



Mrkvový Zbešľo

Zvieratká na dvore nedočkavo kňučia, vyjú a netrpezlivo poskakujú! Kačiatka, sliepocky, zajačiky, psíci a kohútiky – všetky zvieratká chcú pretekať. Spoluhráči sa navzájom povzbudzujú: štafetové preteky budú iste napínavé a plné dramatických zvrátov. Kikiriki! Preteky práve odštartovali, je čas si zahrať! Pošlite na trať správne zvieratká v správny čas a získajte víťaznú trofej!

Obsah

6 kariet tímu Mrkva (oranžové)



6 kariet tímu Baklažán (fialové)



5 štafetových figúrok (žltá, oranžová, červená, fialová, zelená)



3 karty pretekárskej dráhy



6 kariet tímu Kukurica (žlté)



6 kariet tímu Paprika (červené)



6 kariet tímu Pór (zelené)



1 karta štartovacieho poľa





1 cieľové pole s cieľovou čiarou (krabička)



Príprava

1. Umiestnite **karty štartovacieho poľa, pretekárskej dráhy** a taktiež **cieľové pole (krabička)** doprostred stola tak, ako je znázornené nižšie.

Rada trénera: Pri prvej hre použite **stranu kariet pretekárskej dráhy** s modrou vlajočkou . Strana s oranžovou vlajočkou  sa používa len v určitých prípadoch (herné varianty viď strana 5).

2. Vyberte si tím a vezmite si príslušnú **štafetovú figúrku**. Umiestnite ju na **kartu štartovacieho poľa** a vezmite si **karty tímu** zodpovedajúcej farby (každý tím má 1 psíka, 1 sliepku, 1 káčatko, 1 zajačika, 1 kohútika a 1 píšťalku).

Rada trénera: Pri prvej hre nepoužívajte kartu **kohútika**. Odložte si ju zatiaľ bokom alebo si ju nechajte pred sebou ako pripomienku svojej farby.



Príklad prípravy hry pre 3 hráčov.



Ciel' hry

Zahrajte svoje karty v ten správny čas, aby ste so svojou štafetovou figúrkou pretrhli cieľovú pásku ako prví!

Priebeh hry



V každom kole hrajú všetci hráči súčasne. Najprv všetci súčasne **vyberú** nejakú **kartu (1)** a potom **použijú jej efekt (2)**.

1. Výber karty

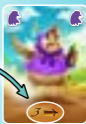
Každý hráč si vyberie 1 kartu tímu zo svojej ruky a položí ju **lícom nadol** pred seba.



2. Použitie efektu

Potom, čo každý položí kartu tímu lícom nadol na stôl, všetci **súčasne** odkryjú svoju kartu a vyhodnotia jej efekt (viac na strane 4).

Použitú kartu zostávajú **lícom nahor** na stole pred vami vedľa kariet, ktoré ste použili predtým.



Potom začnite nové kolo.
Teraz máte v ruke o jednu kartu menej.

Efekty kariet

Každý typ karty má jedinečný efekt:



Káčatko: Posuňte svoju **štafetovú figúrku** o 1 políčko za každé káčatko použité v tomto kole, vrátane toho vášho.



Sliapočka: Posuňte svoju **štafetovú figúrku** o 3 políčka, pokiaľ v tomto kole nikto nepoužil psíka. V opačnom prípade zostaňte stáť.



Zajačik: Posuňte svoju **štafetovú figúrku** o 4 políčka, pokiaľ nikto nepoužil **psíka** a pokiaľ ste jediní, kto v tomto kole použil **zajačika**. V opačnom prípade zostaňte stáť.



Psík: Ruší efekty kariet **sliapočky a zajačika**. Posuňte svoju **štafetovú figúrku** o toľko políčok, koľko váš **psík** zrušil kariet v tomto kole. Všetci psíci použítí v tomto kole sa posunú o rovnaký počet políčok.



Píšťalka: Na konci kola si vezmite späť do ruky všetky karty, ktoré ste použili od začiatku hry (vrátane **karty píšťalka**). Teraz máte všetky karty opäť v ruke.



Kohútik: Skopírujte kartu, ktorú ste použili v minulom kole.

Príklad: *Pokiaľ ste v poslednom kole použili káčatko, bude mať kohútik efekt ako káčatko. Pokiaľ je to prvé kolo hry, alebo pokiaľ pred sebou nemáte žiadne karty lícom nahor, zostávate na mieste.*

Koniec hry

Akonáhle nejaký hráč prekročí cieľovú čiaru, hra končí. Pokiaľ cieľovú čiaru prekročí viac hráčov súčasne, vyhráva ten, ktorý sa v tomto kole posunul najďalej. V prípade remízy víťazia hráči spoločne.

