricu za onoliko polja koliko je prikazano na kockici.
- Kada igrač stane na polje, mora izgovoriti harf na kojem je stao.
- Ako ne zna harf, figurica se vraća jedno polje unazad.
- Ako baci šesticu, može:
 - Izvesti novu figuricu na start (ako već nije na tabli).
 - Pomicati postojeću figuricu.
 - Iskoristiti zbir oba bacanja za kretanje.

3. Posebna pravila

Rušenje protivnika

- Ako igrač stane na polje gdje je već figurica protivnika, "ruši" je i protivnik mora ponovo startati (uz bacanje šestice).
- Figurice na obojenim poljima su sigurne – ne mogu biti srušene.

Obojena polja i prečice

- Ako igrač stane na obojeno polje, ostali ga ne mogu srušiti.
- Ako polje ima prečicu, igrač može preskočiti tri polja unaprijed.

Ulazak u kućicu

- Kada figurica obiđe cijeli krug, mora ući u svoju kućicu.
- Igrač može ući samo ako dobije tačan broj na kockici da stane na zadnje polje kućice. Ako baci veći broj, ostaje na mjestu i čeka sljedeći potez.

4. Pobjeda

- Pobjednik je igrač koji prvi dovede sve svoje figurice do kućice.