

Pravidlá hry

Pre 2-4 hráčov od 8 rokov

Herný materiál:



4 obojstranné herné plány
16 drevených kráv v 4 farbách
116 kariet pohybu
4 sety po 29 kariet
pozostávajúce z:
2 „1-5 HÜH!“ (ach!)
4 „1 STOSS“ (náraz)
2 „2 STOSS“
2 „1 PLATSCH“ (čľap)
2 „2 PLATSCH“
2 „3 PLATSCH“
3 „1 MUH!“ (mú!)
2 „2 MUH!“
3 „1 GRR!“ (gŕŕ!)
2 „2 GRR!“
3 „4 ZIG ZAG“ (cik-cak)
2 „5 ZIG ZAG“



Téma hry:

Po dlhom dni na pastvine musíte zahnať všetky kravy späť do maštale. Každé stádo chce byť v maštali prvé. Ale na úzkej lúčke plnej kravských výlučkov (lajn) to vedie iba k divokému tlačeniu, narážaniu a múkaniu.

Cieľ hry:

Cieľom hry je ako prvý dostať svoje stádo štyroch kráv do cieľa (maštale). K tomu je potrebné optimálne využiť vlastné pohybové karty.

Príprava hry:

• Každý hráč si vezme **4 kravy jednej farby** a jeden **set pohybových kariet**.
• 4 herné plány sa rozložia podľa pravidiel (viď nižšie) do stredu stola.
• Každý hráč si zamieša svoj set farieb a položí si ich ako ťahací balíček rubom nahor pred seba.

• Každý hráč si potiahne 5 kariet zo svojho ťahacieho balíčka a drží ich pre ostatných skryte na ruke.
• Hráči sa dohodnú na smere ktorým chcú prebehnúť po lúke a postavia kravy pred štartovací rad.

Pravidlá rozloženia plánu:

Na plánoch je rôzny počet lajn. Plány môžete ľubovoľne poskladať za dodržania podmienky, že lúka bude mať 5 políčok na šírku a 12 radov políčok na dĺžku.
Dôležité: Na štartovacom rade (5 políčok) nesmie byť žiadne lajno!
Toto pravidlo umožňuje vstúpiť pri štarte na ľubovoľné z 5 políčok štartovacieho radu.

Zahájenie hry:

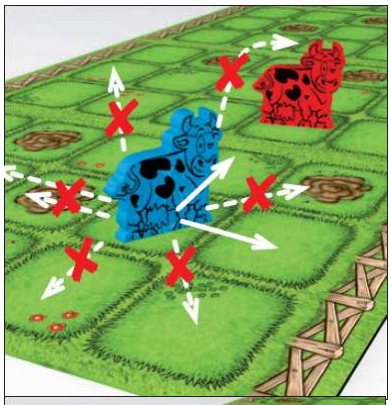
Hráč, ktorý najhlasnejšie a najvernejšie zamúka, je začínajúcim hráčom.

Priebeh hry:

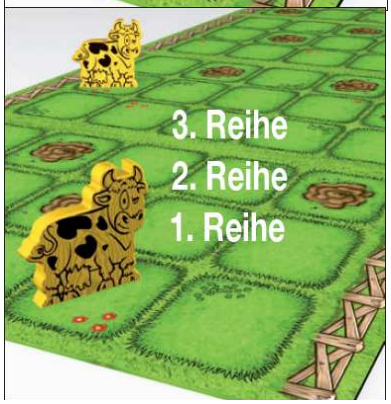
Hráč na ťahu má dve možnosti:
1. Zahrať kartu pohybu z ruky:
Hráč vyloží kartu z ruky na odhadzovací balíček. Prvá zahraná karta vytvorí odhadzovací balíček.
Na karte sú dve dôležité informácie:
• **počet krokov,** ktoré krava **musí** urobiť.
• **Špeciálna vlastnosť,** ktorú **môže** krava vykonať.



Pri pohybe kravy musíte dodržiavať
a) pravidlá pohybu a
b) pravidlá stáda:
a) Pravidlá pohybu:
• V jednom ťahu sa smie krava pohybovať **iba jedným smerom.**
• Povolené smery sú dopredu a do strany. Krava nikdy nesmie dozadu či diagonálne! Krava zo zásady neprejde cez (na) lajno alebo cez (na) políčko obsadené inou kravou.



b) Pravidlá stáda:
Kravy sú stádové zvieratá a jedno zviera by sa nikdy nevzdialilo príliš od svojho stáda.
• Hráč nesmie vykonať ťah, ktorým by sa jeho jedna krava získala odstup 4 a viac radov od najbližšej nasledujúcej kravy jeho stáda.
• Štartovací rad sa počíta, ako keby tam vždy stála jedna krava. Preto je nutné vkladať do hry stále ďalšie kravy, aby sa prvá mohla pohnúť ďalej. Jedine posledná krava stáda už nemá nikoho za sebou a môže sa pohybovať vpred bez obmedzenia.
Karty pohybu udávajú 1-5 krokov. **Ak sa žiadna hráčova krava nemôže pohnúť o daný počet krokov, nemôže hráč kartu zahrať.**
Na príchod do maštale (posledný rad lúky) **nemusí** hráč zahrať **presný počet** zostávajúcich krokov, krava môže cez cieľovú čiaru prejsť aj ďalej. Pritom musí však byť dodržané pravidlo stáda!



