

TATRO NEZLOB SE

CS

Hra pro: 2–4 hráče

Hra obsahuje: 1 herní plán

Věk: 3+ let

16 figurek ve 4 barvách

Délka hry: 30 minut

1 obrázkovou hrací kostku

Zahrajte si závodivou hru s oblíbenými ilustracemi autíček Tatra. Pravidla hry jsou stejná jako u Člověče nezlob se. Hrací kostka má však místo bodů obrázky, které jsou na políčkách herního plánu. Hru tak mohou hrát děti, které ještě neumí počítat.

PŘÍPRAVA KOSTKY KE HŘE

Opatrně vyloupněte samolepky se symboly a nalepte je na všechny strany bílé hrací kostky.

CÍL HRY

Úkolem každého hráče je obejít se 4 figurkami své barvy celý herní plán a dojít s nimi do „domečku“ stejné barvy (tzn. na 4 políčka v barvě hráče ve středu herního plánu). Hru vyhrává hráč, který své figurky dovede do domečku jako první. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, dokud se i oni nedostanou se všemi svými figurkami do domečku.

ZAČÁTEK HRY

Na začátku hry si každý hráč vezme 4 figurky jedné barvy. Jednu figurku postaví hráč ihned na startovní políčko své barvy (tzn. barevné políčko se symbolem **semaforu** nalevo od domečku). Zbylé figurky umístí na políčka odpovídající barvy do zásobníku.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná nejmladší hráč, poté následuje hráč po jeho levé ruce. Hráči se ve hře pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou a postoupí ve směru hodinových ručiček na nejbližší políčko se symbolem, který mu padl na kostce. Padne-li hráči na kostce symbol shodný se symbolem na startovním políčku, může se rozhodnout, zda nasadí do hry další svoji figurku ze zásobníku nebo zda bude pokračovat ve hře s některou z figurek, které má již ve hře. Při postupu překračuje hráč v cestě se nacházející figurky protihráčů i své vlastní.

VYHOZENÍ FIGURKY

Končí-li tah hráče na políčku obsazeném jinou figurkou, hráč tuto figurku vyhodí a postaví ji zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na uvolněné políčko. Vyhozené figurky mohou hráči nasadit zpět do hry po hození symbolu na startovním políčku, když jsou na tahu.

Pozn.: Pokud by hráč měl vyhodit figurku vlastní barvy, může buď táhnout jinou figurkou, nebo se svého tahu vzdát.

KONEC HRY

Poté, co hráči obejdou s figurkami celé kolo (na poslední políčko před startovním polem ve své barvě), pokračují do domečku (na 4 políčka své barvy ve středu herního plánu). Hráč může vstoupit do domečku pouze tehdy, padne-li mu na kostce symbol shodný se symbolem na volném políčku v domečku. Pokud hráči nepadne potřebný symbol, může táhnout některou jinou figurkou. Pokud již nemá žádné jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Hráči mohou posouvat figurky uvnitř domečku stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy a figurky se zde ze hry nevyhazují. Vyhrává hráč, kterému se podaří umístit všechny své figurky do domečku jako první.

Přejeme Vám hodně zábavy a radosti ze hry.



Hra pre: 2–4 hráčov

Herný materiál: 1 herný plán

Vek: 3+ let

16 figúrok v 4 farbách

Dĺžka hry: 30 minút

1 obrázkovú hraciu kocku

Zahrajte si závodivú hru s obľúbenými ilustráciami autíčok Tatra. Pravidlá hry sú rovnaké ako u Človeče nehnevaj sa, hracia kocka však namiesto bodov obsahuje obrázky, ktoré sú na políčkach herného plánu. Hru tak môžu hrať deti, ktoré ešte nevedia počítať.

PRIPRAVA KOCKY NA HRU

Opatrne vylúpnite samolepky so symbolmi a nalepte ich na všetky strany bielej hracej kocky.

CIEĽ HRY

Úlohou každého hráča je obísť so 4 figúrkami svojej farby celý herný plán a dôjsť s nimi do „domčeka“ rovnakej farby (tzn. na 4 políčka vo farbe hráča v strede herného plánu). Hru vyhráva hráč, ktorý svoje figúrky dovedie do domčeka ako prvý. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, pokiaľ sa aj oni nedostanú so všetkými svojimi figúrkami do domčeka.

ZAČIATOK HRY

Na začiatku hry si každý hráč vezme 4 figúrky jednej farby. Jednu figúrku postaví hráč ihneď na štartové políčko svojej farby (tzn. farebné políčko so symbolom **semaforu** naľavo od domčeka). Zostávajúce figúrky umiestni na políčka zodpovedajúcej farby do zásobníka.

PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč, potom nasleduje hráč po jeho ľavej ruke. Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi v smere hodinových ručičiek na najbližšie políčko so symbolom, ktorý padol na kocke. Ak padne hráčovi na kocke symbol zhodný so symbolom na štartovom políčku, môže sa rozhodnúť, či nasadí do hry ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka, alebo či bude pokračovať v hre s niektorou z figúrok, ktoré má už v hre. Pri postupe prekračuje hráč v ceste sa nachádzajúce figúrky protihráčov aj svoje vlastné.

VYHOZENÍ FIGURKY

Ak končí ťah hráča na políčku obsadenom inou figúrkou, hráč túto figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky môžu hráči nasadiť späť do hry po hodení symbolu na štartovom políčku, keď sú na ťahu.

Pozn.: Pokiaľ by hráč mal vyhodiť figúrku vlastnej farby, môže buď ťahať inou figúrkou alebo sa svojho ťahu vzdať.

KONIEC HRY

Keď hráči obídu s figúrkami celé kolo (na posledné políčko pred políčkom so štartovacou vlajkou vo svojej farbe), pokračujú do domčeka (na 4 políčka svojej farby v strede herného plánu). Hráč môže vstúpiť do domčeka iba vtedy, ak mu padne na kocke symbol, ktorý je zhodný so symbolom na voľnom políčku v domčeku.

Pokiaľ nepadne hráčovi potrebný symbol, môže ťahať niektorou inou figúrkou. Pokiaľ už nemá žiadne iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Hráči môžu posúvať figúrky vnútri domčeka rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby a figúrky sa tu z hry nevyhadzujú. Vyhráva hráč, ktorému sa podarí umiestniť všetky svoje figúrky do domčeka ako prvý.

Prajeme Vám veľa zábavy a radosti z hry.



Miro Budiš

© TATRA TRUCKS a.s.

Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.mojedino.cz

