

# Up The Rock

Friedemann Friese játéka

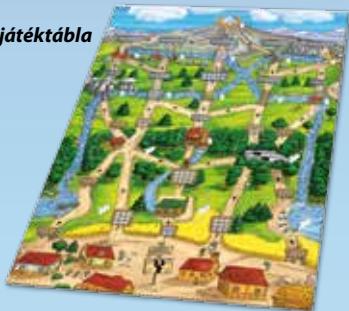


Játékosok: 2–4

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: kb.: 30 perc

1 játéktábla



## Tartalom



20 köszáli kecske



5 dobókocka



4 jelölőkorong

## Célod a játékban

A célok az, hogy ügyes kockadobásokkal elsőként juttasd fel kecskéidet a hegycsúcsra. Taktikusan lépj a kecskéiddel a hegyi állomásokra azért, hogy feltolhasd egyik kecskéddel a másikat. Egy idegen kecske áll az utadban? Nem probléma! Egyszerűen told le a hegyi patakba, hadd kezdje újra a felfelé vezető utat a hegy lábától. A játékot az nyeri, aki elsőként juttatja fel két kecskéjét a hegycsúcsra.

## Előkészületek

Fektesd a **játéktáblát** az asztal közepére, majd adj mindenki **5 kecskét** az általa választott színben és egy **jelölőkorongot**. A kecskéket állítsátok a hegy lábához, a jelölőkorongokat fektessétek magatok elé, az „üres hegy” oldalukkal felfelé.

### A játék előkészítése 4 játékos esetén

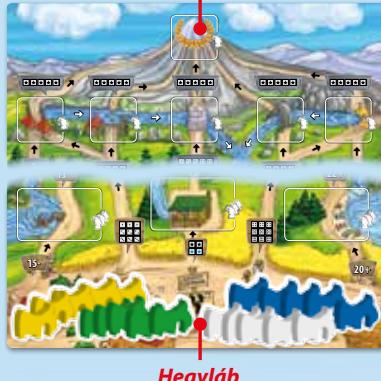
András



Csenge



### Hegycsúcs



Hegyláb



Béla



Dani

Aki utoljára mászott meg egy hegyet, az **kezdi** a játékot. Ha te kezded a játékot, akkor vedd magadhoz az **öt dobókockát**.

## Kezdődhet a játék!

A kezdő játékoszt az óramutató járásával megegyező irányban követik a többiek a játékban.

Amikor te vagy a soron, dobj háromszor a kockákkal. A dobások eredményének megfelelően lépj egy kecskéddel a felfelé a hegycsúcs felé. Amikor olyan kisállomásra érsz, amelyiken már egy másik kecske áll, akkor told el az útból az ott álló kecskét. Ha elsőként érsz a második kecskéddel a hegycsúcsra, akkor megnyered a játékot.

### 1. Dobj és lépj egy kecskéddel

Dobj mind az 5 kockával. Nem tetszik a dobásod eredménye az első dobás után? Akkor tetszésed szerinti kockákkal dobj másodszor, és ha még mindig elégedetlen vagy, akkor harmadszor is dobj. A harmadik dobásrahoz választhatsz olyan kockát is az első dobás eredményeből, amelyiket nem dobtad újra a második dobáskor.



A dobások eredményének megfelelően lépj **egy** kecskéddel egy mezőt a hegycsúcs felé. A felfelé vezető utakon különböző **jelzötáblák** állnak a kecskék útjában. A táblák megadják neked azt, hogy milyen dobás eredménnyel léphetsz fel a következő állomásra. Amikor elindulsz egy úton, kövesd a **fekete nyilat**. Így juthatsz fel állomásról-állomásra a hegycsúcsra.

### A jelzötáblákon álló feladatok

A hegycsúcsra vezető úton a következő dobás eredményekkel léphetsz tovább:



Az összes kockád dobás eredménye összeadva a táblán látható számot, vagy annál kevesebbet ad.



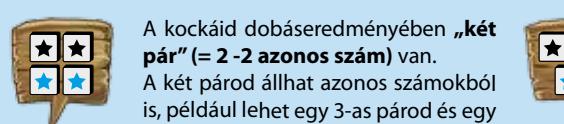
Az összes kockád dobás eredménye összeadva a táblán látható számot, vagy annál többet ad.



A kockáid dobás eredményében „**3 egyforma**” (= 3 azonos szám) van, 1-es, vagy 2-es, vagy 3-as, vagy 4-es, vagy 5-ös, vagy 6-os számmal.



A kockáid dobás eredményében „**kis sor**” (= 4 egymást követő szám), vagy „**nagy sor**” (= 5 egymást követő szám) van.



A kockáid dobás eredményében „**két pár**” (= 2-2 azonos szám) van. A két párod állhat azonos számokból is, például lehet egy 3-as párod és egy további 3-as párod.



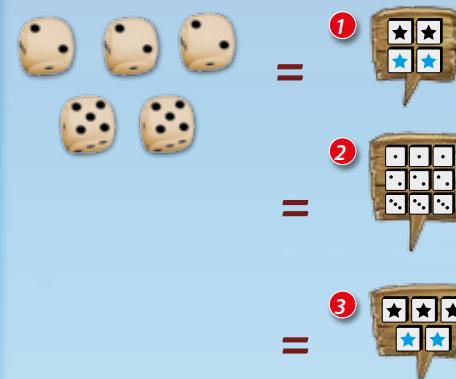
A kockáid dobás eredményében „**full**” (=3 azonos szám és 1 pár) van.



A kockáid dobás eredményében bármelyik szám-ból „**3 egyforma**” (= 3 azonos szám), „**4 egyforma**” (= 4 azonos szám), illetve „**5 egyforma**” (= 5 azonos szám) van.

**Figyelem:** Ha a dobás eredményeddel egyszerre több feladatot is tudsz teljesíteni, akkor is **csak egy kecskével** léphetsz egyet felfelé.

**Nézzünk erre egy példát:** Csenge (zöld) dobás eredményével választhatja egyik kecskéje felfelé lépésére az 1 utat „két párral”, vagy a 2 utat „3 egyforma 2-es”, vagy a 3 utat „2-es és 5-ös fullal”!



### 5 egyforma = joker!

Ha 5 **egyformát** dobtál, akkor a dobásod eredményét használhatod jokerként. A joker használata azt jelenti, hogy egy választásod szerinti kecskéddel egy mezőt felfelé lépsz a hegycsúcs felé. Nem számít, hogy milyen feladat van a választott kecskéd előtt álló táblán.

### Nem sikerült megfelelő számokat dobni?

Előfordul, hogy dobásaid végén a kockák olyan eredményt mutatnak, amivel nem tudod egyik kecskédet sem felfelé léptetni. Hát ez pech! Sajnos ebben az esetben egy kecskédet **le kell venned** az egyik állomásról és vissza kell állítanod a hegy lábához.

### 2. Egy idegen kecske áll az utadban?

Egyes állomásokon nincsen elég hely több kecskénék. Ha egy ilyen kisállomásra érsz, akkor az ott álló kecskét el kell tolnod onnan.

### Mennyi kecske állhat egy állomáson?

A hegycsúcsra vezető úton két különböző méretben vannak állomások:



Nézzünk egy példát a nagy-állomásra!



Nézzünk egy példát a kis-állomásra!

A **nagyállomásokon** tetszés szerinti számú kecske állhat. Ezt minden nagyállomás jobb oldalán több kecske képével jelöltük.

A **kisállomásokon** csak **egy kecske** állhat. Ezt minden kisállomás jobb oldalán egy kecske képével jelöltük.

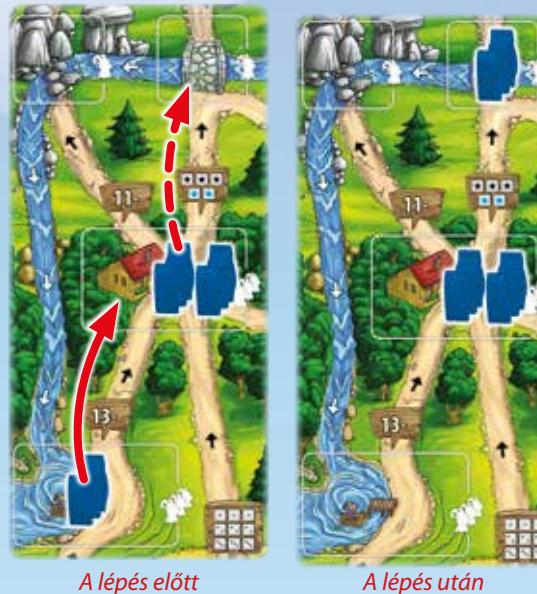


### Told fel egy kecskédét!

Amikor kecskéddel egy olyan **nagyállomásra** lépsz, amelyiken **2 vagy több kecske áll a színenben**, akkor az egyik kecskédet onnan a következő állomásra felfelhatod.

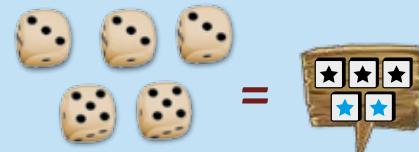
Nézzünk erre egy példát: András (kék) dobáseredménye 1-2-2-3-4. Kecskéjével a „13-” táblán át a következő nagyállomásra lép, ahol már 2 kecskéje áll. A kettő közül az egyiket felfelja a következő állomásra.

Az itt látható példában András két út közül választhatja ki, hogy melyiken lépteti fel a kecskétjét. András a jobboldali utat választja, és azon lép felfelé a következő kisállomásra.



Amikor kecskéddel olyan **kisállomásra** lépsz, amelyiken már áll **egy kecskéd**, akkor az ott álló kecskédet onnan a következő állomásra tolhatod.

Nézzünk erre egy példát: Béla (sárga) dobáseredménye 3-3-3-5-5. Kecskéjével a „full” táblán át a következő kisállomásra lép, ahol már áll egy kecskéje. Az ott álló kecskét felfelhatja a következő állomásra. Béla a jobboldali utat választja és azon lép felfelé a következő kisállomásra.



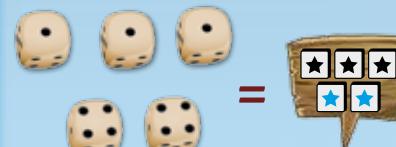
Egy kecske feltolásával kiválthatsz egy **láncreakciót**. minden esetben, amikor olyan állomásra toled fel egy kecskédet, amelyikről lehetőséged van egy ott álló kecskétet továbbtolni, akkor azt a tolást is megcsináld.



### Bosszantsd a játékostársakat és told le a kecskéket!

Amikor kecskéddel olyan **kisállomásra** lépsz, amelyiken már áll **egy idegen kecske**, akkor az ott álló kecskét a folyón a fehér nyíl irányában következő állomásra letolhatod.

Nézzünk erre egy példát: Dani (fehér) dobáseredménye 1-1-1-4-4. Kecskéjével egy olyan kisállomásra lép, amelyiken egy idegen (sárga) kecske áll. Dani a sárga kecskét a folyón a fehér nyíl irányában lefelé tolja a következő kisállomásra.



A lépés előtt

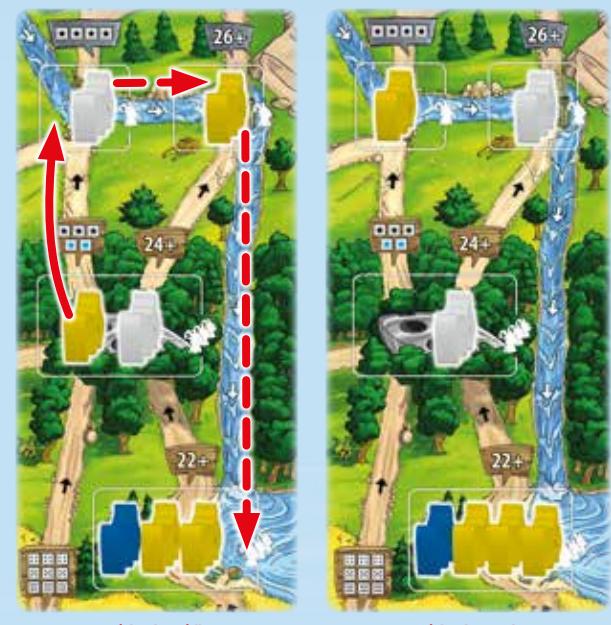
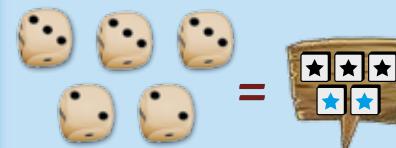
A lépés után

A lefelé tolással is kiválthatsz egy láncreakciót. minden esetben, amikor olyan kisállomásra tolod le egy játékostársad kecskétjét, amelyiken egy másik kecske áll, az ott álló kecskét szintén le kell tolnod.

**Figyelem:** Ha ez a láncreakció egy saját kecskétet is érinti, akkor azt is lefelé kell tolnod és nem felfelé!

Nézzünk erre egy példát: Béla (sárga) dobáseredménye 2-2-3-3-3. Kecskéjével a „full” táblán át a következő kisállomásra lép fel, ahol Dani fehér kecskéje áll. Onnan eltolja Dani fehér kecskéjét a következő kisállomásra, ahol Béla másik sárga kecskéje áll. Dani fehér kecskéjét letolja a folyón Béla sárga kecskéjét az alsó nagyállomásra.

Béla sárga kecskéje ott marad a nagyállomáson, ahová Dani letolta.



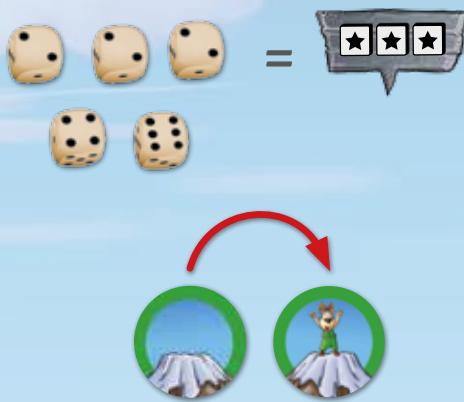
A lépés előtt

A lépés után

### 3. Felértél a csúcsra?

Ha sikerült egy kecskéddel először felérni a hegycsúcsra, akkor fordítsd át a **jelölőkorongodat** az „üres hegy” oldaláról a „kecske a hegyen” oldalára.

