



**ZAJAC A KORYTNAČKA [SK]**

**Vek: +6**

**Séria: Rýchla stolná hra**

**Počet hráčov: 1**

**Kód: J02629**

*Nemá zmysel behať? V tejto stolovej hre založenej na slávnej bájke o zajacovi a korytnačke musí hráč dôjsť do cieľa skôr ako zajac! Hra pre jedného hráča od 6 rokov v neuveriteľných bláznivých pretekoch. Hráč je korytnačka, pomalšia, ale prefikanejšia ako zajac! Hra plná nástrah a akčných kariet pre každú postavu: to vám prisľubuje, že pôjde o veľké preteky bez milosti! Stolová hra, ktorá si vyžaduje myslenie a stratégiu. Zajac je rozhodnutý že bude prvý!*

Hra zo série Rýchla stolná hra (Racing board games).

### Hra rozvíja:

- Myslenie
- Zmysel pre stratégiu

### Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 korytnačka, 1 zajac, 14 cestných kariet, 12 akčných kariet s činnosťami a 1 drevená hracia kocka

Pred začiatkom hry ako prvé vytvorte pretekársku trať ukladáním cestných kariet striedaním kariet bez efektu (bez ilustrácie) a karty s efektom (s ilustráciou). Umiestnite štartovaciu kartu a cieľovú kartu na oba konce. Zajac a korytnačka sú umiestnené na štartovacej karte. Balíček akčných kariet sa zamieša a umiestni na kôpku lícom nadol. Prvé 3 karty sa otočia a položia lícom nahor pred hráča.

### Pravidlá hry:

Herné kolo prebieha takto - korytnačka sa posúva dopredu prostredníctvom akčných kariet, zajac na základe čísla padnutého na kocke.

- Hráč (hrá ako korytnačka, ktorá chce vyhrať) si vyberie jednu akčnú kartu z 3 položených pred ním, ktorá je najvýhodnejšia pre korytnačku alebo najmenej výhodná pre zajaca a vykoná činnosť uvedenú na karte. Kartu položí vedľa balíčka kariet lícom nahor.
- Potom je na rade zajac - hráč hodí za zajaca kockou a posunie ho dopredu o počet políčok, ktorý padol na kocke.
- Následne potiahne z kôpky ďalšiu kartu, aby mal pred sebou opäť 3 karty, vyťahne si jednu z nich a znova je na rade korytnačka.
- Hra pokračuje týmto spôsobom striedaním ťahu zajaca a korytnačky.

### Efekty cestných kariet

Niektoré cestné karty majú efekty (ilustrácie). Keď postava príde na jednu z týchto kariet, musíte okamžite použiť jej efekt.

Efekty sú na cestných kartách vyznačené rovnako ako na akčných kartách pomocou piktogramov s podobizňou každej postavy (zajaca alebo korytnačky), aby ste vedeli, na koho sa daný efekt vzťahuje.

### Tu sú rôzne efekty:

- **Bežná cesta:** Nič sa nedeje.
- **Kaluže:** Zajac nemá rád mokro, preto sa pohne o jedno miesto dozadu (-1). Žiadny efekt pre korytnačku
- **Sneh/ľad:** Kto pristane na ľade (zajac alebo korytnačka), urobí šmykľavku a presunie sa na ďalšie pole smerom dopredu! (+1)
- **Odrasový mostík:** Zajac naberá na sile a presúva sa na ďalšie pole (+1). Žiadny účinok pre korytnačku.
- **Mrkvy:** Zajac je nervózny a zastaví sa, aby si pochutnal na mrkve, takže ustúpi dozadu o jedno miesto (-1). Žiadny účinok pre korytnačku.

### Záver hry:

Ak korytnačka dorazí na cieľovú kartu skôr ako zajac, vyhráva korytnačka.

Ak zajac dorazí na cieľovú kartu skôr ako korytnačka, vyhral zajac a korytnačka prehrala.



**ZAJÍC A ŽELVA [CZ]**

**Věk: +6**

**Série: Rychlá stolní hra**

**Počet hráčů: 1**

**Kód: J02629**

*Nemá smysl běhat? V této stolní hře založené na slavné bajce o zajíci a želvě musí hráč dojet do cíle dříve než zajíc! Hra pro jednoho hráče od 6 let v neuvěřitelných bláznivých závodech. Hráč je želva, pomalejší, ale mazanější než zajíc! Hra plná nástrah a akčních karet pro každou postavu: to vám přislubuje, že půjde o velký závod bez milosti! Stolní hra, která vyžaduje myšlení a strategii. Zajíc je rozhodnutý že bude první!*

Hra ze série Rychlá stolní hra (Racing board games).

### Hra rozvíjí:

- Myslenie
- Zmysel pre stratégiu

### Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 želva, 1 zajíc, 14 silničních karet, 12 akčních karet s činnostmi a 1 dřevěná hrací kostka

Před začátkem hry jako první vytvořte závodní trať ukládáním silničních karet střídáním karet bez efektu (bez ilustrace) a karty s efektem (s ilustrací). Umístěte startovací kartu a cílovou kartu na oba konce. Zajíc a želva jsou umístěny na startovací kartě. Balíček akčních karet se zamíchá a umístí na hromádku lícem dolů. První 3 karty se otočí a položí lícem nahoru před hráče.

### Pravidla hry:

Herní kolo probíhá takto - želva se posouvá dopředu prostřednictvím akčních karet, zajíc na základě čísla padlého na kostce.

- Hráč (hraje jako želva, která chce vyhrát) si vybere jednu akční kartu ze 3 položených před ním, která je nejvýhodnější pro želvu nebo nejméně výhodná pro zajíce a vykoná činnost uvedenou na kartě. Kartu položí vedle balíčku karet lícem nahoru.
- Pak je na řadě zajíc - hráč hodí za zajíce kostkou a posune ho dopředu o počet políček, který padl na kostce.
- Následně potáhne z hromádky další kartu, aby měl před sebou opět 3 karty, vytáhne si jednu z nich a znovu je na řadě želva.
- Hra pokračuje tímto způsobem střídáním tahu zajíce a želvy.

### Efekty silničních karet

Některé silniční karty mají efekty (ilustrace). Když postava přijde na jednu z těchto karet, musíte okamžitě použít její efekt.

Efekty jsou na silničních kartách vyznačeny stejně jako na akčních kartách pomocí piktogramů s podobiznou každé postavy (králíče nebo želvy), abyste věděli, na koho se daný efekt vztahuje.

### Zde jsou různé efekty:

- **Běžná cesta:** Nic se neděje.
- **Louže:** Zajíc nemá rád mokro, proto se pohne o jedno místo dozadu (-1). Žádný efekt pro želvu
- **Sníh/led:** Kdo přistane na ledě (králík nebo želva), udělá skluzavku a přesune se na další pole směrem dopředu! (+1)
- **Odrasový můstek:** Zajíc nabírá na síle a přesouvá se na další pole (+1). Žádný účinek pro želvu.
- **Mrkve:** Zajíc je nervózní a zastaví se, aby si pochutnal na mrkvi, takže ustoupí dozadu o jedno místo (-1). Žádný účinek pro želvu.

### Závěr hry:

Pokud želva dorazí na cílovou kartu dříve než zajíc, vyhrává želva.

Pokud zajíc dorazí na cílovou kartu dříve než želva, vyhrál zajíc a želva prohrála.