

Velká Kvedlinburská



Už jste slyšeli o městečku Kvedlinburku v pohoří Harz ve středním Německu? A o jeho slavném jarmarku, který se tam každoročně koná?

V předvečer trhu se vždy pořádají dětské dostihy. Letos budete při tom!

Zahrajte si s kamarády hru, ve které budete pohybovat dostihovými zvířátky po závodní trati pomocí pamlsků. Ale pozor – nejsou to pamlsky ledajaké! Ne vždy pomohou vašim čtyřnohým mazlíčkům dostat se kupředu. Aby právě váš závodník byl tím nejrychlejším, musíte najít vyvážené složení stravy. Občas se vám do mošny zatoulá i kouzelná uspávací meduňka a váš favorit si místo běhu schrupne.

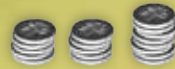
Snažte se po cestě také sbírat cenné rubíny, protože si za ně budete moci koupit další laskominy. Komu se podaří protnout cílovou pásku jako prvním, získá vytoužený Zlatý kotlík!

Herní materiál a příprava hry

162 žetonů pamlsků



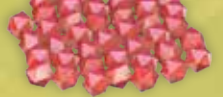
18 žetonů meduňky



26 žetonů čtyřlístků



40 rubínů



1 Zlatý kotlík



4 desky zvířátek



2 kostky



4 figurky (oslík, ovečka, vepřík, kravka)



6 oboustranných destiček efektů



1 oboustranný herní plán



4 sáčky na žetony



Seznam destiček efektů a dalších variant hry

U každé oboustranné destičky je uveden název efektu a jeho popis. Každá destička má dvě strany, takže lze použít i opačnou stranu.

Název efektu	Popis efektu
Meduňka	Všechny zvířátka se usnou a nemohou se pohybovat. Meduňka se používá pouze jednou. Pokud se použije, musí být vyložena z hry.
Čtyřlístek	Všechny zvířátka se mohou pohybovat pouze čtyřlístky. Čtyřlístek se používá pouze jednou. Pokud se použije, musí být vyložena z hry.
Rubín	Všechny zvířátka se mohou pohybovat pouze rubíny. Rubín se používá pouze jednou. Pokud se použije, musí být vyložena z hry.
Osíček	Všechny zvířátka se mohou pohybovat pouze osíčky. Osíček se používá pouze jednou. Pokud se použije, musí být vyložena z hry.
Ovečka	Všechny zvířátka se mohou pohybovat pouze ovečky. Ovečka se používá pouze jednou. Pokud se použije, musí být vyložena z hry.
Vepřík	Všechny zvířátka se mohou pohybovat pouze vepříky. Vepřík se používá pouze jednou. Pokud se použije, musí být vyložena z hry.
Kravka	Všechny zvířátka se mohou pohybovat pouze kravky. Kravka se používá pouze jednou. Pokud se použije, musí být vyložena z hry.

1 přehled destiček efektů a dalších variant hry

Před první partií vyjměte opatrně kartónové žetony z archů. Připravte hru následovně:

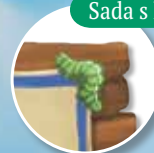
- **Herní plán** položte doprostřed stolu.

Herní plán je oboustranný. Na jedné straně je trať kratší, na druhé delší. Doporučujeme vám začít kratším závodem (kde má startovní domeček v lese červenou střechu).



- Každý hráč si zvolí svou **figurku** (oslíka, ovečku, vepříka nebo kravku), vezme si odpovídající **desku zvířátka** a **sáček v odpovídající barvě**. Desku položte před sebe na stůl, figurku postavte na start na domeček v lese na herním plánu.
- Na **destičkách efektů** je z jedné strany nakreslena housenka, z druhé motýl. Jde o dvě různé možné sady efektů žetonů. Na začátek vám doporučujeme stranu s **housenkou**. Položte červenou, žlutou, zelenou a modrou destičku stranou s housenkou vzhůru vedle herního plánu.

