

APPALOOSA

Pony Race



Egy izgalmas akadályverseny
Dominique Ehrhardt

2-6 játékos részére 8 éves kortól, Piatnik no. 633379, © 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Az **Appaloosa** egy félvér ló, nevét a Palouse folyóról kapta. Tulajdonságai közül a legjellemzőbb a színe: öt szőrszínt tartanak nyilván a fajtánál a párdutarkától a márványtarkáig. A ló testének egyes részeit fekete, fehér, vagy színes foltok borítják.

Könnyen kezelhető, barátságos természetű, jó hástasló. Hobbilóként éppúgy hasznosítják, mint sportlóként. A díjlovaglásban, távlovaglásban elterjedt és egyre népszerűbb a westernlovaglásban is.

Kezdődjön a verseny!

A játékosok célja:

Minden játékos megpróbál pónilovával elsőként célba érni. Mivel a játék megkezdése előtt a játékosok lefordított pónikorongok kihúzásával kapták meg pónijuk színét, így senki sem tudja, hogy ki melyik pónival versenyzik. Aki éppen soron van, az léphet az egyik pónilóval. De vigyázzon az, aki a saját pónilovával lép! A többi játékos minden alkalmat meg fog ragadni azért, hogy lelassítsák a lovát. Ki ér elsőként a célba?

Tartalom:

24 versenypályalapka, ezekből alakítjuk ki az asztalon a versenypályát.
Fajtanként:

1x Start



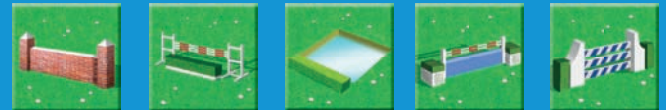
1x Cél



9x Mező



5 Akadály



8 patkólapka, 2* 1,2,3 és 4-es számokkal



6 pónikorong, a játékosok színüket ilyen lapkák húzásával kapják meg



6 pónilapka, a játékosok színeiben. Ezekkel határozzák meg, hogy melyik lóval lépnek a játékosok.



6 figura



5 patkókorong a lépéstávolság meghatározására



1 startkő

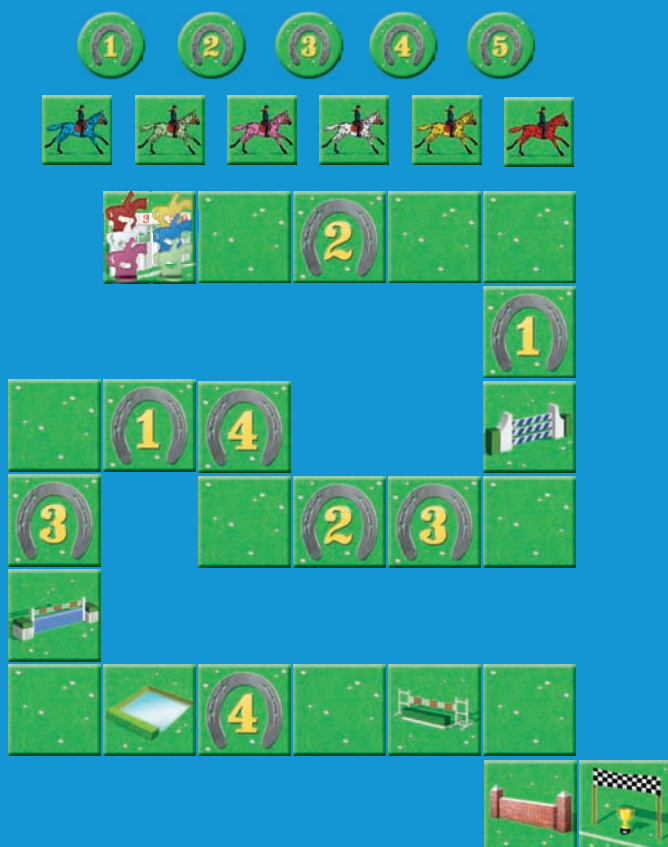


Piatnik

Előkészületek:

- Az első játék megkezdése előtt óvatosan emeljük ki a kartonrészeket a kartonokból.
- Alakítsuk ki a versenypályát az asztalon, a 24 nagyméretű versenypályaalkapából a következők figyelembevételével: Az első lapka a „Startlapka” az utolsó pedig a „Céllapka” legyen. Az első 5 helyre olyan lapkákat fektessünk, amin nincsen akadály. Az ötödik és a céllapka között tetszés szerinti sorrendet alakíthatunk ki a lapkákból.
- A 6 figurát állítsuk a startlapkára. A versenyen a játékosok számától függetlenül mindig 6 figura vesz részt.
- A 6 pónilapkát tetszés szerinti sorrendben fektessük a pálya mellé. Az 5 patkókorongot növekvő számsor szerint fektessük a pónilapka fölé.

Példa a játékfelület kialakítására:



- A 6 pónikorongot lefordítva összekeverjük. Mindenki húz egy lefordított pónikorongot, amit titokban megnéz. A korongon lévő póni

színe határozza meg a figuránk színét. Miután megnéztük, lefordítva magunk elé tesszük úgy, hogy másik játékos ne lássa azt, de mi bármikor megnézhessek.

2 játékos esetén mindenki 2-2 korongot húz titokban, majd a maradék korongokat lefordítva, megnézés nélkül kell visszatenni a játék dobozába. Fontos: Egyik játékos sem láthatja a megmaradt pónikorongok színét, mert azok a pónik is részt vesznek a játékban, akiknek nincsen gazdájuk.

A játék:

- A játékot az kezdi, aki a legjobban tud nyerni. Ha nem lehet igazságos döntést hozni, akkor a legidősebb kezd. Magához veszi a startkővet. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következünk a játékban.
- Aki soron van, magához veszi a legalacsonyabb értékű patkókorongot. A patkókorong meghatározza egyrészt a játékos sorrendjét, másrészt pedig a játékos lépésének hosszát.
Példa: A kezdő játékos elveszi az 1-es korongot, majd a következő amikor sorra kerül a 2-es korongot és így tovább.
- Aki soron van, ráfekteti a patkókorongját az egyik általa választott szabad pónilapkára. Ezzel meghatározza annak a figurának a színét, amivel lépni fog.
Megjegyzés: Nem kötelező a saját színű pónikra tenni a patkókorongot. Bármelyik pónit választhatjuk, de egy pónin mindig csak egy patkó lehet.
Példa: A kezdő játékos az 1-es lapkát saját választása szerint a kék pónira teszi.
- Ezek után annyi mezőt lép azzal a figurával, amelynek a színét kiválasztotta, amennyit a patkókorong mutat. Egy mezőn bármennyi figura állhat.
Példa: A kezdő játékos a kék figurával 1 mezőt lép előre.
- A következő játékos elveszi a megmaradt patkókorongok közül a legalacsonyabb számút. Ráteszi az egyik pónilapkára, majd lép a kiválasztott színű figurával annyit, amennyit a patkókorong mutat.
- Amint az 5. patkókorongot letesszük és lépünk a hozzá tartozó figurával, a kör véget ér.

Kevesebb játékos esetén lesz egy vagy több olyan játékos, aki egy körön belül többször is sorra kerül, és mindig lesz 1 olyan ló amelyikkel nem lépett senki (mert 5 patkókorong van és 6 pónilapka)!

- Az új kör kezdete előtt tegyük vissza az 5 patkókorongot az eredeti helyére. A startkövet vegye magához a következő játékos. Ő fogja elvenni az 1-es számú patkókorongot, amit egy általa választott pónilapkára fektet. A játék a fent leírtak szerint folytatódik.

Patkó- és akadálylapkák:

- Egyes pályalapkán akadályt, vagy egy számot látunk. Amikor lovunk lépése ilyen mezőn ér véget, akkor a mező hatással lesz a lovunk következő lépésének távolságára!

