

Krtečku, nezlob se!



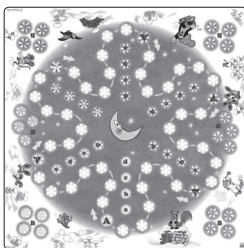
Hra pro: 2 – 6 hráčů

Věk: 5 – 99

Délka hry: 30 minut

Hra obsahuje

- 1 oboustranný herní plán pro 2 až 6 hráčů
- 1 hrací kostku s body
- 24 figurek v 6 různých barvách



Cíl hry

Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru hodinových ručiček celou cestu až na cílová políčka, tj. na 4 stejnobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry

Na začátku hry si hráči rozdělí figurky podle barev tak, že na každého vyjdou 4 figurky jedné barvy. Hráč postaví své figurky do zásobníku označeného písmenem B, který má shodnou barvu s jeho figurkami.

Základní pravidla

1. Na začátku hry si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Má 3 pokusy k tomu, aby hodil „6“ a mohl si nasadit jednu figurku na nástupní pole se šipkou. Nepodaří-li se mu hodit „6“ pokračuje v hře další hráč ve směru hodinových ručiček.
2. Padne-li hráči „6“, ihned si nasadí svoji figurku na nástupní políčko a hází ještě

jednou. Pak postoupí o tolik polí, kolik bodů mu padlo na kostce.

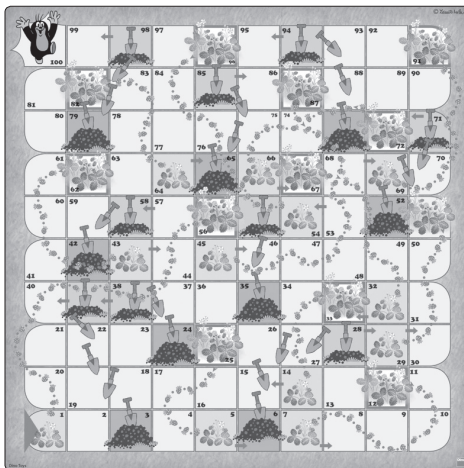
3. Pohyb figurek po herním plánu určuje bodová kostka. Má-li hráč figurku ve hře, hodí kostkou a postoupí o tolik polí, kolik bodů mu padlo na kostce.
4. Padne-li hráči během hry „6“, musí ihned nasadit svou figurku na startovní políčko a hází ještě jednou. Hráč musí táhnout vždy právě nasazenou figurkou i v tom případě, že si vyradí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna figurka.
5. Má-li hráč již všechny své figurky ve hře a padne mu „6“ hází ještě jednou a může se rozhodnout, zda posune jednu figurku o celkový součet bodů nebo jednotlivé hody rozdělí mezi více figurek.
6. Při postupu překračuje hráč v cestě se nacházející figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají.
7. Dostane-li se hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vyhodí a postaví se na její místo. Vyhozená figurka se postaví zpět na zásobní políčko (B) své barvy.
8. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry až po hození „6“.
9. Figurky, které prošly celou dráhu, umísťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmenky a,b,c,d. Tato políčka se nazývají „domečkem“. Do domečku se vstupuje z posledního políčka před startovním políčkem „A“. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy. V domečku se již figurky nevyhazují. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů, a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

Krteček v jahodách

Hra pro: 2 - 6 hráčů
Věk: 6 – 99 let
Délka hry: 15 minut

Hra obsahuje

1 herní plán
6 figurek
1 hrací kostku s body



Cíl hry

Dostat se co nejrychleji ze startovního políčka číslo 1 do cíle na políčko číslo 100. Během hry si hráči mohou prokopat pomocí lopateček zkratku, ale běda, když začnou sbírat jahůdky. Ani se nenadějí a dostanou se zpět na jinou mýtinku.

Začátek hry

Hra je napínavější, když se na začátku připraví ceny, o které se bude hrát. Potom si hráči vyberou svoji barevnou figurku. Hru začíná nejmladší hráč. Dále pokračují ve hře hráči po směru hodinových ručiček. Start je na políčku č.1, kam se postaví všechny figurky.

