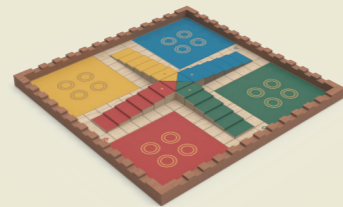




CỜ CÁ NGỰA

Chiến tranh thành Troia là một cuộc chiến quan trọng trong thần thoại Hy Lạp và được nhắc đến trong hai trường thi của Homer: Iliad và Odyssey. Chuyện bắt đầu khi Paris - hoàng tử thành Troia bỏ trốn cùng Helen, người phụ nữ xinh đẹp vốn là vợ của vua Menelaus. Cuộc chiến kéo dài suốt 10 năm với nhiều dũng sĩ tử trận, trong đó có chiến binh Hy Lạp Achilles và hoàng tử thành Troia Hector. Cuối cùng, Odysseus ra lệnh xây một con ngựa bằng gỗ với khoảng trống bên trong. Toán quân Hy Lạp giả vờ rút lui, để lại con ngựa khổng lồ. Người dân



Troia tò mò lôi ngựa vào thành và ăn mừng chiến thắng. Tối đó khi mọi người say ngủ, binh lính trốn bên trong ngựa chui ra và mở cửa thành cho quân tràn vào, tàn phá thành Troia, mang lại chiến thắng cho Hy Lạp.

Được truyền cảm hứng từ điển tích văn học nổi tiếng, con ngựa thành Troia, Maztermind đã tái thiết kế bộ cờ cá ngựa quen thuộc. Khi nhập cuộc, bạn sẽ vừa đắm mình trong không gian thần thoại, vừa tận hưởng niềm vui của trò chơi yêu thích đã phần nào gắn liền với kí ức tuổi thơ.

CHUẨN BỊ

Chọn một trong bốn màu có sẵn.

Đặt bốn con ngựa thành Troia vào đúng vị trí tương ứng với màu đã chọn.



Nhiệm vụ của bạn là di chuyển các quân cờ qua từng ô, đánh bại đối thủ và về đích.

Bạn sẽ chiến thắng nếu là người đầu tiên mang đủ 4 quân cờ lên bục vinh quang. Những người còn lại tiếp tục trận chiến để xác định vị trí về nhì, ba và tư.

CÁCH CHƠI

Mỗi người chơi sẽ lần lượt đổ xí ngẫu để xác định nước đi, bạn chỉ được ra quân nếu đổ được kết quả là "lục" (trong trường hợp dùng 1 viên) hoặc đổ được số đôi (trong trường hợp dùng 2 viên).

Điểm xí ngẫu sẽ xác định số ô quân cờ được di chuyển. Bạn chỉ được đi theo chiều ngược kim đồng hồ và không được vượt mặt đối thủ trên đường đi.

Mỗi người chơi được đổ xí ngẫu một lần khi tới lượt. Nếu điểm xí ngẫu là "lục" hoặc số đôi, bạn phải chọn ra quân hoặc di chuyển quân cờ đang có sẵn trên bàn cờ, và được đổ thêm lần nữa.

Khi có nhiều quân cờ trên bàn cờ, bạn có quyền chọn quân nào sẽ di chuyển ở mỗi lượt đi.

Nếu số điểm xúc xắc/xí ngẫu bằng với số ô giữa bạn và quân cờ đối thủ đứng gần đó, bạn được phép "đá" chúng về chuồng và ra quân lại từ đầu.

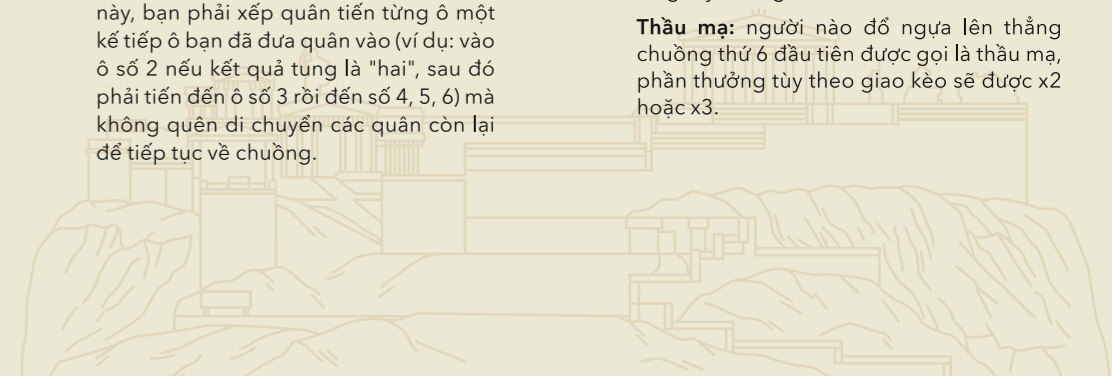
Khi đến trước bục vinh quang, bạn sẽ lần lượt cho quân cờ của mình bước lên bục theo kết quả của việc tung xí ngẫu. Lúc này, bạn phải xếp quân tiến từng ô một kế tiếp ô bạn đã đưa quân vào (ví dụ: vào ô số 2 nếu kết quả tung là "hai", sau đó phải tiến đến ô số 3 rồi đến số 4, 5, 6) mà không quên di chuyển các quân còn lại để tiếp tục về chuồng.

