

APPALOOSA

Pony Race



Napínavé překážkové dostihy
(autor Dominique Ehrhard)

pro 2 - 6 hráčů od 8 let Hra Piatnik č. 633379, © 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Plemeno koní a poníků Appaloosa je jedním z nejvšestrannějších na světě. Uplatňuje se především ve westernovém ježdění a ve volném čase, ale můžeme se s ním setkat také ve všech ostatních disciplínách jezdeckého sportu. Jejich charakteristickým rysem je nápadně skvrnitá kresba srsti. Appaloosa je kuň vytrvalý, odhodlaný podávat výkony, je klidný a trpělivý a má dobrý vztah k lidem – má tedy vlastnosti, které jej předurčují k jezdeckému sportu. A stejně tak i k těmto náročným překážkovým dostihům.

A nyní již můžeme začít!

Cíl hry:

Každý hráč se snaží dostat svou hrací figurku do cíle jako první. Před zahájením hry si každý hráč tajně vylosuje barvu své hrací figurky. Nikdo tak neví, kdo na kterém koni pojedede. Když je hráč na řadě, může táhnout libovolnou figurkou. Avšak pozor! Pokud budete postupovat vaší figurkou příliš rychle dopředu, využijí spoluhráči každou příležitost, aby ji přibrzdili. Kdo bude v cíli první?

Obsah:

24 velkých destiček, které po rozložení na stůl vytvoří hrací pole – překážkovou dráhu. Překážková dráha je tvořena těmito políčky:

1x start



1x cíl



9x louka



5 překážek



8 podkov s čísly 1, 2, 3 a 4 (každé číslo 2x)



6 žetonů poníků k tajnému přiřazení barvy hráče



6 destiček poníků k určení barvy hrací figurky



6 hracích figurek



5 žetonů s podkovami k určování délky tahu



1 startovní destička

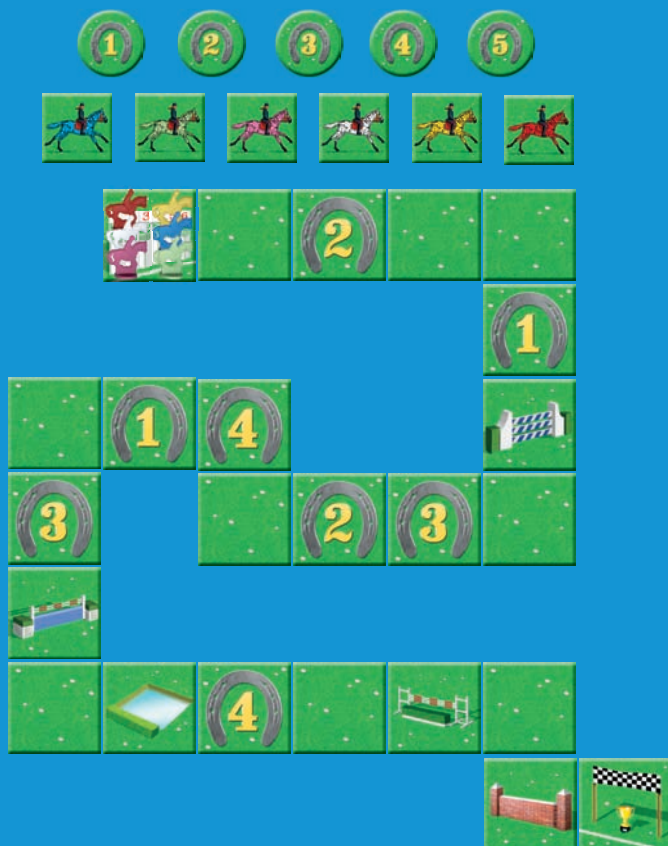


Piatnik

Příprava hry:

- Před první hrou musíte opatrně vyloupnout kartonové dílky z vyseknuté šablony.
- Počínaje destičkou Start rozložte všech 24 velkých destiček v libovolném pořadí a uspořádání do středu stolu a vytvořte tak překážkovou dráhu. **Důležité:** na prvních pěti polích se nesmí nacházet překážka! Konec tvoří políčko Cíl.
- Postavte 6 hracích figurek na start. Závodu se pokaždé zúčastní všech 6 hracích figurek bez ohledu na počet hráčů.
- 6 destiček poníků umístěte v libovolném pořadí vedle závodní dráhy tak, aby byla vidět jejich lícová strana. 5 žetonů s podkovami položte uspořádané vzestupně nad ně.

Příklad rozložení při startu:



- 6 žetonů poníků důkladně promíchejte tak, aby byly obrázky směrem dolů. Každý hráč si vybere jeden žeton a potají si jej prohlédne. Barva poníka, který je na žetonu zobrazený, určuje

barvu jeho hrací figurky. Poté hráč položí svůj žeton před sebe lícovou stranou dolů, aby si v případě potřeby mohl tajně zkontrolovat svou barvu. Pokud hru hrají pouze dva hráči, vytáhne si každý z nich 2 žetony, které si položí před sebe lícovou stranou dolů. Zbývající žetony musíte vrátit zpět do krabice tak, aby nikdo z vás neviděl jejich barvu.

Poznámka: je důležité, aby žádný z hráčů neviděl barvy zbývajících žetonů, protože poníci těchto barev se závodu rovněž účastní, a to i přesto, že nejsou přiřazeni žádnému hráči.

Průběh hry:

- Hru začíná ten hráč, který dokáže nejlépe napodobit ržání poníka. Pokud se hráči nemohou shodnout, kdo zaržal nejlépe, začne hru nejstarší hráč. Obdrží startovní destičku. Dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček.
- Hráč, který je na řadě, nejprve vezme žeton s podkovou s nejnižším číslem. Číslo na žetonu určuje pořadí hráčů a také délku tahu hrací figurky.
Příklad: hráč, který začíná, si musí vzít žeton s podkovou s číslem 1, následující hráč pak žeton s číslem 2 atd.
- Poté hráč položí žeton s podkovou na libovolnou ještě neobsazenou destičku poníka. Tím určí barvu hrací figurky, která se bude nyní posouvat.
Poznámka: hráč nemusí žeton položit na hrací figurku své barvy, ale může si vybrat libovolnou barvu. Na jedné destičce pony však smí ležet vždy jen jeden žeton s podkovou.
Příklad: hráč, který hru začíná, může položit žeton s podkovou s číslem 1 na destičku poníka takové barvy, kterou sám zvolí. Rozhodne se například pro modrou.
- Poté táhne hrací figurkou stejné barvy, jako je vybraná destička poníka. Číslo na žetonu s podkovou určuje, o kolik polí dopředu se na závodní dráze posune.
Příklad: hráč, který hru začíná, táhne modrou hrací figurkou o 1 pole vpřed. Na jednom poli smí stát libovolný počet hracích figurek.
- Poté je na řadě další hráč. Další hráč vezme volný žeton s podkovou s nejnižším číslem, položí jej na ještě neobsazenou destičku poní-

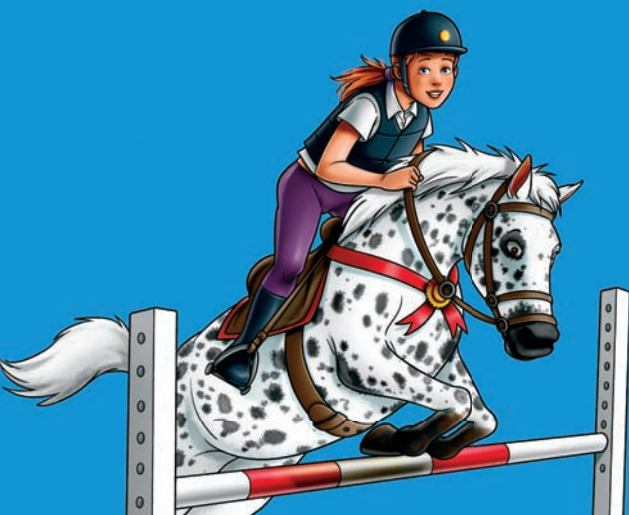
ka a táhne podle toho hrací figurkou na závodní dráze vpřed atd.

