

Dukový závod

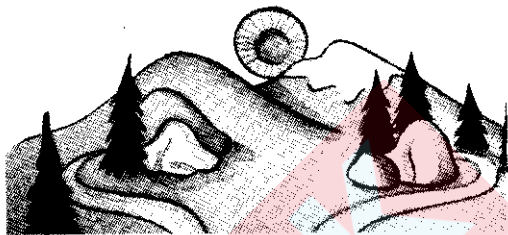


MINDOK
UNI

Duhový závod

Kdo se jako první dostane přes horu do moře?

Zábavný závod
přes překážky
pro 2 – 4 hráče od 4 let.



Rodinná hra pro 2 až 4 hráče od 4 let

Herní materiál:

- 1 herní plán
- 12 skleněných kuliček ve čtyřech barvách (Včetně jedné náhradní pro každého hráče)
- 1 velká dřevěná kostka
- česká a slovenská pravidla hry

Autor: Gattermeyer & Kapp
Ilustrace: Barbara Kinzenbach

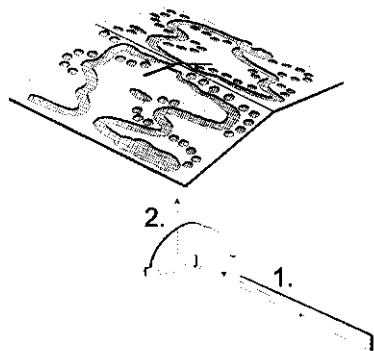
Příběh

Na krásnou krajinu přišlo a při tom zároveň svítilo sluníčko. A jak už to tak obvykle bývá, nad krajinou se objevila nádherná duha. Ale víte, jak to chodí. Duha na obloze nikdy není moc dlouho, nemá dost síly, aby vydržela. S touto duhou to ale bylo jiné. Na obloze se jí moc líbilo a nechtěla se ztratit. Proto se držela na obloze déle, než bývá obvyklé. Po několika hodinách době duze ale došly síly a bác! – roztříštila se na spoustu malých duhových kuliček, které spadly do křišťálového jezera. Aby se z kuliček zase mohla stát duha, musejí teď projít náročnou cestu přes

hory až do moře. Až teprve v moři pod dohledem teplých slunečních paprsků se opět mohou spojit v duhu. A aby si kuličky dlouhou cestu nějak zpříjemnily, budou závodit. Která barva se dostane do moře nejdříve?

Příprava hry

Před tím než začnete hrát, rozložte herní plán. Do otvoru v něm vložte horu (1) a do otvoru v hoře podpěru (2). Herní plán pak představuje horu, která se svažuje do dvou směrů. Každý hráč si vybere barvu a 2 kuličky této barvy umístí do rybníčku s lekníny.



Cíl hry

Cílem hry je co nejrychleji se svými kuličkami projít cestu od rybníčka s lekníny, dvakrát přes horu, až do moře. Během této dobrodružné cesty můžete plout řekami, ale také znepříjemnit cestu kuličkám ostatních hráčů tím, že je do řeky shodíte. Ale pozor, vodní proudy jsou záluďné. Protože voda vždy teče z kopce dolů, může vás někdy vrátit po cestě zpět nebo naopak posunout protihráče kupředu.

Průběh hry

Poslední hráč, který byl plavat, může hru začít. Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Každé políčko cesty je označeno, buď na louce nebo v řece či na jezere.

Pohyb kuliček

Hráč, který je na tahu, si vezme kostku a hodí. Poté posune jednu svoji kuličku o tolik políček, kolik padlo bodů na kostce. **Za každý bod** na kostce se posuníte právě **o 1 políčko** – včetně dvojitých políček, kamenů (STONE) a vln (WAVE) v řekách a jezerech.

Kulička hráče může předběhnout jiné kuličky na cestě. I políčko obsazené jinou kuličkou se při pohybu počítá za 1 bod padlý na kostce. Hráč musí pohnout kuličkou **přesně** o tolik políček, kolik na kostce padlo. Může si ale vždy vybrat, kterou ze svých kuliček posune.

Pokud kulička skončí svůj pohyb na políčku v řece, musí hráč kuličku na toto políčko položit. Na políčku s kamenem, může kulička zůstat stát, pokud ji hráč umístí šikově. Na políčku s vlnkou

kulička spadne do řeky a steče řekou do jezera pod horu.

Vyhazování

Pokud kulička skončí svůj pohyb **přesně** na políčku, na kterém stojí **kulička některého z protihráčů**, kuličku protihráče vyhodte – posuňte **do nejbližší řeky**. Kulička vždy steče s řekou do jezera pod horu.

Důležité je, že řeky tečou různým směrem. Podle toho, na které straně hory se zrovna nachází. Kulička se může řekou buď vrátit zpět, nebo naopak posunout dopředu. Vyhozená kulička nejde pryč ze hry, ale v příštím tahu může začít znovu od jezera, do kterého se dostala.

Hráč **nesmí** vyhodit svoji **vlastní** kuličku. I pokud se to zdá nevyhnutelné, musí hráč posunout svoji druhou kuličku.

Kulička hozená do vody může s sebou do jezera vzít kuličku, který přechází řeku po kamenech. Takže kuličky stojící na kamenech jsou vždy v nebezpečí, že je s sebou vezme kulička, která pluje shora řekou.



Dvojitá políčka

Dvojitá políčka jsou zvláštní tím, protože na nich mohou stát 2 kuličky vedle sebe. Při pohybu se tato políčka počítá pouze jako jeden bod na kostce. Když na toto políčko, ale přijde druhá kulička, nesmí tu první vyhodit, ale zůstane stát vedle ní. Pokud na políčko dorazí třetí kulička, musí jednu ze dvou předcházejících vyhodit. Majitel této třetí kuličky se může rozhodnout, kterou ze dvou kuliček vyhodí.



Konechry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden hráč dostane obě dvě kuličky do moře. Tento hráč ve hře vítězí.



Varianty

Pokud chcete hru obměnit, můžete hrát s následujícími drobnými změnami pravidel:

- Hráč může vyhodit svoji vlastní kuličku, aby jí pomohl dostat se řekou dál.
- Pokud chcete hrát delší hru, hrajte každý se třemi kuličkami místo dvou. Vyhraje ten, kdo dostane jako první do moře všechny 3 své kuličky.
- Pokud chcete o něco taktičtější hru, hrajte každý se třemi kuličkami místo dvou. Stejně jako podle základních pravidel vyhraje ten, kdo dostane jako první do moře 2 své kuličky.
- Pokud chcete, můžete také hrát tak, že pokud hráči padne na kostce 6, může házet ještě jednou (pouze jednou, ne vícekrát dokola). Hodnoty obou hodů sečtete a pohnete svojí kuličkou o tento součet.