

Húsky a Človeče nehnevaj sa



Húsky a Človeče nehnevaj sa

OBSAH:



2x



Húsky a Človeče nehnevaj sa

Kone

• Cieľ:

Buďte prvý, kto dostane oba svoje kone do stredu hracej plochy.

• Pravidlá:

Hráči umiestňujú svoje kone do stajní podľa ich farby. Počnúc najmladším hráčom sa hráči striedajú v hádzaní kockou. Aby každý hráč urobil prvý ťah a vyviedol jedného koňa zo stajne (umiestnením pešiaka na prvé políčko), musí hodiť šestkou. Keď je kôň na štartovacom políčku, hráč posunie pešiaka o počet políčok zodpovedajúci číslu hodenému na kocke. Hráč, ktorý hodí šestku, môže hodiť ďalším hodom. V jednom hode sa môže pohnúť iba jeden kôň.

• Špeciálne pravidlá:

- Jazdec nemôže preskočiť inú figúrku. Musí sa zastaviť na políčku bezprostredne za ňou.
- Jazdec môže zaujať miesto iného pešiaka, ak jeho posledné pole padne presne na to isté pole ako druhý jazdec. Pešiak, ktorý predtým obsadil toto pole, sa musí vrátiť do stajne a začať preteky odznova.

Kone musia dosiahnuť posledné políčko (políčko s podkovou vo farbe koňa), aby dokončili kolo. Ak hráč hodí vyššie číslo, ako je číslo potrebné na dosiahnutie posledného políčka, kôň dosiahne podkovu a potom sa posunie späť o zostávajúci počet políčok.

Keď kôň dosiahne cieľovú čiaru, hráč musí najprv hodiť 1, aby umiestnil pešiaka na políčko 1, potom 2, aby ho posunul na políčko 2, a 3, aby posunul koňa na políčko 3. Nakoniec musí hráč hodiť šestkou, aby dokončil preteky.



Husi

• Cieľ:

Buďte prvý, kto sa dostane na námestie s číslom 30.

• Pravidlá:

Hráči sa striedajú v hádzaní kockami a posúvajú svoje figúrky o počet hodených bodiek. Pešiak je „zajatý“, keď pešiak iného hráča ukončí svoj ťah na políčku, ktoré okupuje. „Zajatý“ pešiak sa potom presunie späť na políčko, z ktorého pešiak zajatého hráča začal svoj ťah.

Hráč, ktorému pri prvom hode padne 6, sa môže presunúť priamo na políčko 11.

• Špeciálne polia

- Husi na políčkach 6, 12, 18 a 24: zopakujte ťah o rovnaký počet políčok
- Pole 9 (žaba): posuňte pešiaka na ďalšie pole pomocou žaby (13)
- Pole 16 (slimák): musíte opustiť rad
- Pole 26 (sova): návrat do poľa 22

Dôležité: Ak hráč hodí číslo vyššie ako číslo potrebné na dosiahnutie posledného políčka, po dosiahnutí cieľovej čiar sa musí dáma posunúť o zostávajúci počet políčok späť.



Húsky a Človeče nehnevaj sa

POZOR. Malé časti.

DJ05226



3, rue des Grands-Augustins 75006 - Paríž - Francúzsko

www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku