

Dino[®]**Gump: pes, který naučil lidi žít**

No. 631656

Rodinná hra



Doporučená
MOC
349 Kč

„Gump: pes, který naučil lidi žít“ je rodinná kooperativní hra, ve které se hráči ujmou rolí psa Gumpa a jeho páníčka Bédi, které od sebe rozdělila žárlivá hamižná Dáša. Úkolem hráčů je docílit toho, aby byli Gump s Bédou zase spolu.



Rozměr krabice hry: 201 x 201 x 53 mm

Váha hry: 0,49 kg

© Filip Rožek

Autor: **Štěpán Peterka** Ilustrace: **Irena "Kaori" Hynková**

Herní materiál

- 1 herní plán
- 49 akčních karet
- 24 žetonů
- 2 kartonové figurky
- 2 plastové stojánky
- 2 bodové hrací kostky
- 1 pravidla





Gump: pes, který naučil lidi žít

No. 631656
Rodinná hra



Popis hry

CÍL HRY

Cílem hráčů je dostat figurky Gumpa a Bédi na jedno pole dřívě, než dojde balíček karet.

PŘÍPRAVA HRY

Rozložte herní plán. Zamíchejte 18 žetonů lokací a náhodně je rozložte lícem dolů na pole bez obrázků. Na šest polí s kometami položte náhodně žetony s barevnými kometami. Figurku Gumpa a figurku Bédi položte na políčka s jejich obrázky. Karty zamíchejte a každému hráči rozdejte tři karty. Další tři karty položte lícem nahoru vedle herního plánu, tvoří společnou nabídku. Ze zbylých karet vytvořte dobírací balíček.

PRŮBĚH HRY

Hru začíná hráč, který má nejstaršího psa. Hráči hrají postupně ve směru hodinových ručiček.

Když je hráč na tahu, udělá postupně následující povinné akce:

1. Hodí kostkami.
2. Vybere si, s jakou figurkou chce hrát a pohne s ní.

Potom může během svého tahu udělat tyto nepovinné akce:

1. Zahrát libovolný počet karet, které má v ruce.
2. Vyměnit si jednu kartu z ruky za libovolnou odkrytou kartu v nabídce.

Pohyb:

Herní plán je tvořen políčky, která jsou propojena cestičkami z hvězd. Na cestičkách jsou uvedena čísla (2-6; 7-10; 11-12). Na začátku svého tahu hráč vždy hodí oběma kostkami a sečte čísla, která mu padla. Vybere si jednu figurku, se kterou může hýbat, a pohne s ní na sousední pole, ke kterému vede cestička s hozenou hodnotou. K pohybu bez kostky může Běda použít kartu Peníze, nebo Vlák. Gump pak může použít kartu Podhrabání.

Odhlování lokací:

Pokud se hráč s figurkou posune na políčko, kde je ještě neprozkoumaná lokace (neotočený žeton), odhalí ji a okamžitě zahraje její efekt. Některé lokace zůstávají na herním plánu a jejich efekt lze využívat opakovaně.

Hraní karet:

Zahrání správných karet ve správném okamžiku je klíčovým prvkem celé hry. Během svého tahu smí hráč zahrát libovolné množství karet z ruky, které mu pomohou ovlivnit hozená čísla, udělat dobrý skutek a odemknout neprůchodné lokace nebo získat výhody na lokaci. Pokud má na konci svého tahu hráč méně než tři karty, dobere si do tří z balíčku.

Dobré skutky:

Dobrý skutek v naší hře můžete udělat tak, že vyložíte z ruky dvojici pes – páníček se stejnou barvou komety. V tom okamžiku odstraňte z herního plánu žeton s kometou téže barvy. Překážka na cestě Gumpa a Bédi je odstraněna!

KONEC HRY

Hráči vyhrávají tehdy, když se Běda s Gumpem setkají na jednom poli. Pokud dojde balíček karet a hráč, který je na řadě si nemůže dobrat kartu, kterou by si vzít měl, končí hra neúspěchem.



8 590878 631656



Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz