

✦ DJECO Závod oveček ✦

DJ00835

VĚK: 6 - 99 let

POČET HRÁČŮ: 2

OBSAH HRY:

1 herní deska, 2 kostky, 6 žetonů s bílou ovečkou, 6 žetonů s černou ovečkou



CÍL HRY:

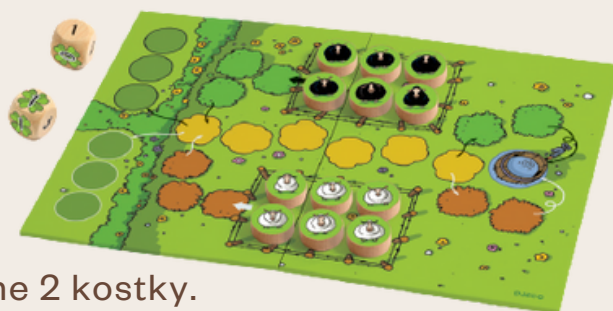
Doved své tři ovečky jako první na rozkvetlou louku.

PŘÍPRAVA HRY:

Polož herní desku doprostřed stolu.

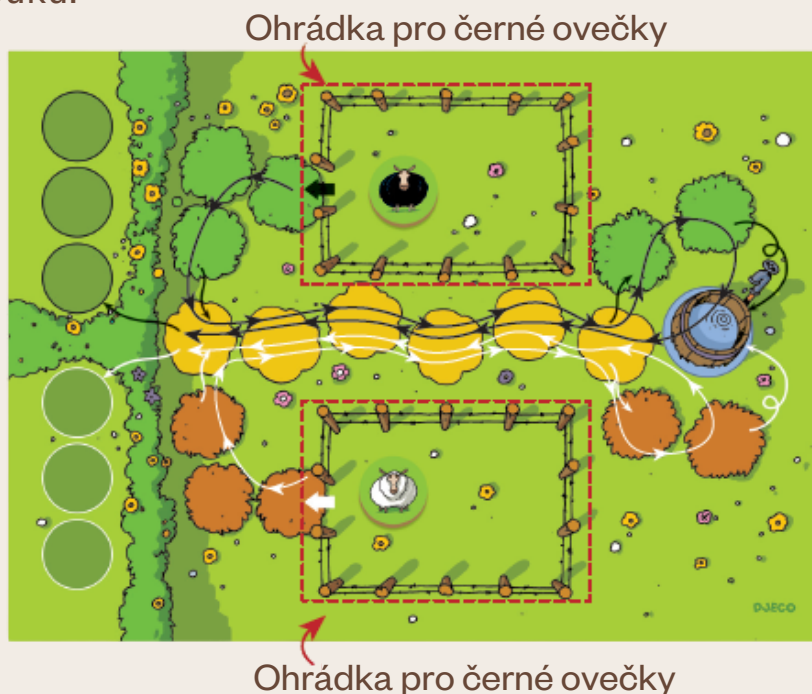
Každý hráč si zvolí barvu svých oveček, vezme si 6 odpovídajících žetonů a položí je lícem nahoru do své ohrádky.

Určí se začínající hráč, který si vezme 2 kostky.



POPIS HERNÍ DESKY:

Ovečky musí vyjít ze své ohrádky, dojít k napajedlu a poté dojít na rozkvetlou louku.



Políčka se zelenými keři používají pouze černé ovečky.



Políčka s hnědými keři používají pouze bílé ovečky.



Políčka se žlutými keři používají bílé i černé ovečky.



Políčko s napajedlem používají ovečky bílé i černé!



Otočte svou ovečku na druhou stranu (aby byla vidět její záda).



CESTA OVEČEK:

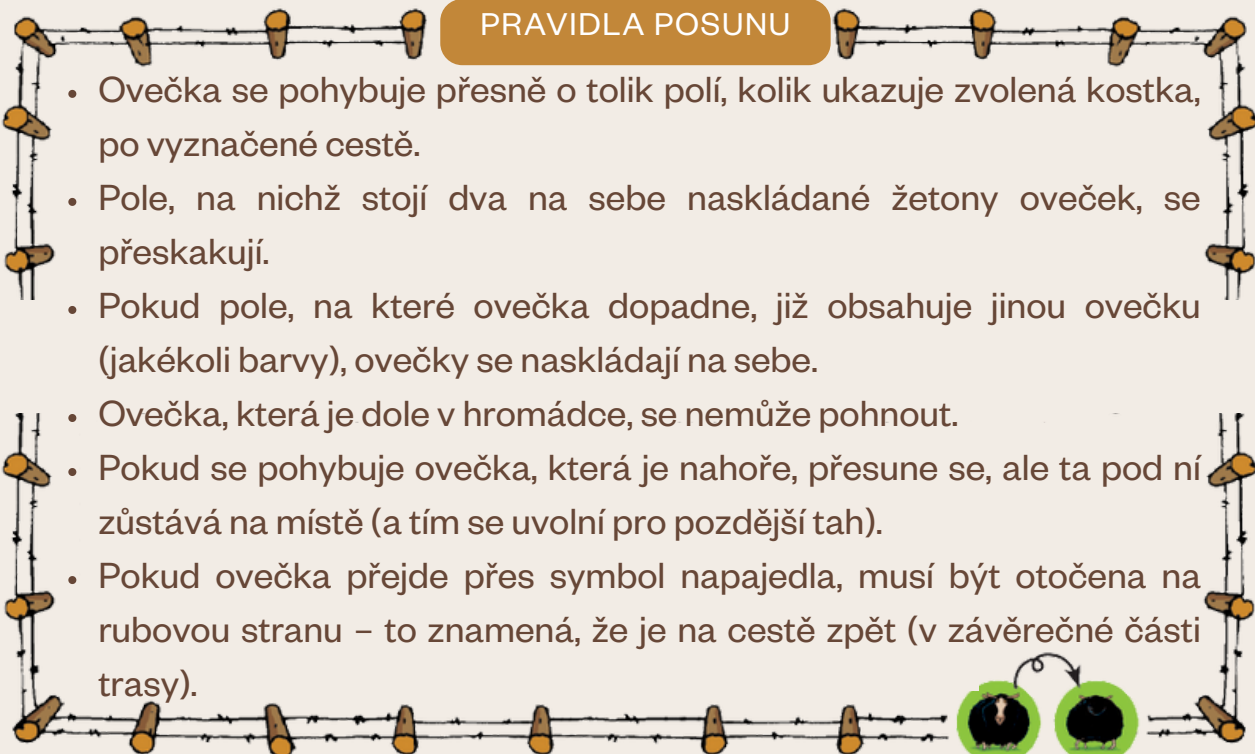
Jděte až k napajedlu přes tři políčko keřů v barvě odpovídající vašim ovečkám, poté přes 6 políček se žlutými keři a nakonec přes 2 políčka opět v barvě odpovídající vašim ovečkám až k napajedlu.

