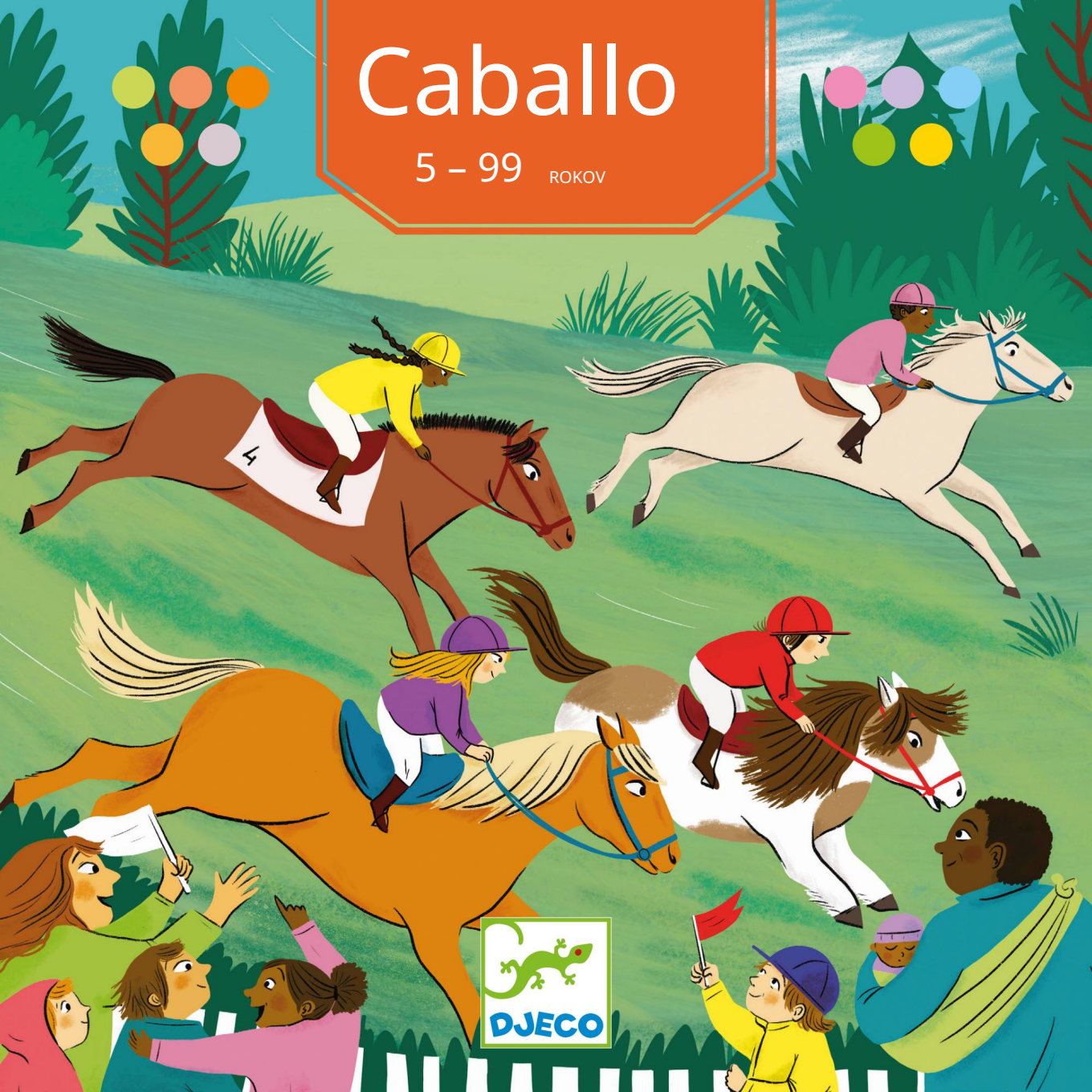


Caballo

5 – 99 ROKOV



Caballo

Obsah



1x



4x



30x



4x



4x



Vydávaš sa na zbesilé preteky do cieľa. Ak sa chceš pohnúť vpred, máš na výber medzi cvalom a klusom! Ak sa rozhodneš pre klus, použi modré kocky. Pomaly ťa posúvajú vpred, ale umožňujú ti získať energiu. Ak sa rozhodneš cváľať, použi červené kocky. Posunú ťa rýchlo vpred, ale budú ťa stáť energiu.

Cieľ hry: Dokončiť preteky na prvom mieste.