Pravidla hry

První hráč hodí kostkou a postoupí dopředu ve směru šipky o tolik polí, kolik bodů padlo na kostce. Postupně hází kostkou další hráči a postupují po herním plánu. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek.

Lopatičky: Končí-li hráčův hod na políčku s krtinou, ihned se prokope vpřed do další krtiny ve směru lopatek. V dalším hodu postupuje hráč ve směru šipky.

Jahody: Končí-li hráčův hod na bílém políčku, kde je mýtinka s jahodami - sbírá, sbírá a ihned se ocitne zpět na jiné mýtince (světle modré políčko). V dalším hodu postupuje opět ve směru hry.

Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne políčka s číslem 100. Na toto políčko je třeba vstoupit přímo. Pokud hráč hodí více bodů, než kolik potřebuje k dosažení cílového pole, netáhne a ve hře pokračuje další hráč.

Poznámka

Hru lze zpestřit tím, že se hraje na více kol. Ve chvíli, kdy některý z hráčů dosáhne cílového pole, vyhrál. Ostatní hráči si spočítají, kolik jim chybí polí do konce. Toto číslo si zapíší jako trestné body. Po ukončení hry vítězí ten hráč, který má nejnižší počet trestných bodů.

Závod o meloun

Hra pro: 2 – 6 hráčů

Věk: 5,5 – 99 let

Délka hry: 15 minut

Hra obsahuje

1 herní plán

1 hrací kostku s body

6 figurek

Cíl hry

Jednoho letního sobotního odpoledne jsi dostal chuť na sladký meloun, který prodávají na druhém břehu řeky. Jediná cesta k melounům je přes kameny. Cestou na hráče čekají zákeřné, ale i zábavné situace. Kdo bude první na druhém břehu, může si vybrat největší kus sladkého melounu.

Začátek hry

Každý hráč si vybere figurku své barvy, kterou postaví na startovní políčko.

Průběh hry

Nejmladší hráč zahájí hru. Poté pokračují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček. Každý hráč postupuje podle počtu bodů, kolik hodil na kostce. Na jednom políčku může stát libovolný počet figurek. Pokud se některý z hráčů dostane na označené políčko, musí postupovat podle následujících pokynů:

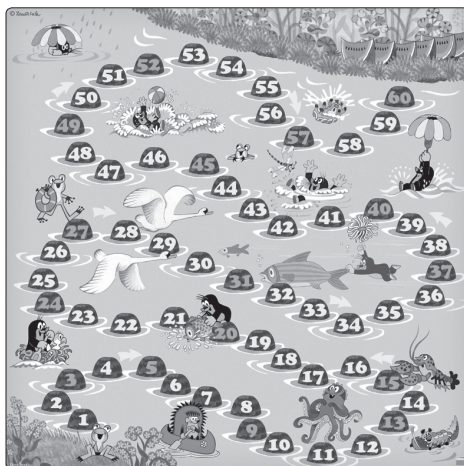
Políčko 3: Za odměnu, že jsi zachránil ptáčka, se posuneš o 2 políčka vpřed.

Políčko 5: Ježek ti nabídl, že tě svezve v kanoi o 3 políčka vpřed.

Políčko 9: Cestou jsi potkal chobotnici, která ti chce uplést teplé ponožky. Zdržíš se na 1 kolo.

Políčko 13: Housenka se ti směje, že neumíš skákat po kamenech. Chceš jí ukázat, že to není pravda a skočíš až na políčko 16.

Políčko 15: Rak ti slíbil nastříhat látku na nové kalhotky. Dal ses s ním do řeči a 1 kolo nehraješ.



Políčko 20: Chytli jsi zlatou rybkou! Splní ti přání posunout se hned na políčko 23.

Políčko 24: Skočil jsi na labuť, která tě odnesla až na pole č. 28.

Políčko 27: Žabka ti půjčí kruh, aby ses při skákání neutopil. Nebojíš se skočit dál a postupuješ o 1 políčko vpřed.

Políčko 31: Chytl ses za ocas ryby, která pluje na druhou stranu. Vrátiš se o 2 políčka zpět.

Políčko 37: Zafoukal vítr a hodil tě do vody. Než se dostaneš zpět na kámen, 1 kolo nehraješ.