Nézzünk erre egy példát: **Csenge (zöld)** dobás eredménye 2-2-4-6. Csenge a „3 egyforma” táblán át felléphet a következő kisállomásra. Ezzel beindít egy láncreakciót, aminek következtében végül egyik kecskéje feltolja a másik kecskéjét a hegycsúcsra. Csenge átfordíthatja a korongját a „kecske a hegyen” oldalára.



A kecskéd addig marad a hegycsúcson, míg egy másik játékos kecskéje fellép a hegycsúcsra. Amikor ez megötörtenik, **akkor le kell venned** a kecskét a hegycsúsról és a hegy lábához kell állítanod.

### A lépésed vége és a következő játékos

A lépésed akkor ér véget, amikor felfelé léptél, vagy visszáleptél a hegy lábához egy kecskéddel. A kockákat add tovább a bal oldalon ülő játékosnak, aki a lépését szintén kockadobással kezdi majd.

### A játék vége

A játéknak azonnal vége, ha egy játékos **másodszor** ér fel kecskéjével a hegycsúcsra. Gratulálhattok a nyertesek!

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu  
Származási hely: EU



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

# Up The Rock

od Friedemann Frieseho



Hráči: 2–4

Věk: od 8 let

Doba hry: 30 minut

1 hrací deska



### Obsah hry



5 kostek



20 kozorohů



4 žetony hráčů

### Cíl hry

Chytře rozestavte své kozorohy na horských stráních a postupujte k vrcholu. Stojí vám v cestě cizí kozoroh? Žádný problém! Šípkově ho postráčte do horského potoka a on bude muset nastoupit novou cestu z údolí k vrcholu. Vítězem se stane jen ten, kdo jako první přivede dva své kozorohy až na vrchol hory.

### Příprava hry

Položte hrací **desku** doprostřed stolu. Každý z hráčů si vybere **5 kozorohů** a **žeton** v libovolné barvě. Postavte všechny kozorohy na velké hrací pole u úpatí hory. Položte před sebe žeton tak, aby byl vidět prázdný vrchol hory.

### Rozložení hry pro 4 hráče

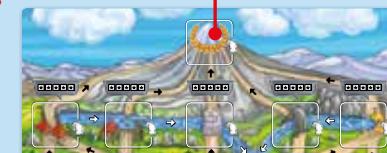
Petr



Tomáš



Vrchol



Pavel



Martin

Startovní pole



Kdo z vás stál na vrcholu hory poslední, **začíná**.

## Průběh hry

Hráč, který je na řadě, si vezme **5 kostek** a smí házet až třikrát, dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Podle výsledku hodu kostkami, posouváme jednoho ze svých kozorohů směrem k vrcholku. Pokud přitom na malých hracích polích stojí v cestě cizí kozoroh, vyhodíme ho z pole. Kdo jako první dvakrát dojde na vrchol, vyhrává hru.

### 1. Házej a pohybuj svými kozorohy

Hráč nejdříve hodí všemi 5 kostkami. Pokud se mi nelíbí výsledek, smím házet podruhé i potřetí znova libovolným počtem kostek. Přitom smím s kostkou, kterou jsem v druhém hodu nepoužil, házet v třetím hodu znova.



S hozeným výsledkem nyní musím táhnout **jedním** ze svých kozorohů o jedno pole směrem k vrcholu. Sleduj přitom **tabulky**, které jsou na cestách před kozorohy soupeřů. Tyto tabulky mi ukazují, jaký výsledek mě doveze na další pole. Snažím se stoupat podél **černých šipek** pole po poli k vrcholku.

#### Úkoly při házení kostkami

Na cestě k vrcholu nás posouvají různé výsledky hodů:



Celkový výsledek všech hodů hráče musí být **stejný nebo menší než zobrazené číslo**.



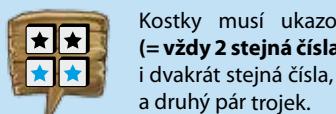
Celkový výsledek všech hodů hráče musí být **stejný nebo vyšší než zobrazené číslo**.



Kostky musí ukazovat **trojice** (= 3 stejná čísla) z jedniček, dvojek, trojek, čtyřek, pětek nebo šestek.



Kostky musí ukazovat **malou stezku** (= 4 po sobě následující čísla), nebo **velkou stezku** (= 5 po sobě následujících čísel).



Kostky musí ukazovat **dva páry** (= vždy 2 stejná čísla). Mohou to být i dvakrát stejná čísla, např. pár trojek a druhý pár trojek.

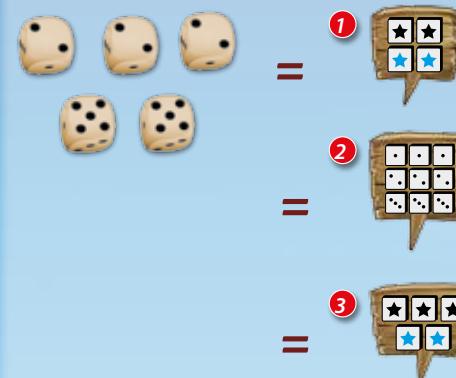


Kostky musí ukazovat „**Full house**“ (= tři stejná čísla a dvě stejná čísla).

Kostky musí ukazovat **trojici** (= 3 stejná čísla), jedno **čtveřici** (= 4 stejná čísla), případně **pětici** (= 5 stejných čísel).

**Pozor:** může-li hráč se svým výsledkem splnit různé úkoly, smí přesto táhnout **jen jedním** kozorohem.

**Tomáš (zelený)** hodil 2-2-2-5-5. Může tedy buďto využít cestu **1 „2 páry“**, cestu **2 „Trojče s dvojkami“** nebo cestu **3 „Full House“** a podle toho táhnout svými kozorohy na hráč desce směrem k vrcholu.



#### Paterče jako žolík!

Pokud se hráči podaří hodit paterče, smí tento výsledek použít jako žolíka. V tomto případě smí táhnout libovolným ze svých kozorohů o jedno pole směrem k vrcholku. Nehraje přitom roli, jaký požadovaný hod je zobrazen na příslušné tabulce.

#### Nepadl vhodný výsledek?

Může se stát, že hráč nehodí výsledek, kterým by mohl pohybovat svými kozorohy. V tom případě má smůlu: **musí** některého ze svých kozorohů vrátit zpět na startovní pole.

### 2. Je v cestě kozoroh?

Na většině polí hrací deky je jen omezené místo. Pokud je zde přeplněno, vyhodí nový kozoroh jiné kozorohy z jejich místa.

#### Kolik kozorohů se vejde na jedno pole?

Existují dvě různé velikosti polí:



Příklad  
velkého pole



Příklad  
malého pole

Na **velkých polích** (= u pravého okraje znázorněno několik kozorohů) může stát **neomezeně mnoho** kozorohů všech hráčů.

Na **malých polích** (= u pravého okraje je znázorněn jeden kozoroh) může stát **jen jediný** kozoroh.

