

DJ00820 Dostihy

Vek: od 5 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 min.

Obsah hry: 1 herná doska, 4 žetóny koňa, 30 žetónov s energiou, 4 figúrky koňa, 4 kocky.

Pripravte sa na búrlivé preteky až do cieľa. Aby ste sa posunuli vpred, máte na výber medzi cvalom a klusom! Pokiaľ sa rozhodnete klusať, použijete modré kocky. Budete sa pohybovať pomaly, ale váš kôň tak získa energiu. Pokiaľ sa rozhodnete cválať, použijete červené kocky. Budete sa síce pohybovať rýchlo vpred, ale vášho koňa to bude stáť energiu.

Cieľ hry: Dokončiť preteky ako prvý.

Príprava hry:

Položte hernú dosku doprostred stola. Zamiešajte všetky žetóny s energiou a položte ich obrázkom mrkvy nahor vedľa hernej dosky ako zásobu. Každý hráč si vezme 2 žetóny s energiou a položí ich pred seba, obrázkom mrkvy nahor (bez toho, aby sa poďíval na druhú stranu). Položte 4 kocky vedľa hernej dosky. Každý hráč si vyberie žetón s hlavou koňa a vezme si zodpovedajúcu hracu figúrku, ktorú postaví na štartovacie políčko v zvolenej farbe.



Priebeh hry:

V každom ťahu sa hráči rozhodujú, či chcú hrať s modrými kockami (pre klus), alebo s červenými kockami (pre cval). V oboch prípadoch sa hodí dvomi kockami zvolenej farby: jedna určuje pohyb, druhá efekty ťahu.

Začína najmladší hráč, potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Hráči si vyberú farbu kociek, ktoré chcú použiť, a hodia dvomi kockami tejto farby.

Efekty a pohyby určené kockami sa aplikujú v nasledujúcom poradí:

1. kocka pohybu
2. kocka efektu



- Na jednom políčku môže byť viac koní.
- Políčka s kalužou na pretekárskej dráhe neobsahujú žiadne symboly: kone ich ignorujú a pokračujú v pohybe vpred.
- Pokiaľ už nie sú v zásobe žiadne žetóny s energiou, vezmite odhodnené žetóny, otočte ich stranou s mrkvou nahor a zamiešajte ich, aby ste vytvorili novú zásobu.
- Vzácná situácia: pokiaľ už v zásobe nie sú žiadne žetóny a nie sú žiadne odhodnené žetóny, hráč, ktorý mal získať žetón (alebo žetóny) si nemôže žiadny vziať.

Modré kocky: pomaly a isto

Kocka pohybu určuje ďalšie políčko, na ktoré sa hráč musí posunúť.

Hráč sleduje pretekársku dráhu a presunie svojho koňa na ďalšie políčko, na ktorom je buď jazdecká topánka, víťazná stužka alebo jazdecká helma.



Kocka efektu určuje, koľko žetónov s energiou hráč získa.

Hráč si vezme 1, 2 alebo 3 žetóny energie zo zásoby a položí ich pred seba, stranou s mrkvou hore bez toho, aby sa díval na zadnú stranu.



Červené kocky: plnou parou vpřed



Kocka pohybu určuje další políčko, na které sa hráč musí posunout.



Hráč sleduje pretekársku dráhu a presunie svojho koňa na druhé políčko (preskočí prvý), na ktorom je buď jazdecká topánka, víťazná medaila alebo jazdecká helma.

Příklad:



Kocka efektu určuje, koľko žetónov energie hráč musí použiť, aby sa mohol posunúť vpred, alebo aby prekonal prekážku.



Hráč musí odhodiť 1 alebo 2 svoje žetóny energie do zásoby, aby sa mohol posunúť vpred.

Poznámka: Pokiaľ hráč nemá dostatok žetónov s energiou, nemôže sa v tomto ťahu posunúť vpred. Zostáva stáť na svojom políčku a ponechá si svoje žetóny energie.



Hráč musí vykonať skok cez prekážku, aby sa mohol posunúť vpred. Musí staviť určitý počet žetónov energie zo svojej zásoby (minimálne 1) a potom ich všetky otočiť.



Pokiaľ je na žetónoch vidieť jeden alebo viac cválajúcich koní, skok bol úspešný (figúrka zostáva na políčku, na ktoré sa dostala vďaka predchádzajúcemu hodu kockou pohybu). Hráč musí odhodiť všetky použité žetóny energie.



Pokiaľ sú na žetónoch vidieť iba spiace kone, skok sa nepodaril. Hráč musí odhodiť všetky svoje použité žetóny energie a vrátiť svoju figúrku **späť** na najbližšie políčko s kalužou.



Pokiaľ hráč nemá žiadne žetóny energie, ktoré by mohol staviť, jeho kôň sa nemôže posunúť vpred a zostáva na políčku.

Prázdna strana, žiadne obmedzenie. Váš kôň sa môže posunúť vpred.

Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry:

Hneď ako jeden z hráčov prekročil cieľovú čiaru, ostatní hráči dokončia kolo, aby mali všetci rovnaký počet ťahov. Hráč, ktorého kôň je najďalej na pretekárskej dráhe, vyhráva hru.

V prípade remízy víťazí hráč s najvyšším počtom žetónov energie.

Autori hry: Amaya Louis, Thierry Saeys a Erwan Morin.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové