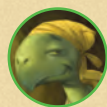




Pravidla hry



CÍL HRY

Jak to bylo se zajícem a želvou, jste jistě všichni slyšeli. Co však už možná nevíte, je jak příběh pokračoval. Zajíc se totiž se svojí prohrou nesmířil a chtěl se utkat znovu. Želva přijala zajícův požadavek na odvetu a novina se rychle roznesla po kraji. Velký závod měl konečně začít a všichni účastníci již byli připraveni na slavné klání. Kdo bude nakonec oslavován jako nejrychlejší běžec v lese? Zajíc? Liška? Jehně, želva nebo snad vlk? Vsaďte na správné zvíře a nezapomeňte: kdo promešká start, jen těžko může vyhrát závod.

OBSAH

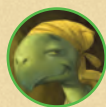
- 11 dílků **Trasy**  (včetně dvou dílků zobrazujících potok)
- 5 nálepek na odpovídající dřevěné figurky zvířátek: zajíc (hnědý), želva (zelená), vlk (černý), liška (oranžová) a jehňátko (modré)
- 91 karet, z toho 81 karet **Závodů**  (18 zajíc, 17 želva, 16 vlk, 15 liška, 15 jehňátko), 5 karet **počátečních sázek**  a 5 **Pomocných karet** 
- 1 startovací čára 
- 1 stupínek vítězů a 1 cílová páska k poskládání 
- 1 žeton **Prvního hráče** 
- 5 žetonů **Turbo** () používaných ve zjednodušené verzi hry (viz konec pravidel)

PŘÍPRAVA

- První sázka:** Zamíchejte 5 karet počátečních sázek  a každému hráči dejte jednu. Svou kartu Počáteční sázky mějte po dobu celé hry položenou lícem dolů před sebou, ale v případě potřeby se na ni můžete kdykoli podívat. Při hře dvou hráčů dejte každému hráči dvě karty Počáteční sázky místo jedné. Zbylé karty vraťte do krabice, aniž by se na ně kdokoli díval.
- Stavba trasy:** Položte na stůl dílek startovací čáry a zamíchejte dílky Trasy. Začněte u startovací čáry a pokládejte dílky trasy na stůl jeden po druhém tak, aby tvořily souvislou dráhu. Když pokládáte dílky trasy, můžete se rozhodnout, jakou stranou je položíte a jakým směrem je otočíte.



Pravidla hry



CÍL HRY

Jak to bylo se zajícem a želvou, jste jistě všichni slyšeli. Co však už možná nevíte, je jak příběh pokračoval. Zajíc se totiž se svojí prohrou nesmířil a chtěl se utkat znovu. Želva přijala zajícův požadavek na odvetu a novina se rychle roznesla po kraji. Velký závod měl konečně začít a všichni účastníci již byli připraveni na slavné klání. Kdo bude nakonec oslavován jako nejrychlejší běžec v lese? Zajíc? Liška? Jehně, želva nebo snad vlk? Vsaďte na správné zvíře a nezapomeňte: kdo promešká start, jen těžko může vyhrát závod.

OBSAH

- 11 dílků **Trasy**  (včetně dvou dílků zobrazujících potok)
- 5 nálepek na odpovídající dřevěné figurky zvířátek: zajíc (hnědý), želva (zelená), vlk (černý), liška (oranžová) a jehňátko (modré)
- 91 karet, z toho 81 karet **Závodů**  (18 zajíc, 17 želva, 16 vlk, 15 liška, 15 jehňátko), 5 karet **počátečních sázek**  a 5 **Pomocných karet** 
- 1 startovací čára .
- 1 stupínek vítězů a 1 cílová páska k poskládání 
- 1 žeton **Prvního hráče** 
- 5 žetonů **Turbo** () používaných ve zjednodušené verzi hry (viz konec pravidel)

PŘÍPRAVA

- První sázka:** Zamíchejte 5 karet počátečních sázek  a každému hráči dejte jednu. Svou kartu Počáteční sázky mějte po dobu celé hry položenou lícem dolů před sebou, ale v případě potřeby se na ni můžete kdykoli podívat. Při hře dvou hráčů dejte každému hráči dvě karty Počáteční sázky místo jedné. Zbylé karty vraťte do krabice, aniž by se na ně kdokoli díval.
- Stavba trasy:** Položte na stůl dílek startovací čáry a zamíchejte dílky Trasy. Začněte u startovací čáry a pokládejte dílky trasy na stůl jeden po druhém tak, aby tvořily souvislou dráhu. Když pokládáte dílky trasy, můžete se rozhodnout, jakou stranou je položíte a jakým směrem je otočíte.

Dílký zobrazující potok jsou stejné z obou stran. Jakmile položíte poslední dílek Trasy, umístěte cílovou pásku a stupně vítězů na konec dráhy (viz obrázek níže).



- **Druhá sázka:** Zamíchejte karty Závodů  a rozdejte každému hráči po sedmi kartách. Každý hráč si vybere jednu kartu a položí ji lícem dolů vedle jeho karty Počáteční sázky. Můžete si vybrat stejné zvířátko, jako je na vaší Počáteční sázce. Na své dvě karty se můžete podívat kdykoliv v průběhu hry, ale neměli byste nechat ostatní hráče vidět, které karty to jsou.

Nyní před sebou má každý hráč dvě karty sázek a šest karet v ruce (při hře dvou hráčů před sebou má každý hráč tři karty sázek namísto dvou). Zbylé karty Závodů utvoří balíček, ten umístěte na stůl tak, aby na něj každý pohodlně dosáhl.

- Každý hráč dostane pomocnou kartu .
- Umístěte figurky zvířátek na startovní čáru. Hráč, který byl naposledy běhat, začíná. Dostane žeton Prvního hráče .

A ZÁVOD MŮŽE ZAČÍT !

Na konci pravidel uvádíme vhodnou začátečnickou verzi hry. Nicméně před tím, než ji vyzkoušíte, doporučujeme přečíst celá pravidla, abyste věděli, jak hrát.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají po směru hodinových ručiček a postupně před sebe vykládají lícem nahoru karty Závodů. Když je na stole určitý počet karet, spustí se fáze závodění a zvířátka se začnou přesouvat po závodní trase.

Průběh hráčova tahu

Když jste na tahu, musíte před sebe vyložit lícem nahoru 1–4 karty ze své ruky. **Tyto karty musí vyobrazovat stejné zvířátko.**



Poznámka: Bez obav můžete vyložit i karty zvířátka, které už se dostalo na stupně vítězů.

Jakmile jste zahráli své karty, doplníte si ruku dobráním karet z balíčku tak, abyste měli v ruce opět šest karet. Pokud dojdou karty v balíčku, zamíchejte vyložené karty a utvořte tak nový balíček.

Pokud byla na konci **hráčova tahu** splněna jedna z následujících dvou podmínek:

- Hráči (všichni dohromady) na stůl vyložili přesně **8 karet** (ne více, ne méně).
- Hráči (všichni dohromady) na stůl vyložili přesně **4 karty** zobrazující stejné zvířátko (ne více, ne méně).

...spustí se fáze závodění!

Poznámka: Nikdy není povoleno překročit limit celkem osmi karet a limit čtyř karet jednoho zvířátka. Když jste na tahu, nesmíte položit na stůl devátou kartu ani například pátou kartu želvy.

Pokud váš tah nezahájil fázi závodění, pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček (po vaší levici).

Fáze závodění

Během této fáze se figurky zvířátek přesouvají (nebo nepřesouvají) podle toho, jaké karty hráči zahráli během svých tahů. Budou se pohybovat vždy v následujícím pořadí (**zajíc-želva-vlk-liška-jehně**):



$$1 \Rightarrow 4 : 2$$

Pokud hráči zahráli **1–4 karty zajíce**, zajíc postupuje vpřed o **2 políčka trati**.

$$1 + 4 : 0$$

Pokud ale byly zahrány přesně čtyři karty zajíce ve chvíli, kdy je zajíc již na **1. místě** (i pokud se o první místo dělí s jiným zvířátkem), **nepohybuje se a místo toho si dá šlofika**. Toto pravidlo ignorujte, pokud zajíc ještě stojí na startovní čáře.



$$0 \Rightarrow 3 : 1$$

Pokud hráči zahráli **1–3 karty želvy**, želva postupuje o **1 dílek trati**.

$$4 : 2$$

Pokud byly zahrány **4 karty želvy**, želva postupuje o **2 dílky trati**.



$$1 \Rightarrow 2 : 1$$

Pokud hráči zahráli **1–2 karty vlka**, vlk postupuje o **1 dílek trati**.

$$3 \Rightarrow 4 : X - 1$$

Pokud hráči zahráli **3–4 karty vlka**, vlk postupuje o **jeden dílek trati méně, než kolik bylo zahráno karet vlka**.



Mezi kartami vlka jsou také tři karty se symbolem **Vytí**. Pokud během kola vyloží některý z hráčů alespoň jednu kartu s tímto symbolem, pak se v příští fázi závodění smí hýbat pouze vlk: ostatní zvířátka jsou jeho vytím vyděšená a myslí pouze na to, kam by se před ním mohla schovat! Nezapomínejte na to, že Vytí se pro účely zahájení fáze závodění považuje za normální kartičku vlka (k zahájení závodění tak například stačí, aby byli vyloženi tři vlci a jedno Vytí).

Poznámka: Vlíč vytí vyděsí zvířátka, i když už je vlk na stupních vítězů!

$$1 \Rightarrow 4 : X$$

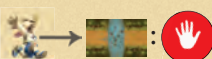


Liška postupuje o **tolik dílků trati**, kolik bylo zahráno karet lišky.



$$1 \Rightarrow 4 : X + 1$$

Jehňátko postupuje o **jeden dílek trati více**, než kolik bylo zahráno karet jehněte.



Nicméně jehňátko nedokáže odolat čerstvé vodě a **musí se zastavit**, jakmile dojde k dílku trati, na kterém je potok.

Příklad fáze závodění

Byly zahrány 4 karty zajíce - to vedlo k zahájení fáze závodění.



$$1 + 4 : 0$$

$$0 : 1$$

$$: 0$$

$$1 : 1$$

$$2 : 3 \text{ ale } : \text{tedy } 1$$

Jakmile jste vyřešili fázi závodění, dejte stranou všechny vyložené karty a přesuňte žeton Prvního hráče k dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček (po levici). Tento hráč začíná další tah.

KONEC HRY

Jakmile nějaké zvířátko překročí cílovou čaru, umístěte jeho figurku na nejvyšší volné místo na stupních vítězů.

Hra skončí, jakmile se na stupně vítězů dostanou tři zvířátka. Poté všichni odhalí své karty sázek.

Podle umístění zvířátek na stupních vítězů zvířátka hráčům, kteří na ně vsadili, získají body podle toho, jak se umístila:

1. místo: 5 bodů

2. místo: 3 body

3. místo: 2 body

Každý hráč si sečte body. Kdo má nejvyšší počet bodů, je vítěz. Pokud je to remíza, vyhrává ten hráč, který vsadil na zvířátko, které je nejvýše na stupních vítězů. Pokud je to pořád remíza, zahrajte si znovu!

Příklad závěrečného bodování

1. místo:



František:



$= 3 + 5 = 8 \text{ bodů}$

2. místo



Eva:



$= 5 + 0 = 5 \text{ bodů}$

3. místo



Jan:



$= 2 + 2 = 4 \text{ body}$

TIPY A TRIKY K ZAPAMATOVÁNÍ

- Je možné, že se odehraje několik kol, než se spustí fáze závodění. Pokud se to stane, můžete pokaždé vyložit kartu závodění pro jiné zvíře, pokud chcete.

Příklad: Během svého prvního tahu zahrál František kartu zajíce. Ostatní hráči odehráli své tahy, aniž by spustili fázi závodění. Během svého příštího tahu se František rozhodl zahrát dvě karty želvy. Následující hráč zahrál další dvě karty želvy, čímž spustil fázi závodění. František nebude hrát třetí tah.

- Pokud je zajíc na trati na prvním místě, ale na stejném políčku jsou i ostatní zvířátka, pořád se počítá s tím, že je zajíc na prvním místě. Pokud jsou v této situaci zahrány čtyři karty zajíce, rozhodne se zajíc místo pokročení v závodu dát si šlofika. Nicméně ignorujte toto pravidlo, pokud zajíc ještě stojí na startovní linii.
- Je možné zahrát karty závodů se zvířátky, která už jsou na stupních vítězů. To vám umožní zbavit se nežádoucích karet v ruce.
- Účinek vlkova zavytí platí, i když už je vlk na stupních vítězů.
- Někdy budete mít pocit, že jste se zasekli a nedaří se vám posunout zvířátko, na které jste vsadili. Abyste tomu zabránili, snažte se hrát co nejvíce karet, aby vám stále přicházely nové. Využívejte každé příležitosti nepomoci ostatním zvířátkům. Například hrajte karty závodů s ostatními zvířátky ve chvíli, kdy je ve hře vlčí zavytí, nebo hrajte kartu s jehňátkem, když stojí přímo před potokem. Pokud budete hrát takto chytře, podaří se vám rychle vyměnit problémové karty za takové, které pro vás budou zajímavější.

TURNAJOVÁ VARIANTA

Zahrajte si sérii tří her (kol) za sebou a sčítejte body ze všech tří her. Na konci prvního a druhého kola přesuňte žeton Prvního hráče hráči po levici, který se stane novým začínajícím hráčem. Hráč, který má na konci těchto tří kol nejvyšší počet bodů, je vyhlášen vítězem. Pokud došlo k remíze, zahrajte si znovu!

VERZE PRO ZAJÍCE A ŽELVY – UČEDNÍKY

Příprava

- Použijte pouze 13 karet závodů od každého zvířete (vynechejte karty vlka se symbolem zavytí). Zamíchejte je dohromady a vytvořte tak dobírací balíček pro hru.
- Postavte trať podle pravidel pro normální hru.
- Položte **Turbo** žetony náhodně na 2., 4., 6., 8. a 10. dílek závodní dráhy.
- Každému hráči z balíčku rozdejte pět karet a jednu kartu počáteční sázky (2 karty počáteční sázky při hře dvou hráčů). Prohlédněte si své karty a umístěte je před sebe lícem dolů.
- Umístěte figurky zvířátek na startovní čáru. Hráč, který byl naposledy běhat, začíná a získává žeton Prvního hráče.

Průběh hry

Průběh tahu i podmínky pro zahájení fáze závodění jsou stejné jako v normální hře. Jakmile se spustí fáze závodění (celkem osm karet závodění na stole nebo čtyři karty závodění s jedním zvířátkem), přesuňte figurky zvířátek:

Počínaje začínajícím hráčem hráči přesouvají zvířátko dle svého výběru podle toho, kolik karet daného zvířátka bylo zahráno. Hráči se střídají, dokud se nepřesunou všechna zvířátka, jejichž karty byly zahrány.

Figurka zvířátka se přesouvá o **tolik dílků, kolik karet závodění s daným zvířátkem bylo zahráno**. Všechna zvířátka se tedy přesouvají stejným způsobem bez zvláštních pravidel.

Příklad:



Kdykoliv se figurka nějakého zvířátka zastaví na políčku s žetonem **Turbo**, na kterém je vyobrazeno dané zvířátko, přesune se o další **dvě políčka**. Když je vyřešen veškerý pohyb, odloží se zahrané karty a žeton Prvního hráče se přesune po směru hodinových ručiček (k hráči po levici). Tento hráč začíná další kolo.

