RIVER CROSSING

Převeďte horala přes řeku!

Cíl hry

Pomozte horalovi najít cestu na druhý břeh. Ale pozor! V řece čekají hladoví krokodýlové, piraně a hadi. Naštěstí je řeka plná pařezů a kmenů stromů. Horal musí pomocí kmenů postavit most přes pařezy a vyhnout se tak hladovým nepřátelům v řece. Hlavolam je určen hráčům od 8 let.

Obsah

1 hrací deska, 40 karet se zadáním úloh, magnetická figurka horala, 5 magnetických umělohmotných prken, 20 umělohmotných pařezů, sáček na hru a pravidla.

Hrací karty

Velký výběr karet umožňuje nalézt výzvu malému dobrodruhovi ale i zkušenému horalovi.
Úrtovně hry jsou barevně odlišeny. Zelené karty 1-10 pro začátečníky, žluté karty 11-20 pro mírně pokročilé, modré 21-30 pro pokročilé a 31-40 pro profíky.

Příprava hry

Položte zvolenou hrací kartu na hrací desku. Do každého otvoru jeden pařez a umístěte kmeny na vyznačená místa mezi pařezy. Kmeny se vejdou přesně mezi dva pařezy. Dřevorubec startuje na břehu s číslem karty.
Upozornění: Středy kmenů a boty horala jsou magnetické. Pro změnu pozice kmene umístěte horala na jeho prostředek a poté kmen můžete snadno přesunout na jiné místo. Nyní musíte opět magnetickou sílu přerušit. To uděláte pohybem horala do strany (kolmo ke kmenu). Přesouvejte takto kmen za kmenem, aby se horal dostal na druhý břeh.

Průběh hry

Aby se horal dostal na další pařez, musí přeběhnout po kmenu. Nemůže skákat z pařezu na pařez, ale musí používat k přesunu kmeny. Při přechodu kmene smí nést nejvýše jeden jiný kmen. Dosáhne ale pouze na kmeny, které sousedí s pařezem, na němž právě stojí. Mimoto musí kmeny mezi pařezy přesně pasovat (nesmí být kartší ani delší).

Pravidla

- Přeskakování mezi pařezy a kmeny stejně jako z pařezu na břeh není dovoleno.
- Horal smí zvednout, nést nebo přesunout pouze kmen, který se dotýká pařezu, na kterém stojí.
- Horal může vždy zvednout a přenášet jen jeden kmen.
- Kmeny musí držet na obou koncích pařezy.
- Kmeny nesmí být pokládány diagonálně, ale vždy jen ve směru sever a jih nebo západ a východ.
- Kmen nesmíte podpírat jinými kmeny.
- Kmeny se nesmí pokládat na sebe.
- Kmeny nesmí protínat žádné pařezy ani jiné kmeny.

Strategie

Pokud hrajete s kartami pro začátečníky, brzy objevíte způsob, jak úlohu vyřešit. Po malých krocích jdete stále kupředu. Někdy musíte chytře využít některého z pařezů a jeden z kmenů musíte nechat za sebou položený správným směrem, aby jste ho později mohli ještě použít. U obtížnějších úloh se skládá řešení z více kroků. U karet pro profíky budete mít možná z počátku pocit, že řešení neexistuje.

Řešení

Řešení naleznete v sešitě s originálními pravidly. Ukazují Vám jak přesně musí horal běžet od startovního pařezu až do cíle, pařezu na opačném břehu. Běží z pařezu na pařez. Na každém pařezu smí vzít nebo položit jeden kmen. Každý pařez má přiřazeno jedno písmeno abecedy. V zápisu průběhu řešení jsou použity následující symboly:

● startovní pařez	⮝ prázdný – vzít kmen ze severu, vyplněný - položit kmen na sever
▶ pařez v cíli	➢ prázdný – vzít kmen z východu, vyplněný - položit kmen na východ
_ přechod klády	⮝ prázdný – vzít kmen z jihu, vyplněný - položit kmen na jih
	⮝ prázdný – vzít kmen ze západu, vyplněný - položit kmen na západ

Na každé stránce je pro lepší orientaci v dolním rohu zobrazen kompas.

Ke hře existuje rozšíření River Crossing 2, které obsahuje figurku psa a dalších 40 karet.

© 2002, 2003, 2006 ThinkFun, www.ThinkFun.com

© Ladislav Smejkal, 2007
SVĚT DESKOVÝCH HER
www.svet-deskovych-her.cz