

LOUPEŽNÍCI, TŘESTE SE!

Pokračování úspěšné hry Loupežníci s jednoduššími a dynamičtějšími pravidly pro děti od 5 let. Královskou stezku obsadila tlupa krvelačných loupežníků. Staňte se jedním ze statečných vojáků, kteří po právu zatočí s nebezpečnými loupežníky. Při hře si děti procvičují jednoduché počty a logické myšlení.

Hra pro: 2 – 6 hráčů

Věk: od 5 let

Délka hry: 20 minut

Hra obsahuje:

1 herní plán

6 figurek

31 karet loupežníků

5 karet vojáků

1 hrací kostku



Cíl hry

Vítězem hry se stává hráč, který pochytl nejvíce loupežníků.

Začátek hry

Na začátku hry rozložte herní plán doprostřed herní plochy. Karty loupežníků zamíchejte a položte je na hromádku vedle herního plánu rubem nahoru. Každý hráč si vybere jednu svoji figurku, se kterou bude postupovat po herním plánu. Hráči umístí své figurky na vojenskou stanici, u které je začátek trasy. Pět karet vojáků rozložte rubem nahoru do řady po straně herního plánu. Hru zahajuje nejmladší hráč.

Průběh hry

Hráči postupují po herním plánu pomocí bodové kostky, směrem od vojenské stanice k hradu. Hráči postoupí se svojí figurkou vždy o takový počet políček, kolik bodů hodí na kostce. Pokud je pole již obsazené spoluhráčovou figurkou, postoupí hráč o jedno pole vpřed.

Vstoupí-li hráč na červené políčko, nastává souboj a hráč se řídí pokyny viz níže.

Červené pole (souboj)

Vstoupí-li hráč při svém postupu na červené políčko, vezme si z hromádky karet loupežníků jednu kartu. Na každé kartě je číslem označena síla loupežníka, se kterým se musí voják utkat. Ihned dochází k souboji. Hráč nejprve vybere a otočí jednu kartu vojáka lícem vzhůru. Každá karta určuje bonusovou sílu vojáka. Poté hodí hráč kostkou. K počtu bodů na kostce si hráč přičte ještě hodnotu z karty vojáka a tento součet je celkovou silou vojáka v souboji.

Pokud je tato celková hodnota menší nebo stejná jako je síla loupežníka, nepodařilo se mu loupežníka přemoci a kartu nezíská. Kartu vrátí zpět do spodu balíčku. Pokud se mu podaří hodit větší počet bodů, než je síla loupežníka, vyhrál a loupežníka zatkl. Kartu s loupežníkem si položí před sebe a ve hře pokračuje další hráč.

Poznámka: Použité karty s vojáky zůstávají otočené na místě a v dalších kolech se vybírá ze zbylých neotočených karet. Hráč, který otočí poslední kartu z nabídky na stole, po souboji karty dobře zamíchá a znovu rozloží rubem na stůl. Tím jsou karty připraveny pro další souboje.

Modré pole

Pokud hráč vstoupí se svojí figurkou na modré pole, znamená to, že se ztratil v lese a jedno kolo nehraje.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy první hráč dojde do hradu, nebo když se podaří pochyťat všechny loupežníky.

Vítězem hry se stává hráč, který pochytil nejvíce loupežníků. Při stejném počtu karet si hráči sečtou sílu všech svých loupežníků. Kdo dosáhne vyššího součtu, stává se vítězem hry.

Přejeme Vám hodně zábavy a radosti ze hry.

LOUPEŽNÍCI, TRASTE SA!

*Pokračovanie úspešnej hry **Lúpežníci** s jednoduchšími a dynamickejšími pravidlami pre deti od 5 rokov. Kráľovskú cestu obsadila tlupa krvilačných lúpežníkov. Staňte sa jedným zo statočných vojakov, ktorí právom zatočia s nebezpečnými lúpežníkmi. Pri hre si deti precvičujú jednoduché počty a logické myslenie.*

Hra pre: 2 – 6 hráčov

Věk: od 5 rokov

Délka hry: 20 minút

Hra obsahuje:

1 herný plán

6 figúrok

31 kariet lúpežníkov

5 kariet vojakov

1 hraciu kocku



Cieľ hry

Vítazom hry sa stáva hráč, ktorý pochyťá najviac lúpežníkov.

Začiatok hry

Na začiatku hry rozložte herný plán doprostred hernej plochy. Karty lúpežníkov zamiešajte a položte ich na kôpku vedľa herného plánu rubom nahor. Každý hráč si vyberie jednu svoju figúrku, s ktorou bude postupovať po hernom pláne. Hráči umiestnia svoje figúrky na vojenskú stanicu, pri ktorej je začiatok trasy. Päť kariet vojakov rozložte rubom nahor do radu po strane herného plánu. Hru zahajuje najmladší hráč.