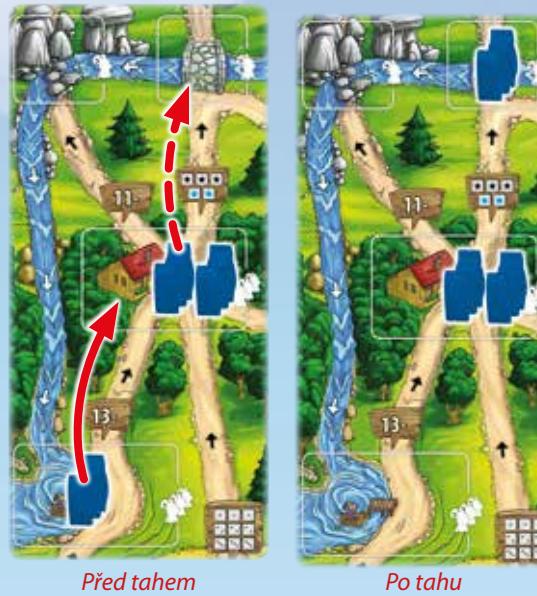
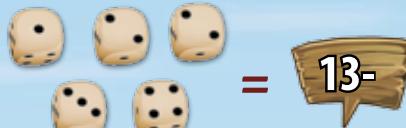


### Pomoz si sám a posouvej se nahoru!

Hráč táhne svým kozorohem odspodu **na velké pole**, na kterém již stojí 2 nebo více jeho **kozorohů**, posune jednoho z nich o jedno pole dál ve směru k vrcholku.

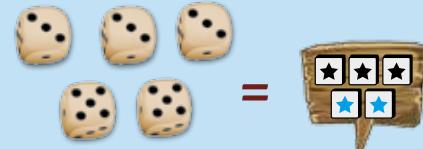
**Petr (modrý)** hodil 1-2-2-3-4. Posune svého kozoroha na cestě „13“ na další velké pole. Tam již stojí 2 kozorozi jeho bavy. Jednoho z nich posune o další pole nahoru.

Na tomto příkladu má Petr (modrý) dvě možnosti, jak svého kozoraha posunout nahoru. Přitom se rozhodne pro cestu k pravému z obou malých polí.



Pokud hráč svého kozoraha posune odspodu **na malé pole**, na němž již stojí **jeden kozoroh jeho barvy**, posune jej o pole dál směrem k vrcholku.

**Pavel (žlutý)** hodil 3-3-3-5-5. Táhne svým kozorohem z velkého pole na cestě „Full House“ na malé pole nahoru. Tam stojí další jeho kozoroh. Toho posune o další pole nahoru. Přitom se rozhodne pro cestu k pravému z obou malých polí.



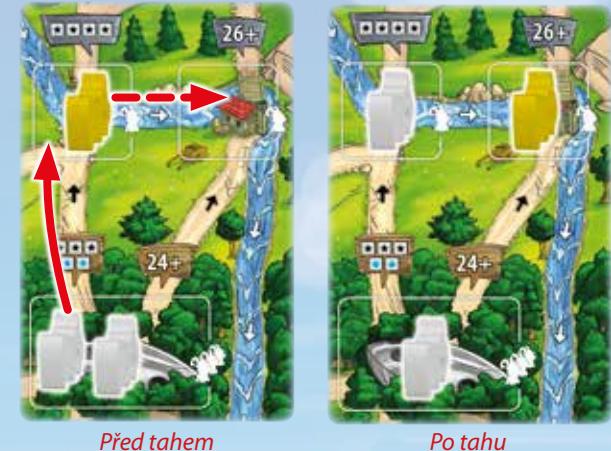
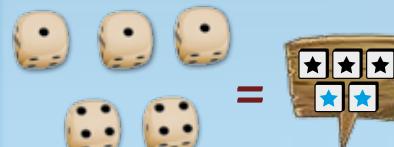
Při tahu nahoru může dojít k **řetězovým reakcím**. Pokud se posouvaný kozoroh dostane na pole, na kterém lze znova postupovat, provede hráč i tento tah.



### Zlobení spoluhráče a posílání zpět dolů!

Pokud hráč táhne svým kozorohem na malé pole, na kterém je již kozoroh jiného hráče, posune ho o jedno pole dolů, přímo směrem k potoku.

**Martin (bílý)** hodil 1-1-1-4-4. Táhne svým kozorohem na pole, na němž už stojí **Pavlův (žlutý)** kozoroh. Žlutý kozoroh se odsune přes potok na nejbližší pole.



Před tahem

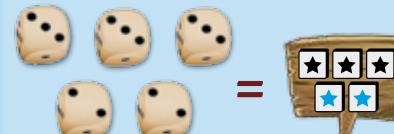
Po tahu

I přitom může dojít k řetězovým reakcím. Pokud posunutý kozoroh dojde na malé pole, které je obsazeno jiným kozorohem, bude i tento posunut po potoku dolů o jedno pole.

**Pozor:** pokud se na této řetězové reakci podílí vlastní kozoroh, i tento se posune dolů, nikoli nahoru!

**Pavel (žlutý)** hodil 2-2-3-3-3 a musí táhnout svým kozorohem po cestě „Full House“. Posune Martinova bílého kozoroha na pole vpravo, kde tento kozoroh narazí na dalšího žlutého kozoroha. Žlutý kozoroh se přes potok posune na velké pole dolů.

Posunutý žlutý kozoroh zůstane stát na velkém poli dole, tím je Pavlův tah ukončen.

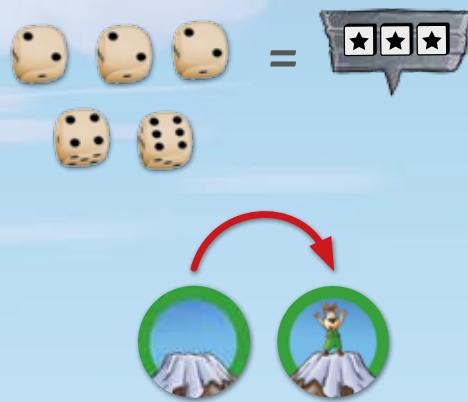


Před tahem

Po tahu

### 3. Dosáhl jsi vrcholu?

Podaří-li se některému hráči poprvé dosáhnout vrcholku s jedním z jeho kozorohů, otočí svůj žeton. Nyní již neukazuje stranu s prázdným vrcholkem, nýbrž kozoroha jeho barvy.



Tento kozoroh zůstane na vrcholku tak dlouho, dokud další hráč jedním ze svých kozorohů nedosáhne také vrcholu. **Až poté** odebere první hráč svého kozoroha z vrcholku a položí jej opět dolů na velké startovní pole.

### Konec tahu - další hráč je na řadě

Tah končí ve chvíli, kdy hráč táhl jedním ze svých kozorohů, nebo když kozoroha vrátil zpět na startovní pole. V té chvíli předá kostky dalšímu hráči. Ten začíná svůj tah tím, že hodí kostkami.

### Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy se podaří prvnímu hráči **podruhé** dosáhnout vrcholku Mount Fries. Ten může slavit vítězství.

Pokud máte ke hře „Up the Rock“ dotazy nebo připomínky, prosím, kontaktujte nás:  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6,  
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

# Up The Rock

od Friedemann Frieseho



Hráči: 2–4

Vek: od 8 let

Dĺžka hry: 30 minút

1 hracia doska



### Obsah hry



5 kociek



20 kozoročkov



4 žetóny hráčov

### Cieľ hry

Chytrô rozostavte svojich kozoročkov na horských stráňach a postupujte k vrcholu. Stojí vám v ceste cudzí kozorožec? Žiadny problém! Šikovne ho postráčte do horského potoka a on bude musieť nastúpiť novú cestu z údolia k vrcholu. Vítazom sa strane len ten, kto ako prvý priviedie dva svoje kozoroče až na vrchol hory.

