



NÁVODY SOUBOR HER NA CESTY:

ČLOVĚČE, NEZLOB SE! (pro 2-4 hráče)

Ke hře potřebujete:

- herní plán pro 4 hráče (šedá barva)
- 1 hrací kostka
- 16 figurek ve 4 barvách

Nejdříve si hráči určí stranu herního plánu a vyberou nebo vylosují barvy vlastních figurek. Každý hráč si postaví figurky na svá „základní“ políčka (4 políčka jedné barvy u vnější strany herního plánu). Každý hráč nejdříve hodí kostkou a komu padne nejvyšší číslo, ten začíná. Nyní hází třikrát za sebou a pokud mu padne šestka, postaví si figurku na „startovní políčko“ (políčko se šipkou téže barvy), hází znovu a posune si figurkou ve směru šipky o tolik políček, kolik mu padlo na kostce. Pokud mu nepadne během tří hodů šestka, hází další hráči v pořadí dle směru hodinových ručiček. Každý hází třikrát, pokud nemá ani jednu figurku ve hře. Když má hráč nasazenou do hry alespoň jednu figurku, hází v každém kole jen jednou a postupuje s libovolnou nasazenou figurkou. Pokaždé, když hráči padne šestka, hází ještě jednou a postupuje následovně:

A) jestliže má figurky na základních políčkách, jednu figurku si musí nasadit na start a postoupit s ní o tolik políček, kolik mu padlo v následujícím hodu.

B) pokud nemá na základních políčkách ani jednu figurku, sečte počet bodů obou hodů a postoupí s libovolnou figurkou o daný počet polí.

Pokud hráč postoupí na políčko již obsazené jinou figurkou, pak figurku, která zde stála, vyřadí ze hry zpět na základní políčko. Musí tak učinit i v tom případě, že to byla jeho vlastní figurka. Při přeskakování obsazených políček se tyto políčka počítají. Úkolem hráče je, aby se všemi svými figurkami jedenkrát obešel dokola celou cestu a co nejdříve postupně umístil všechny své figurky do „domečku“ (čtyři políčka vlastní barvy v řadě za sebou uvnitř herního plánu). Hráč zde však musí čekat na vhodný počet bodů, aby mohl svoji figurku umístit na volné políčko do domečku. Při tomto čekání může být vyhozen protihráčem. V hracím poli nesmí být dvě figurky na jednom hracím políčku současně. Pokud hráč nemá možnost po hodu postoupit s žádnou svoji figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč. Hráč může postoupit vpřed nebo přeskocit ve vlastním domečku. Zde však již nemůže být figurka vyhozena. Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku. Hrají-li více jak dva hráči, ostatní dohrávají celou hru na další umístění.

CRAPS MINI (pro 2-4 hráče)

Ke hře potřebujete:

- Herní plán Craps (druhá strana plánu Člověče, nezlob se)
- 24 hracích žetonů světlé a tmavé barvy
- 2 hrací kostky

Než začneme hrát

Uříčí se jeden hráč, který bude zastávat funkci bankéře a vrhače kostek, zároveň se ale bude účastnit hry jako sázkář. Každý hráč obdrží od bankéře 3 žetony libovolné barvy.

Start hry

Před každým kolem (každým vrhem kostek) hráči položí své sázky na kterékoli z polí herního plánu:

PASS LINE | Don't Pass Bar | Pole s čísly 2, 3, 4, 5, 6 | Pole s čísly 7, 8, 9, 10, 11 | Pole s číslem 12

Sázky jsou dobrovolné, hráč může vsadit libovolné množství svých žetonů, vsadit na více políček zároveň, či nevázat vůbec. Po položení sázek na desku již není možné sázky měnit, nebo rušit.

Výhry všech typů sázek jsou vypláceny výplatním poměrem 1:1.

Např. hráč vsadí jeden žeton a sázku vyhraje. Získává tak svůj žeton zpátky a navíc jeden z banku.

Hod kostkami

Bankéř vrhá dvěma kostkami zároveň. Následně podle hodu a typu sázek rozděluje vyhrané žetony podle následujících pravidel:

PASS LINE

Sázka na PASS LINE je ve hře Craps hlavní sázkou. Proveď se umístěním žetonů na pole PASS LINE.





Jestliže hodí bankéř v prvním hodu

- součet 7 nebo 11, sázející tuto sázku okamžitě vyhrává
- součet 2, 3, 12, sázející okamžitě prohrává
- jiný součet - 4, 5, 6, 8, 9, 10, sázky se přemístí do číselného pole v levém horním rohu na příslušné číslo (Point) - např. padne-li součet 4, přemístí svou sázku na kulaté políčko 4.

Vsadilo-li na jedno pole více hráčů, přesouvají se společně a pod jednotlivé sázky pro rozlišení umístí papírek se jmény příslušného hráče. Zamezí se tak případným sporům o vlastnictví žetonů.

Podstatou je čekat, zda padne tento součet dříve, než padne součet 7, a to v jakémkoliv z následujících hodů – sázka tedy nemusí být rozhodnuta okamžitě, ale i během dalších kol. Pokud padne součet 7 dříve než Point, prohrává hráč svou sázku a žetony případnou do banku. V opačném případě hráč žetony z banku vyhrává.

Don't Pass Bar

Sázka na Don't Pass Bar je s menšími rozdíly opačnou sázkou k Pass Line.

Tzn. padne-li v prvním hodu:

- součet 7 nebo 11, sázku okamžitě prohrává
- součet 2 nebo 3, sázku okamžitě vyhrává
- součet 12, nastává remíza – sázky stojí, rozhoduje se o nich v následujícím hodu. Padne-li v něm
 - součet 2 až 6, hráči sázku vyhráli
 - součet 7 a více, hráči prohrávají.
- jiný součet - 4, 5, 6, 8, 9, 10 (Point), sázky se přemístí do číselného pole v pravém horním rohu na příslušné číslo.

Následující krok je identický s PASS LINE. Padne-li součet 7 dříve než Point, hráč prohrává a naopak.

Při přesunu z PASS LINE nebo Don't Pass Bar probíhají ostatní sázky normálně, dokonce i hráči, kteří čekají na těchto políčkách, mohou uzavírat další sázky.

Pole s čísly 2, 3, 4, 5, 6

Jednoduchá sázka - pokud hráč umístí svoje žetony na toto pole a v dalším hodu padne jeden z těchto součtů, hráč vyhrává. Pokud je součet jiný, hráč o sázku přichází.

Pole s čísly 7, 8, 9, 10, 11

Opět velmi jednoduchá sázka - pokud v dalším kole padne součet jednoho z těchto čísel, hráč vyhrává. Padne-li součet jiný, hráč sázku prohrál.

Pole s číslem 12

Nejvíce riskantní sázka. Pokud v dalším kole padne součet 12, hráč získává všechny žetony na herním plánu, a to bez ohledu na to, zda ostatní hráči vyhráli. V případě, že v dalším kole 12 nepadne, hráč sázku ztrácí.

Pokud na poli 12 zvítězí více hráčů, výhru si dělí rovným dílem. Není-li to možné, následuje rozstřel v kostkách - ten hráč, který hodí vyšší číslo na jedné kostce, získává celou výhru.

Možnosti ukončení hry

Bankéř zavírá banku – bankéř již nemá na vyplacení sázek. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem žetonů.

Ve hře zůstal poslední hráč - pokud již ve hře zůstává poslední hráč, stává se automaticky vítězem – může jím být i bankéř.

Dlouhá hra - může se stát, že hra nemá konce - žetony se stále přelévají od bankéře k hráči a zpět. V takovém případě se hráči vzájemně domluví na ukončení hry.

DÁMA (pro 2 hráče)

Ke hře potřebujete:

- Herní plán pro 2 hráče (šachovnice 8x8 polí),
- 12 světých a 12 rk_třác hracích kamenů.