Sada s housenkou



Dále popisujeme průběh hry ve variantě pro začátečníky (s uvedenými čtyřmi destičkami efektů s **housenkou**). Až se s hrou více seznámíte, můžete zvýšit napínavost i komplexnost přidáním fialové a oranžové destičky a jim odpovídajících žetonů.

Pro opravdové dostihové veterány je pak určena strana destiček s **motýlem**. Podrobné vysvětlení všech efektů najdete v příloze.

- Položte **bílou kostku** na destičku kukuřice. Kostku v barvě dřeva nebudete v základní variantě potřebovat.
- **Žetony pamlsků** roztrďte do přihrádek v krabici podle hodnot – jsou vyznačené na dně jednotlivých přihrádek. Ve verzi pro začátečníky budete potřebovat jen **jablka, kukuřice, saláty, hrozny a řepy** (tj. červené, žluté, zelené, modré a bílé).
- Na začátku hry si všichni hráči vloží do svých sáčků **stejně žetony** (seznam naleznete i na rubové straně své desky zvířátka). Poté žetony v sáčku pečlivě promíchejte.

Startovní žetony



4 žetony meduňky
1 kukuřice „1“
2 jablka „1“
1 jablko „2“

Nasypte **rubíny** do příslušné přihrádky v krabici, jakož i **čtyřlístky**. Čtyřlístky budete potřebovat až ve variantě pro pokročilejší (připomínáme, že varianty jsou popsány v příloze). Cenu pro vítěze – **Zlatý kotlík** – položte na tržišť na herním plánu. Závod může začít!

Hra připravená pro 4 hráče



Zbylý herní materiál nechte stranou, např. ve víku krabice. Krabici s roztříděnými hracími potřebami totiž budete potřebovat jako všeobecný bank.

Nasednout - připravit - start!

Kdo jako poslední viděl oslíka, začíná. Další hráči přicházejí na řadu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu vždy vylosujete jeden žeton ze svého sáčku, aniž byste do sáčku nahlíželi. To se během celé partie nesmí! Další postup záleží na tom, co vylosujete:

BUĎ je to barevný žeton pamlsku s číslem,

NEBO

je to žeton meduňky.



1. Vaše zvířátko si pochutná na pamlsku a šťastně poskočí vpřed! Žeton položte na obrázek zvířátka na své desce a svou figurku posuňte **vpřed o tolik políček**, kolik udává číslo na vylosovaném žetonu.
2. **POTÉ** proveďte efekt pamlsku, popsany na destičce příslušné barvy. Popis všech efektů viz příloha.



V případě, že později ve hře (viz dále) vytáhnete žeton **cukrové řepy**, žádný efekt provádět nebudete, ale posunete svou figurku o 8 políček vpřed. Sladoučká řepa je totiž pro zvířátka ta největší laskomina!

Při posunu vpřed se počítají i políčka případně obsazená figurkami soupeřů. Na každém políčku může stát více figurek.

Vaše zvířátko pomalu přežvykuje meduňku, přemítá o krásách dne a jde na něj dřímota. V tomto tahu se nepohne. Žeton položte na **první volnou bublinu zleva** na své desce zvířete.



Kdykoli obsadíte žetonem meduňky třetí bublinu na své desce, hned si můžete koupit nové pamlsky – viz dále **Nákup nových pamlsků**.

(Čtyřlístek vyznačený u třetí bubliny má význam jen při hře s mrkvi a oranžovou destičkou efektů, viz příloha.)

Poté je váš tah u konce, následuje soupeř po levici.

Příklad



Kryštůfek si vylosuje jablko „2“ a odloží jej na obrázek zvířátka na své desce.



Posune svou ovečku o 2 políčka vpřed.



Dále provede akci jablka – dobere si z banku 1 rubín (dva by si mohl vzít, jen kdyby se ovečka zastavila na políčku se spirálou.)