### Príprava hry

Položte hraciu dosku doprostred stola. Každý z hráčov si vyberie 5 kozoročkov a žetón v ľubovoľnej farbe. Postavte všetky kozorožce na veľké hracie pole na úpatí hory. Položte pred seba žetón tak, aby bol vidieť prázdný vrchol hory.

### Rozloženie hry pre 4 hráčov

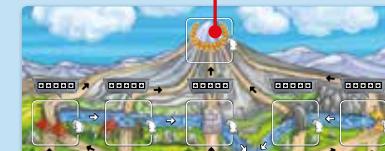
Peter



Tomáš



Vrchol



Pavol



Martin



Štartové pole

Kto z vás stál na vrchole hory posledný, **začína**.

## Priebeh hry

Hráč, ktorý je na rade, si vezme **5 kociek** a smie hádzať až trikrát, ďalej sa pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Podľa výsledku hodu kockami, posúvame jedného zo svojich kozorožcov smerom k vrcholku. Pokiaľ pritom na malých hracích poliach stojí v ceste cudzí kozorožec, vyhodíme ho z pola. Kto ako prvý dvakrát dôjde na vrchol, vyhráva hru.

### 1. Hádz a pohybuj svojimi kozorožcami

Hráč najsíkôr hodí všetkými 5 kockami. Pokiaľ sa mi nepáči výsledok, smiem hádzať druhýkrát aj tretíkrát opäť ľubovoľným počtom kociek. Pritom sviem s kockou, ktorú som v druhom hode nepoužil, hádzať v treťom hode opäť.



S hodením výsledkom teraz musím tahať **jedným** zo svojich kozorožcov o jedno pole smerom k vrcholu. Sleduj pritom **tabuľky**, ktoré sú na cestách pred kozorožcami súperov. Tieto tabuľky mi ukazujú, aký výsledok ma dovedie na ďalšie pole. Snažím sa stúpať pozdĺž **čiernych šípk** po poli po poli k vrcholku.

#### Úlohy pri hádzaní kockami

Na ceste k vrcholu nás posúvajú rôzne výsledky hodov:



Celkový výsledok všetkých hodov hráča musí byť **rovnaký alebo nižší než zobrazené číslo**.



Celkový výsledok všetkých hodov hráča musí byť **rovnaký alebo vyšší než zobrazené číslo**.



Kocky musia ukazovať **trojice (= 3 rovnaké čísla)** z jednotiek, dvojok, trojok, štvoriek, pätek alebo šestiek.



Kocky musia ukazovať **malý chodník (= 4 po sebe nasledujúce čísla)**, alebo **velký chodník (= 5 po sebe nasledujúcich čísel)**.



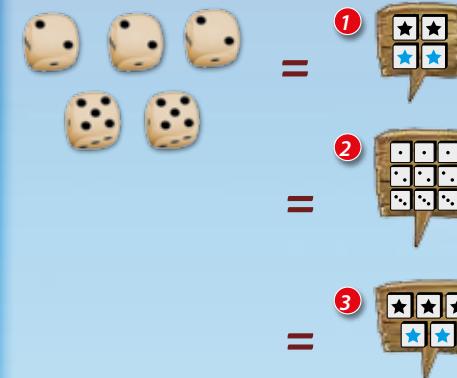
Kocky musia ukazovať **dva páry (= vždy 2 rovnaké čísla)**. Môžu to byť aj dvakrát rovnaké čísla, napr. pár trojok a druhý pár trojok.



Kocky musia ukazovať **trojicu (= 3 rovnaké čísla)**, jednu **štvoricu (= 4 rovnaké čísla)**, prípadne **päticu (= 5 rovnakých čísel)**.

**Pozor:** V prípade, že môže hráč so svojim výsledkom splniť rôzne úlohy, smie aj napriek tomu tahať **len jedným** kozorožcom.

**Tomáš (zelený)** hodil 2-2-2-5-5. Môže teda buď využiť cestu **1 „2 páry”**, cestu **2 „Trojča s dvojkami”** alebo cestu **3 „Full House”** a podľa toho tahať svojimi kozorožcami na hracej doske smerom k vrcholu.



#### Pätorča ako žolík!

Pokiaľ sa hráčovi podarí hodíť pätorča, smie tento výsledok použiť ako žolíka. V tomto prípade smie tahať ľubovoľným zo svojich kozorožcov o jedno pole smerom k vrcholku. Nezáleží pritom, aký požadovaný hod je zobrazený na príslušnej tabuľke.

#### Nepadol vhodný výsledok?

Môže sa stať, že hráč nehodí výsledok, ktorým by mohol pohybovať svojimi kozorožcami. V tom prípade má smolu: **musí** niektorého zo svojich kozorožcov vrátiť späť na štartové pole.

### 2. Je v ceste kozorožec?

Na väčšine polí hracej dosky je len obmedzené miesto. Pokiaľ je tu plno, vyhodí nový kozorožec iných kozorožcov z ich miesta.

#### Koľko kozorožcov sa vojde na jedno pole?

Existujú dve rôzne veľkosti polí:



Príklad  
veľkého pola



Príklad  
malého pola

Na **veľkých poliach** (= pri pravom okraji znázorneňých niekolko kozorožcov) môže stať **neobmedzené veľa** kozorožcov všetkých hráčov.

Na **malých poliach** (= pri pravom okraji je znázorený jeden kozorožec) môže stať **len jeden jediný** kozorožec.

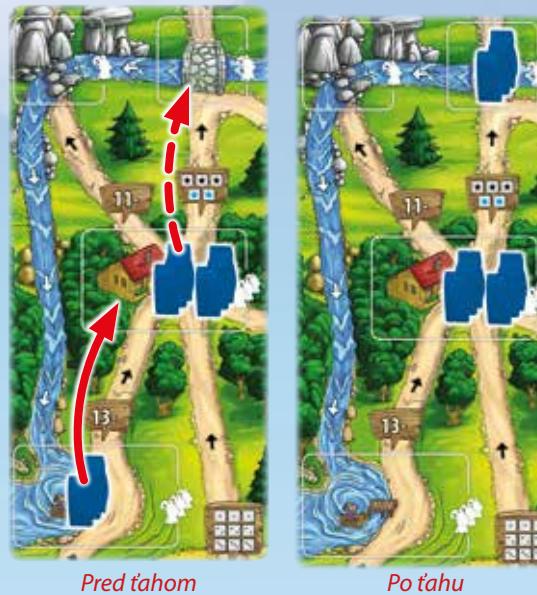


### Pomôž si sám a posúvaj sa hore!

Hráč tiahá svojim kozorožcom zospodu na **veľké pole**, na ktorom už stojia 2 alebo viac jeho **kozorožcov**, posunie jedného z nich o jedno pole ďalej v smere k vrcholku.

**Peter (modrý)** hodil 1-2-2-3-4. Posunie svojho kozorožca na ceste „13“ na ďalšie veľké pole. Tam už stojia 2 kozorožce jeho farby. Jedného z nich posunie o ďalšie pole hore.

Na tomto príklade má Peter (modrý) dve možnosti, ako svojho kozorožca posunúť hore. Pritom sa rozhodne pre cestu k pravému z oboch malých polí.

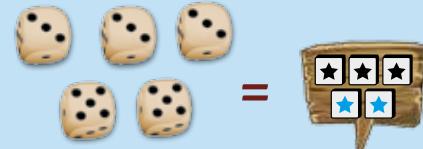


Pred tahaním

Po tahu

Pokiaľ hráč svojho kozorožca posunie zospodu **na malé pole**, na ktorom už stojí **jeden kozorožec jeho farby**, posunie ho o pole ďalej smerom k vrcholku.

**Pavol (žltý)** hodil 3-3-3-5-5. Tiahá svojim kozorožcom z veľkého poľa na ceste „Full House“ na malé pole hore. Tam stojí ďalší jeho kozorožec. Toho posunie o ďalšie pole hore. Pritom sa rozhodne pre cestu k pravému z oboch malých polí.



Pred tahaním

Po tahu

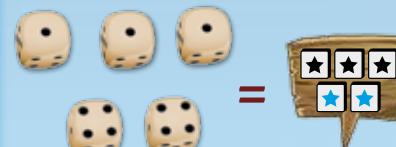
Pri tahu hore môže dôjsť k **reťazovým reakciám**. Pokiaľ sa posúvaný kozorožec dostane na pole, na ktorom je možné opäť postupovať, urobí hráč aj tento tah.



### Hnevanie spoluhráča a posielanie späť dole!

Pokiaľ hráč tiahá svojim kozorožcom **na malé pole**, na ktorom je už kozorožec iného hráča, posunie ho o jedno pole dole, priamo smerom k potoku.

**Martin (bieľy)** hodil 1-1-1-4-4. Tiahá svojim kozorožcom na pole, na ktorom už stojí Pavlov (žltý) kozorožec. Žltý kozorožec sa odsunie cez potok na najbližšie pole.



Pred tahaním



Po tahu

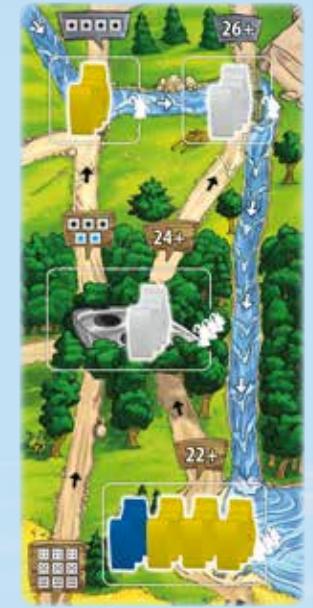
Aj pritom môže dôjsť k reťazovým reakciám. Pokiaľ posunutý kozorožec dôjde na malé pole, ktoré je obsadené iným kozorožcom, bude aj tento posunutý po potoku dole o jedno pole.

**Pozor:** pokiaľ sa na tejto reťazovej reakcii podieľa vlastný kozorožec, aj tento sa posunie dole, nie hore!

**Pavol (žltý)** hodil 2-2-3-3-3 a musí tahať svojim kozorožcom po ceste „Full House“. Posunie Martinovho bieleho kozorožca na pole vpravo, kde tento kozorožec narazi na ďalšieho žltého kozorožca. Žltý kozorožec sa cez potok posunie na veľké pole dole. Posunutý žltý kozorožec zostane stáť na veľkom poli dole, tým je Pavol tahan ukončený.



Pred tahaním

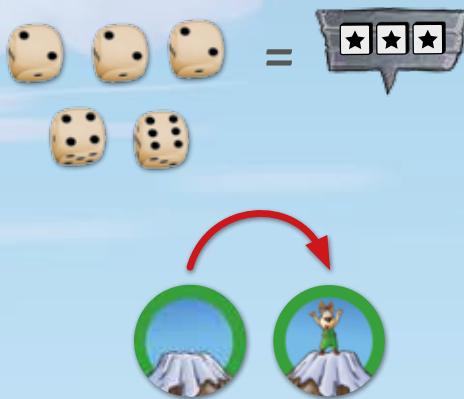


Po tahu

### 3. Dosiahol si vrcholok?

Pokiaľ sa podarí niekomeľu hráčovi na prvýkrát dosiahnuť vrcholok s jedným z jeho kozorožcov, otočí svoj žetón. Teraz už neukazuje stranu s prázdnym vrcholkom, ale kozorožca jeho farby.

**Tomáš (zelený)** hodil 2-2-2-4-6. Vďaka tomu môže svojim kozorožcom ťaťať na ceste „Drilling“ hore. Vďaka reťazovej reakcii posunie jedného zo svojich kozorožcov až na vrchol hory. Po dosiahnutí vrcholku otočí svoj žetón.



Tento kozorožec zostane na vrcholku tak dlho, dokiaľ ďalší hráč jedným zo svojich kozorožcov nedosiahne tiež vrcholok. **Až potom** odoberie prvý hráč svojho kozorožca z vrcholku a položí ho opäť dole na veľké štartové pole.

### Koniec ťahu – ďalší hráč je na rade

Ťah končí vo chvíli, kedy hráč ťahal jedným zo svojich kozorožcov, alebo keď kozorožca vrátil späť na štartové pole. V tej chvíli odovzdá kocky ďalšiemu hráčovi. Ten začína svoj ťah tým, že hodí kockami.

### Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď sa podarí prvému hráčovi **druhýkrát** dosiahnuť vrcholok Mount Fries. Ten môže oslavovať víťazstvo.

Pokiaľ máte k hre „Up the Rock“ otázky alebo priponienky, prosím, kontaktujte nás:  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6,  
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Verzia 1.0

# Up The Rock

de Friedemann Friese



Jucători: 2–4 persoane

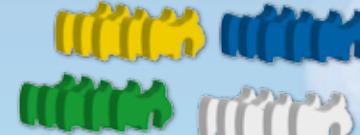
Vârstă: de la 8 ani

Durată: 30 minute

### Material de joc



1 planșă de joc



20 de țapi



5 zaruri



4 jetoane de culoare

### Ideea și scopul jocului

Cu o aruncare îndemânicată a zarurilor îți conduci țapii spre vârful muntelui Mount Fries. Împarte-ți țapii la diferitele stațiuni de munte și împinge-te singur în sus. Îți stă un țap străin în drum? Nici o problemă! Împinge-l în părâul de munte și el va fi nevoie să reia drumul de mai jos.

Va câștiga acela care reușește primul să ducă doi din țapii săi până în vârful muntelui.

### Pregătirea jocului

Puneți **planșa de joc** pe mijlocul mesei. Fiecare își alege cinci țapi și un jeton de aceeași culoare. Toți țapii îi așezăți pe câmpul mare de start, la poalele muntelui. Jetonul de culoare îl așezați în fața voastră astfel încât să se vadă vârful muntelui gol.

#### Vârful muntelui



Reinhold



Edmund



Eduard



Luis

Cel care a fost ultimul pe vârful unui munte va începe jocul și își ia cele 5 zaruri.

# Desfășurarea jocului

Primul jucător începe, urmează apoi ceilalți în sensul acelor de ceasornic.

