

Velká kvedlinburská



Už ste počuli o mestečku Kvedlinburk v pohorí Harz v strednom Nemecku? A o jeho slávnom jarmoku, ktorý sa tam každoročne koná?

V predvečer trhu sa vždy organizujú detské dostihy. Tento rok budete pri tom!

Zahrajte si s kamarátmi hru, v ktorej budete pohybovať dostihovými zvieratkami po pretekárskej trati pomocou maškrt. Ale pozor – nie sú to ledajaké maškrtky! Nie vždy pomôžu vašim štvornohým maznáčikom dostať sa dopredu. Aby práve váš pretekár bol tým najrýchlejším, musíte nájsť vyvážené zloženie stravy. Občas sa vám do brašny zatúla aj kúzelná uspávacia medovka a váš favorit si namiesto behu zdiemne.

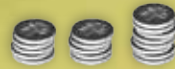
Snažte sa po ceste tiež zbierať cenné rubíny, pretože si za ne budete môcť kúpiť ďalšie maškrtky. Komu sa podarí pretnúť cieľovú pásku ako prvému, získa vytúžený Zlatý kotlík!

Herný materiál a príprava hry

162 žetónov maškrt



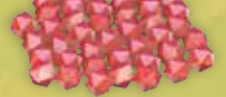
18 žetónov medovky



26 žetónov štvorlístkov



40 rubínov



1 Zlatý kotlík



4 dosky zvieratiek



4 figúrky (oslík, ovečka, prasiatko, kravička)



2 kocky



6 obojstranných doštičiek efektov

1 obojstranný herný plán



4 vrecká na žetóny



Ďalšie doštičky efektov a ďalších variantov hry



1 prehľad doštičiek efektov a ďalších variantov hry

Pred prvou partiou vyberte opatrne kartónové žetóny z hárkov. Pripravte hru nasledovne:

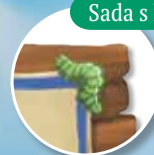
- **Herný plán** položte doprostred stola.

Herný plán je obojstranný. Na jednej strane je trať kratšia, na druhej dlhšia. Odporúčame vám začať kratším pretekom (kde má štartovný domček v lese červenú strechu).



- Každý hráč si zvolí svoju **figúrku** (oslíka, ovečku, prasiatko alebo kravičku), vezme si príslušnú **dosku zvieratka** a **vrecúško v príslušnej farbe**. Dosku položte pred seba na stôl, figúrku postavte na štart na domček v lese na hernom pláne.
- Na **doštičkách efektov** je z jednej strany nakreslená húsenica, z druhej motýľ. Ide o dve rôzne možné sady efektov žetónov. Na začiatok vám odporúčame stranu s **húsenicou**. Položte červenú, žltú, zelenú a modrú doštičku stranou s húsenicou nahor vedľa herného plánu.

Sada s húsenicou



Ďalej opisujeme priebeh hry vo variante pre začiatočníkov (s uvedenými štyrmi doštičkami efektov s **húsenicou**). Až sa s hrou viac zoznámite, môžete zvýšiť napínavosť i komplexnosť pridaním fialovej a oranžovej doštičky a im zodpovedajúcich žetónov.

Pre skutočných dostihových veteránov je potom určená strana doštičiek s **motýľom**. Podrobné vysvetlenie všetkých efektov nájdete v prílohe.

- Položte **bielu kocku** na doštičku kukurice. Kocku vo farbe dreva nebudete v základnom variante potrebovať.
- **Žetóny maškrt** roztriedte do priehradiek v krabici podľa hodnôt – sú vyznačené na dne jednotlivých priehradiek. Vo verzii pre začiatočníkov budete potrebovať len **jablká, kukurice, šaláty, hrozná a repy** (t. j. červené, žlté, zelené, modré a biele).
- Na začiatku hry si všetci hráči vložia do svojich vrecúšok **rovnaké žetóny** (zoznam nájdete i na rubovej strane svojej dosky zvieratka). Potom žetóny vo vrecúšku dôkladne premiešajte.

Štartovné žetóny



4 žetóny medovky
1 kukurica „1“
2 jablká „1“
1 jablko „2“

Nasypte **rubíny** do príslušnej priehradky v krabici, ako aj **štvorlístky**. Štvorlístky budete potrebovať až vo variante pre pokročilejších (pripomíname, že varianty sú opísané v prílohe). Cenu pre víťaza – **Zlatý kotlík** – položte na trhovisko na hernom pláne. Preteky môžu začať!

Hra pripravená pre 4 hráčov



Zvyšný herný materiál nechajte bokom, napr. vo vrchnáku krabice. Krabicu s roztriedenými hernými potrebami totiž budete potrebovať ako všeobecný bank.

Nasadnúť - pripraviť - štart!

Kto ako posledný videl oslíka, začína. Ďalší hráči prichádzajú na rad v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu vždy vyžrebujete jeden žetón zo svojho vrecúška, bez toho, aby ste do vrecúška nahliadli. To sa nesmie počas celej partie! Ďalší postup závisí od toho, čo vyžrebujete:

BUĎ je to farebný žetón maškrty s číslom,

ALEBO

je to žetón medovky.



1. Vaše zvieratko si pochutná na maškrte a šťastne poskočí vpred! Žetón položte na obrázok zvieratka na svojej doske a svoju figúrku posuňte **vpred o toľko políčok**, koľko udáva číslo na vyžrebovanom žetóne.

2. **POTOM** vykonajte efekt maškrty, opísaný na doštičke príslušnej farby. Popis všetkých efektov vid' príloha.



V prípade, že neskôr v hre (vid' ďalej) vytiahnete žetón **cukrovej repy**, žiadny efekt vykonávať nebudete, ale posuniete svoju figúrku o 8 políčok vpred. Sladučká repa je totiž pre zvieratká tá najväčšia maškrta!

