



Ajánlott életkor: 5-99 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos részére

A játék tartalma: 1 játéktábla + 4 ló alakú játékbábu + 4 dobókocka + 4 ló korong + 30 energiaalap

Őrült verseny zajlik a lóverseny pályán! Választhatsz, hogy a galopp vagy az ügetés a Te műfajod. Ha ügetni szeretnél: válassz a kék dobókockákat! Így bár lassabban érsz célba, de erőt tudsz spórolni. Ha a galoppot részesíted előnyben: használd a piros kockákat! Ezzel gyorsabban célba érhetsz, viszont sok energiába kerül.

A játék célja: Legyél Te az ELSŐ, aki belovagol a célba!

Előkészületek: A játéktáblát az asztal közepére tesszük. Megkeverjük az energia korongokat és a „répa” oldalukkal felfelé a tábla mellé tesszük őket. Minden játékos maga elé vesz 2 korongot szintén a „répa” oldalával felfelé (a korong másik oldala egyelőre titkos). A dobókockákat a tábla mellé helyezzük. A játékosok választanak maguknak figurát és a hozzá tartozó lovas korongot is magukhoz veszik. A saját lovát mindenki 1 tetszőleges színű startmezőre állítja.

A játék menete: A játékosok minden körben döntenek, hogy a kék kockákkal (ügetés) vagy a piros kockákkal (galopp) dobnak. Mindkét esetben 2 kockával dobunk: az egyik, a „mozgás” megmutatja, hova kell lépni, a másik az „energia” pedig azt jelzi, hogy mi lesz a hatása.

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, utána órajárás szerint halad a játék. Dob a választott kockákkal: először a „mozgás” kockával, utána az „energia” kockával.

- Ugyanazon a mezőn több ló is állhat.
- A pályán található tócsáknak nincs jelentősége: a lovak egyszerűen továbbmennek rajta (kivéve: lásd a piros „energia” kockánál).
- Ha elfogynak az energia korongok, visszakeverjük a már felhasznált korongokat. Előfordulhat, hogy az elfogyott energia korongokat nem tudjuk pótolni, ilyenkor sajnos nem kap korongot a játékos.

KÉK KOCKÁK: mérsékelt tempó



A „mozgás” kocka:

Ez a kocka mutatja meg, hogy melyik mezőre lépjen a játékos: csizma, érem vagy kobak. Pl. ha kobakot dob a játékos, akkor a következő kobak mezőre kell lépni.



Az „energia” kocka:

Ez a kocka mutatja, hogy hány energia korongot kap a játékos. 1, 2 vagy 3 répát lehet szerezni: melyet a játékos maga elé tesz, anélkül, hogy megnézné a túloldalát.



PIROS KOCKÁK: teljes gőzzel előre!

A „mozgás” kocka:
Ez a kocka mutatja meg, hogy melyik mezőre lépjen a játékos. Ezen a kockán szintén a csizma, az érem és a kobak látható, mint a kéken, de itt fontos, hogy az adott mezőtől számítva a 2. csizmára, 2. kobakra... kell lépni.



Az „energia” kocka:

Jelzi a játékos számára, hogy mennyi energia korongra van szüksége az előre jutáshoz, illetve akadály elé is állíthatja a versenyzőt.:



1 vagy 2 energia korongot be kell adni a tovább haladáshoz. Ha nincs elég korong, a játékos nem léphet ebben a körben.



A versenyzőnek át kell ugrani egy akadályt, amire fogadást köt: legalább 1 (de bármennyi) korongot feltesz tétnek. Ezután megfordítja a játékos a szóban forgó korongokat:



- Ha legalább 1 „vágató ló” látható a korongokon, akkor az ugrás **SIKERES!** A ló maradhat az imént dobott kockán jelzett mezőn, a korongokat pedig be kell adni.



- Ha csak „alvó ló” látható a korongokon, az ugrás **SIKERTELEN!** Az összes felhasznált korongot be kell adni, a ló pedig hátrébb kerül a legközelebbi „tócsára”.



Ha egy játékosnak nincs energia korongja, nem tud fogadást tenni, így lépni sem.



Üres oldal: ebben az esetben nincsenek akadályok, nem kell beadni korongot.

A „mozgás” kockával dobott mező szabadon leléphető.

Például:



Ezután a következő játékos jön.

A játék vége:

Amint egy játékos átlépi a célvonalat, a többi játékos még befejezi az aktuális kört. Az nyeri meg a játékot, akinek legmesszebb jutott a lova. Döntetlen esetén az nyer, akinek több energia korongja van.