

DJ00820 Dostihy

Věk: od 5 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15 min.

Obsah hry: 1 herní deska, 4 žetony koně, 30 žetonů s energií, 4 figurky koně, 4 kostky.

Připravte se na zběsilý závod až do cíle. Abyste se posunuli vpřed, máte na výběr mezi cvałem a klusem! Pokud se rozhodnete klusat, použijte modré kostky. Budete se pohybovat pomalu, ale váš kůň tak získá energii. Pokud se rozhodnete cválat, použijte červené kostky. Budete se sice pohybovat rychle vpřed, ale vašeho koně to bude stát energii.

Cíl hry: Dokončit závod jako první.

Příprava hry:

Položte herní desku doprostřed stolu. Zamíchejte všechny žetony s energií a položte je obrázkem mrkve nahoru vedle herní desky jako zásobu. Každý hráč si vezme 2 žetony s energií a položí je před sebe, obrázkem mrkve nahoru (aniž by se podíval na druhou stranu). Položte 4 kostky vedle herní desky. Každý hráč si vybere žeton s hlavou koně a vezme si odpovídající hrací figurku, kterou postaví na startovní políčko ve zvolené barvě.



Průběh hry:

V každém tahu se hráči rozhodují, zda chtějí hrát s modrými kostkami (pro klus), nebo s červenými kostkami (pro cvál). V obou případech se hodí dvěma kostkami zvolené barvy: jedna určuje pohyb, druhá efekty tahu.

Začíná nejmladší hráč, poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Hráči si vyberou barvu kostek, které chtějí použít, a hodí dvěma kostkami této barvy.

Efekty a pohyby určené kostkami se aplikují v následujícím pořadí:

1. kostka pohybu
2. kostka efektu



- Na jednom políčku může být více koní.
- Políčka s kaluží na závodní dráze neobsahují žádné symboly: koně je ignorují a pokračují v pohybu vpřed.
- Pokud již nejsou v zásobě žádné žetony s energií, vezměte odhozené žetony, otočte je stranou s mrkví nahoru a zamíchejte je, abyste vytvořili novou zásobu.
- Vzácná situace: pokud již v zásobě nejsou žádné žetony a nejsou žádné odhozené žetony, hráč, který měl získat žeton (nebo žetony) si nemůže žádný vzít.

Modré kostky: pomalu a jistě

Kostka pohybu určuje další políčko, na které se hráč musí posunout. Hráč sleduje závodní dráhu a přesune svého koně na další políčko, na kterém je buď jezdecká bota, vítězná stužka nebo jezdecká helma.



Kostka efektu určuje, kolik žetonů s energií hráč získá.

Hráč si vezme 1, 2 nebo 3 žetony energie ze zásoby a položí je před sebe, stranou s mrkví nahoru, aniž by se díval na zadní stranu.



Červené kostky: plnou parou vpřed



Kostka pohybu určuje další políčko, na které se hráč musí posunout.



Hráč sleduje závodní dráhu a přesune svého koně na druhé políčko (přeskočí první), na kterém je buď jezdecká bota, vítězná medaile nebo jezdecká helma.

Příklad:



Kostka efektu určuje, kolik žetonů energie hráč musí použít, aby se mohl posunout vpřed, nebo aby překonal překážku.

Hráč musí odhodit 1 nebo 2 své žetony energie do zásoby, aby se mohl posunout vpřed.

Poznámka: Pokud hráč nemá dostatek žetonů s energií, nemůže se v tomto tahu posunout vpřed. Zůstává stát na svém políčku a ponechá si své žetony energie.



Hráč musí provést skok přes překážku, aby se mohl posunout vpřed. Musí vsadit určitý počet žetonů energie ze své zásoby (minimálně 1) a poté je všechny otočit.



Pokud je na žetonech vidět jeden nebo více cválajících koní, skok byl úspěšný (figurka zůstává na políčku, na který se dostala díky předchozímu hodu kostkou pohybu). Hráč musí odhodit všechny použité žetony energie.



Pokud jsou na žetonech vidět pouze spící koně, skok se nepodařil. Hráč musí odhodit všechny své použité žetony energie a vrátit svou figurku **zpět** na nejbližší políčko s kaluží.



Pokud hráč nemá žádné žetony energie, které by mohl vsadit, jeho kůň se nemůže posunout vpřed a zůstává na políčku.

Prázdná strana, žádné omezení. Váš kůň se může posunout vpřed.



Poté je na řadě další hráč.

Konec hry:

Jakmile jeden z hráčů překročil cílovou čáru, ostatní hráči dokončí kolo, aby měli všichni stejný počet tahů. Hráč, jehož kůň je nejdále na závodní dráze, vyhrává hru.

V případě remízy vítězí hráč s nejvyšším počtem žetonů energie.