

ZÁSADY PRO POHYB FIGUREK :

- Figurky se pohybují zásadně pouze vpřed (i bokem šestiúhelníkového pole) a nemohou v žádném tahu zůstat stát na místě.
- Nemůže-li figurka postoupit o tolik polí, kolik tvoří polovina bodů vržených na hrací kostce (je uzavřena ve skupině), znamená to pád a hráč s touto figurkou jedenkrát netáhne.
- Při hodu 3 body musí figurka postoupit nejméně o 2 pole, při hodu 5 bodů nejméně o 3 pole.
- K pohybu může hráč pro každou figurku použít základní fiálovou, případně žlutou brzdící kostku. Červenou kostku pro spurt může použít pouze v případě úniku (figurka v unikovém postavení a hod 2 body na fiálové základní kostce).
- První figurka ve skupině, nebo osamělý jezdec musí k pohybu zásadně používat hrací kostky. Další figurky ve skupině mohou buď přebírat hrozený počet bodů po předcházejícím jezdcí, nebo též použít hrací kostku.
- Osamělý jezdec a figurky na unikových pozicích se pohybují podle těchto pravidel:
 - při hodu 2 body na základní fiálové kostce postoupí o 2 pole, přičemž figurka v unikové pozici má právo využít výhody úniku.
 - při hodu 3 body postoupí o 3 pole
 - při hodu 4 body postoupí o 3 pole (snížení rychlosti vlivem odporu vzduchu)
 - při hodu 5 bodů postoupí o 4 pole
 - při hodu 6 bodů postoupí o 5 polí
- Ostatní jezdcí ve skupině se mohou pohybovat vždy o plyný počet polí, případně znovu použít hrací kostky (základní nebo brzdící).
- Vítězem závodu (etapy) se stává ten hráč, jehož figurka po absolvování trati dosáhla jako první cílové čáry.
- Všechny figurky, které jsou s vítězem ve skupině, závod končí v tom pořadí, ve kterém jsou ve skupině, i když ještě neprojel cílem.

PROVEDENÍ ÚNIKU:

- 1) Čče-li uniknout sám, posune figurku o 2 pole a pak použije červené kostky pro spurt a opět posune figurku o vržený počet bodů (má tak možnost uniknout o 5-8 polí).
- 2) Čče-li v uniknu táhnout i ostatní jezdcé ve skupině, neposouvá figurku o dvě pole, ale rovnou přihazuje červenou kostkou. Figurka se posouvá o součet bodů na fiálové i červené kostce. O stejný počet polí se pak posunou i zbývající jezdcí ve skupině (pokud unik někdo nepřeruší opětovným hodem fiálové nebo žluté kostky.

Každý hráč následující po hráči který využil možnost osamocněního uniknu musí použít hrací kostku. V případě, že hráč padne pro takovou figurku opět hodnota 2 bodů na fiálové kostce, má též možnost využít šance k uniknu (jde o tzv. " zachycení uniknu "). Tato situace se může opakovat i u dalších figurek. V případě vrhu jiného počtu bodů než dvou se možnost uniknu nenaskytá a figurka se posouvá pouze o vržený počet bodů.

MOŽNOST BRZDÍCÍ SKUPINY:

Tuto možnost má každý závodník během etapy. Brzdit není dovoleno pouze v první rovině po startu (do dosažení hranice 1. úseku trati). Brzdění provádí hráč použitím žluté brzdící kostky namísto kostky fiálové. Následující dva jezdcí ve skupině musí pak převzít počet bodů vržený brzdícím jezdcem. Po hodu brzdící kostkou se pro oba následující jezdcé pochopitelně nenaskytá možnost uniknu ani v případě jsou-li v unikové pozici.

Další závodník, následující po obou brzděných jezdcích má možnost použít pro zrychlení fiálovou základní kostku.