Priebeh hry

Hráči postupujú po hernom pláne pomocou bodovej kocky, smerom od vojenskej stanice k hradu. Hráči postúpia so svojou figúrkou vždy o taký počet políčok, koľko bodov hodia na kocke. Ak je pole už obsadené spoluhráčovou figúrkou, postúpi hráč o jedno pole vpred.

Ak hráč vstúpi na červené políčko, nastáva súboj a hráč sa riadi pokynmi viď nižšie.

Červené pole (súboj)

Ak hráč vstúpi pri svojom postupe na červené políčko, vezme si z kôpky kariet lúpežníkov jednu kartu. Na každej karte je číslom označená sila lúpežníka, s ktorým sa musí vojak stretnúť. Ihneď dochádza k súboju. Hráč najprv vyberie a otočí jednu kartu vojaka lícom nahor. Každá karta určuje bonusovú silu vojaka. Potom hodí hráč kockou. K počtu bodov na kocke si hráč pripočíta ešte hodnotu z karty vojaka a tento súčet je celkovou silou vojaka v súboji.

Ak je táto celková hodnota menšia alebo rovnaká ako je sila lúpežníka, nepodarilo sa mu lúpežníka premôcť a kartu nezíska. Kartu vráti späť na spodok balíčka. Ak sa mu podarí hodiť väčší počet bodov, ako je sila lúpežníka, vyhral a lúpežníka zatkol. Kartu s lúpežníkom si položí pred seba a v hre pokračuje ďalší hráč.

Poznámka: Použitie karty s vojakmi ostávajú otočené na mieste a v ďalších kolách sa vyberá zo zvyšných neočenených kariet. Hráč, ktorý otočí poslednú kartu z ponuky na stole, po súboji karty dobre zamieša a znovu rozloží rubom na stôl. Tým sú karty pripravené pre ďalšie súboje.

Modré pole

Ak hráč vstúpi so svojou figúrkou na modré pole, znamená to, že sa stratil v lese a jedno kolo nehrá.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď prvý hráč dôjde do hradu, alebo keď sa podarí pochyťá všetkých lúpežníkov.

Vítazom hry sa stáva hráč, ktorý pochyťal najviac lúpežníkov. Pri rovnakom počte kariet si hráči spočítajú silu všetkých svojich lúpežníkov. Kto dosiahne vyššieho súčtu, stáva sa víťazom hry.

Prajeme Vám veľa zábavy a radosti z hry.

RESZKESSETEK RABLÓK!

HU

A sikeres Rablók társasjáték továbbfejlesztett változata, egyszerűbb és dinamikusabb szabályokkal. 5 éves kortól ajánlott. A királyi ösvényt vérszomjas rablók bandája tartja rettegésben. Legyél te is a bátor katonák egyike, harcolj a veszélyes rablók ellen. De jól vigyázz! A rablók alattomosak, nem hagyják magukat könnyen elfogni. Külön-külön mindegyikkel meg kell küzdened, és csak akkor verheted őket bilincsbe, ha győzol. A játék fejleszti az alapszintű számolási készséget, és ösztönzi a logikus gondolkodást.

Játékosok száma: 2 – 6 **A doboz tartalma:**
Életkor: 5 – 99 év 1 játéktábla
Játék hossza: 20 perc 6 különböző színű bábu
 31 rabló kártya
 5 katona kártya
 1 dobókocka



A játék célja

Az győz, akinek a legtöbb rablót sikerül elfognia.

Előkészületek

Hajtsd szét a játéktáblát. Keverd meg a rablókat tartalmazó kártyákat, majd tedd a paklit hátoldalával felfelé a játéktábla mellé. Minden játékos választ egy bábút. A játékosok bábuikat az útvonal elején található laktanyába teszik. Az öt katonát ábrázoló kártyát hátoldalukkal felfelé tedd a játéktábla mellé. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.

Indulhat a játék

A játékosok a dobókockával dobott pontszámoknak megfelelően haladnak végig a táblán a laktanyától a várig. Minden esetben annyi mezőt lépnek, ahány pontot dobtak a kockával. Ha a mező már foglalt, a játékos még egyet léphet.

Ha a játékos piros mezőre érkezik, párbajra kerül sor, ennek szabályait a következők:

Piros mező (párbaj)

Ha a játékos előre haladva piros mezőre lép, felvesz a rablók kártyáit tartalmazó pakliból egy kártyát. Minden kártyán számértékkel van jelölve az adott rabló ereje. Azonnal sor kerül a párbajra. A játékos először választ, majd felfordít egy katona kártyát. A kártya számértéke jelöli a katona erejét. Ezután a játékos dob a dobókockával. A kockán látható pontokhoz hozzáadja a katona kártyáján szereplő értéket, és az így kapott érték adja a párbajban részt vevő katona erejét.