Varianty hry

Akonáhle zvládnete bežné pravidlá, môžete svoju hru spestriť rôznymi obmenami.




Karta kohútika

- Kohútik je špeciálna karta, ktorej efekt môže priniesť dramatický zvrat! Keď si na začiatku hry vyberiete tím, pridajte si kartu kohútika do ruky k ostatným kartám. Hru začnete so 6 kartami namiesto 5. Efekt karty kohútik je vysvetlený na strane 4.

Oranžová dráha



- Pri príprave pretekárskej dráhy môžete použiť stranu kariet pretekárskej dráhy s oranžovou vlajôčkou . Keď vstúpíte na určité polia, alebo cez ne prejdete, môžu nastať špeciálne efekty. Tieto karty pretekárskej dráhy môžete umiestniť v ľubovoľnom poradí, alebo sa dokonca môžu prekrývať!

Rada trénera:

- Pre rýchlejšiu hru môžete skrátiť **pretekársku dráhu** tým, že sa karty budú prekryvať.
- Môžete taktiež použiť len jednu **kartu pretekárskej dráhy** namiesto 3 kariet.
- Usporiadajte karty podľa vlastného uváženia a použite pre hru rôzne kombinácie!



Efekty oranžovej pretekárskej karty

• Blatistá kaluž – Okamžite zastavte!

Akonáhle na toto pole vstúpite alebo cez neho prejdete svojou štafetovou figúrkou, musíte na ňom zastaviť. V ďalšom kole môžete pokračovať, akoby sa nič nestalo.



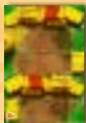
Príklad: Ak použijete kartu sliepočky, za normálnych okolností by ste sa posunuli o 3 políčka. Pretože je ale na políčku pred vami blatistá kaluž, môžete sa v tomto kole posunúť iba o jedno políčko. V ďalšom kole sa môžete pohybovať normálne podľa použitej karty.



• Psia búda – Psík sa vracia domov!

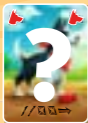
Akonáhle sa dostanete na toto pole, alebo cez neho prejdete, okamžite odložte svoju kartu psíka späť do krabice. Po zvyšok hry ju už nemôžete použiť.





• **Balík slamy – Preskočte prekážku!**

Musíte preskočiť celý balík slamy. Pokiaľ dokončíte svoj pohyb na tomto poli, okamžite sa posuňte o jedno pole späť. Na balíku slamy nemôžete nikdy zostať stáť.



Režim pre jedného hráča

Pre hru jedného hráča si pridajte imaginárneho hráča.

1. Po výbere tímu počas prípravy vyberte tiež karty a štafetovú figúrku pre druhého hráča tak, ako je to popísané na strane 2 (krok 2) týchto pravidiel.

2. Zamiešajte karty imaginárneho hráča a položte ich doprostred stola, **lícom nadol**.

3. Od tejto chvíle pred odkrytím svojej karty, ktorú ste položili lícom nadol doprostred stola (krok 1), vytiahnite 1 kartu pre imaginárneho hráča. Potom obe karty odkryte a použite ich efekty ako zvyčajne. Po odhalení pištalky imaginárneho hráča zamiešajte všetky jeho karty a vytvorte tak nový balíček.

Rada trénera:

Tento variant sa dá použiť pre hru v 2, 3 alebo 4 hráčoch pre ešte viac prekvapení!



Štafetové preteky

Štafetový beh je v atletike disciplína, pri ktorej sa členovia jedného tímu striedajú v behu. Keď jeden z bežcov ukončí svoj beh na dráhe, vybieha ďalší člen jeho tímu, a tomu predáva predchádzajúci bežec drevený alebo kovový kolík, ktorý sa nazýva štafeta. V iných športoch sa bežci môžu len dotknúť rukou, **ale v hre Mrkvy a zbesilo si predávajúte... zeleninu!**

Videonávod (CZ):



Autor: Luc Rémond

Ilustrátor: Alfonso Pardo Martínez

Grafický designér: Charlie Metz

Projektový manažér: Adrien Fenouillet

Korektúra: Maëva Debieu Rosas

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká Republika
www.mojedino.cz



© IELLO 2022-2023 – All rights reserved.