

Kůň

5 – 99 LET



Kůň

Obsah



1x



4x



30x



4x



4x



Vydáváš se na zběsilé závody do cíle. Pokud se chceš pohnout vpřed, máš na výběr mezi cvaletm a klusem!
Pokud se rozhodneš pro klus, použij modré kostky. Pomalu tě posouvají vpřed, ale umožňují ti získat energii.
Pokud se rozhodneš cválat, použij červené kostky. Posunou tě rychle vpřed, ale budou tě stát energii.

Cíl hry: Dokončit závod na prvním místě.

Příprava na hru

Umístěte hrací desku do středu hráčů. Zamíchejte všechny žetony „energie“ a umístěte je mrkví vzhůru vedle hrací desky, abyste vytvořili zásobu. Každý hráč si vezme 2 žetony „energie“, kterou si položí před sebe mrkvovou stranou vzhůru (aniž by se podíval na druhou stranu).

Umístěte 4 kostky vedle hrací desky. Každý hráč si vybere dlaždici koně a příslušnou pěšákovou figurku a poté umístí pěšákovou figurku na startovací políčko své zvolené barvy.

Hra

V každém kole se hráči rozhodnou, zda chtějí hrát s modrými kostkami (klus) nebo červenými kostkami (cval).

V obou případech se hodí dvě kostky zvolené barvy:

Jeden označuje pohyb, druhý účinky otáčení.

Nejmladší hráč začíná, poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Vybere si barvu kostky, kterou chce použít, a hodí dvěma odpovídajícími kostkami.

Účinky a pohyby naznačené kostkami se aplikují v následujícím pořadí:

- 1/ kostka pohybu
- 2/ kostka důsledku



- Několik koní může obsadit tentýž prostor.
- Políčka „vodního bazénu“ na trati nemají žádné symboly: koně postupují tak, že je ignorují.
- Když v rezervě již nejsou žádné žetony „energie“, odhozené žetony se vezmou a otočí lícem nahoru stranou „mrkev“.
- a smícháme je, abychom doplnili rezervu.
- Vzácný případ: Pokud v rezervě již nejsou žetony a žádné nebyly odhozeny, hráč, který měl žetony získat, zůstává bez nich.

Modré kostky: Odměřené tempo

Kostka pohybu

označuje další políčko na kterým se musí hráč pohnout.

Hráč se přesune na další políčko ve směru hřiště a nese u sebe kozačku, kokardu nebo bombu.



Kostka důsledku

označuje počet žetonů „energie“ vydávané hráčem.

Hráč si vezme 1, 2 nebo 3 žetony „energie“ ze zásoby a položí je před sebe viditelnou stranou s „mrkví“, aniž by se podíval na druhou stranu.



Červené kostky: Plnou párou vpřed



Kostka pohybu

označuje další políčko na kterém musí hráč pohnout se.



Hráč se v botě přesune na druhé políčko ve směru hřiště.



Kostka „efektu“ označuje počet žetonů „energie“ potřebné k tomu, aby hráč v tomto kole postoupil, nebo uložil výzvu k přeskakování překážek.



Prázdná tvář, žádná omezení.



Hráč odhodí 1 nebo 2 své žetony „energie“ v záloze, aby se mohl pohnout dál.



Hráč musí přeskočit překážku, aby postoupil. Bude muset vsadit určitý počet žetonů „energie“ ze své rezervy, minimálně 1, a pak je všechny otočit.



Je-li viditelný jeden nebo více symbolů „cválajícího koně“

· skok je úspěšný (pěšák zůstává na políčku získaném díky dříve zahrané kostce „pohyb“).

Hráč odhodí všechny použité žetony „energie“.



Pokud jsou viditelné pouze symboly „spícího koně“, skok je neúspěšný. Hráč odhodí všechny žetony „energie“ a přesune pěšce zpět na nejbližší políčko s „vodním bazénem“ plochu, vrátí se na startovací políčko. · pokud kůň ještě nepřekročil žádnou vodní

příklad:



Tah pak přechází na dalšího hráče.

Konec hry

Jakmile hráč překročí cílovou čáru, ostatní hráči dokončí aktuální kolo tak, aby všichni odehráli stejný počet kol. Hru vyhrává hráč, jehož kůň je na dostihové dráze nejdál.

V případě remízy vyhrává hru hráč s největším počtem žetonů „energie“ před sebou. Pokud remíza přetrvává, hráči si vítězství dělí.

Hra od Amayi Louis, Thierryho Saeya a Erwana Morina.



DJ00820



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paříž - Francie

www.djeco.com