2. Vymeniť karty pohybu na ruke:
Ak hráč žiadnu zo svojich 5 kariet nemôže použiť, smie ich vymeniť. Jednu z kariet položí na odhadzovací balíček. Zo zvyšných 4 kariet ľubovoľný nenulový počet (1-4) zamieša do ťahacieho balíčka. Ťahací balíček dobre premieša a doberie si z neho zvrchu karty tak, aby mal zase 5 na ruke.

Špeciálne vlastnosti:
Je **šesť špeciálnych akcií,** ktoré hráč **môže** vo svojom ťahu vykonať. Stačí ak zahrá odpovedajúcu kartu.

STOSS:



Pre zahranie tejto akcie sa musí krava pohybom dostať **na políčko obsadené inou kravou**. Zadná krava jemne narazí do prednej rohami a predná krava sa posunie v smere pohybu o 1 políčko. Ak je aj toto obsadené, dochádza k reťazovej reakcii a posúva sa aj krava z ďalšieho obsadeného políčka. Ak niektorá z pohybujúcich sa kráv stojí pred lajnom, posunie sa na políčko s lajnom. Je povolené narážať aj do vlastných kráv.
Riadna tlačenica.

GRR!:



Pre zahranie tejto akcie sa musí krava pohybom dostať **na políčko obsadené inou kravou**.
Krave stojacej na „hráčovom“ vyhliadnutom políčku jasne dáte najavo, kto tu je šéfom či šéfkou a kto sa má postaviť dozadu. Hráčova krava sa postaví na vyhliadnuté políčko a krava z neho sa posunie o jedno políčko dozadu (proti smeru, z ktorého prišla šéfka). Lajná sa ignorujú. Hráč Môže odsúvať i vlastné kravy ale nie vždy to je rozumné.
Pekne drzé.

MUH!:



Pre zahranie tejto akcie sa musí krava pohybom dostať **na prázdne políčko**. Po vykonaní ťahu hráč (krava) hlasno zamúka. Kravy stojace okolo nej sa zľaknú a môžu byť presunuté o jedno políčko v smere od múkajúcej kravy (dopredu, dozadu, do strán aj diagonálne!). Ak pri svojom pohybe narazili do ďalšej kravy, táto sa pohne ako pri akcii STOSS. Krava, ktorá sa zľakla sa smie počas ťahu, v ktorom sa zľakla, posunúť iba jedenkrát o jediné políčko.
Riadne ľakavé.

PLATSCH:



Pre zahranie tejto akcie sa musí krava pohybom dostať **na prázdne políčko**.
Táto karta povoľuje zrušiť na aktuálny ťah pravidlo o lajnách.
Hráčova krava si obula gumáky a môže prejsť cez každé lajno, ktoré jej stojí v ceste, alebo v ňom zostať stáť. Už si neušpiní svoje nablýskané kopytá.
Pekne hygienické.

ZIG-ZAG:



Pre zahranie tejto akcie sa musí krava pohybom dostať **na prázdne políčko**. Naše kravy vôbec nie sú hlúpe. S akciou ZIG-ZAG môžu počas svojho pohybu ľubovoľne meniť smer. Nesmú pritom nikdy dozadu, diagonálne či vstúpiť na jedno políčko dva- a viackrát za pohyb. Políčka s lajnami a kravami obsadené políčka ostávajú tabu.
Riadne prefíkané.

HÜH!:
Pre zahranie tejto akcie sa musí krava pohybom dostať **na prázdne políčko**. Táto karta umožňuje nevykonať plný počet krokov karty, či ho presiahnuť. Musí však byť dodržaný nepremenlivý smer pohybu a hráč sám zvolí, či kravu posunie 1, 2, 3, 4 alebo 5 políčok.
Nezabudnite na platnosť pravidiel stáda a lajn.
Pekne flexibilné.



Ťahanie kariet pohybu:
Ak hráč hral kartu pohybu, na konci svojho ťahu si potiahne z ťahacieho balíčka novú. Takže každý hráč má vždy na začiatku svojho ťahu 5 kariet pohybu. Ak je ťahací balíček prázdny, hráč si už karty neťahá. Karty z odhadzovacieho balíčka sa do hry nevracajú!

Koniec hry:
Hra môže končiť dvomi spôsobmi:
• **Jeden** hráč zaženie svoju **štvrtú** kravu do maštale.
• **Všetci** hráči zahrali **poslednú** kartu z ruky.

Víťaz:
Hráč, ktorý doviedol svoju štvrtú kravu do maštale sa okamžite stáva víťazom. Ostatní môže ešte hrať o druhé a tretie miesto.
Ak hráči odhrali všetky svoje karty, stáva sa víťazom hráč, ktorý má najviac kráv v maštali. Pri rovnosti vyhráva hráč, ktorého zvyšné kravy (na lúke) sú maštali najbližšie. Počíta sa odstup najbližšej kravy od maštale v radoch. Ak je ešte stále rovnosť, skončila hra nerozhodne.

Pravidlá pre dvoch hráčov:
Hrá sa iba na šírku 4 polí. Krajné políčka sa ignorujú.

Ešte podrazáckejšie kravy pre skúsených pastierov kráv:
Ak vstúpi hráčova krava do lajna bez použitia akcie Platsch (ak bola do lajna vrazená, zľakla sa a pod.) tak ju otočte hlavou späť k štartovaciemu radu.
V nasledujúcom ťahu sa nesmie pohnúť, lebo by sa pošmykla. Až na konci nasledujúceho hráčovho ťahu si môže hráč všetky späť otočené kravy otočiť k maštali.