



KŘIŽOVATKY

Cíl:

Herní plán je rozdělený do tří pomyslných částí – kamenná cesta se startem, travnatá oblast s křižovatkami a okružní palouček s cílem.

Cílem hry je stoupnout na pole CÍL. Hráč tedy musí hodit přesnou hodnotu tak, aby se na cíli zastavil. V opačném případě pokračuje dál po herním plánu, dokud se mu finální hod nepovede.

Příprava:

Umístěte libovolně všech 6 křižovatek na určená místa.

Každý hráč si postaví svou figurku na hrací pole START. Losem, nebo jiným způsobem mezi sebou vyberete hráče, který začíná.

Pohyb:

Po hracím plánu se hráč posouvá o tolik polí, kolik mu padne na kostce. Když padne šestka, znovu se nehází. Pokud hráč stoupne na cizí figurku, vyhodí ji na START.

Za běžných okolností se může hráč pohybovat vpřed a libovolně zatáčet doleva nebo doprava (není potřeba stát pro zatočení přímo na křižovatce). Otočit se proti směru pohybu lze jen v případě, kdy se hráč odrazí od konce cesty. Ta může být ukončena jako slepá ulička, nebo nevhodně otočená křižovatka. Vrátit proti směru pohybu může hráče také šipka (viz pravidla pro cílový okruh).

Při šlápnutí na kládu se hráč posune na její druhý konec a v dalším kole si vybere směr postupu.

Křížovatky:

Během hry nastanou momenty, kdy se budou měnit křížovatky na herním plánu. Vždy se mezi sebou mění jen dvě křížovatky. Hráč, který křížovatky přesouvá, je na jejich novém místě může libovolně otočit tak, aby mu takticky vyhovoval směr jejich cesty. Pokud je na „hýbající se“ křížovatce figurka hráče, přesouvá se figurka společně s křížovatkou a zůstává na stejném políčku. Hráč, který byl přesunutý pomocí křížovatky, může z ní vystoupit libovolným směrem (pokud mu to cesta umožňuje). Nemusí si tedy pamatovat původní směr, než byla jeho figurka přemístěná.

Výměna křížovatek:

Zkřížené listy – jsou umístěné náhodně na herním plánu.

Pokud hráč stoupne na toto pole, hodí kostkou. Číslo navrchu a vespod kostky určuje křížovatky, které hráč MEZI SEBOU vymění. Výměna tedy vychází vždy na jednu z variant 6:1, 5:2, 4:3.

Zkřížené větve – jsou umístěné vždy těsně u křížovatek.

Pokud hráč stoupne na toto pole, hodí kostkou. Následně mění vždy tu křížovátku, u které stojí, s tou, na níž je hodnota, která padla na kostce. Pokud na kostce padne stejné číslo s křížovatkou, u které hráč stojí, zůstanou křížovatky na svých místech. Může však tu, u které stojí, libovolně otočit.

Cílový okruh:

Po cílových okruzích se jde vždy ve směru hodinových ručiček. Změnit směr se musí jen v případě, že se hráč zastaví na šipce. V dalším kole musí dodržet směr určený šipkou. Pokud tedy hráč hodí správná čísla, může se vyhnout šipkám a projít tak rovnou na užší finální okruh bez nutnosti vstoupit na ten velký.

Hra končí, jak již bylo zmíněno na začátku, přesným šlápnutím na středové pole CÍL.

Přejeme příjemnou hru.