Để trận chiến thú vị hơn, bạn có thể:

Cho phép đi lùi nếu số điểm xí ngẫu có thể "đá" được quân cờ đối thủ đứng sau.

Sập hầm: bất kỳ con ngựa nào khi về đến chuồng mà lọt vào chuồng thứ nhất thì bị gọi là sập hầm, phải chung phạt cho cả làng tùy theo giao kèo.

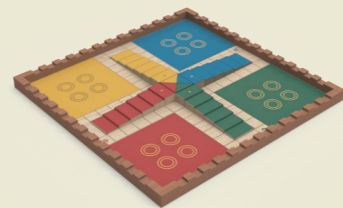
Thầu mạ: người nào đổ ngựa lên thẳng chuồng thứ 6 đầu tiên được gọi là thầu mạ, phần thưởng tùy theo giao kèo sẽ được x2 hoặc x3.





TROJAN HORSE RACE

Trojan War, in Greek mythology, was the war between the Trojans and the Greeks, happening because the Troy's prince Paris kidnapped Helen, wife of Sparta's Menelaus. Menelaus called for help from his brother Agamemnon and many previous suitors of Helen. Agamemnon then led an army of some of the strongest Greek warriors against Troy. The war was inconclusive for 10 years with the death of many heroes, Achilles of Greece and Hector of Troy included. Finally, Odysseus devised a large hollow horse in which a group of Greek warriors hid. The Greeks then pretended to sail home, leaving the horse



behind. The Trojans, thinking that they have won the war, brought the Trojan horse inside the city. At night, the Greek warriors got out and opened the city gate, leading to the destruction of Troy and the victory for the Greeks.

Inspired by the tale of the Trojan horse, Maztermind is bringing a new look to the classic "Co Ca Nguá" game. Relive the story by racing beautifully and meticulously crafted Trojan horses around the board and back home. You will once again be immersed in both an all-time favorite game and an all-time favorite story.

SET UP

Pick a color from the four available options. Station your 4 Trojan horses in your stable, as determined by the color you picked.



Your mission is to enter each of your 4 Trojan horses, race them along the path on the map, then move them up the column of your color to the finishing square.

You win if you are the first one to bring all of your horses to the finishing square. Other players can continue playing to determine the 2nd, 3rd, and 4th place.

GAME PLAY

- ◆ You must roll a 6 for your Trojan horse to enter the starting square. Once they enter the path (starting from the starting square), your horses are "in play".
- ◆ Each roll decides the number of steps your Trojan horse can move. You can only move forward.
- ◆ If you roll a 6, you get to roll again.
- ◆ You can only move forward the horses already "in play".
- ◆ If you have no Trojan horses in play and roll a number other than 6, you cannot do anything and miss your turn.
- ◆ When you have multiple horses "in play", you can select whichever one to move with each roll.
- ◆ In your move, you cannot pass another Trojan horse.
- ◆ However, if your move ends exactly on a square occupied by an opponent's Trojan horse, your horse can "kick" the opponent's back to their stable, where that horse will have to start over.
- ◆ If your move lands you on a square occupied by your own Trojan horse, you can not make that move.
- ◆ Once you reach the square below your column, you start moving your Trojan horses up the column until all 4 are in the finishing square. You have to roll the exact number that will land you in the finishing square.

Variations: (choose any or all to make your game more exciting)

You can use 2 dices at once to speed up the game. In that case, if you roll 2 dices of the same value, you can enter your Trojan horse to the starting square.

Instead of moving all your Trojan horses up to the finishing square, you can also end the game play by placing 1 Trojan horse in the finishing square F, place the second Trojan horse in the square immediately before F, and so on.

You can move your Trojan horse backward if the backward move allows you to "kick" one opponent's Trojan horse.