

RUNY, RUN, RUN

HRA JE VHODNÁ PRE 3 HRÁČOV VO VEKU OD 6 ROKOV.

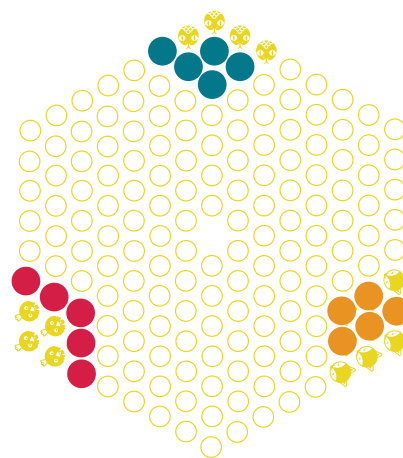
PRAVIDLÁ HRY

Pohybujte s figúrkami po hracej doske podľa počtu bodov, ktoré padnú po hode dvoma kockami. Cieľom je vyhodit' všetky figúrky súpera.

- „Kuriatka“ musia vyhodit' všetky figúrky „hadov“
- „Líšky“ musia vyhodit' všetky figúrky „kuriatok“.
- „Hady“ musia vyhodit' všetky figúrky „líšok“.

ZAČIATOK HRY

Každý hráč si vyberie farbu a rozmiestni do svojho domčeka päť figúrok. Domček predstavuje 9 zafarbených políčok (obr. 1)



Obrázok 1: Príklad začiatkovej pozície.

HRA

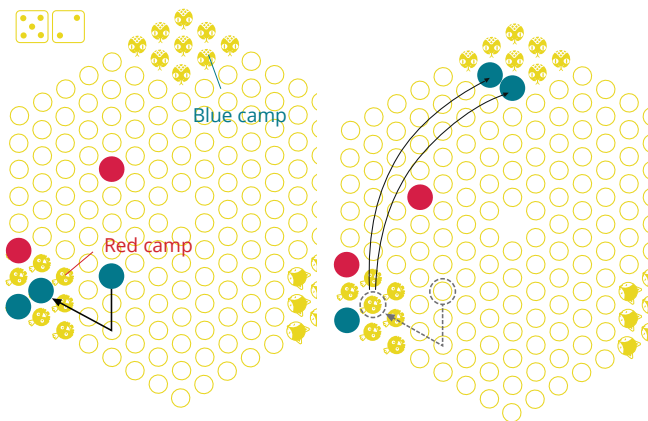
Hru začína najmladší hráč, potom sa pokračuje v smere hodinových ručičiek.

POHYB FIGÚROK

Hráč, ktorý hádže kockou, môže pohnúť 1 alebo 2 svoje figúrky po priamej línii (obr. 2a + 2b)

VRÁTENIE FIGÚRKY DO HRY

Vyhodené figúrky možno vrátiť do hry pomocou ďalších figúrok z rovnakého tímu. (Príklad: ak sa hráč potrebuje na vrátenie do hry pohnúť o päť políčok, musí hodit' kockami číslo 5 a viac.) Na vrátenie do hry sa druhá figúrka musí dostať do súperovho domčeka. Obe figúrky sa potom vrátia do vlastného domčeka (obr. 4a + 4b)



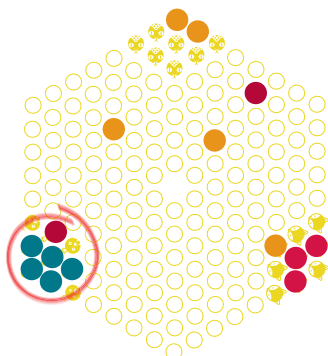
Obrázok 4a: Pred vrátením do hry.

Obrázok 4b: Po vrátení do hry

KONIEC HRY

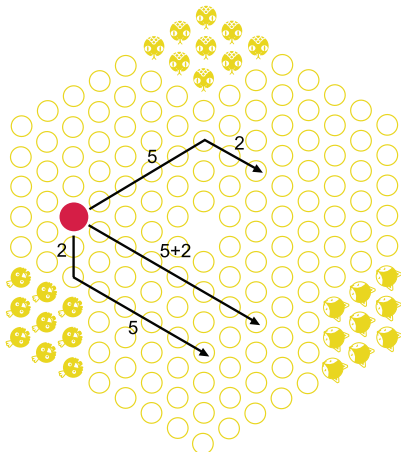
Hráč, ktorému sa podarí vyhodit' všetky figúrky súpera, vyhráva.

(príklad: všetky modré figúrky sú v červenom domčeku, čiže červený hráč zvíťazil.)



Obrázok 2a. POHYB JEDNOU FIGÚRKOU:

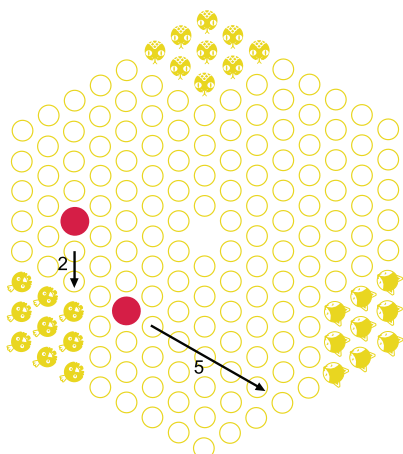
- buď v priamej línii o počet políčok, zodpovedajúci súčtu bodov na oboch kockách
- alebo so zmenou smeru, pričom každá časť zodpovedá počtu bodov na jednej kocke



Obrázok 2a:
HOD: 5+2
Možnosti pohybu
jednou figúrkou.

Obrázok 2b. POHYB DVOMA FIGÚRKAMI,

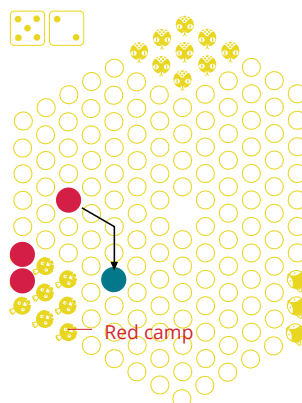
- pričom každá sa pohne o počet políčok, zodpovedajúci bodom na jednej kocke.



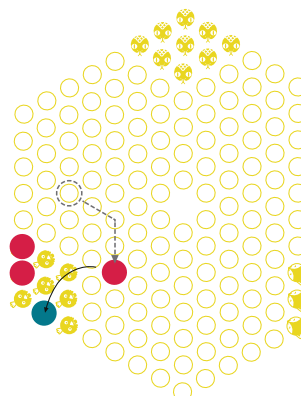
Obrázok 2b:
HOD: 5+2.

VYHODENIE FIGÚRKY

Na vyhodenie figúrky treba hodiť dostatočne vysoké číslo na dosiahnutie jej pozície (príklad: ak sa hráč musí na dosiahnutie súperovej figúrky pohnúť o 4 polia, musí hodiť číslo 4 a viac). Figúrka zaujme na hracej doske miesto súperovej vyhodenej figúrky, ktorú pošle do svojho domčeka (obr. 3a + 3b). Ak na vyhodenie figúrky postačuje počet bodov na jednej kocke, hráč musí pokračovať.



Obrázok 3a:
Pred vyhodením



Obrázok 3b:
Po vyhodení:
červená figúrka nahradí
modrú, modrá sa presunie
do červeného domčeka.

Figúrky nemožno preskakovať ani vnútri domčeka ani mimo neho. Po opustení domčeka sa doň už figúrka nesmie vrátiť (s výnimkou prípadu vrátenia do hry).