Patkólapkák – A lovunk extra patkolást kapott, annyi mezőt léphet előre, amennyit a szám mutat!

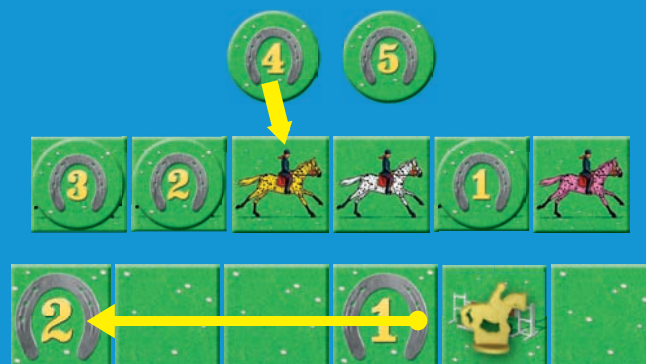
Példa:



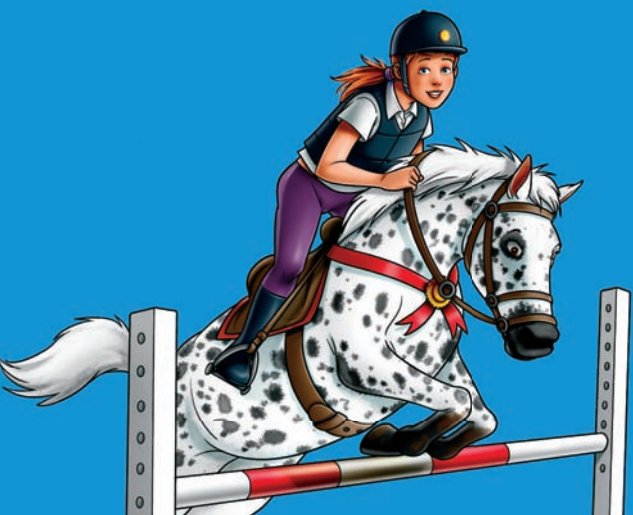
A kék figura olyan mezőn áll, amin egy patkó és 2-es szám van. A soron következő játékos elveszi a 3-as patkókorongot és a kék pónilapkára teszi. A kék pónival 5 mezőt ($2+3$) lép előre.

Akadály – A lovunk akadályba ütközött. Az akadály leküzdéséhez újra lendületet kell vennie. Ez azt jelenti, hogy a figurával nem előre, hanem hátra kell annyi mezőt lépni, amennyit a patkókorong megad.

Példa:



A sárga figura egy olyan mezőn áll, amin akadály van. Az egyik játékos a 4-es korongot teszi a sárga pónilapkára. A sárga figurának ezért 4 mezőt kell visszalépnie. Lépésével a 2-es patkómezőre ér. Ez azt jelenti számára, hogy a következő lépésekor +2 mezőt léphet előre.



A játék vége:

Amint egy figura eléri a célmezőt, vagy áthalad rajta, mindenki megnézi, hogy övé-e az érintett figura. Figyelem! A játékosok nem láthatják egymás pónikorongjának előoldalát.

- Ha a figura nem tartozik egyik játékoshoz sem, akkor félretesszük. Mivel kevesebb ló marad a játékban, a következő kör megkezdése előtt ki-tesszük az 5-ös patkókorongot a játékból. Ha a

második gazdátlan figura is eléri a célmezőt, akkor a 4-es patkókorongot vesszük ki a játékból és így tovább.

- Ha a figura az egyik játékoshoz tartozik, akkor ő a játék nyertese! Természetesen ezt be kell bizonyítania úgy, hogy megfordítja és megmutatja a pónikorongját a játékosársaknak. 2 játékos esetén addig játszunk, míg egyikünk mindkét lovával célba ér.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU
www.piatnikbp.hu

www.piatnik.com

