

ZETORE NEZLOB SE

Hra pro: 2 – 4 hráče, **Věk:** 5 - 99 , **Délka hry:** 30 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 16 figurek ve 4 barvách, 1 hrací kostku s body

Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru šipky celou cestu až na cílová pole, tj. na 4 stejnobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová políčka.

ZAČÁTEK HRY

Na začátku hry si hráči rozloží herní plán do středu stolu. Každý hráč si vezme čtyři figurky stejné barvy a postaví je do zásobníku označeného písmenem **B**, který má shodnou barvu s figurkami. Pouze jednu figurku umístí na políčko označené písmenem **A**, kde je start.

PRAVIDLA HRY

1. Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Hráči postupují po herním plánu ve směru šipky o tolik políček, kolik jim při hodu kostkou padlo bodů.
2. Padne-li hráči během hry **6**, musí nasadit svou figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou.
3. Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu **6**, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů.
4. Při postupu může hráč překračovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají.
5. Dostane-li se však hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vrátí do zásobníku (**B**) její barvy a postaví se na uvolněné místo.
6. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět **6**.
7. Figurky, které prošly celou dráhu, umísťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmeny **a, b, c, d**. Tato políčka se nazývají domečkem a jsou cílem cesty. Do domečku se vstupuje z posledního políčka před políčkem **A** a nesmí sem vstoupit žádná figurka jiné barvy. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

Příklad: hráč má již 3 figurky v domečku na políčkách **a, b, c**.

*Čtvrtá figurka stojí na posledním políčku před kroužkem **A**. Padne-li mu např. 5 bodů, netáhne a čeká na další kolo tak dlouho, až hodí 4 body.*



Přejeme Vám hodně zábavy a radosti ze hry!

Hra pre: 2 – 4 hráčov, **Vek:** 5 - 99 , **Dĺžka hry:** 30 minút

Hra obsahuje: 1 herný plán, 16 figúrok v 4 farbách, 1 hraciu kocku s bodmi

Úlohou každého hráča je prejsť so svojimi figúrkami v smere šípky celú cestu až na cieľové polia, tj. na 4 polia rovnakej farby v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú figúrkami na svoje cieľové políčka.

ZAČIATOK HRY

Na začiatku hry si hráči rozložia herný plán do stredu stola. Každý hráč si vezme štyri figúrky rovnakej farby a postaví ich do zásobníka označeného písmenom **B**, ktorý má rovnakú farbu ako figúrky. Len jednu figúrku umiestni na políčko označené písmenom **A**, kde je štart.

PRAVIDLÁ HRY

1. Na začiatku si každý hráč hodí kocku. Ten, komu padne najvyšší počet bodov, začína hru. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Hráči postupujú po hernom pláne v smere šípky o toľko políčok, koľko im pri hode kockou padlo bodov.
2. Ak padne hráčovi počas hry **6**, musí nasadiť svoju figúrku na vstupné políčko, a to i v prípade, že si vyradí z hry svoju vlastnú figúrku, lebo na jednom políčku môže stáť vždy len jedna. Potom hádže ešte raz.
3. Ak má hráč už všetky figúrky v hre a padne mu **6**, hádže ešte raz a postupuje ktoroukoľvek svojou figúrkou o celkový súčet bodov.
4. Pri postupe môže hráč prekračovať figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekročené polia sa náležite počítajú.
5. Ak sa však hráč dostane so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dosiahnutú figúrku vráti do zásobníka (**B**) jej farby a postaví sa na uvoľnené miesto.
6. Vyhodené figúrky sa môžu vrátiť späť do hry, akonáhle ich majiteľ hodí zasa **6**.
7. Figúrky, ktoré prešli celú dráhu, umiestňujú hráči na políčka rovnakej farby v strede herného plánu označené písmenami **a, b, c, d**. Tieto políčka sa nazývajú domčekom a sú cieľom cesty. Do domčeka sa vstupuje z posledného políčka pred políčkom **A** a nesmie sem vstúpiť žia dna figúrka inej farby. Do domčeka môže hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne presný počet bodov, aby mohol obsadiť voľné políčko. Pokiaľ nepadne hráčovi presný počet bodov a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vo vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto.

Príklad: hráč má už 3 figúrky v domčeku na políčkach **a, b, c**.

*Štvrtá figúrka stojí na poslednom políčku pred krúžkom **A**.*

Ak mu padne napr. 5 bodov, netahá a čaká na ďalšie kolo tak dlho, až hodí 4 body.



Prajeme Vám veľa zábavy a radosti z hry!

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

