Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

KRÁLOVSTVÍ DIVOČINY

Stolní Společenská hra pro 2 až 4 hráče, vhodfiá pro děti od 10ti let.

Hra obsahuje :

1	herní plán
4	figurky dravé zvěře
12	figurek lovců ve čtyřech barvách (halmičky)
40	hracích mincí
2	vrhací kostky
1	návod ke hře

Herní plán má v každém rohu umístěna úhlopříčně východiska lovců. označena čísly 2 až 5. Uprostřed plánu je doupě dravců, které je posuzováno jako jedno pole a dravci Z něho vystupují libovolným směrem.
Na dvou protilehlých stranách jsou všechna políčka označena číslicemi 1, nebo 6.
Účelem hry je získat více dravců, než spoluhráči.

Pravidla :

1. Hráči si umístí Své tři figurky lovců na zvolené východisko. Dravci se umístí do doupěte.
2. Prvním tahem (bez hodu kostkou) uvádí hráč do pohybu lovce a jako druhý tah - hodem kostky, pohybuje dravcem.
3. Tah lovce je po celou dobu hry stejný. Kolmým směrem nebo úhlopříčné jednou figurkou O 3 pole, nebo jednou figurkou O 2 pole a druhou O jedno pole, nebo každou ze tří figurek O jedno pole. Pohyb musí být přímočarý a nesmí se přeskakovat jiná figurka.
   Po tahu lovcem hází hráč kostkou. čímž určí pohyb dravce takto: Padnou-li čísla 2. 3, 4, nebo 5, pohybuje hráč libovolným dravcem O dvě pole úhlopříčně směrem k tomu východisku lovce, jehož číslo bylo vrženo. Padne-li číslo jedna. nebo šest. pohybuje se dravec kolmo bud' k jedné, nebo druhé hraně označené jedničkami, padne-li šestka. ke hraně označené šestkami.
4. Dostane-li se dravec během hry na okraj hrací plochy a nemůže-li se podle vrhu kostky posunout. vrací se do doupěte.
5. Má-li hráč dravce na dostřel a chce~li střílet na dravce, nesmí jíž pohybovat lovcem. ale po zaplacení 1 mince do banku hází kostkou. Hodí-li číslo, odpovídající vzdálenosti polí od dravce k lovci. dravce zasáhl a stahuje jej ze hry. Nehodí-li vhodné číslo. dravce nezasáhl a ve hře pokračuje další hráč.
6. Pokud střílí lovec na vzdálenost např. šest polí a v cestě mu stojí figurka spoluhráčova. »nebo svého lovce ve vzdálenosti dvou polí, střílet může. Hodí-li však číslo odpovídající vzdálenosti druhého lovce ve směru střelby. t. j. v tomto případě dvojku, zastřelil lovce, který se musí vrátit na výchozí pole a střílející hráč zaplatí pokutu 1 mince.
7. Dravec v doupěti se střílet nesmí.
8. Dostane-li se dravec ncı pole obsazené figurkou. znamená to, že lovce sežrol. Hráč musí dát lovce na výchozí postavení a zaplatit jednu miznci.
9. V případě, že se dostane dravec na východisko lovce, ocitl se v pasti a patří hráči na jehož východisko se dostal a ten jej stahuje ze hry, jako kdyby jej ulovil.
10. Hráč. který nemá již žádné mince, odstupuje ze hry se všemi svými lovci. Hra končí. nemá-li již žádný hráč mince. nebo jsou-li již všichni dravci uloveni. Peníze v banku se rozdělí poměrem podle počtu Zastřelených dravců. Případný nedělitelný přebytek jsou prémie za získání posledního dravce.