

Ló

5 – 99 év



Ló

Tartalomjegyzék



1x



4x



30x



4x



4x



Őrült versenyfutásba kezdesz a célvonal felé. Ha előre akarsz haladni, választhatsz a galopp és az ügetés között!

Ha ügetés mellett döntesz, használd a kék kockákat. Lassan visznek előre, de energiát adnak.

Ha vágóban indulsz, használd a piros kockákat. Gyorsan előrelendítenek, de energiába kerülnek.

A játék célja: Elsőként befejezni a versenyt.

Felkészülés a játékra

Helyezd a játéktáblát a játékosok közé. Keverd meg az összes „energia” jelzőt, és helyezd őket a játéktábla mellé répával felfelé, hogy létrehozz egy készletet. Minden játékos kap 2 „energia” jelzőt, és a répával felfelé maga elé teszi őket (anélkül, hogy megnéznéd a másik oldalt).

Helyezz 4 dobókockát a játéktábla mellé. Minden játékos válasszon egy lólapkát és a hozzá tartozó lólapkát. gyalogot, majd a gyalogot a választott színének kezdőmezőjére helyezi.

Játék

Minden körben a játékosok eldöntik, hogy kék kockákkal (ügetés) vagy piros kockákkal (galopp) szeretnének játszani.

Mindkét esetben két, a választott színű kockával dobunk:

Az egyik a mozgást, a másik a forgás hatását jelzi.

A legfiatalabb játékos kezd, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

Kiválasztja a használni kívánt kocka színét, és dob két azonos színű kockával.

A kockák által jelzett hatások és mozgások a következő sorrendben érvényesülnek:

1/ mozgáskocka

2/ következménykockák



- Több ló is elfoglalhatja ugyanazt a mezőt.
- A pályán lévő „vízgyűjtő” mezőkön nincsenek szimbólumok: a lovak úgy haladnak előre, hogy figyelmen kívül hagyják őket.
- Amikor elfognak az „energia” zsetonok a készletben, az eldobott zsetonokat ki kell venni, és felfelé kell fordítani. a "sárgarépa" kívül.
- és keverd össze őket, hogy feltöltsd a tartalékot.
- Ritka eset: Ha nincs több zseton a készletben, és egyet sem dobtak el, akkor az a játékos, akinek meg kellett volna kapnia a zsetonokat, azok nélkül marad.

Kék kockák: Kimért tempó

Mozgáskocka

jelöli a következő négyzetet amelyet a játékosnak mozgatnia kell.

A játékos a játéktér irányában a következő mezőre lép, és egy csizmát, kokárdát vagy bombát visz.



A következménykocka

az "energia" tokenek számát jelzi a játékos által megszerzett.

A játékos elvesz 1, 2 vagy 3 "energia" zsetont a készletből, és a "sárgarépa" oldalával maga elé helyezi őket anélkül, hogy a másik oldalára nézne.



Piros kockák: Teljes gőzzel előre



Mozgáskocka

jelöli a következő mezőt amelyen a játékosnak kell mozog.



A cipőben lévő játékos a játéktér irányában a második mezőre lép.



A „hatás” kocka mutatja az „energia” jelzők számát. szükséges ahhoz, hogy a játékos továbbjusson ebben a körben, vagy megmentse az akadályugró kihívást.



Üres arc, nincsenek korlátozások.



A játékos eldob 1 vagy 2 "energia" jelzőt. tartalékban, hogy tovább tudjon lépni.



A játékosnak át kell ugrania egy akadályt a továbbjutáshoz. Fel kell tennie egy bizonyos számú "energia" zsetont a tartalékából, legalább 1-et, majd fel kell forgatnia az összeset.



Ha egy vagy több "vágató ló" szimbólum látható, az ugrás sikeres (a gyalog a leütött mezőn marad)

a korábban kijátszott „mozgás” kockának köszönhetően).

A játékos eldobja az összes felhasznált "energia" jelzőt.



Ha csak az „alvó ló” szimbólumok láthatók, az ugrás sikertelen. A játékos eldobja az összes „energia” jelzőt, és a gyalogot visszahelyezi a legközelebbi „vízgyűjtő” mezőre, visszatérve a kezdőmezőre. ha a ló még nem kelt át semmilyen vízen

Megjegyzés: Ha egy játékosnak nincs meg a szükséges számú „Energia” zsetonja – akár a mozgás költségének kifizetéséhez (-1 vagy -2 zseton), akár egy akadály átugrásához (minimum 1 zseton) –, a lóva mozgása érvénytelen. A ló ezután megfordul és visszatér oda, ahonnan kiindult.



Ezután a következő játékos következik.

A játék vége

Amint egy játékos átlépi a célvonalat, a többi játékos befejezi az aktuális kört, így mindenki ugyanannyi kört játszott le. Az a játékos nyeri a játékot, akinek a lóva a legmesszebbre jut a versenypályán.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb "energia" zsetonja van előtte.

Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a játékosok megosztotnak a győzelmen.

Amaya Louis, Thierry Sayes és Erwan Morin játéka.

DJ00820



Grands Augustins utca 3.
75006 - Párizs - Franciaország

www.djeco.com