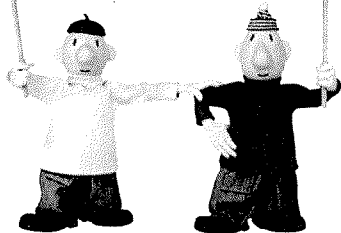


Pat a Mat závodí



Před zahájením hry:

Hrací desku rozložíme. Hráči se střídají a **rozmisťují auta** do libovolných hracích polí. Při tomto počátečním umisťování se však **žádné auto nesmí položit na speciální hrací políčka** („ZNAČKY PŘIKAZUJÍCÍ SMĚR JÍZDY - bílé šipky na modrém pozadí“, „SEMAFOR“, „START“, „CÍL“). Veškerá rozmístěná auta budou v průběhu hry k dispozici všem hráčům.

Postupně každý z hráčů hodí kostkou. Ten, kterému padne **nejvyšší číslo, začíná**. V případě shody hráči hází tak dlouho, dokud některý z nich nehodí více. Následně pokračují ve hře podle směru hodinových ručiček.

Pravidla hry:

Na začátku každé hry si hráči **stanoví počet vlaječek, které musejí nasbírat, aby vyhráli**. Závodní okruh začíná na políčku „START“ a končí v poli „CÍL“. **Za každý splněný okruh hráč získá žeton s vlaječkou. Pokaždé, když některý z hráčů dorazí do cíle (na pole „CÍL“ nemusí dojet přesně), všichni hráči začínají další okruh od začátku** - tzn. vrátí se na „START“, a ve hře pokračují v nezměněném pořadí. **Vítězí ten, kdo předem určený počet vlaječek nasbírá jako první.**

V každém kole hráč hází hrací kostkou, a není-li v pravidlech uvedeno jinak, posouvá se dopředu o počet polí shodný s číslem, které padne na kostce. Vždy když hráčův tah skončí na políčku, kde je umístěno nějaké auto, **v dalším kole se tento hráč posouvá podle charakteru daného auta**. Funkce auta platí pouze pro jeden příští tah a hráč **se přemisťuje i s autem**. Po ukončení tahu hráč zanechává auto na místě, kde tah dokončil, a to i tehdy, když by na něm už bylo auto jiné. **V následujícím kole se pohybuje již samostatně (bez auta)** - tedy za situace, že na políčku, kde jeho tah skončil, nebylo další auto (v opačném případě by na něj přesedl a v dalším kole se posouval podle jeho charakteru).

Dokončí-li hráč tah na poli, kde stojí více než jedno auto, **vybere si to, které se mu hodí více**.

Dokončí-li svůj tah na poli „SEMAFOR“, v následujícím tahu hodí kostkou. V případě, že hodí:

1, 2, 3 - má zelenou a rovnou **opět hází a pokračuje ve hře**,

4 - má oranžovou a **hází znovu až do doby, než mu padne výše či níže uvedená možnost**,

5, 6 - má červenou a **tento tah vynechává**; v příštím tahu již normálně hází kostkou a pokračuje podle toho, co mu padne.

Pokud hráč svůj tah skončí na políčku, kde už nějaký jiný hráč stojí, **posune tohoto hráče o jedno políčko dozadu**; v případě, že se na políčku nachází auto, **posunutý hráč na něj nasedá**.

Když hráčův tah skončí na některé „ZNAČCE PŘIKAZUJÍCÍ SMĚR JÍZDY“, v dalším tahu **musí dodržet směr, který šipka určuje**. (Šipky bez modrého podbarvení slouží pouze k ukázání správného směru během probíhajícího tahu.)

Charaktery aut:

3 x **MOTOKÁRA** – hráč se v příštím tahu přemisťuje **o trojnásobek** toho, co hodí,

4 x **AUTO** – hráč se v příštím tahu přemisťuje **o dvojnásobek** hodů,

2 x **TRAKTOR** – hráč v příštím tahu **nehází**, ale posune se **o dvě pole vpřed**,

3 x **ROZBITÉ REZAVÉ AUTO** – hráč **jedno kolo vynechává**,

3 x **POPELÁŘSKÉ AUTO** – hráč se v příštím tahu posune **o to, co hodil, ale zpět**.