Svůj nový rubín položí na obrázek ranečku na své desce.



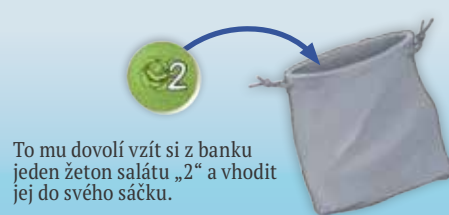
Teď je na řadě Robin. Vylosuje si kukuřici „1“ a položí ji na obrázek zvířátka na své desce.



Svého oslíka může posunout o 1 políčko.



Provede akci kukuřice – hodí kostkou a padne mu:



To mu dovolí vzít si z banku jeden žeton salátu „2“ a vhodit jej do svého sáčku.

Nákup nových pamlsků

Na výroční trhy vždy dorazí zástupy stánkařů, kteří vám rádi prodají nové pamlsky.



Kdykoli položíte na svou desku třetí žeton meduňky (obsadíte jím třetí bublinu), můžete si koupit nové pamlsky. Platidlem jsou **rubíny**, které se vám od poslední podařilo posbírat (a leží na obrázku ranečku na vaší desce). Jak jsme viděli na příkladu výše, získáváte je při vylosování červených žetonů.

V jednotlivých přihrádkách je při okraji vyznačena kupní cena žetonů z dané přihrádky. „Jedničky“ stojí 1 rubín, „dvojky“ 2, „čtyřky“ 3 a „osmičky“ 5. „Pětky“ za 4 rubíny jsou ve hře jen v dalších variantách, viz příloha.

Utracené rubíny vraťte do banku.

Při nákupu nových žetonů platí tato pravidla:

- Kupujete-li si v témže tahu více žetonů, musejí být **různých barev**.
- Musíte utratit **všechny rubíny** – nesmíte si je nechat na později. Stojí-li pořízené pamlsky méně, přebytečné rubíny propadají a musíte je vrátit do banku.
- Je-li vaše zvířátko v okamžiku nákupu **na poslední pozici**, smíte si před nákupem vzít **1 rubín** z banku navíc. To platí i v případě, že se o poslední pozici dělíte.



Pokud položíte na svou desku třetí žeton meduňky v situaci, kdy **nemáte žádný rubín** (a nejste aktuálně poslední, abyste měli alespoň nárok na 1 rubín navíc), nemůžete si bohužel v této chvíli koupit nic.

Po ukončení nákupu vhodte všechny svoje žetony zase do sáčku:

- všechny nové pamlsky, které jste si právě koupili,
- jakož i všechny ze své desky zvířete – pamlsky i meduňky.

Teď tedy neleží na vaší desce zvířete nic. Žetony v sáčku pečlivě promíchejte. Ve svém příštím tahu budete opět losovat z plného sáčku.

Příklad Kryštůfek si vylosuje třetí žeton meduňky a položí ho na třetí bublinu na své desce. Jeho ovečka odpočívá a nehne se, ale Kryštůfek si může koupit nové pamlsky.

Za své 4 rubíny si koupí jednu modrou „4“ a jednu zelenou „1“. Poté vhodí všechny svoje žetony (nové i ty z desky) do sáčku a pořádně ho zamíchá.



Kdo získá Zlatý kotlík?

Hráč, jehož figurka jako první dosáhne políčka kvědlinburského tržiště, vítězí. Jako odměnu získává Zlatý kotlík. Figurka nemusí poslední políčka dosáhnout přesně, může ho i překročit.

Autor a vydavatel děkují všem, kdo se podíleli na testování hry a revizích pravidel. Všechny změny vyhrazeny.

Item no. 88444

Autor hry: Wolfgang Warsch
Ilustrace: Michael Menzel
Redakce: Meike Wilkenová
Produkce: Jasmin Weigandová
Grafika & 3D: designstudio1.de
Český překlad: Karel Vlasák

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)