Hráči si vylosují barvu kamenů, se kterými budou hrát. Každý z hráčů pak umístí své kameny na hnědé pole na prvních třech řadách své strany herního plánu. Hru zahajuje bílý. Kameny se posunují výhradně po hnědých polích šikmo vpřed o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Nachází-li se kámen před soupeřovým kamenem, za kterým je volné políčko, smí soupeřův kámen přeskočením zajmout a odstranit z desky. Po tomto tahu může kámen ve skákání pokračovat, pokud se po přeskočení ocitne opět před soupeřovým kamenem, za nímž je volné políčko. Pokud volné políčko není, musí pokračovat soupeř. Nelze přeskakovat vlastní kameny. Ve chvíli, kdy kámen doskáče na poslední řadu protější strany herního plánu, promění se v „dámu“. Dáma se od ostatních odlišuje tím, že se skládá ze





dvou kamenů stejné barvy na sobě (použijeme již vyřazený kámen). Dáma je zvýhodněna tím, že se může pohybovat i skákat všemi směry (dopředu i dozadu po tmavých polích) o libovolný počet políček a zajímat soupeřovy kameny. Po přeskoku soupeřova kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném políčku. Přeskakování (zajímání soupeřových kamenů) je povinné. Jestliže hráč opomine možnost přeskočit kámen a protihráč ho na to upozorní, může mu protihráč odstranit ze hry kámen (nebo dámu), kterou se provinil. Vítězem se stává ten hráč, který zajař všechny soupeřovy kameny, nebo který zablokuje všechny soupeřovy kameny tak, že mu znemožní další tahy.

MLÝN (pro 2 hráče)

Ke hře potřebujete:

- Herní plán z druhé strany hry Dáma
- 9 hracích kamenů světlé barvy
- 9 hracích kamenů rk_tě barvy

Každý hráč obdrží devět kamenů stejné barvy. Hráči střídavě pokládají po jednom kameni na políčka (průsečíky nebo na rohy čar). Úkolem je vytvořit vodorovnou nebo svislou linii tří kamenů vedle sebe – „mlýn“ a v té chvíli „vymlít“, tzn. odebrat soupeři ze hry libovolný kámen kromě toho, který je součástí zavřeného mlýna. Pokud jsou všechny soupeřovy kameny součástí mlýnů, odebere kterýkoli kámen.

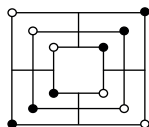
Jakmile jsou kameny rozestavěny, hráči střídavě přesunují po jednom kameni na nejbližší volné místo (průsečík nebo bod). Přitom se hráči stále snaží uzavřít svůj mlýn a vymlít tak soupeřovy kameny. Mlýny mohou být opakovaně otevírány a opět zavírány, čímž může hráč vyhazovat další soupeřovy kameny.

Hráč, kterému zbývají poslední tři kameny, může libovolně skákat (kterýkoli kamen přemístit na libovolné neobsazené políčko). Jestliže ale ztratí ještě jeden kámen, prohrává.

Existuje ještě mnoho různých úprav a variant této známé hry. Jedním z mnoha dalších návodů je

KŘÍŽOVÝ MLÝN

V této variantě má každý hráč 6 kamenů, které se postaví tak, jak je vyobrazeno na ilustraci. Hráči poté střídavě přemísťují po jednom kameni na sousední políčko. Komu se jako prvnímu podaří sestavit „mlýn“, vyhrává.



PRŠÍ (pro 2-5 hráčů)

Ke hře potřebujete: Mariášové karty 32 listů

Cílem hry je zbavit se všech karet. Hráč, který se jich zbaví jako první, je vítěz.

Každý obdrží 4 karty. Zbytek zůstává na stole jako talón. Vrchní karta talónu se otočí a položí vedle něj, kde se stane základem odkládacího balíčku.

Hru zahajuje hráč po levici rozdávajícího. Jeho úkolem je přiložit na odloženou kartu list stejné hodnoty nebo barvy.

Nemá-li možnost tímto způsobem zahrát, přibere jednu kartu z talónu. Pak přichází na řadu další hráč.

Pokud dojde k dobrání talónu, použije se vrchní karta ze stávajícího odkládacího balíčku jako základ pro nový odkládací balíček a zbytek karet z původního se otočí rubem vzhůru a stává se tak novým talónem.

Zvláštní karty

Nemá-li hráč odpovídající kartu, může využít zvláštní vlastnosti svrška měnit barvu. Tak můžeme například červenou desítku přebít žaludovým svrškem. Pak musí nahlásit, jakou barvu svršek představuje.