Konec hry

Pokud se na konci fáze závodění povedlo jednomu nebo více zvířátkům překročit cílovou čáru, umístěte je na stupně vítězů v pořadí, v jakém dokončila závod. Pokud na stupních vítězů zbývají volná místa, umístěte na ně zvířátka, která jsou na trati nejbližší k cílové čáře. Je možné končit remízou.

Body se počítají jako v normální hře.

Dílký zobrazující potok jsou stejné z obou stran. Jakmile položíte poslední dílek Trasy, umístěte cílovou pásku a stupně vítězů na konec dráhy (viz obrázek níže).



- **Druhá sázka:** Zamíchejte karty Závodů  a rozdejte každému hráči po sedmi kartách. Každý hráč si vybere jednu kartu a položí ji lícem dolů vedle jeho karty Počáteční sázky. Můžete si vybrat stejné zvířátko, jako je na vaší Počáteční sázce. Na své dvě karty se můžete podívat kdykoliv v průběhu hry, ale neměli byste nechat ostatní hráče vidět, které karty to jsou.

Nyní před sebou má každý hráč dvě karty sázek a šest karet v ruce (při hře dvou hráčů před sebou má každý hráč tři karty sázek namísto dvou). Zbylé karty Závodů utvoří balíček, ten umístěte na stůl tak, aby na něj každý pohodlně dosáhl.

- Každý hráč dostane pomocnou kartu .
- Umístěte figurky zvířátek na startovní čáru. Hráč, který byl naposledy běhat, začíná. Dostane žeton Prvního hráče .

A ZÁVOD MŮŽE ZAČÍT !

Na konci pravidel uvádíme vhodnou začátečnickou verzi hry. Nicméně před tím, než ji vyzkoušíte, doporučujeme přečíst celá pravidla, abyste věděli, jak hrát.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají po směru hodinových ručiček a postupně před sebe vykládají lícem nahoru karty Závodů. Když je na stole určitý počet karet, spustí se fáze závodění a zvířátka se začnou přesouvat po závodní trase.

Průběh hráčova tahu

Když jste na tahu, musíte před sebe vyložit lícem nahoru 1–4 karty ze své ruky. **Tyto karty musí vyobrazovat stejné zvířátko.**



Poznámka: Bez obav můžete vyložit i karty zvířátka, které už se dostalo na stupně vítězů.

Jakmile jste zahráli své karty, doplníte si ruku dobráním karet z balíčku tak, abyste měli v ruce opět šest karet. Pokud dojdou karty v balíčku, zamíchejte vyložené karty a utvořte tak nový balíček.

Pokud byla na konci **hráčova tahu** splněna jedna z následujících dvou podmínek:

- Hráči (všichni dohromady) na stůl vyložili přesně **8 karet** (ne více, ne méně).
- Hráči (všichni dohromady) na stůl vyložili přesně **4 karty** zobrazující stejné zvířátko (ne více, ne méně).

...spustí se fáze závodění!

Poznámka: Nikdy není povoleno překročit limit celkem osmi karet a limit čtyř karet jednoho zvířátka. Když jste na tahu, nesmíte položit na stůl devátou kartu ani například pátou kartu želvy.

Pokud váš tah nezahájil fázi závodění, pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček (po vaší levici).

Fáze závodění

Během této fáze se figurky zvířátek přesouvají (nebo nepřesouvají) podle toho, jaké karty hráči zahráli během svých tahů. Budou se pohybovat vždy v následujícím pořadí (**zajíc-želva-vlk-liška-jehně**):



$$1 \rightarrow 4 : 2$$

Pokud hráči zahráli **1–4 karty zajíce**, zajíc postupuje vpřed o **2 políčka trati**.

$$1 + 4 : 0$$

Pokud ale byly zahrány přesně čtyři karty zajíce ve chvíli, kdy je zajíc již na **1. místě** (i pokud se o první místo dělí s jiným zvířátkem), **nepohybuje se a místo toho si dá šlofika**. Toto pravidlo ignorujte, pokud zajíc ještě stojí na startovní čáře.



