

Galopem do mety



zasady gry



ZAWARTOŚĆ GRY



25 kart ruchu



3 karty podium



51 żetonów
punktacji



5 pionków dżokejów



5 podstawek

Siedzicie na trybunach wielkiej gonitwy, w której uczestniczy pięciu najlepszych dżokejów. Podczas wyścigu będziecie obstawiać zwycięstwo oraz dopingować swoich faworytów. Gra składa się z trzech rund, po których gracze zliczają zdobyte punkty.

PRZYGOTOWANIE

Konie ułóżcie w losowej kolejności jeden za drugim jak jest to przedstawione na ilustracji poniżej. Karty podium połóżcie w kolejności od I do III, zgodnie z kierunkiem poruszania się koni. Na nich należy umieścić żetony punktów o wartości odpowiadającej poszczególnym miejscom: 3, 2 i 1.



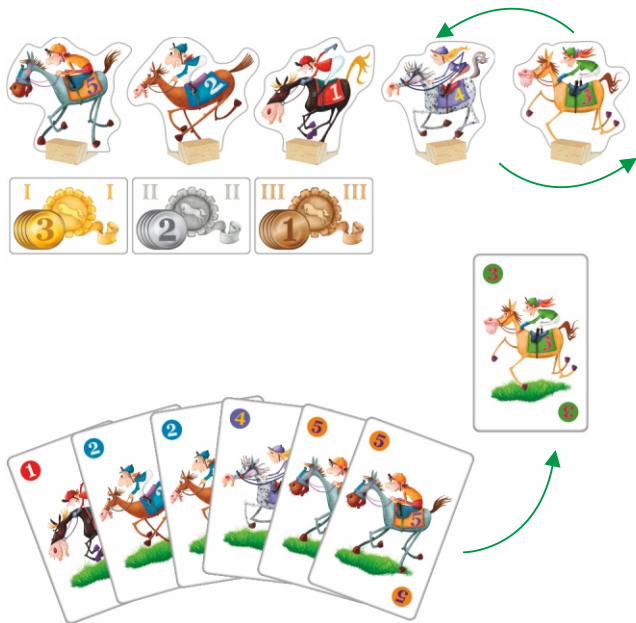
←
kierunek wyścigu

Potasujcie karty ruchu i rozdajcie każdemu graczowi **po 6 kart, jeśli gracie w 4 osoby**. Jeśli gracie w **3 lub 2 osoby, to rozdajcie po 7 kart**. Nie pokazujcie swoich kart innym graczom. Pozostałe karty odłóżcie na bok, nie będą potrzebne w tej rundzie. Najmłodszy gracz zaczyna pierwszą rundę.

PRZEBIEG GRY

Gracze po kolei **zagrywają jedną ze swoich kart i kładą ją przed sobą**. Mogą to zrobić na dwa sposoby:

1. KARTA ODKRYTA – Jeżeli gracz położy kartę stroną z koniem i dżokejem skierowaną do góry, musi przestawić konia przedstawionego na tej karcie o jedną pozycję do przodu. Zamienia go miejscami z koniem, który znajdował się przed nim, jak jest to przedstawione na ilustracji.



Jeżeli gracz zagra kartą przedstawiającą konia, który znajduje się na pierwszej pozycji, musi przesunąć go na koniec wyścigu – koń potyka się i przyjmuje ostatnią pozycję.

2. KARTA ZAKRYTA – Jeżeli gracz postanowi odłożyć kartę, w taki sposób, aby nie było widać, którego konia ona przedstawia, gracz nie dokonuje zmian w kolejności koni w wyścigu. Wszystkie zakryte karty będą jednak brane pod uwagę podczas liczenia punktów po zakończeniu rundy.



Podczas swojej kolejki gracze wykładają **tylko po jednej karcie**. Kiedy wszystkie karty zostaną wyłożone przed graczami, następuje liczenie punktów po pierwszej rundzie.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW

Przed przystąpieniem do przyznawania punktów **należy odsłonić wszystkie zakryte karty**, które znajdują się przed graczami. Punkty są przyznawane za wszystkie karty, niezależnie od tego, czy były w trakcie gry zagrane jako odkryte, czy zakryte.

- Za każdą kartę z koniem, który ukończył wyścig na **I miejscu**, gracze otrzymują żeton o wartości **3 punktów**.



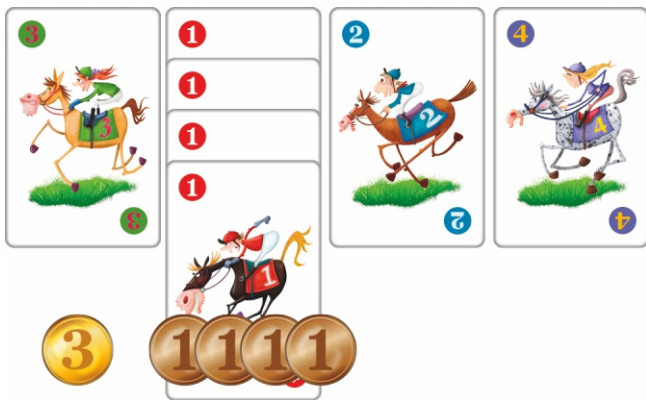
- Za każdą kartę z koniem, który ukończył wyścig na **II miejscu**, gracze otrzymują żeton o wartości **2 punktów**.



- Za każdą kartę z koniem, który ukończył wyścig na **III miejscu**, gracze otrzymują żeton o wartości **1 punktu**.



Przykład: Gracz miał przed sobą 1 kartę przedstawiającą konia z numerem 3 (I miejsce) i aż 4 karty z koniem o numerze 1 (III miejsce), więc otrzymuje 1 żeton z 3 punktami i 4 żetony z 1 punktem.



Po przyznaniu punktów należy ponownie potasować karty i rozdać graczom tyle samo kart. **Nie należy zmieniać kolejności koni.** Następną rundą rozpoczyna się z takim samym ułożeniem koni, w jakiej skończyła się poprzednia.

KONIEC GRY

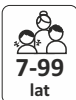
Po trzech rundach należy zsumować wszystkie zdobyte żetony z punktami. Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej. Gdy kilku graczy remisuje, gracze dzielą się zwycięstwem.



9 pkt. + 10 pkt. + 4 pkt. = Gracz zdobył 23 punkty w trzech rundach



ilustracje:
Dorota Szoblik
pomysł i zasady gry:
Krzysztof Matusik
grafika:
studio KUKURYKU
www.kukuryku.co



Art.: Galopem do mety
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 340 11 50
e-mail: biuro@kukuryku.co

© KUKURYKU®

