



Mrkev a Zvěř

Zvířátka na dvorku nedočkavě kňučí, vyjí a netrpělivě poskakují! Káčátka, slepičky, králíčky, pejsci a kohoutkové – všechna zvířátka si chtějí zazávodit. Spoluhráči se navzájem povzbuzují: štafetový závod bude jistě napínavý a plný dramatických zvratů. Kykyryký! Závod právě odstartoval, je čas si zahrát! Pošlete na trať svá zvířátka v ten správný čas a získáte vítěznou trofej!

Obsah

6 karet
týmu
Mrkev
(oranžové)



6 karet
týmu
Lilek
(fialové)



5 štafetových figurek
(žlutá, oranžová, červená,
fialová, zelená)



3 karty
závodní
dráhy



6 karet
týmu
Kukuřice
(žluté)



6 karet
týmu
Paprika
(červené)



6 karet
týmu
Pórek
(zelené)



1 karta
startovního
pole





1 cílové pole
s cílovou čarou
(krabíčka)



Příprava

1. Umístěte **karty startovního pole** a **závodní dráhy** a také **cílové pole (krabička)** doprostřed stolu, jak je znázorněno níže.

Rada trenéra: Při první hře použijte **stranu karet závodní dráhy** s modrou vlaječkou . Strana s oranžovou vlaječkou  se používá pouze pro některé závody (herní varianty viz strana 5).

2. Vyberte si tým a vezměte si příslušnou **štafetovou figurku**. Umístěte ji na **kartu startovního pole** a vezměte si **karty týmu** odpovídající barvy (každý tým má 1 pejska, 1 slepičku, 1 káčátko, 1 králíčka, 1 kohoutka a 1 píšťalku).

Rada trenéra: Při první hře **nepoužívejte kartu kohoutka**. Odložte ji prozatím stranou nebo si ji nechte před sebou jako připomínku své barvy.



Příklad přípravy pro 3 hráče.



Cíl hry

Zahrajte své karty ve správný čas, abyste se svou štafetovou figurkou protrhli cílovou pásku jako první!

Průběh hry



V každém kole hrají všichni hráči současně. Nejprve všichni současně **vyberou** nějakou **kartu** (1) a pak **použijí její efekt** (2).

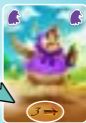
1. Výběr karty

Každý hráč si vybere 1 kartu týmu ze své ruky a položí ji **lícem dolů** před sebe.



2. Použití efektu

Poté, co každý položí kartu týmu lícem dolů na stůl, všichni **současně** odkryjí svou kartu a vyhodnotí její efekt (více na straně 4).



Použité karty zůstávají **lícem nahoru** na stole před vámi vedle karet, které jste použili už dříve.

Pak začnete nové kolo.
Teď máte v ruce o jednu kartu méně.

Efekty karet

Každý typ karty má jedinečný efekt:



Káčátko: Posuňte svou **štafetovou figurku** o 1 políčko za každé káčátko použité v tomto kole, včetně toho vašeho.



Slepička: Posuňte svou **štafetovou figurku** o 3 políčka, pokud v tomto kole nikdo nepoužil pejska. V opačném případě zůstaňte stát.



Králíček: Posuňte svou **štafetovou figurku** o 4 políčka, pokud nikdo nepoužil **pejska** a pokud jste jediní, kdo v tomto kole použil **králíčka**. V opačném případě zůstaňte stát.



Pejsek: Ruší efekty karet **slepičky a králíčka**. Posuňte svou **štafetovou figurku** o tolik políček, kolik karet váš **pejsek** zrušil v tomto kole. Všichni pejsci použítí v tomto kole se posunou o stejný počet políček.



Píšťalka: Na konci kola si vezměte všechny karty, které jste použili od začátku hry, zpět do ruky (včetně **karty píšťalka**). Teď máte všechny karty opět v ruce.



Kohoutek: Zkopírujte kartu, kterou jste použili v minulém kole.

Příklad: Pokud jste v posledním kole použili káčátko, bude mít kohoutek efekt jako káčátko. Pokud je to první kolo hry nebo pokud před sebou nemáte žádné karty lícem nahoru, zůstáváte na místě.

Konec hry

Jakmile nějaký hráč překročí cílovou čáru, hra končí. Pokud cílovou čáru překročí více hráčů současně, vyhrává ten, který se v tomto kole posunul nejdále. V případě remízy vítězí hráči společně.

Varianty hry

Jakmile zvládnete běžná pravidla, můžete svou hru zpestřit různými obměnami.




Karta kohoutka

- Kohoutek je speciální karta, jejíž efekt může přinést dramatický zvrát! Když si na začátku hry vyberete tým, přidejte si kartu kohoutka do ruky k ostatním kartám. Hru začnete se 6 kartami namísto s 5 kartami. Efekt karty kohoutek je vysvětlen na straně 4.

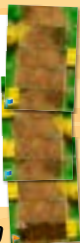


Oranžová dráha

- Při přípravě závodní dráhy můžete použít stranu karet závodní dráhy s oranžovou vlaječkou . Když vstoupíte na určitá pole nebo přes ně projdete, mohou nastat speciální efekty. Tyto karty závodní dráhy můžete umístit v libovolném pořadí, nebo se dokonce mohou překrývat!

Rada trenéra:

- Pro rychlejší hru můžete zkrátit **závodní dráhu** tím, že se karty budou překrývat.
- Můžete také použít pouze 1 **kartu závodní dráhy** namísto 3 karet.
- Uspořádejte karty podle vlastního uvážení a použijte pro hru různé kombinace!



Efekty oranžové závodní dráhy

• **Blátivá louže – okamžitě zastavte!**

Jakmile na toto pole vstoupíte nebo přes něj projdete se svou štafetovou figurkou, musíte se

na něm zastavit. V dalším kole můžete pokračovat, jako by se nic nestalo.



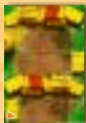
Příklad: Pokud použijete kartu slepičky, normálně byste se posunuli o 3 políčka. Protože je však na políčku před vámi blátivá louže, můžete se v tomto kole posunout jen o 1 políčko. V dalším kole se už můžete pohybovat normálně podle použité karty.



• **Psí bouda – pejsek se vrací domů!**

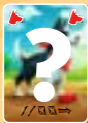
Jakmile se dostanete na toto pole nebo přes něj projdete, okamžitě odložte svou kartu pejska zpět do krabice. Po zbytek hry ji už nemůžete použít.





• **Balík slámy – přeskočte překážku!**

Musíte přeskočit celý balík slámy. Pokud dokončíte svůj pohyb na tomto poli, okamžitě se posuňte o 1 pole zpět. Na balíku slámy nemůžete nikdy zůstat stát.



Režim pro jednoho hráče

Pro hru jednoho hráče si přidejte **imaginárního hráče**.

1 Po výběru týmu během přípravy vyberte také karty a štafetovou figurku pro druhého hráče, jak je popsáno na straně 2 (krok 2) těchto pravidel.

2 Zamíchejte karty imaginárního hráče a položte je doprostřed stolu, **lícem dolů**.

3 Od této chvíle před odkrytím své karty, kterou jste položili lícem dolů doprostřed stolu (krok 1), vytáhněte 1 kartu pro imaginárního hráče. Pak obě karty odkryjte a použijte jejich efekty jako obvykle. Po odhalení karty píšťalky imaginárního hráče zamíchejte všechny jeho karty a vytvořte tak nový balíček.

Rada trenéra:

Tuto variantu lze použít pro hru ve 2, 3 nebo 4 hráčích pro ještě více překvapení!



Štafetové závody

Štafetový běh je v atletice disciplína, při které se členové jednoho týmu střídají v běhu. Když jeden z běžců končí svůj běh na dráze, vybíhá další člen z jeho týmu, a tomu předává předchozí běžec dřevěný nebo kovový kolík, který se nazývá štafeta. V jiných sportech se běžci mohou jen dotknout rukou, **ale ve hře Mrkve a zběsile si předáváte... zeleninu!**

Videonávod:



Autor: Luc Rémond

Ilustrátor: Alfonso Pardo Martínez

Grafický designér: Charlie Metz

Projektový manažer: Adrien Fenouillet

Korektura: 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.