- Jakmile je na destičkách pony umístěno všech 5 žetonů s podkovami, končí jedno kolo. Pokud se hry účastní méně než 5 osob, dostane se v průběhu jednoho kola jeden nebo více hráčů na řadu častěji než jen jednou. Během jednoho kola se vždy s jednou hrací figurkou nehraje, protože na 6 destiček poníků připadá pouze 5 žetonů s podkovami.
- Opět vraťte 5 žetonů s podkovami, které jsou umístěny na destičkách poníků, na jejich původní místa. Startovní destičku předejte dalšímu hráči nacházejícímu se ve směru pohybu hodinových ručiček. Tento hráč nyní vezme žeton s podkovou s číslem 1 a položí jej na destičku pony takové barvy, kterou si zvolí. Hra poté pokračuje dle výše uvedeného popisu.

Pole s podkovou nebo s překážkou:

Na některých polích překážkové dráhy je zobrazena podkova s číslem nebo překážka. Pokud se hrací figurka dostane při tahu na toto pole, bude to mít vliv na délku příštího tahu této hrací figurky.

Podkova – Hrací figurka se posune o tolik polí vpřed, kolik ukazuje číslo s podkovou.



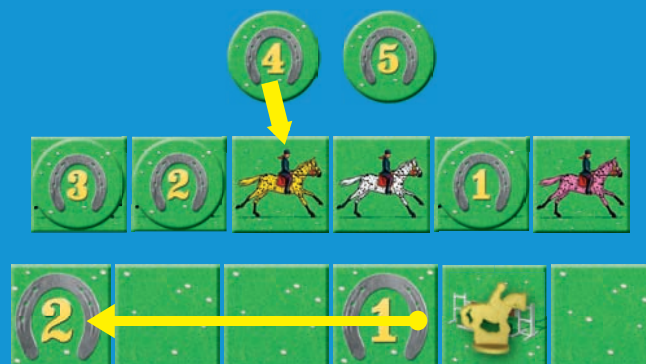
Příklad:



Modrá hrací figurka se zastavila na poli s podkovou a s číslem 2. Hráč, který je na řadě, vezme žeton s podkovou s číslem 3 a položí jej na modrou destičku pony. Modrá hrací figurka se nyní posune celkem o 5 (2+3) polí dopředu.

Překážka – Ouvej, jezdec minul překážku a musí se rozběhnout ještě jednou, aby mohl znovu skočit. To znamená, že v příštím kole nepostoupí hrací figurka dopředu, ale musí se vrátit o tolik políček zpět, kolik uvádí číslo na žetonu s podkovou.

Příklad:



Žlutá hrací figurka stojí na poli s překážkou. Hráč položí žeton s podkovou s číslem 4 na žlutou destičku poníka. Žlutá hrací figurka se proto musí vrátit o 4 pole zpátky a skončí na poli s podkovou a s číslem 2. To znamená, že se žlutá hrací figurka při dalším tahu posune navíc o dvě pole vpřed.

Konec hry:

Jakmile hrací figurka dosáhne cílového pole nebo jej překročí, zkontrolují si všichni hráči, jestli je to figurka jejich barvy. Ale pozor: spoluhráči nyní ještě neukážou, jakou barvu žetonu poníka mají.

- Pokud hrací figurka nepatří žádnému hráči, odloží se stranou. Protože je nyní ve hře o jednu hrací figurku méně, musí se před začátkem dalšího kola vyřadit žeton s podkovou s číslem

5. Pokud do cílového pole dojde druhá hrací figurka, která nepatří žádnému hráči, vyřadí se žeton s podkovou s číslem 4 atd.

- Pokud hrací figurka patří některému z hráčů, prokáže to svým spoluhráčům tím, že otočí svůj žeton poníka. Tento hráč je vítězem. Pokud hrají jen dva hráči, vyhrává ten, který dovede oba své poníky do cíle jako první.

Upozornění! Nevhodné pro děti do 36 měsíců.
Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty.
Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu.

Pokud máte ke hře „Appaloosa Pony Race“ otázky nebo připomínky, napište nám, prosím:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

www.piatnik.com