Pri posune vpred sa počítajú i políčka prípadne obsadené figúrkami súperov. Na každom políčku môže stáť viac figúrok.

Vaše zvieratko pomaly prežíva medovku, premýšľa o krásach dňa a idú naň driemoty. V tomto ťahu sa nepohne. Žetón položte na **prvú voľnú bublinu zľava** na svojej doske zvieratka.



Kedykoľvek obsadíte žetónom medovky tretiu bublinu na svojej doske, hneď si môžete kúpiť nové maškrty – vid' ďalej **Nákup nových maškrít**.

(Štvorlístok vyznačený pri tretej bubline má význam len v hre s mrkvami a oranžovou doštičkou efektov, vid' príloha.)

Potom je váš ťah na konci, nasleduje súper po ľavici.

Príklad



Oliver si vyžrebuje jablko „2“ a odloží ho na obrázok zvieratka na svojej doske.



Posunie svoju ovečku o 2 políčka vpred.



Ďalej vykoná akciu jablka – doberie si z banku 1 rubín (dva by si mohol vziať, len keby sa ovečka zastavila na políčku so špirálou.)



Svoj nový rubín položí na obrázok brašne na svojej doske.



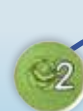
Teraz je na rade Marína. Vylosuje si kukuricu „1“ a položí ju na obrázok zvieratka na svojej doske.



Svojho oslíka môže posunúť o 1 políčko.



Vykoná akciu kukurice – hodí kockou a padne jej:



To jej dovolí vziať si z banku jeden žetón šalátu „2“ a vhodiť ho do svojho vrecúška.



Nákup nových maškrt

Na výročné trhy vždy dorazia zástupy stánkarov, ktorí vám radi predajú nové maškrtky.



Kedykoľvek položíte na svoju dosku tretí žetón medovky (obsadíte ním tretiu bublinu), môžete si kúpiť nové maškrtky. Platidlom sú **rubíny**, ktoré sa vám od posledného nákupu podarilo pozbierať (a ležia na obrázku brašne na vašej doske). Ako sme videli na príklade vyššie, dostávajú ich pri vyžrebovaní červených žetónov.

V jednotlivých priehradkách je na okraji vyznačená kúpna cena žetónov z danej priehradky. „Jednotky“ stoja 1 rubín, „dvojky“ 2, „štvorky“ 3 a „osmičky“ 5. „Päťky“ za 4 rubíny sú v hre len v ďalších variantoch, viď príloha.

Utratené rubíny vráťte do banku.

Pri nákupe nových žetónov platia tieto pravidlá:

- Ak si kupujete v rovnakom ťahu viac žetónov, musia byť **rôznych farieb**.
- Musíte utrátiť **všetky rubíny** – nesmiete si ich nechať na neskôr. Ak stoja zaobstarané maškrtky menej, prebytočné rubíny prepadajú a musíte ich vrátiť do banku.
- Ak je vaše zvieratko v okamihu nákupu **na poslednej pozícii**, smiete si pred nákupom vziať 1 rubín z banku navyše. To platí i v prípade, že sa o poslednú pozíciu delíte.



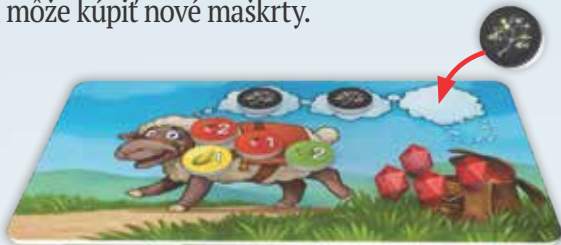
Pokiaľ položíte na svoju dosku tretí žetón medovky v situácii, keď nemáte žiadny rubín (a nie ste aktuálne posledný, aby ste mali aspoň nárok na 1 rubín navyše), nemôžete si bohužiaľ v tejto chvíli kúpiť nič.

Po skončení nákupu vhodte všetky svoje žetóny znova do vrecúška:

- všetky nové maškrtky, ktoré ste si práve kúpili,
- ako aj všetky zo svojej dosky zvieratka – maškrtky aj medovky.

Teraz teda neleží na vašej doske zvieratka nič. Žetóny vo vrecúšku dôkladne premiešajte. Vo svojom nasledujúcom ťahu budete opäť žrebovať z plného vrecúška.

Príklad Oliver si vyžrebuje tretí žetón medovky a položí ho na tretiu bublinu na svojej doske. Jeho ovečka odpočíva a nepohne sa, ale Oliver si môže kúpiť nové maškrtky.



Za svoje 4 rubíny si kúpi jednu modrú „4“ a jednu zelenú „1“. Potom vhodí všetky svoje žetóny (nové i tie z dosky) do vrecúška a poriadne ho zamieša.



Kto získa Zlatý kotlík?

Hráč, ktorého figúrka ako prvá dosiahne políčko kvetlinburského trhoviska, víťazí. Ako odmenu získava Zlatý kotlík. Figúrka nemusí posledné políčko dosiahnuť presne, môže ho i prekročiť.

Autor a vydavateľ ďakujú všetkým, ktorí sa podieľali na testovaní hry a revíziách pravidiel. Všetky zmeny vyhradené.

Item no. 88444

Autor hry: Wolfgang Warsch
Ilustrácie: Michael Menzel
Redakcia: Meike Wilkenová
Produkcia: Jasmin Weigandová
Grafika & 3D: designstudio1.de
Slovenský preklad: Ondrej Pudmerický

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Výhradný
distribútor
pre ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

MINDOK
HRÁME ♥ SRDCOM

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)