Políčko 40: Vážka ti ukáže snadnější cestu. Následuj jí a budeš rychlejší. Postupuješ o 2 políčka vpřed.

Políčko 45: Dal ses s žabkou do řeči a 1 kolo se zdržíš.

Políčko 49: Spadl ti míč do vody, než ho chytíš, 1 kolo nehraješ.

Políčko 52: Začíná pršet. Běžíš ihned o 2 políčka zpět utrhnout si květ jako deštník.

Políčko 57: Housenka se topí, skočíš do vody, abys ji zachránil. Za odměnu postupuješ o 1 políčko vpřed.

Políčko 60: Hráč, který jako první vstoupí svou figurkou přesně na políčko 60, vyhrává a může si vybrat první kousek melounu. Pokud hodí kostkou víc, než je potřeba do cíle, musí se z výchozího pole vrátit o tyto body zpět.

Domino

Hra pro: 2 hráče

Věk: 3 – 99

Délka hry: 15 minut

Hra obsahuje

28 kartónových kartiček

Cíl hry

Hráči se snaží vyložit všechny kartičky domina, které jsou ve hře. Příkládají je stejným obrázkem k sobě. Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech kartiček. Hrou si malé děti procvičují pozornost a logické myšlení.

Začátek hry

Při první hře hráči opatrně vylámou hrací kartičky z předseknutých destiček. Při nové hře hráči položí na stůl všechny kartičky obrázkem dolů a zamíchají je. Každý hráč si vezme 8 kartiček tak, aby soupeři své obrázky neukazoval. 12 volných kartiček zůstane ležet na stole. Hráč, který hru začíná, si z tohoto zbytku vezme jednu kartičku a položí ji na stůl obrázkem nahoru. Poté se snaží najít mezi svými kartičkami takovou, která má na jedné polovině stejný obrázek jako u obrácené kartičky a tu přiloží.

Průběh hry

Hráč příkládá vždy jednu kartičku k jedné koncové straně řady vyložených domin.



Po přiložení pokračuje druhý hráč. Jestliže hráč, který je na řadě, nemá potřebnou kartičku domina, musí si postupně brát z volně ležících, dokud nemůže doložit na jeden konec sestavených domin. Pokud už nejsou volná domina, hráč odebírá z jednoho konce sestavené řady tak dlouho, dokud ze svých domin nemůže doplnit vhodnou kartičku.

Konec hry

Vyhrává ten hráč, který se jako první zbaví všech vlastních domin a na stole už nejsou žádná další volná domina.

Další variace hry

Má-li hráč v ruce ucelenou řadu domin, může v průběhu jednoho tahu vyložit i více než jednu kartičku. Malí hráči mohou hru hrát tak, že mají všechny kartičky otočené obrázkem nahoru.

Pexeso

Hra pro: 2 – 4 hráče

Věk: 4 – 99

Délka hry: 15 minut

Hra obsahuje

48 kartónových kartiček

Cíl hry

Najít nejvíce stejných dvojic kartiček.

Začátek hry

Při první hře hráči opatrně vylámou hrací kartičky z předseknutých destiček.

Poté položí karty obrázkem dolů a dobře

promíchají. Důležité je, aby se karty

nepřekrývaly. Začíná nejstarší hráč

(toto pravidlo není podmínkou).

Hra následně pokračuje ve směru

hodinových ručiček.

Průběh hry

Hráč, který je na řadě, otočí vždy dvě kartičky po sobě. Jsou-li stejné, hráč si je vezme a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud neodkryje dvě různé kartičky. V tomto případě se kartičky na stejném místě obrátí



obrázkem dolů. Potom hraje další hráč. Aby si každý mohl obrázky a jejich polohu dobře zapamatovat, nechte otočené kartičky vždy chvíli odkryté. Pokud se hráč druhou kartičkou zmýlil a vzpomene si později, kde leží správná kartička, nesmí třetí kartičku už otočit. Když hráč udělá chybu, je vždy řada na dalším hráči.

Konec hry

Po odkrytí poslední dvojice hra končí. Vítězí ten, kdo má nejvyšší počet dvojic. Mají-li dva hráči stejný počet kartiček, položí se všechny karty opět obrázkem dolů. Zamíchají se a kdo první najde Krtečka, vyhrál.