Ha ez az érték kisebb vagy azonos a rabló erejével, nem sikerült győzni, a játékos nem szerzi meg a kártyát. A rablókártya visszakérül a pakli aljára. Ha sikerül nagyobb pontszámot elérnie, mint a rabló ereje, a játékos megnyeri a párbajt, és láncra verheti a rablót. A rablót ábrázoló kártyát maga elé teszi, és a játékot a következő játékos folytatja.

Megjegyzés: A katonát ábrázoló, használt kártyák a helyükön maradnak, és a következő körökben a többi, még fel nem fordított kártyák közül választhatnak a játékosok. Az utolsó katona kártyát felfordító játékos a párbajt követően összeszedi és megkeveri a katonákat ábrázoló kártyákat, majd hátoldalukkal felfelé visszarakja őket a játéktábla mellé. Így a kártyák készek az újabb párbajokra.

Kék mező

Ha a játékos figurájával kék mezőre lép, akkor eltévedt az erdőben, és kimarad egy körből.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az első játékos a várhoz ér, vagy ha sikerül az összes rablót elkapni.

A játék nyertese az a játékos, akinek a legtöbb rablót sikerült elfognia. Azonos kártyaszám esetén számoljátok össze a rablók erejét. Az nyer, akinek több pontja gyűlt össze.

Sok sikert és jó szórakozást kívánunk!

ROZBÓJNICY BÓJCIE SIĘ!

Kontynuacja popularnej gry Rozbójnicy z prostszymi i bardziej dynamicznymi zasadami dla dzieci w wieku powyżej 5 lat. Szlak królewski zajęła banda krwiożerczych rozbójników. Stań się jednym z dzielnych żołnierzy, którzy sprawiedliwie rozprawią się z niebezpiecznymi rozbójnikami. Podczas gry dzieci ćwiczą proste rachunki i logiczne myślenie.

Gra dla: 2 – 6 graczy

Wiek: od 5 - 99 lat

Czas trwania gry:
20 minut

Gra zawiera:

1 planszę do gry

6 pionków

31 kart rozbójników

5 art żołnierzy

1 kostkę do gry

Cel gry

Zwycięzcą w grze zostaje gracz, który schwyta najwięcej rozbójników.

Początek gry

Na początku gry należy rozłożyć planszę. Karty rozbójników zamieszać i położyć obok planszy koszulkami do góry. Każdy gracz wybierze jednego pionka, którym będzie się poruszać po planszy. Gracze umieszczą swoje pionki na posterunku wojskowym, gdzie jest początek trasy. Pięć kart żołnierzy należy położyć koszulkami do góry w rzędzie obok planszy. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Przebieg gry

Gracze poruszają się po planszy rzucając kostką od posterunku wojskowego w kierunku zamku. Gracze poruszają pionkiem zawsze o liczbę pól, jaką rzucą kostką. Jeżeli pole jest już zajęte przez pionka innego gracza, gracz posunie swojego pionka o jedno pole do przodu.

Jeżeli gracz stanie na czerwonym polu, następuje pojedynek i gracz postępuje według poniższej instrukcji.

Czerwone pole (pojedynek)

Jeżeli gracz stanie w trakcie gry na czerwonym polu, weźmie z talii kart rozbójników jedną kartę. Na każdej karcie jest liczbą podana siła rozbójnika, z którym żołnierz musi walczyć. Natychmiast zaczyna się pojedynek. Gracz najpierw wybierze i odkryje jedną kartę żołnierza. Każda karta podaje bonusową siłę żołnierza. Następnie gracz rzuca kostką. Do liczby punk-

tów na kostce gracz doda wartość z karty żołnierza i ta suma jest całkowitą siłą żołnierza w pojedynku.

Jeżeli ta suma jest mniejsza niż siła rozbójnika, nie udało mu się pokonać rozbójnika i nie zdobywa karty. Kartę odkłada z powrotem na spód talii. Jeżeli uda mu się rzucić większą liczbę punktów, niż jest siła rozbójnika, wygrał i aresztował rozbójnika. Kartę z rozbójnikiem kładzie przed siebie i grę kontynuuje następny gracz.

Uwaga: *Użyte karty z żołnierzami zostają odkryte na miejscu a w następnych rundach wybiera się z pozostałych nieodkrytych kart. Gracz, który odkryje ostatnią kartę ze stołu, po pojedynku karty przetasuje i ponownie położy koszulką do góry. W ten sposób karty są przygotowane do dalszych pojedynków.*

Niebieskie pole

Jeżeli gracz stanie swoim pionkiem na niebieskim polu, oznacza to, że zabłądził w lesie i nie gra jednej rundy.

Koniec gry

Gra kończy się w chwili, kiedy pierwszy gracz dojdzie na zamek, lub uda się schwytać wszystkich rozbójników.

Zwycięzcą zostaje gracz, który schwytał najwięcej rozbójników. W razie jednakowej liczby kart gracze obliczą siłę wszystkich swoich rozbójników. Wygrywa ten, kto osiągnie wyższą liczbę.

Życzymy dobrej zabawy i radości z gry.



Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

