

Caballo

5-99 ANI



CONȚINUT



x4



x 30



x 4



x4



Pregătește-te să pornești într-o cursă frenetică spre linia de sosire. Pentru a avansa, va trebui să decizi dacă galopezi sau trap! Dacă alegi să trapi, folosește zarurile albastre. Te vor face să avansezi încet, dar îți vor ajuta calul să câștige energie. Dacă alegi să galopezi, folosește zarurile roșii. Te vor face să avansezi repede, dar calul tău va pierde energie.

Scopul jocului: Să termini cursa pe primul loc.

CONFIGURAREA JOCULUI:

Așezați tabla în centrul jucătorilor. Amestecați toate jetoanele de „energie” și așezați-le, cu partea cu „morcov” în sus, lângă tablă pentru a forma o rezervă. Fiecare jucător ia 2 jetoane de „energie” și le așază în fața sa, cu partea cu „morcov” în sus (fără să se uite la cealaltă parte). Așezați cele 4 zaruri lângă tablă. Fiecare jucător alege un jeton de cal și ia piesa de joc corespunzătoare, pe care o așază pe pătratul de start, cu culoarea aleasă.

CUM SE JOACĂ

În timpul fiecărei ture, jucătorii decid dacă doresc să joace cu zarul albastru (pentru trap) sau cu zarul roșu (pentru galop). În ambele cazuri, se dau cele două zaruri de culoarea aleasă: unul indică mișcarea, celălalt efectele turei.

Cel mai tânăr jucător începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Ei aleg culoarea zarului pe care doresc să-l folosească și dau cele două zaruri de culoarea respectivă.

Efectele și mișcările indicate de zaruri se aplică în următoarea ordine:

1/ zar de mișcare

2/ zar de efect.



Mai mulți cai pot fi pe același pătrat.

Spațiile „baltă” de pe traseul cursei nu conțin niciun simbol: caii le ignoră și avansează.

Când nu mai sunt jetoane de energie în rezervă, luați jetoanele aruncate, întoarceți-le cu partea „morcov” în sus și amestecați-le pentru a crea o nouă rezervă.

Situație rară: dacă nu mai sunt jetoane în rezervă și nici jetoane aruncate, jucătorul care trebuia să câștige un jeton (sau jetoane) nu mai poate lua niciunul.



Zar albastru: lent și constant

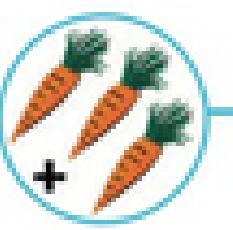
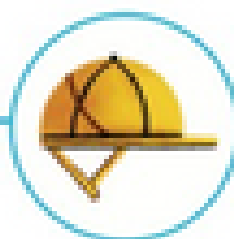
Zarul de mișcare indică următorul pătrat în care jucătorul trebuie să se mute

Jucătorul urmează traseul cursei, mutându-și calul pe următorul pătrat care conține fie o cizmă de călărie, fie o panglică premiu, fie o cască de călărie.



Zarul „efect” indică câte jetoane de „energie” câștigă jucătorul.

Jucătorul ia 1, 2 sau 3 jetoane de „energie” din rezervă și le așază în fața sa, cu partea cu „morcovul” în sus, fără să se uite la cealaltă parte



Zar roșu: Viteza maximă înainte



Zarul de mișcare indică următorul pătrat la care trebuie să se deplaseze jucătorul.

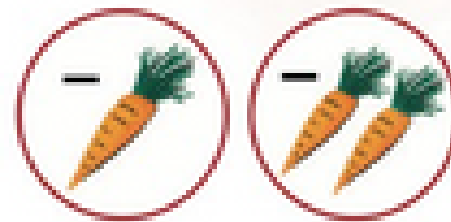


Jucătorul urmează traseul cursei, mutând calul său pe a doua pătrățiță (sărind peste prima) care conține fie o cizmă de echitație, o panglică de premiu sau o cască de echitație.

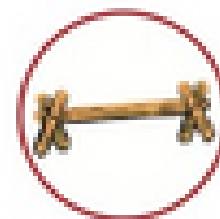
Exemplu:



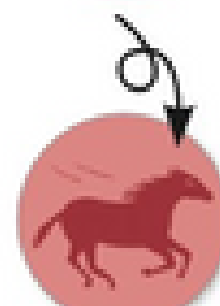
Zarul „efect” indică câte jetoane de „energie” trebuie să cheltuiască jucătorul pentru a avansa sau îl obligă să finalizeze un salt peste obstacol.



Jucătorul trebuie să arunce 1 sau 2 dintre jetoanele sale de „energie” din rezervă pentru a putea avansa. Atenție: dacă jucătorul nu are suficiente jetoane de „energie”, nu poate avansa în timpul acestei runde. Rămâne pe pătratul său și își păstrează jetoanele de „energie”.



Jucătorul trebuie să finalizeze un salt peste obstacol pentru a avansa. Trebuie să parieze o anumită cantitate de jetoane de „energie” din rezervă (cel puțin 1), apoi să le întoarcă.



Dacă conțin unul sau mai mulți „cai în galop”, saltul este un succes (piesa de joc rămâne pe pătratul indicat de zarul de mișcare aruncat anterior). Jucătorul trebuie să arunce toate jetoanele de „energie” folosite.



Dacă conțin doar „cai adormiți”, jucătorul a ratat săritura. Trebuie să arunce toate jetoanele de „energie” folosite și să mute piesa de joc înapoi, în cel mai apropiat spațiu „baltă”.



Dacă jucătorul nu are jetoane de „energie” de pariat, calul său nu poate avansa și rămâne pe pătrat.

Față goală, fără restricții. Calul tău poate avansa.

Acum este rândul următorului jucător.

Sfârșitul jocului

Odată ce un jucător a ajuns la linia de sosire, ceilalți jucători termină runda astfel încât să fi avut cu toții același număr de ture.

Jucătorul al cărui cal este cel mai departe pe traseu câștigă jocul.

În caz de remiză, jucătorul cu cele mai multe jetoane de „energie” câștigă jocul.