Vynese-li někdo sedmičku, pak následující hráč musí okamžitě přibrat dvě karty (aniž by směl některou ze svých karet vynést). Má-li však tento hráč rovněž sedmičku, může ji použít a donutit tak dalšího soupeře brát čtyři karty najednou. Následující-li všechny čtyři sedmy za sebou, poslední hráč musí brát 8 karet.

Další výjimečnou kartou je eso. Pokud ho někdo vynese, pak hráč po levici musí jedno kolo vynechat. Eso je možné přebít dalším esem. V tom případě vynechává kolo první hráč v pořadí, který eso nevynese.

Hráč, který se první zbaví všech karet, ohlásí „Prší“ a hru vyhrává.





KOSTKY (hry pro libovolné množství hráčů)

Ke hrám potřebujete: příslušný počet kostek, papír a tužku na zápis výsledků

-- HRA S 1 KOSTKOU --

OKO (JEDNADVACET)

Každý hráč má maximálně pět hodů v jednom kole. Vítězí ten, kdo se součtem bodů nejvíce přiblíží 21 bodů. Kdo má tento součet vyšší jak 21 bodů, ten prohrál.

-- HRA SE 3 KOSTKAMI --

MAROKO

Každý hráč hází maximálně třikrát v jednom kole, a to tak, aby získal „Maroko“ (dvě stejné kostky) nebo „Velké Maroko“ (tři stejné kostky) Po prvním a druhém hodu může hráč nechat ležet jednu nebo dvě kostky a dohodit zbylé do „Maroka“ – může ovšem dohazovat i se všemi kostkami. Vítězem se stává hráč, který hodí Velké Maroko. V případě, že jej hodí více hráčů, vítězí ten, který hodil vyšší hodnoty. Pokud nikdo z hráčů nehodí Velké Maroko, vítězí hráč s nejhodnotnějším Marokem.

-- HRA SE 6 KOSTKAMI --

TISÍCOVKA

Hra je nejlépe pro 4 hráče. Potřebujete 6 kostek. Kostky kolují proti směru hodinových ručiček od jednoho hráče k druhému tzn. že každý hráč v ruce sevre 6 kostek, zatřeše s nimi a rozhodí je po stole. Hozené kostky se obodují dle následující tabulky:

- 5 - 5 bodů,
- 1 - 10 bodů.
- Když padnou tři čísla stejná, vynásobí se toto číslo 10 (např. padnou 3 dvojky: $2 \times 10 = 20$ bodů).
- za 3 jedničky se získává 100 bodů.
- když padnou 3 páry čísel, hráč získává 150 bodů a musí házet znovu.
- 6 jedniček se považuje za 3 páry a mají cenu 150 bodů a pokud hráč nechce, nemusí hrát znovu
- pokud padne postupka všech 6 čísel, hráč získává 300 bodů a musí házet znovu
- komu padnou nejméně 4 dvojky, ztratí všechny body, které nastrádal od začátku hry.

Hozené body se zaznamenávají. Po každém bodovém hodu máte právo házet dál, ale pozor, pokud další hody budou bez bodu, nezískáváte ani jeden bod z předcházejících hodů v tomto kole. Před každým opakovaným hodem musíte odložit nejméně 1 z kostek, za které byste získali body. Když některému hráči při opakovaných hodech zůstane pouze 1 kostka, má tu výjimku, že touto kostkou může házet 2x, i když by mu v prvním hodu nepadl žádný bod. Pokud bude bodovat ve druhém hodu, získává 50 bodů a může znovu házet se všemi 6 kostkami. Kdyby se tato situace při opakovaných hodech opakovala, získává po dvojitém hodu 1 kostkou prémii 100 bodů (pokud bude jeden z hodů bodový). Kdyby se ještě tento šťastný cyklus opakoval, získá vždy při závěrečném dvojitém hodu kostkou dalších 5 bodů navíc. Když někdo dosáhne 1000 bodů, mají ostatní nárok ještě jednou na 1 sérii hodů a vyhrává ten, kdo získá nejvíce bodů (tzn. i více jak 1000 bodů).

**Další hry a hračky najdete
na www.efko.cz.**

Přejeme Vám hodně zábavy a příjemné chvíle při hře.