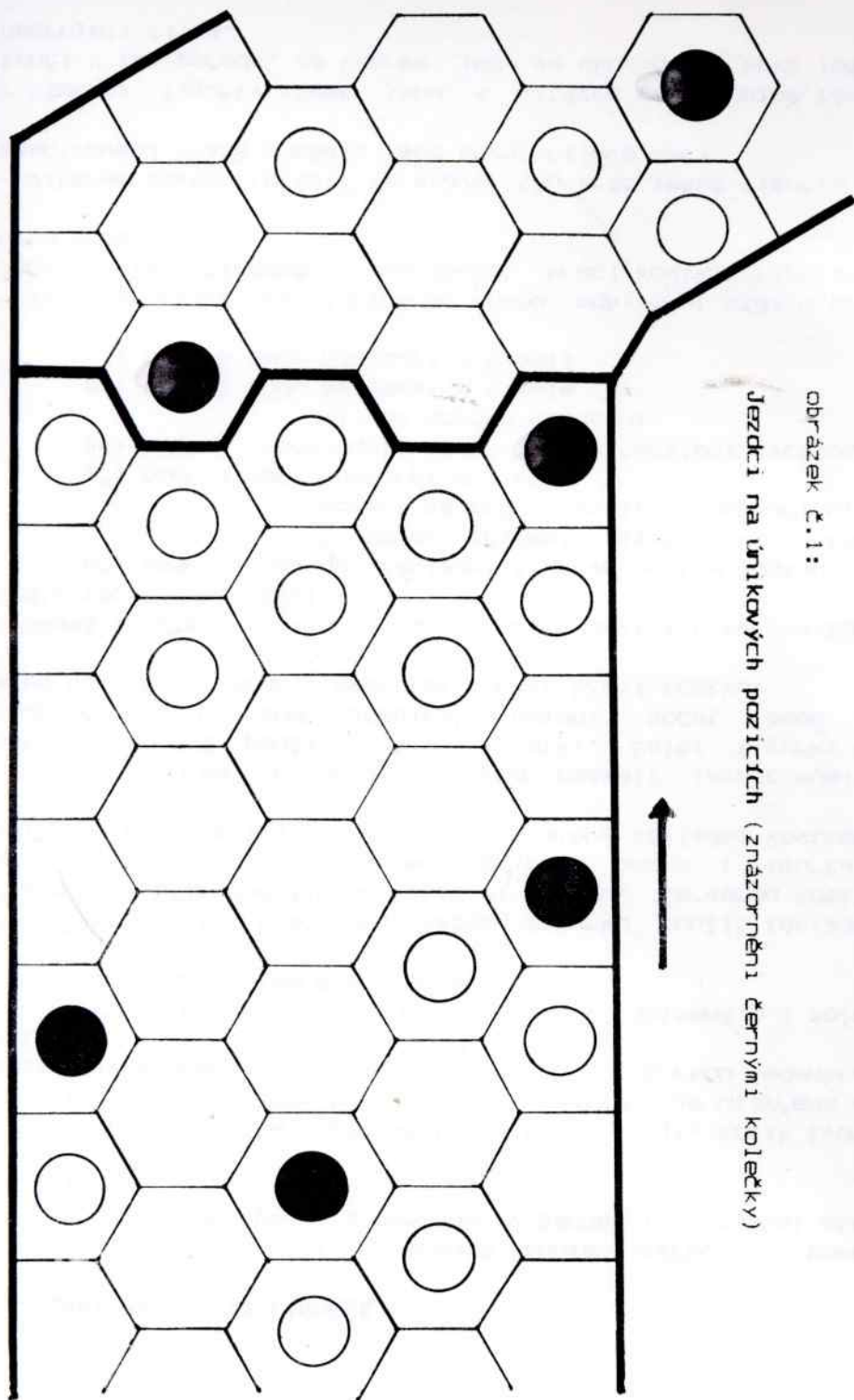
PRUBĚH HRV:

Jako samostatné části hry lze hrát tyto typy soutěží:

- etapa
- kritérium
- bodovací závod jednotlivců

Každý druh závodu se hraje na zvláštním herním plánu

STAGE CYCLE RACE
CYKLISTICKÝ ETAPOVÝ ZÁVOD
ETAPPEN RADRENNEN
COURSE CYCLISTE PAR ÉTAPES
ЭТАПОВАЯ ВЕЛОГОНКА



ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ:

