



NALOŽ TATRU



PRAVIDLA/PRAVIDLÁ





CS

Vyber si svoji Tatrovku, nalož ji a dovez materiál na stavbu! Ten, kdo chytře poskládá cihly, dřevo a kamení na korbu a zvolí nejkratší cestu od nakládky ke stavbě, stane se legendou mezi legendami – nejlepším řidičem Tatrovky a vítězem hry!

Hra obsahuje: 24 dílů herního plánu, 58 žetonů (12 zakázek, 30 surovin, 16 kanystrů), 4 kartonové figurky, 4 plastové stojánky, 1 bodovou hrací kostku

CÍL HRY

Získat co nejvíce vítězných bodů splněním zakázek.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte všechny díly silnice a žetony z kartonových tabulek. Vyjměte kartonové Tatrovky a zasuňte je do plastových stojánků.

Jednotlivé díly silnice položte v libovolném pořadí tak, aby vytvořily uzavřený okruh a za-fixujte je spojkami. Hráči si sami mohou zvolit velikost okruhu.

Žetony surovin vyskládejte poblíž rohových dílů, které obrázkem odpovídají jednotlivým surovinám (dřevo k pile, kameny k lomu, cihly k cihelně), žetony kanystrů k políčku garáží (startovní rohový díl s kanystrem).

Žetony zakázek rozmístěte na herní plán na políčka se siluetami domečků tak, aby na žetonech byly vidět barevné obrázky s domečký (hvězdami dolů). Rozmístění žetonů zakázek je libovolné.

Každý hráč si vybere svoji figurku a položí ji na startovní políčko (rohový díl s barevnými garážemi a kanystrem).

Při první hře je nejlepší poskládat dílky tak, jak to vidíte tady na obrázku. Až si hru párkrát vyzkoušíte a zjistíte, jak celá funguje, můžete si dílky skládat úplně jak chcete.



PRŮBĚH HRY

Začíná hráč, který naposledy jedl rohlík nebo ten nejmladší. Vezme kostku, hodí a svoji figurku posune o maximálně tolik polí, kolik bodů mu padlo na kostce. Pokud chce po cestě zastavit na speciálním políčku, nemusí vyčerpat celý hod. Pohybovat se může libovolně po vyznačených cestách, může zatáčet na křižovatkách a projíždět tunelem (vysvětlení dále). Políčka jsou na herním plánu kulatá, rovné silnice mezi nimi nejsou políčka. Pokud skončí hráč svůj pohyb na speciálním políčku, může udělat následující akce:

Nakládka materiálů – červené políčko s cihlami (cihelna), modré políčko s kameny (lom), hnědé políčko se dřevem (pila). Pokud hráč skončí svůj pohyb na těchto polích, smí si vzít ze společné zásoby jeden až tři žetony surovin, které jsou v daném místě k dispozici. U sebe smí mít v jednu chvíli celkem maximálně tři žetony surovin.

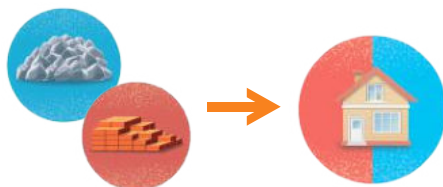
**Proč tak složitě?
Přeci by stačilo napsat,
že v lomu si naloží kámen
a na pile dřevo, ne?**

**Nestačilo.
Může se totiž stát, že na
pile bude k dostání i pár
cihel nebo kamenů.**

(může převážet jen tři suroviny najednou). Tak vyloží dřevo (jeden až tři žetony) a naloží místo toho kameny tak, aby vezl maximálně tři suroviny. Žetony surovin, které vyložil, zůstávají na místě. Během hry se tak může stát, že na jednom místě nakládky budete moci naložit více druhů surovin najednou.

Čerpací stanice – zelené políčko s kanystrem. Pokud hráč skončí svůj pohyb na tomto poli, smí si vzít ze společné zásoby jeden žeton kanystru. U sebe smí mít v jednu chvíli maximálně 4 žetony kanystru.

Splnění zakázky – Nejdůležitější věcí, kterou ve hře musíte dělat, je přivést správný materiál na správnou stavbu. Jen tak můžete pomýšlet na vítězství! Pokud hráč skončí svůj pohyb na políčku, kde leží žeton zakázky a má naložené žetony příslušných surovin, může zakázku splnit. Žetony surovin vrátí na původní místa herního plánu (dřevo na pilu, kámen do lomu, cihly do cihelny), vezme si žeton zakázky k sobě a otočí ho. Na druhé straně jsou hvězdy, které symbolizují vítězné body. Žetony zakázek se na herní plán nedoplňují.



