

FOREST ADVENTURE (LESNÉ DOBRODRUŽSTVO)

SK



Vek: 6 – 99 rokov



Počet hráčov: 2 – 4



Obsah: 56 kariet (8x štart/cieľ, 45x lanová dráha, 3x bonus)



štart/cieľ



lanová dráha



bonus



Cieľ hry: Získať najviac bodov zostavením funkčnej lanovej dráhy.



Príprava hry: Každý hráč si zoberie 1 štartovú a 1 cieľovú kartu a položí ich pred seba.

- Pri 4 hráčoch sa hrá so všetkými kartami lanovej dráhy a so všetkými bonusovými kartami.
- Pri 3 hráčoch sa vyberú z hry karty lanovej dráhy so zajacmi na rubovej strane a bonusová karta **+1**.
- Pri 2 hráčoch sa vyberú z hry karty lanovej dráhy so zajacmi a líškami na rubovej strane a tiež bonusové karty **+1** a **+2**.

Bonusové karty položte stranou, použijú sa ku koncu hry. Zamiešané karty lanovej dráhy uložte lícom nadol na kôpku doprostred stola. Zvrchu kôpky zoberte prvé 2 karty a položte ich otočené lícom nahor vedľa kôpky.

Hra má 2 fázy: v 1. fáze si hráči striedavo berú po karte a v 2. fáze zostavujú z kariet lanové dráhy.

I/ Ťahanie kariet

Začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Zoberie si jednu z 2 otočených kariet a položí ju otočenú **lícom nadol** pred seba. Na jej miesto doplní kartu z kôpky. (Hráči sa snažia karty, ktoré si berú, zapamätať, pretože neskôr ich budú musieť zoradiť tak, aby na seba nadväzovali.) Nasledujúci hráč urobí to isté a takto sa pokračuje, kým sa neminie kôpka. Posledná vyložená karta ide bokom a môže začať 2. fáza hry.

2 / Zostavovanie lanovej dráhy

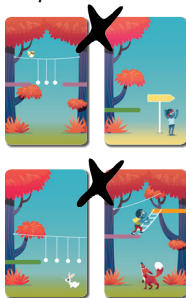
Počas tejto fázy hrajú všetci súčasne. Nieкто musí fázu odštartovať a potom si otočia karty. Každý si karty prikladá jednu k druhej tak, aby si vytvoril čo najdlhšiu lanovú dráhu.

- Dráha musí začať štartovou kartou a končiť cieľovou kartou.
- Karty sa prikladajú tak, že plošiny musia byť rovnakej farby a časti dráhy musia mať rovnakú výšku.
- Nesmú sa kombinovať odlišné farby plošín a dráhy rôznej výšky.

platná kombinácia



neplatná kombinácia



Karty, ktoré hráč nevyužije, položí nabok.

Hneď ako niektorý hráč zostaví svoju dráhu, zvolá „Hotovo!“ a zoberie si bonusovú kartu s najvyšším počtom bodov. Pre tohto hráča sa hra skončila a na svojej dráhe už nemôže nič zmeniť. Ďalší hráč, ktorý je hotový a zvolal „Hotovo!“, si tiež môže zobrať bonusovú kartu s najvyšším počtom bodov – ak je ešte nejaká k dispozícii.

Koniec hry: Keď si hráči zostavili dráhy, skontrolujú, či sú funkčné. Za chybnú dráhu nezíska hráč žiadne body. Bod si započíta za každú kartu použitú na dráhu a pripočíta si bonusové body. Hráč s najvyšším počtom bodov je víťaz. V prípade remízy je víťazom ten, kto má viac bonusových bodov (čiže bol skôr hotový).