- silnici představuje šestiúhelníková síť, která je v zatáčkách lomená. Jednotlivé úseky silnice jsou odděleny žlutými linkami.
- startovní pole představují očíslovaná pole (1-20), na která si hráči staví své figurky postupně dle vylosovaného pořadí až do plného počtu startujících.
- cíl tvoří červená čára.
- pořadí pohybu figurek v jednotlivých úsecích silnice je určeno pomocí zmenšujících se kroužků v šestiúhelnících v čele každého úseku silnice. První se pohybuje figurka stojící na šestiúhelníku s největším kroužkem. Schematicky znázorňuje pořadí pohybujících se figurek také číslování startovních pozic.
- přednost pohybu mají vždy ty figurky, které jsou na trati po dokončení jednotlivých tahu již v dalším úseku silnice.
- skupinu jezdců (peloton) tvoří dvě nebo více figurek, které stojí na sousedních polích. To platí i v případě, že figurky stojí na rozdílných úsecích silnice.
- osamělým jezdcem je každá figurka, která nemá na sousedním poli žádnou jinou figurku. Osamělý jezdec nemá právo úniku, ani brzdění.
- úniková pozice je vždy takové postavení figurky, kdy je tato na čele kterékoliv skupiny jezdců (pelotonu), nebo takové postavení figurky, kdy má před sebou volná tři (u okrajových polí dvě) šestiúhelníková pole po dokončení předchozího tahu. Pro snazší pochopení jsou jezdci na únikových pozicích znázorněni na obrázku černě.
- výhody úniku nemůže nikdy využít osamělý jezdec.

TOFA Albrechtice v Jizerských horách
a kolektiv podniku
Roman Čermák - autor hry

Přijemnou zábavu, napětí ze hry a radost z vítězství
vám přeji

Tato hra obsahuje celkem 20 ks figurek v pěti různých barvách. Pro snazší identifikaci je vhodné opatřit figurky dresy se startovními čísly, které obsahuje příložený samolepicí aršík.

PŘÍPRAVA HRACÍCH FIGUREK:

celkem.
a rychlostních přemít), popřípadě o nejlepší družstvo jako nejvyššího jezce (pouze v případě výpásání horských je možno součítat i o nejlepšího vrchaře či Bodové ohodnocení jezdců v jednotlivých etapách se sčítá. základních částí závodu (etapa, kritérium, bodovací závod). Etapový závod lze sestavit libovolným způsobem ze tří SESTAVOVÁNÍ PRŮBĚHU ETAPOVÉHO ZÁVODU:

o pořadí umístění jezdců v cíli.
okruhu získá nejvíce bodů. V případě rovnosti bodů rozhoduje vítězí závodník, který po absolvování dohodnutého počtu 10,6,4,2).

závodníci podle pořadí dvojnásobný počet bodů (tj. bod za 1.,2.,3. a 4. místo. V cíli poslední kola obdrží cílem kola dostávají závodníci bodové ohodnocení 5,3,2 a 1 pravidel na předem dohodnutý počet kol. Při každém průjezdu BODOVACÍ ZÁVOD JEDNOTLIVCŮ - jede se za výše uvedených

předem stanoveným počtem bodů.

KRITÉRIUM - platí všechna výše uvedená pravidla. Závod se jede na předem dohodnutý počet kol, pořadí je ohodnoceno

číslo horské přemie, které jsou bodové hodnoceny.
místech (nejlépe na hranicích jednotlivých úseků) rychlostní V průběhu etapy je též možno vypsat na předem dohodnutých počtem bodů.

ETAPA - platí všechna výše uvedená pravidla. Etapa se jede systémem START-CÍL, pořadí je ohodnoceno předem stanoveným

PRAVIDLA HRÝ:



VYRÁBÍ :

* DŘEVĚNÉ HRAČKY A STAVEBNICE *

* DŘEVĚNOU BIŽUTERII A OZDOBNÉ PŘEDMĚTY *

* PIANINOVÉ A KLAVÍROVÉ MECHANIKY *

* SPOLEČENSKÉ HRÝ PRO DĚTI I DOSPĚLÉ *