

ČLOVEČE NEHNEVAJ SA

NÁVOD

Hra pro: 2 – 6 hráčov
vek: 6 - 99
dĺžka hry: 30 minút

Hra obsahuje:

1 obojstranný herný plán
24 figúrok v 6 farbách
1 hraciu kocku s bodmi
1 český a slovenský návod na hru

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 zvolia ten herný plán, ktorý zodpovedá ich počtu. 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 vo smeru šípky o toľko políčok, koľko im pri hodu 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 žiadna 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.

Příklad: 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, neťahá a čaká na ďalšie kolo tak dlho, až hodí 4 body.



Prajeme Vám veľa zábavy a radosti z hry.



DinoToys s. r. o.
K Piskovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.dinotoys.cz



97310702