Když ovečka dojde na políčko s napajedlem, otočí se (aby byla vidět její záda) a vydá se na zpáteční cestu k rozkvetlé louce: 6 políček se žlutými keři a na prostor louky.

PRAVIDLA HRÝ:

Hráči se střídají po tazích. Ve svém tahu hrající hráč hodí 2 kostkami:

1. MUSÍ posunout jednu ze svých oveček o takový počet políček, kolik padlo na jedné z kostek.
2. MUSÍ posunout jednu ze svých oveček (může být i stejná) o tolik políček, kolik padlo na druhé kostce.

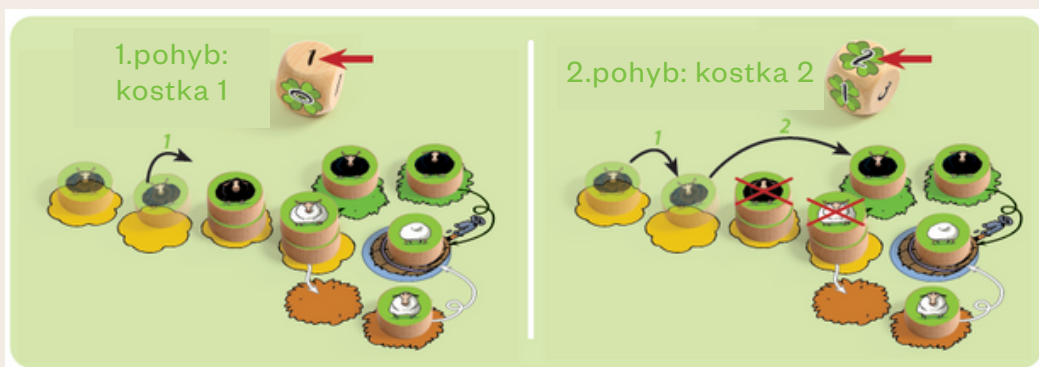


PRAVIDLA POSUNU

- Ovečka se pohybuje přesně o tolik polí, kolik ukazuje zvolená kostka, po vyznačené cestě.
- Pole, na nichž stojí dva na sebe naskládané žetony oveček, se přeskakují.
- Pokud pole, na které ovečka dopadne, již obsahuje jinou ovečku (jakékoli barvy), ovečky se naskládají na sebe.
- Ovečka, která je dole v hromádce, se nemůže pohnout.
- Pokud se pohybuje ovečka, která je nahoře, přesune se, ale ta pod ní zůstává na místě (a tím se uvolní pro pozdější tah).
- Pokud ovečka přejde přes symbol napajedla, musí být otočena na rubovou stranu – to znamená, že je na cestě zpět (v závěrečné části trasy).



Příklad tahu hráče, který se rozhodl využít kostky odděleně:



Zdvojnásobte své úsilí!

Pokud obě kostky ukazují stejnou hodnotu, aktivní hráč může ještě před provedením běžných tahů posunout libovolnou svoji ovečku o 1 pole navíc.

Příklad:

Jonathan hodí dvě dvojky. Než zahraje, může libovolnou ovečku posunout o jedno pole dopředu (bonusový pohyb). Poté použije oba hody (dva posuny po 2 polích) na jednu nebo dvě své ovečky.

Jak odblokovat svou ovečku?



Existují dva způsoby, jak ji uvolnit svou zablokovanou ovečku:

1. Majitel horní ovečky ji posune (čímž spodní uvolní).
2. Majitel spodní ovečky hodí dva symboly jetelů, tehdy může před svým tahem vyměnit pozici dvou naskládaných oveček.

Příklad:

Hráč s černými ovečkami hodil dvě jetele. Rozhodne se vyměnit pozice dvou naskládaných oveček, aby se ta jeho dostala zpět nahoru a mohla se znovu pohybovat.



Dosažení cíle:

Jakmile ovečka dosáhne kvetoucí louky, je vyřazena ze hry. Zbylé pohyby na kostce, které nebyly využity, propadají.

KONEC HRY:

Hra končí okamžitě, jakmile jeden hráč dovede tři své ovečky na kvetoucí louku. Tento hráč vítězí.

Příklad konce hry:

Hráč s bílými ovečkami využije kostku, na které padlo 3. Jeho otočená (rubová) ovečka se pohne o 2 pole na louku (třetí krok propadá). Tím dorazila třetí bílá ovečka na louku, hráč okamžitě vyhrává hru.