Príprava na hru

Umiestnite hraciu dosku do stredu hráčov. Zamiešajte všetky žetóny „energie“ a umiestnite ich mrkvou nahor vedľa hracej dosky, aby ste vytvorili zásobu. Každý hráč si vezme 2 žetóny „energie“, ktorú si položí pred seba mrkvovou stranou nahor (bez toho, aby sa pozrel na druhú stranu). Umiestnite 4 kocky vedľa hracej dosky. Každý hráč si vyberie dlaždicu koňa a príslušnú pešákovú figúrku a potom umiestni pešákovú figúrku na štartovacie políčko svojej zvolenej farby.

Hra

V každom kole sa hráči rozhodnú, či chcú hrať s modrými kockami (klus) alebo červenými kockami (cval).

V oboch prípadoch sa hodia dve kocky zvolenej farby: Jeden označuje pohyb, druhý účinky otáčania.

Najmladší hráč začína, potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Vyberie si farbu kocky, ktorú chce použiť, a hodí dvoma zodpovedajúcimi kockami.

Účinky a pohyby naznačené kockami sa aplikujú v nasledujúcom poradí:

- 1/ kocka pohybu
- 2/ kocka dôsledku



- Niekoľko koní môže obsadiť ten istý priestor.
- Políčka „vodného bazéna“ na trati nemajú žiadne symboly: kone postupujú tak, že ich ignorujú.
- Keď v rezerve už nie sú žiadne žetóny „energie“, odhodené žetóny sa vezmú a otočia lícom nahor stranou „mrkva“.
- a zmiešame ich, aby sme doplnili rezervu.
- Zriedkavý prípad: Ak v rezerve už nie sú žetóny a žiadne neboli odhodené, hráč, ktorý mal žetóny získať, zostáva bez nich.

Modré kocky: Odmerané tempo

Kocka pohybu označuje ďalšie políčko na ktorým sa musí hráč pohnúť.

Hráč sa presunie na ďalšie políčko v smere ihriska a nesie pri sebe čižmu, kokardu alebo bombu.



Kocka dôsledku označuje počet žetónov „energie“ zarobené hráčom.

Hráč si vezme 1, 2 alebo 3 žetóny „energie“ zo zásoby a položí ich pred seba viditeľnou stranou s „mrkvou“, bez toho, aby sa pozrel na druhú stranu.



Červené kocky: Plnou parou vpred



Kocka pohybu označuje ďalšie políčko na ktorom musí hráč pohnúť sa.



Hráč sa v topánke presunie na druhé políčko v smere ihriska.



Kocka „efektu“ označuje počet žetónov „energie“. potrebné na to, aby hráč v tomto kole postúpil, alebo uloží výzvu na preskakovanie prekážok.



Prázdna tvár, žiadne obmedzenia.



Hráč odhodí 1 alebo 2 svoje žetóny „energie“. v zálohe, aby sa mohol pohnúť ďalej.



Hráč musí preskočiť prekážku, aby postúpil. Bude musieť staviť určitý počet žetónov „energie“ zo svojej rezervy, minimálne 1, a potom ich všetky otočiť.



Ak je viditeľný jeden alebo viac symbolov „cválajúceho koňa“, skok je úspešný (pešiak zostáva na políčku získanom vďaka predtým zahranej kocke „pohyb“). Hráč odhodí všetky použité žetóny „energie“.



Ak sú viditeľné iba symboly „spiacceho koňa“, skok je neúspešný. Hráč odhodí všetky žetóny „energie“ a presunie pešiaka späť na najbližšie políčko s „vodným bazénom“. ak kôň ešte neprekročil žiadnu vodnú plochu, vráti sa na štartovacie políčko.

Poznámka: Ak hráč nemá požadovaný počet žetónov „Energie“ – buď na zaplatenie ceny pohybu (-1 alebo -2 žetóny), alebo na vykonanie preskoku prekážky (minimálne 1 žetón) – pohyb jeho koňa sa zruší. Kôň sa potom otočí a vráti na miesto, z ktorého začal.

příklad:



Ťah potom prechádza na ďalšieho hráča.

Koniec hry

Hneď ako hráč prekročí cieľovú čiaru, ostatní hráči dokončia aktuálne kolo tak, aby všetci odohrali rovnaký počet kôl. Hru vyháva hráč, ktorého kôň je na dostihovej dráhe najďalej.

V prípade remízy vyháva hru hráč s najväčším počtom žetónov „energie“ pred sebou. Ak remíza pretrváva, hráči si víťazstvo delia.

Hra od Amayi Louis, Thierryho Saeya a Erwana Morína.

DJ00820



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paríž - Francúzsko
www.djeco.com