

Caballo

5-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE



Caballo

ZAWARTOŚĆ:



x1



x 4



x 30



x 4



x 4



Przygotuj się na szalony wyścig prosto do mety. Przy wykonywaniu ruchu, musisz zdecydować, czy będziesz się poruszać galopem czy kłusem. Jeśli wybierzesz kłus, użyj niebieskiej kostki. Będziesz się poruszać wolniej, ale twój koń zyska więcej energii. Jeśli wybierzesz galop, użyj czerwonej kostki. Będziesz się poruszać szybciej, ale twój koń straci energię.

Cel gry: Znaleźć się na mecie wyścigu jako pierwszy.

Przygotowanie do gry:

Umieść planszę na środku stołu pomiędzy graczami. Wymieszaj wszystkie żetony z "energiją" i umieść je marchewką do góry, obok planszy, aby stworzyć "rezerwę". Każdy z graczy pobiera 2 żetony energii i kładzie je przed sobą, marchewką do góry (bez podglądania, co znajduje się na odwrocie). Połóżcie 4 kostki obok planszy. Każdy z graczy wybiera żeton z koniem i pasujący pionek, który stawia na polu start na miejscu o dowolnym kolorze.

Jak grać:

Podczas każdej rundy gracz decyduje, czy chce zagrać niebieską kostką (dla kłusa) lub czerwoną kostką (dla galopu). W obu przypadkach należy rzucić oboma kostkami wybranego koloru: jedna wskazuje na ruch, a druga na wpływ tego ruchu na konia.

Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz rozpoczynający wybiera kolor kostki, którą chce rzucić, następnie wykonuje rzut oboma kostkami tego koloru. Wpływ ruchu i ruchy wskazane przez kostki są stosowane w następującej kolejności:

- 1) kostka z ruchami
- 2) kostka wpływów



- Kilka koni może znajdować się na tym samym polu.
- Pola z kałużą na trasie wyścigu nie posiadają żadnych symboli: konie je ignorują i przesuwa się dalej,
- Kiedy w rezerwie braknie żetonów z energiją, należy wziąć odrzucone wcześniej żetony, odwrócić je marchewką do góry, wymieszać je i stworzyć nową rezerwę,
- Rzadka sytuacja: jeśli braknie żetonów w rezerwie oraz nie ma żetonów odrzuconych, gracz który miał wygrać żeton (lub żetony) nie może wziąć żadnego.

Niebieska kostka: powoli i równomiernie

Kostka "ruchu" wskazuje następne pole na które ma się przesunąć gracz. Gracz przesuwa swojego konia wzdłuż trasy wyścigu na następne pole zawierające symbol jeździeckiego buta, kotyliona lub kasku jeździeckiego.



Kostka "wpływu" wskazuje ile żetonów energii zdobywa gracz.

Gracz pobiera 1, 2 lub 3 żetony energii z rezerwy i kładzie je przed sobą, marchewką do góry, bez patrzenia co jest na odwrocie.



Czerwona kostka: cała naprzód!



Kostka "ruchu" wskazuje następne pole, na które ma się przesuwać gracz.



Gracz przesuwa się wzdłuż trasy wyścigu, przesuając swojego konia na drugie pole (omijając pierwsze) zawierające jeździeckie buty, kotylion lub kask jeździecki.

Przykład:



Kostka "wpływu" wskazuje ile żetonów energii, które gracz potrzebuje zużyć, aby wykonać wskazany ruch lub konieczność wykonania skoku przez przeszkodę.

Marchewki na kostce: Gracz musi odłożyć 1 lub 2 żetony energii do rezerwy, aby wykonać ruch.



UWAGA: jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości żetonów z energią, nie może wykonać ruchu w tej rundzie. Pozostaje na swoim polu i zachowuje swoje żetony.



Przeszkoda: gracz musi przez nią przeskoczyć. Musi obstać wybrane żetony energii (przynajmniej jeden), a następnie je odwrócić.



Jeśli na odwrócie żetonów znajduje się jeden lub kilka "galopujących koni", skok kończy się sukcesem (pionek konika ląduje na polu wskazanym przez kostkę ruchu). Gracz musi pozbyć się zużytych żetonów energii.



Jeśli na odwrócie żetonów znajdują się wyłącznie "śpiące konie", skok kończy się niepowodzeniem. Gracz pozbywa się wszystkich użytych żetonów energii i **cofa** swojego konika na najbliższe pole z kałużą.



Jeśli gracz nie ma żadnych żetonów energii do obstać, jego koń nie może się przesuwać i pozostaje na swoim polu.

Puste pole na kostce oznacza brak ograniczeń. Twój koń może się swobodnie przesuwać do przodu.

Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Koniec gry:

Gdy tylko któryś z graczy dotrze do linii końcowej wyścigu, inni gracze mogą rozegrać ostatnią rundę, aby każdy posiadał identyczną liczbę kolejek. Gracz którego koń znajduje się najdalej w wyścigu, wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada najwięcej żetonów energii.

Autorzy gry: Amaya Louis, Thierry Saeys & Erwan Morin.

DJ00820



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com