

SLOVENSKO

(1 ks. kocka, 4 ks. figúrky červené, 4 ks. figúrky zelené, 4 ks. figúrky modré, 4 ks. figúrky žlté, 4 ks. žetóny červené, 4 ks. žetóny zelené, 4 ks. žetóny modré, 4 ks. žetóny žlté, 16 hracích kartičiek)

ZAČIATOK HRY :

Každý hráč hrá so 4-mi figúrkami, 4-mi žetónmi rovnakej farby a 4-mi kartičkami. Pred začatím hry, hráči umiestnia svoje figúrky na políčka rovnakej farby na okraji hracieho plánu. Dohodou, alebo náhodným výberom si rozdelia kartičky s názvami miest (každý hráč si vyberie 4 kartičky). Na mapu hracej plochy, umiestnia žetóny na políčka s názvami miest, ktoré majú na vybraných kartičkách a dohodnú si poradie v hre.

Úlohou hráčov je prejsť po dráhe v smere určenom šípkami tak, aby svoje figúrky umiestnili na žetóny (rovnakej farby ako figúrky), rozložené po mape na hracej ploche.

PRAVIDLÁ HRY :

Hracia dráha- červená elipsa s kruhovými políčkami okolo mapy Slovenska.

Figúrka na hraciu dráhu vstupuje do hry cez políčko (rovnakej farby ako figúrka) so šípkou uprostred. Nečaká na hodenie 6-ky. Postaví ju tam a hádže kockou.

Počet krokov sa určuje hodením kocky. Ak padne 6, hod sa opakuje a hodené čísla sa spočítajú (napr. $6 + 3 = 9$ krokov prejde figúrka neprerušovane).

Fialové políčko so žltou bodkou je – „Zvýhodňovacie“ políčko. Ak na ňom figúrka zastane, môže ju hráč presunúť (teleportovať 😊) na ľubovoľné „Zvýhodňovacie “ políčko, čo najbližšie k svojmu žetónu .

Vyhadzovanie : ak hráč zastane s figúrkou na políčku, ktoré je už obsadené figúrkou iného hráča, vyhodí ju (vylúči ju z hry) z miesta. S vyhodanou (vylúčenou) figúrkou musí hráč začať hru odznova.

Na svojom žetóne-domčeku môže figúrka zastaviť presným počtom krokov, alebo aj väčším počtom krokov, ktoré doskáče na danom žetóne. Po zastavení (doskákaní), na svojom žetóne, hráč oznámi spoluhráčom názov mesta, ktoré získal (napr. Žilina-beriem !). Potom žetón aj figúrku premiestni na kartičku daného mesta.

Vyhráva hráč, ktorý má na všetkých 4 kartičkách svojich miest umiestnené svoje figúrky a žetóny.