**Když splníte zakázku na stavbě,
kde potřebují dva druhy surovin, získáte
jeden vítězný bod. Pokud ale splníte
zakázku na stavbě, kde potřebují všechny
tři druhy surovin, získáte body dva!
Ono je to totiž mnohem těžší, víte?**

Při nakládání surovin totiž může hráč zároveň svůj náklad vyložit. Jak to funguje? Zkusme příklad: Otík se svojí modrou Tatrovkou naložil na pile tři žetony dřeva a dojel s nimi do lomu. Chtěl by naložit i kámen, ale má plnou korbu



PRAVIDLA PRO POHYB

Pokud hráč nechce posunout svou figurku o plný počet bodů, který mu padl na kostce, nemusí. Vždy však musí postoupit alespoň o jedno políčko. Zbývající body nemůže v budoucnu využít.



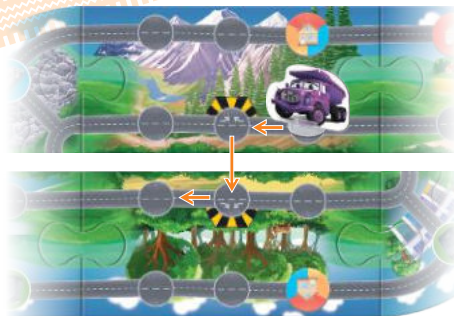
Proč by to dělal?
Chce přeci uhánět
co nejrychleji k cíli, ne?

No právě proto, aby k cíli dojel.
Když bude stát třeba dvě políčka
od zakázky, na kterou veze suroviny
a padne mu pětka, může klidně postoupit
jen o dvě pole a zakázku splnit.



Pokud hráči padne šestka, nehází znovu. Na jednom políčku může stát více figurek. Hráči se v tazích střídají ve směru hodinových ručiček.

Tunel – na herním plánu jsou dvě políčka vjezdu do tunelu (ohraničená černožlutě). Tato políčka může hráč využít k průjezdu na druhou stranu herního plánu a výrazně si tak zkrátit cestu.



Příklad: Fína s fialovou figurkou je na tahu a hodí trojku. Může pokračovat po silnici rovně, ale může také projet tunelem na druhý dílek s tunelem. Obě políčka s tunelem se počítají při pohybu jako všechna ostatní políčka.

Palivo – kanystry s naftou. Pokud má hráč žeton kanystru, může ho okamžitě po svém tahu zahrát (vrátí ho do společné zásoby) a zahrát další tah (znovu hodí, posune figurku a může provést akci, pokud dorazil na speciální pole). Toto může opakovat i víckrát, pokud má více žetonů kanystru.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů splní poslední dostupnou zakázku. Vítězem se stává hráč, který má nejvíce bodů (hvězdiček na žetonech zakázek). V případě rovnosti bodů je vítězství sdílené.

Přejeme hodně štěstí a radosti ze hry.

**SK**

Vyber si svoju Tatrovku, nalož ju a dovez materiál na stavbu! Ten, kto šikovne poukladá tehly, drevo a kamene na korbu a zvolí najkratšiu cestu od nakládky ku stavbe, stane sa legendou medzi legendami – najlepším šoférom Tatrovky a víťazom.

Hra obsahuje: 24 dielov hracieho plánu, 58 žetónov (12 zákaziek, 30 surovín, 16 kanistrov), 4 kartónové figúrky, 4 plastové stojany, 1 bodovú hraciu kocku

CIEĽ HRY

Získať čo najviac víťazných bodov splnením zákaziek.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky diely cesty a žetóny z kartónových tabuliek. Vyberte kartónové Tatrovky a zasuňte ich do plastových stojanov. Jednotlivé diely cesty položte v ľubovoľnom poradí tak, aby vytvorili uzavretý okruh a zafixujte ich spojkami. Hráči si môžu sami zvoliť veľkosť okruhu.

Žetóny surovín poukladajte v blízkosti rohových dielov, ktoré obrázkom zodpovedajú jednotlivým surovinám (drevo k pile, kamene k lomu, tehly k tehelni), žetóny kanistrov k políčku garáží (štartovný rohový diel s kanistrom).

Žetóny zákaziek rozmiestnite na hrací plán na políčka so siluetami domčekov tak, aby na žetónoch boli vidieť farebné obrázky s domčekmi (hviezdami nadol). Rozmiestnenie žetónov zákaziek je ľubovoľné. Každý hráč si vyberie svoju figúrku a položí ju na štartovné políčko (rohový diel s farebnými garážami a kanistrom).

Pri prvej hre je najlepšie poukladáť dieliky tak, ako to vidíte tu na obrázku. Keď si hru párkrát vyskúšate a zistíte, ako celá funguje, môžete si dieliky ukladať ako len chcete.



