

✦ DJECO Dostihové závody ✦

DJ00820

VĚK: 5 – 99 let

POČET HRÁČŮ: 2- 4

OBSAH HRY:

1 herní deska, 4 žetony koní, 30 žetonů mrkví, 4 figurky koní, 4 kostky



Pouštíte se do zběsilého závodu. Máte na výběr mezi klusem a cvalet, abyste se dostali do cíle! Pokud si vyberete klus, použijte modré kostky. Díky nim budete postupovat pomaleji, ale získáte více energie. Pokud se rozhodnete pro cval, použijte červené kostky. Budete postupovat rychleji, ale bude vás to stát více sil.



CÍL HRY:

Dokončit závod ve vedení.

PŘÍPRAVA HRY:

Položte desku doprostřed mezi hráče. Zamíchejte všechny žetony „energie“ a položte je obrázkem s mrkví nahoru vedle desky. Každý hráč si vezme 2 žetony „energie“, které si položí před sebe, obrázkem s mrkví nahoru (aniž by se díval na druhou stranu). Všechny 4 kostky položte vedle desky. Každý hráč si vybere žeton koně a odpovídající figurku, kterou umístí na startovní pole barvy dle svého výběru.



PRAVIDLA HRY:

V každém kole se hráči rozhodnou, jestli chtějí hrát s modrými kostkami (umožňující cval) nebo červenými kostkami (umožňující klus). V obou případech se hodí oběma kostkami vybrané barvy: jedna určí posun, druhá důsledek tahu.

Nejmladší hráč začíná, poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Vybere si barvu kostek, které chce použít a hodí jimi. Důsledek a posun, který padne na kostkách se provedou v následujícím pořadí:

1. Kostka pohybu
2. Kostka důsledku



- Více koní může být na stejném políčku.
- Políčko „vodní příkop“ na trase nemají žádné znaky: koně postupují, aniž by jim věnovali pozornost.
- Pokud již nejsou žádné žetony „energie“ v zásobě, použijí se vyhozené žetony, otočí se stranou s mrkví nahoru a zamíchají se, aby se z nich vytvořila nová zásoba.
- Výjimečný případ: Pokud nejsou žádné žetony v zásobě a nejsou ani žádné vyhozené žetony, hráč, který si má jeden vzít, si nevezme nic.

Modré kostky: Měřené tempo

Kostka „pohybu“ určuje následující políčko, na které se má hráč posunout. Hráč se posune na následující políčko ve směru závodu, na kterém je bota, medaile nebo helma.



Kostka „důsledku“ určuje počet žetonů „energie“, které hráč získává. Hráč si vezme 1, 2 nebo 3 žetony „energie“ ze zásoby a položí si je před sebe stranou s „mrkví“ nahoru, aniž by se podíval na druhou stranu.



Červené kostky: V plné rychlosti



Kostka „pohybu“ určuje následující políčko, na které se má hráč posunout.



Kostka „důsledku“ určuje počet žetonů „energie“, které jsou potřeba k pohybu v tomto kole nebo ukládá zkoušku parkurového skoku.





Hráč se posune na druhé políčko ve směru závodu, na kterém je bota, medaile nebo helma.



Hráč zahodí 1 nebo 2 žetony „energie“, aby se mohl posunout.

Pozn.: Pokud hráč nemá u sebe k dispozici dostatek žetonů „energie“, nemůže se posunout v tomto kole hry. Zůstane na svém políčku a nezahazuje žádný žeton „energie“.

Příklad:



Hráč musí provést parkurový skok, aby se mohl posunout. Musí vsadit alespoň 1 žeton energie ze své zásoby a poté je všechny otočí.



- Pokud je jeden nebo více znaků „cválající kůň“, skok byl úspěšný (figurka zůstává na políčku, které padlo na kostce „pohyb“ zahrané předem). Hráč zahodí všechny použité žetony „energie“.



- Pokud jsou na žetonech pouze znaky „spící kůň“, skok úspěšný nebyl. Hráč zahodí všechny použité žetony „energie“ a vrátí svou figurku na nejbližší políčko „vodní příkop“.





- Pokud hráč nemá žádné žetony „energie“, které by mohl vsadit, jeho kůň nemůže pokračovat a zůstává na políčku.

Prázdná strana, žádné omezení. Posuňte svého koně.

Poté je řada na dalším hráči.

KONEC HRY:

Jakmile jeden z hráčů překročí cílovou čáru, ostatní hráči dokončí kolo tak, aby každý odehrál stejný počet tahů. Hráč, jehož kůň je nejdál na trase, vyhrává hru. V případě remízy vyhrává hráč, který má víc žetonů „energie“ před sebou.