În turul tău de joc ai voie să dai cu zarurile de până la trei ori. În funcție de rezultatul acestora muți unul din țapii tăi în direcția vârfului muntelui. Dacă stă un țap în calea ta pe câmpurile mai mici îl împingi la o parte de pe câmp. Dacă reușești să atingi de două ori primul vârful muntelui ești câștigătorul jocului.

## 1. Dă cu zarul și mută-ți țapii

Întâi dai cu toate cinci zarurile. Nu-ți convine rezultatul după prima încercare? Atunci aruncă câte zaruri dorești încă o dată, și în final a treia oară. Când dai cu zarurile a treia oară, ai dreptul să arunci și cu un zar pe care nu l-ai folosit când ai dat cu zarurile a doua oară.



În funcție de rezultatul obținut va trebui să muti **unul** din țapii tăi cu un câmp mai departe în direcția vârfului muntelui. Urmărește panourile care sunt pe traseurile țapilor tăi. Acestea îți indică rezultatul care te va avansa în următorul câmp. Urmează săgețile negre care te conduc câmp cu câmp spre vârful muntelui.

### Rulul zarurilor

Diferitele rezultate ale zarurilor te fac să avansezi spre vârful muntelui:



Rezultatul total al zarurilor tale trebuie să fie **numărul indicat sau un număr inferior**.



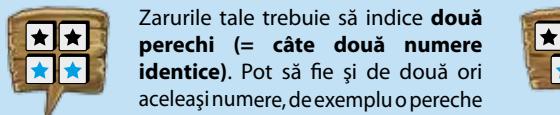
Rezultatul total al zarurilor tale trebuie să fie **numărul indicat sau un număr superior**.



Zarurile tale trebuie să indice un **triplet** (= 3 numere identice) din 1, 2, 3, 4, 5 sau 6.



Zarurile tale trebuie să fie o **chintă mică** (= 4 numere în ordine crescătoare), sau o **chintă mare** (5 numere în ordine crescătoare).



Zarurile tale trebuie să indice **două perechi** (= **câte două numere identice**). Pot să fie și de două ori aceleași numere, de exemplu o pereche de 3 și încă o pereche de 3.

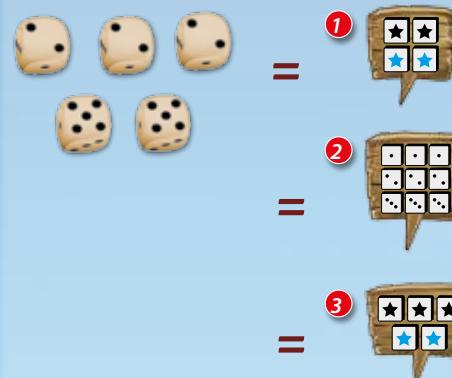


Zarurile tale trebuie să fie un **Full House** (= un triplet și o pereche).

Zarurile tale trebuie să fie un **triplet** (= 3 numere identice), un **careu** (= 4 numere identice), sau un **cvintuplet** (= 5 numere identice).

**Atenție!** Chiar dacă cu rezultatele tale poți să îndeplinești diferite misiuni muți totuși **numai un** țap cu un câmp mai departe.

**Edmund (verde)** a dat cu zarul 2-2-2-5-5. Astfel el poate să folosească ori drumul numărul **1**, „**două perechi**”, **2**, „**Triplet de 2**” sau **3**, „**Full House**” și în funcție de aceasta să-și mute unul dintre țapi pe planșa de joc în direcția vârfului muntelui.



## Cvintupletul ca joker!

Dacă reușești să dai cu zarurile un cvintuplet, ai dreptul să folosești rezultatul acesta ca joker. În cazul acesta poți să muti un țap, oricare, cu un câmp în direcția vârfului muntelui. Nu contează ce misiune e indicată pe panoul respectiv.

## Ai rezultat nepotrivit la aruncarea zarurilor?

Este posibil ca la aruncarea zarurilor să obții un rezultat cu care să nu poți mișca nici unul din țapii tăi. În acest caz, din păcate, ai avut ghinion: **trebuie** să retragi un țap, oricare, de pe un câmp de joc (nu de pe vârful muntelui) înapoi pe câmpul de start.

## 2. Stă un țap în cale?

Pe majoritatea câmpurilor de joc spațiul este limitat. Dacă acolo este prea aglomerat, împinge alții țapi la o parte de pe câmpul lor.

### Câți țapi încap într-un câmp?

Sunt două mărimi diferențiate de câmpuri:



Exemplu pentru un câmp mare



Exemplu pentru un câmp mic

Pe **câmpurile mari** (pe acestea sunt reprezentate mai mulți țapi pe marginea dreaptă) pot să stea un **număr nelimitat** de țapi ai tuturor jucătorilor.

Pe **câmpurile mici** (pe acestea este reprezentat un țap pe marginea dreaptă) poate să stea numai un **singur** țap.

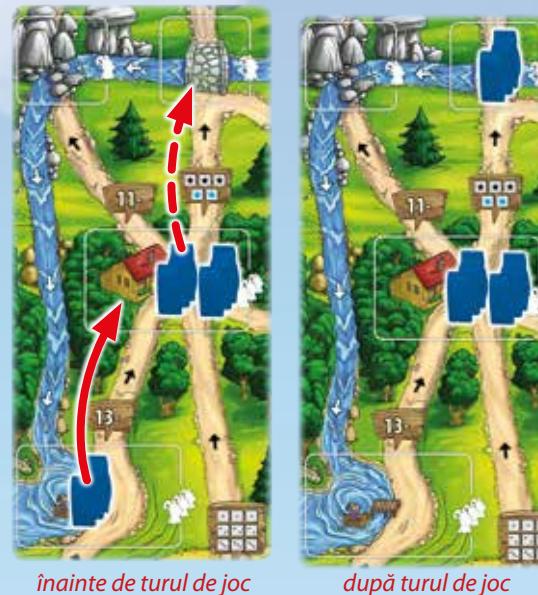


Ajută-te singur și împinge-te spre vârf!

Dacă muți țapul tău de jos pe un **câmp mare unde se află deja doi sau mai mulți țapi de culoarea ta**, îl împingi pe unul din ei pe câmpul următor în direcția vârfului muntelui.

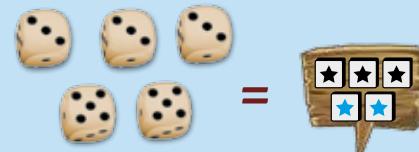
Reinhold (albastru) a dat cu zarul 1-2-2-3-4. El mută țapul său pe drumul „13” în următorul câmp mare unde se află deja doi țapi de culoarea sa. Pe unul dintre ei îl împinge în câmpul următor în sus.

În acest exemplu Reinhold (albastru) are două posibilități să-și împingă țapul în sus. El se decide pentru drumul din dreapta celor două câmpuri mici.



Dacă muți țapul tău de jos pe un **câmp mic, unde se află deja un țap de culoarea ta**, îl muți pe acesta pe câmpul următor în direcția vârfului muntelui.

Eduard (galben) a dat cu zarul 3-3-3-5-5. Astfel își mută țapul de pe câmpul mare pe drumul „Full House” pe câmpul mic în sus. Acolo se află deja un țap de culoarea sa. De aceea îl împinge pe acesta pe câmpul următor în sus. El se decide pentru drumul din dreapta celor două câmpuri mici.