PRIEBEH HRY

Začína hráč, ktorý naposledy jedol rožok, alebo ten najmladší. Vezme kocku, hodí a svoju figúrku posunie o maximálne toľko polí, koľko bodov mu padlo na kocke. Pokiaľ chce po ceste zastaviť na špeciálnom poličku, nemusí vyčerpať celý hod. Pohybovať sa môže ľubovoľne po vyznačených cestách, môže zatáčať na križovatkách a prechádzať tunelom (vysvetlenie ďalej). Polička sú na hracom pláne guľaté, rovné cesty medzi nimi nie sú polička. Pokiaľ skončí hráč svoj ťah na špeciálnom poličku, môže urobiť nasledujúce akcie:

Nakládka materiálu – červené poličko s tehliami (tehelňa), modré poličko s kameňmi (lom), hnedé poličko s drevom (píla). Pokiaľ hráč skončí svoj pohyb na týchto poličkách, smie si vziať zo spoločnej zásoby jeden až tri žetóny surovín, ktoré sú na danom mieste k dispozícii. Pri sebe smie mať v jednu chvíľu maximálne 3 žetóny surovín.

Prečo tak zložito?
Predsa by stačilo napísať,
že v lome si naloží kameň
a na píle drevo, nie?



**Nestačilo. Môže sa totiž stať,
že na píle bude k dispozícii
aj pár tehál alebo kameňov.**

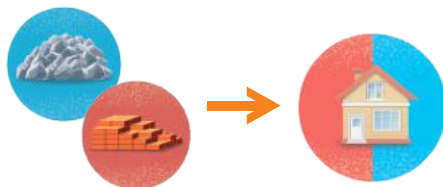


Pri nakladaní surovín totiž môže hráč zároveň svoj náklad vyložiť. Ako to funguje? *Skúsme príklad: Otík so svojou modrou Tatrovkou naložil na píle tri žetóny dreva a prišiel s nimi do lomu. Chcel*

by naložiť aj kameň, ale má plnú korbu (môže prevážať len tri suroviny naraz. Tak vyloží drevo (jeden až tri žetóny) a naloží namiesto toho kamene tak, aby viezol maximálne tri suroviny. Žetóny surovín, ktoré vyložil, ostávajú na mieste. Počas hry sa tak môže stať, že na jednom mieste nakládky budete môcť naložiť viac druhov surovín naraz.

Čerpacia stanica – zelené poličko s kanistrom. Pokiaľ hráč skončí svoj pohyb na tomto poli, smie si vziať zo spoločnej zásoby jeden žetón kanistra. Pri sebe smie mať v jednu chvíľu maximálne 4 žetóny kanistrov.

Splnenie zákazky – Najdôležitejšou vecou, ktorú v hre musíte urobiť, je priviezť správny materiál na správnu stavbu. Len tak môžete pomýšľať na víťazstvo! Pokiaľ hráč skončí svoj pohyb na poličku, kde leží žetón zákazky a má naložené žetóny príslušných surovín, môže zákazku splniť. Žetóny surovín vráti na pôvodné miesta hracieho plánu (drevo na pílu, kameň do lomu, tehly do tehelne), vezme si žetón zákazky k sebe a otočí ho. Na druhej strane sú hviezdy, ktoré symbolizujú víťazné body. Žetóny zákaziek sa na hrací plán nedopĺňajú.



**Keď splníte zákazku na stavbe,
kde potrebujú dva druhy surovín,
získate jeden víťazný bod. Pokiaľ ale splníte
zákazku na stavbe, kde potrebujú
všetky tri druhy, získate body dva!
Ono je to totiž oveľa ťažšie, viete?**



PRAVIDLÁ PRE POHYB

Pokiaľ hráč nechce posunúť svoju figúrku o plný počet bodov, ktorý mu padol na kocke, nemusí. Vždy však musí postúpiť aspoň o jedno políčko. Zvyšné body nemôže v budúcnosti využiť.



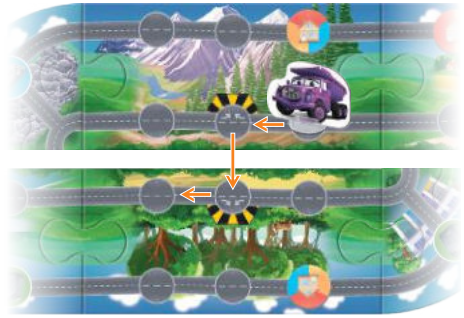
Prečo by to robil?
Chce sa predsa čo najviac
ponáhľať do cieľa, nie?

No práve preto, aby došiel do cieľa!
Keď bude stáť napríklad dve políčka od zákazky,
na ktorú vezie suroviny a padne mu päťka,
môže kludne postúpiť len o dve políčka
a zákazku splniť.



Pokiaľ hráčovi padne šestka, nehádza znova. Na jednom políčku smie stáť viac figúrok. Hráči sa pri ťahoch striedajú v smere hodinových ručičiek.

Tunel – Na hracom pláne sú dve políčka vjazdu do tunelu (ohraničené čierno-žltou). Tieto políčka môže hráč využiť k prejazdu na druhú stranu hracieho plánu a výrazne si tak skrátiť cestu.



Príklad: Fina s fialovou figúrkou je na ťahu a hodí trojku. Môže pokračovať po ceste rovno, ale môže tiež prejsť cez tunel na druhý dielik s tunelom. Obe políčka s tunelom sa počítajú pri pohybe ako všetky ostatné políčka.

Palivo – kanistre s naftou. Pokiaľ má hráč žetón kanistra, môže ho okamžite po svojom ťahu zahrať (vráti ho do spoločnej zásoby) a zahrať ďalší ťah (znova hodí, posunie figúrku a môže vykonať akciu, pokiaľ dorazil na špeciálne pole). Toto môže opakovať aj viackrát, pokiaľ má viac žetónov kanistrov.

KONIEC HRY

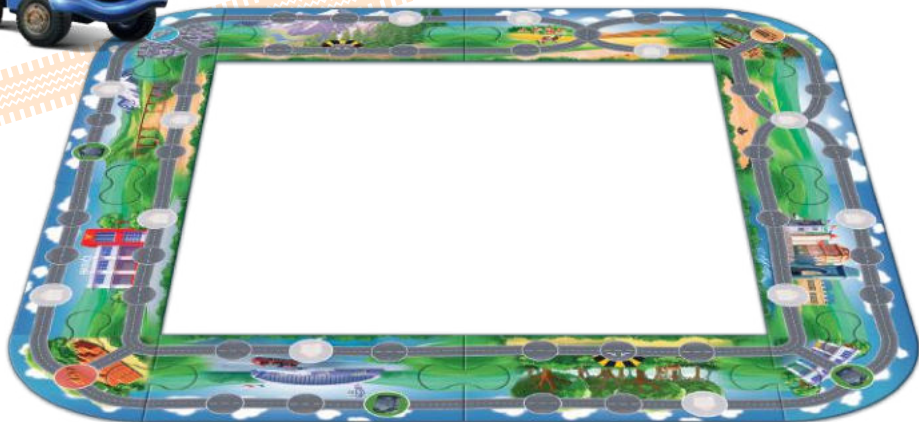
Hra končí v okamihu, keď niektorý z hráčov splní poslednú dostupnú zákazku. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má najviac bodov (hviezdičiek na žetónoch zákaziek). V prípade rovnosti bodov je víťazstvo zdieľané.

Prajeme veľa šťastia a radosti zo hry.



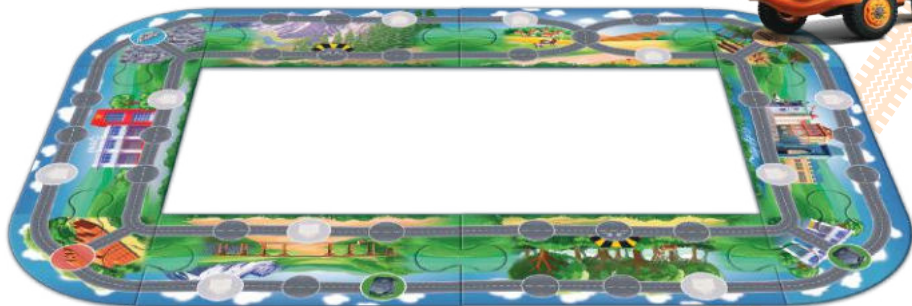
Doporučené sestavení herního plánu pro plnou hru.

Odporúčane zostavenie herného plánu pre plnú hru.



Doporučené sestavení herního plánu pro zkrácenou (rychlejší) hru.

Odporúčane zostavenie herného plánu pre skrátenú (rýchlejšiu) hru.



Zajdi na www.mojedino.cz, kde přímo u produktu Nalož Tatru najdeš další zábavné materiály do hry. Stačí je vytisknout, dotvořit a přidat do hry.

Zájdí na www.mojedino.cz, kde priamo u produktu Nalož Tatru nájdeš ďalšie zábavné materiály do hry. Stačí ich vytlačiť, dotvoriť a pridať do hry.



Sledujte @dinotoys na  

© TATRA TRUCKS a.s.

 ŠTEPÁN PETERKA

 MIRO BUDIŠ

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Made in Czech Republic.



97720476