$$0 \rightarrow 3 : 1$$

Pokud hráči zahráli **1–3 karty želvy**, želva postupuje o **1 dílek trati**.

$$4 : 2$$

Pokud byly zahrány **4 karty želvy**, želva postupuje o **2 dílky trati**.



$$1 \rightarrow 2 : 1$$

Pokud hráči zahráli **1–2 karty vlka**, vlk postupuje o **1 dílek trati**.

$$3 \rightarrow 4 : X - 1$$

Pokud hráči zahráli **3–4 karty vlka**, vlk postupuje o **jeden dílek trati méně, než kolik bylo zahráno karet vlka**.



Mezi kartami vlka jsou také tři karty se symbolem **Vytí**. Pokud během kola vyloží některý z hráčů alespoň jednu kartu s tímto symbolem, pak se v příští fázi závodění smí hýbat pouze vlk: ostatní zvířátka jsou jeho vytím vyděšená a myslí pouze na to, kam by se před ním mohla schovat! Nezapomínejte na to, že Vytí se pro účely zahájení fáze závodění považuje za normální kartičku vlka (k zahájení závodění tak například stačí, aby byli vyloženi tři vlci a jedno Vytí).

Poznámka: Vlíčí vytí vyděsí zvířátka, i když už je vlk na stupních vítězů!

$$1 \Rightarrow 4 : X$$

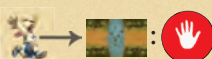


Liška postupuje o **tolik dílků trati**, kolik bylo zahráno karet lišky.



$$1 \Rightarrow 4 : X + 1$$

Jehňátko postupuje o **jeden dílek trati více**, než kolik bylo zahráno karet jehněte.



Nicméně jehňátko nedokáže odolat čerstvé vodě a **musí se zastavit**, jakmile dojde k dílku trati, na kterém je potok.

Příklad fáze závodění

Byly zahrány 4 karty zajíce - to vedlo k zahájení fáze závodění.



$$1 + 4 : 0$$

$$0 : 1$$

$$: 0$$

$$1 : 1$$

$$2 : 3 \text{ ale } : \text{tedy } 1$$

Jakmile jste vyřešili fázi závodění, dejte stranou všechny vyložené karty a přesuňte žeton Prvního hráče k dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček (po levici). Tento hráč začíná další tah.

KONEC HRY

Jakmile nějaké zvířátko překročí cílovou čaru, umístěte jeho figurku na nejvyšší volné místo na stupních vítězů.

Hra skončí, jakmile se na stupně vítězů dostanou tři zvířátka. Poté všichni odhalí své karty sázek.

Podle umístění zvířátek na stupních vítězů zvířátka hráčům, kteří na ně vsadili, získají body podle toho, jak se umístila:

1. místo: 5 bodů

2. místo: 3 body

3. místo: 2 body

Každý hráč si sečte body. Kdo má nejvyšší počet bodů, je vítěz. Pokud je to remíza, vyhrává ten hráč, který vsadil na zvířátko, které je nejvýše na stupních vítězů. Pokud je to pořád remíza, zahrajte si znovu!

Příklad závěrečného bodování

1. místo:



František:



$= 3 + 5 = 8 \text{ bodů}$

2. místo



Eva:



$= 5 + 0 = 5 \text{ bodů}$

3. místo



Jan:



$= 2 + 2 = 4 \text{ body}$

TIPY A TRIKY K ZAPAMATOVÁNÍ

- Je možné, že se odehraje několik kol, než se spustí fáze závodění. Pokud se to stane, můžete pokaždé vyložit kartu závodění pro jiné zvíře, pokud chcete.

Příklad: Během svého prvního tahu zahrál František kartu zajíce. Ostatní hráči odehráli své tahy, aniž by spustili fázi závodění. Během svého příštího tahu se František rozhodl zahrát dvě karty želvy. Následující hráč zahrál další dvě karty želvy, čímž spustil fázi závodění. František nebude hrát třetí tah.

- Pokud je zajíc na trati na prvním místě, ale na stejném políčku jsou i ostatní zvířátka, pořád se počítá s tím, že je zajíc na prvním místě. Pokud jsou v této situaci zahrány čtyři karty zajíce, rozhodne se zajíc místo pokročení v závodu dát si šlofika. Nicméně ignorujte toto pravidlo, pokud zajíc ještě stojí na startovní linii.
- Je možné zahrát karty závodů se zvířátky, která už jsou na stupních vítězů. To vám umožní zbavit se nežádoucích karet v ruce.
- Účinek vlkova zavytí platí, i když už je vlk na stupních vítězů.
- Někdy budete mít pocit, že jste se zasekli a nedaří se vám posunout zvířátko, na které jste vsadili. Abyste tomu zabránili, snažte se hrát co nejvíce karet, aby vám stále přicházely nové. Využívejte každé příležitosti nepomoci ostatním zvířátkům. Například hrajte karty závodů s ostatními zvířátky ve chvíli, kdy je ve hře vlčí zavytí, nebo hrajte kartu s jehňátkem, když stojí přímo před potokem. Pokud budete hrát takto chytře, podaří se vám rychle vyměnit problémové karty za takové, které pro vás budou zajímavější.

TURNAJOVÁ VARIANTA

Zahrajte si sérii tří her (kol) za sebou a sčítejte body ze všech tří her. Na konci prvního a druhého kola přesuňte žeton Prvního hráče hráči po levici, který se stane novým začínajícím hráčem. Hráč, který má na konci těchto tří kol nejvyšší počet bodů, je vyhlášen vítězem. Pokud došlo k remíze, zahrajte si znovu!

VERZE PRO ZAJÍCE A ŽELVY – UČEDNÍKY

Příprava

- Použijte pouze 13 karet závodů od každého zvířete (vynechejte karty vlka se symbolem zavytí). Zamíchejte je dohromady a vytvořte tak dobírací balíček pro hru.
- Postavte trať podle pravidel pro normální hru.
- Položte **Turbo** žetony náhodně na 2., 4., 6., 8. a 10. dílek závodní dráhy.
- Každému hráči z balíčku rozdejte pět karet a jednu kartu počáteční sázky (2 karty počáteční sázky při hře dvou hráčů). Prohlédněte si své karty a umístěte je před sebe lícem dolů.
- Umístěte figurky zvířátek na startovní čáru. Hráč, který byl naposledy běhat, začíná a získává žeton Prvního hráče.

Průběh hry

Průběh tahu i podmínky pro zahájení fáze závodění jsou stejné jako v normální hře. Jakmile se spustí fáze závodění (celkem osm karet závodění na stole nebo čtyři karty závodění s jedním zvířátkem), přesuňte figurky zvířátek:

Počínaje začínajícím hráčem hráči přesouvají zvířátko dle svého výběru podle toho, kolik karet daného zvířátka bylo zahráno. Hráči se střídají, dokud se nepřesunou všechna zvířátka, jejichž karty byly zahrány.

Figurka zvířátka se přesouvá o **tolik dílků, kolik karet závodění s daným zvířátkem bylo zahráno**. Všechna zvířátka se tedy přesouvají stejným způsobem bez zvláštních pravidel.

Příklad:



Kdykoliv se figurka nějakého zvířátka zastaví na políčku s žetonem **Turbo**, na kterém je vyobrazeno dané zvířátko, přesune se o další **dvě políčka**. Když je vyřešen veškerý pohyb, odloží se zahrané karty a žeton Prvního hráče se přesune po směru hodinových ručiček (k hráči po levici). Tento hráč začíná další kolo.

Konec hry

Pokud se na konci fáze závodění povedlo jednomu nebo více zvířátkům překročit cílovou čáru, umístěte je na stupně vítězů v pořadí, v jakém dokončila závod. Pokud na stupních vítězů zbývají volná místa, umístěte na ně zvířátka, která jsou na trati nejbližší k cílové čáře. Je možné končit remízou.

Body se počítají jako v normální hře.