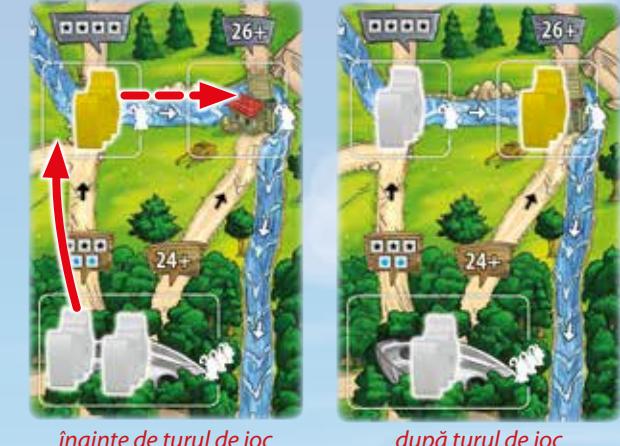
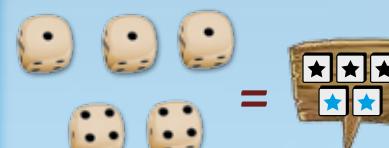
Împingându-l în sus pot apărea **reacții în lanț**. Dacă țapul împins ajunge pe un câmp unde poate iară să împingă alt țap, îl împinge și pe acest țap.



Necăjește-ți partenerii de joc și împinge-i în jos!

Dacă muți țapul tău pe un **câmp mic, unde stă deja un alt țap, de o altă culoare**, îl împingi pe acesta drept înainte în direcția săgeții, de-a lungul pârâului.

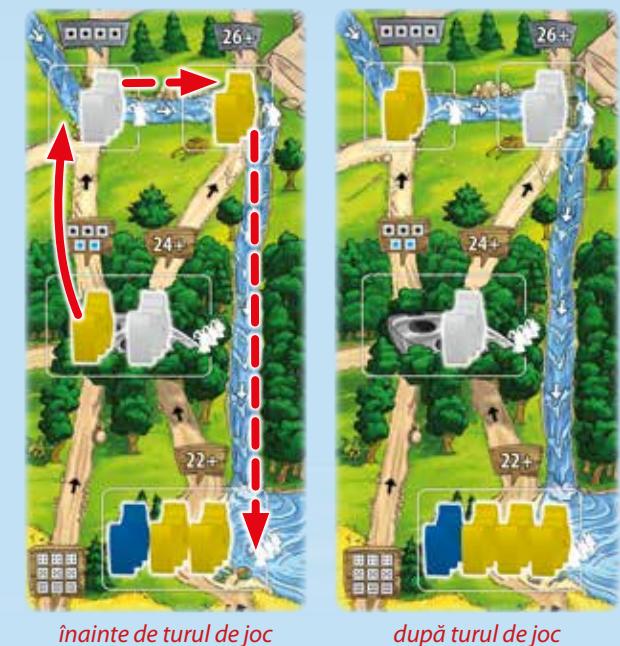
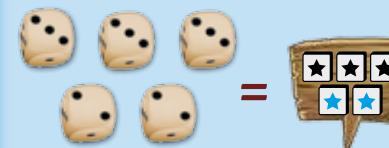
Luis (alb) a dat cu zarul 1-1-1-4-4. El mută țapul său în câmpul unde se află deja țapul lui Eduard (galben). Țapul galben va fi mutat peste pârâu în următorul câmp.



Și în acest caz pot avea loc reacții în lanț. Dacă țapul împins ajunge pe un câmp mic, care este ocupat de un alt țap, va fi și acesta împins cu un câmp mai departe de-a lungul pârâului.

**Atenție!** Dacă la această reacție în lanț va fi implicat și propriul țap, va fi și acesta împins în jos, nu în sus!

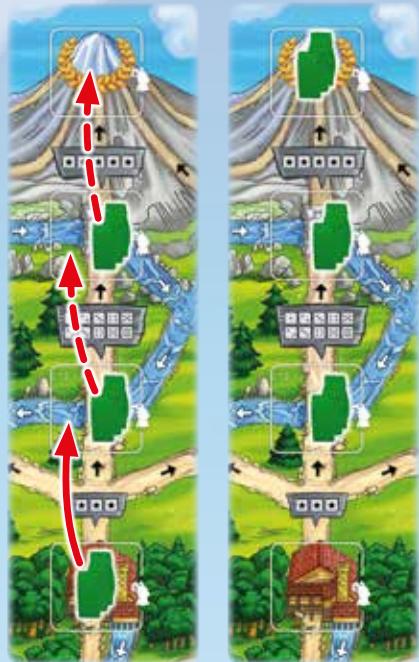
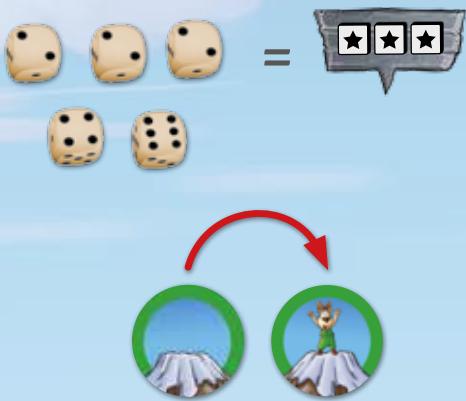
Eduard (galben) a dat cu zarul 2-2-3-3-3 și trebuie să mute țapul său pe traseul „Full House”. El împinge țapul alb a lui Luis pe câmpul din dreapta, unde acesta întâlnește alt țap galben. Acest țap galben va fi împins în jos de-a lungul pârâului pe câmpul mare. Țapul galben împins va rămâne jos pe câmpul mare. Astfel Eduard termină turul lui.



### 3. Ai ajuns în vârf?

Dacă reușești să ajungi prima dată în vârf cu unul dintre țapii tăi, întoarci **jetonul** tău pe partea cealaltă. Acum el nu va mai indica vârful gol al muntelui ci un țap de culoarea ta.

**Edmund (verde)** a dat cu zarul 2-2-2-4-6. Astfel el poate să mute țapul său pe traseul „triplet” în sus. Prinț-o reacție în lanț el împinge țapul său până în vârful muntelui. Când ajunge în vârf își întoarce jetonul.



*înainte de turul de joc      după turul de joc*

Țapul tău rămâne atâtă timp în vârf până următorul jucător a ajuns cu unul din țapii săi în vârf.

**Abia atunci** iei propriul țap din câmp și-l pui iară pe locul de start.

#### Sfârșitul turului tău – este următorul jucător la rând

Turul tău se termină când ai retras unul dintre țapii tăi, sau când ai pus înapoi un țap pe câmpul de start. Dă mai departe zarurile jucătorului din stânga. Acesta își începe turul prin aruncarea zarurilor.

### Sfârșitul jocului

Jocul se sfârșeste imediat când primul dintre jucători a atins a doua oară vârful muntelui Mount Fries. El se poate declara câștigător.

Un alt joc pe aceeași temă: „Der Gipfelstürmer“ pe [www.spielehof.de](http://www.spielehof.de)

Pokud máte ke hře „Up the Rock“ dotazy nebo připomínky, prosím, kontaktujte nás:  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6,  
[info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz), [www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz)



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)