

# Dino<sup>®</sup>



## Mrkve a zběsile

Dětská hra  
No. 624047



### Jste připraveni si zahrát závodní blufovací hru?

Zvířátka na dvorku se nemohou dočkat! Všechna chtějí závodit. Štafetový závod bude napínavý a plný dramatických zvrátů... Využijte rozdílných zkušeností zvířátek ve vašem týmu, pošlete je na dráhu v pravý čas a získejte trofej pro vítěze!

Doporučená MOC  
**299 Kč**

© IELLO 2022-2023

Rozměr krabice hry: 90 × 130 × 40 mm

Váha hry: 0,166 kg

### Herní materiál

35 karet

5 dřevěných figurek zeleniny

1 pravidla





# Mrkve a zběsile

Dětská hra  
No. 624047

## Popis hry:

### CÍL HRY

Zahrajte své karty ve správný čas, abyste se svou štafetovou figurkou protrhli cílovou pásku jako první!

### PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte karty startovního pole, závodní dráhy s modrou vlaječkou a také cílového pole (krabice) doprostřed stolu.
- Vyberte si tým a vezměte si příslušnou štafetovou figurku. Umístěte ji na kartu startovního pole, vezměte si karty týmu odpovídající barvy (každý tým má 1 pejska, 1 slepičku, 1 káčátko, 1 králíčka, 1 kohoutka a 1 píšťalku). Pro jednodušší variantu hry hrajte bez karty kohoutka.

### PRŮBĚH HRY

V každém kole hrají všichni hráči současně. Nejprve všichni současně vyberou jednu svou kartu a pak vyhodnotí její efekt.

#### 1. Výběr karty

Každý hráč si vybere 1 kartu ze své ruky a položí ji lícem dolů před sebe.

#### 2. Vyhodnocení efektu

Poté, co všichni položili kartu lícem dolů před sebe, všichni současně odkryjí svou kartu a vyhodnotí její efekt. Použité karty zůstávají lícem nahoře na stole před vámi vedle dříve použitých karet. Pak začnete nové kolo.

### Efekty karet



**Káčátko:** Posuňte svou štafetovou figurku o 1 políčko za každé káčátko použité v tomto kole, včetně vašeho.



**Slepička:** Posuňte svou figurku o 3 políčka, pokud v tomto kole nikdo nepoužil pejska. V opačném případě zůstaňte stát.



**Králíček:** Posuňte svou figurku o 4 políčka, pokud nikdo nepoužil pejska a pokud jste jediní, kdo v tomto kole použil králíčka. V opačném případě zůstaňte stát.



**Pejsek:** Ruší efekty karet slepičky a králíčka použitých ostatními hráči.

Posuňte svou figurku o tolik políček, kolik karet váš pejsek zrušil v tomto kole. Všichni pejsci použítí v tomto kole se posunou o stejný počet políček.



**Píšťalka:** Na konci kola si vezměte všechny karty, které jste použili od začátku hry, zpět do ruky (včetně píšťalky). Teď máte všechny karty opět v ruce.



**Kohoutek:** Zkopírujte kartu, kterou jste použili v minulém kole. Pokud jste například v posledním kole použili káčátko, bude mít kohoutek efekt jako káčátko.

### KONEC HRY

Jakmile nějaký hráč překročí cílovou čáru, hra končí. Pokud cílovou čáru překročí více hráčů současně, vyhrává ten, který se v tomto kole posunul nejdále.

### VARIANTA PRO POKROČILÉ



**Karta kohoutka:** Do svého týmu na začátku hry si každý hráč přidá i kartu Kohoutka (viz efekty karet).



**Oranžová dráha:** Při přípravě závodní dráhy můžete použít stranu karet závodní dráhy s oranžovou vlaječkou se speciálními efekty:



**Blátivá louže:** Jakmile na pole vstoupíte, nebo přes něj projdete, musíte se na něm zastavit.



**Psí bouda:** Jakmile toto pole minete, odložte kartu pejska do krabice a více ji při hře nepoužijete.



**Balík slámy:** Na tomto políčku se nesmíte zastavit, musíte balík přeskočit. Pokud dokončíte svůj pohyb na tomto poli, posuňte figurku o jedno políčko zpět.



### Videonávod:



Dino Toys s. r. o.  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Česká republika  
[www.mojedino.cz](http://www.mojedino.cz)