

člověče nezlob se



Nejznámější desková společenská hra pro 2 - 6 hráčů

54961



Úkolem každého hráče je obejít se svými figurkami jedenkrát dokola celou cestu a dopravit je tak do „domečku“ (4 nebo 6 políček vlastní barvy ve středu herního plánu). Vítězí hráč, kterému se to podaří nejdříve. Hrají-li více než dva hráči, ostatní pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou se svými figurkami do domečku.

Pravidla hry:

Nejprve si každý hráč vybere 4 figurky stejné barvy, které umístí na „základní políčka“ v rohu herního plánu. Hodem kostkou se určí pořadí hráčů – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček.

1. Podle stanoveného pořadí hráči hází kostkou. Každý hráč má tři pokusy pro hod „šestky“.
2. Pokud hráči padne „6“, nasadí svou figurku na „startovní políčko“ (políčko se šipkou téže barvy). Poté hráč hází znovu a posune svou figurku ve směru šipky o tolik políček, kolik bodů mu padlo na kostce.
3. Nepodaří-li se hráči během tří hodů hodit „6“, pokračuje v házení další hráč.
4. Pokud má hráč všechny své figurky na základních políčkách, má vždy 3 pokusy pro hod „6“.
5. Když má hráč nasazenou do hry alespoň jednu figurku, hází v každém kole již jen jednou a postupuje s libovolnou ve hře nasazenou figurkou své barvy o tolik políček, kolik bodů mu padlo na kostce.
6. Pokaždé, když hráči padne „6“, hází ještě jednou a postupuje následovně:
 - a. Jestliže má hráč některou z figurek na základních políčkách, je povinen tuto figurku nasadit na start a postoupit s ní o tolik políček, kolik mu padlo v následujícím hodu, a to i přesto, že si tím vyřadí ze hry svou vlastní figurku.
 - b. Pokud hráč nemá na základních políčkách ani jednu figurku, sečte počet bodů obou hodů a postoupí s libovolnou figurkou své barvy o daný počet polí.
7. Při postupu po herním plánu se počítají všechna políčka, tedy i ta, která jsou již obsazená jinými figurkami, a hráč je při postupu přeskakuje.
8. V hracím poli nesmí být dvě figurky na jednom hracím políčku současně. Dostane-li se hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vyhodí a postaví se na její místo. Vyhozenou figurku si protihráč postaví zpět na základní políčko své barvy.
9. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry až po hození „6“.
10. Aby mohl hráč umístit svou figurku do domečku, musí mu na kostce padnout takový počet bodů, kolik k dosažení určitého pole potřebuje.
11. Hráč může také postupovat vpřed nebo přeskakovat své figurky ve vlastním domečku. Zde již nemůže být figurka vyhozena.
12. Pokud hráč nemá možnost po hodu postoupit s žádnou svojí figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč.
13. Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku.

človeče nehnevaj sa

Najznámejšia spoločenská hra pre 2-6 hráčov



Najznámejšia stolová spoločenská hra pre 2 - 6 hráčov

54961



Úlohou každého hráča je obísť so svojimi figúrkami jedenkrát dookola celú cestu a dopraviť je tak do „domčeku“ (4 alebo 6 políčok vlastnej farby v strede herného plánu). Víťazí hráč, ktorému sa to podarí najskôr. Ak hrajú viac ako dvaja hráči, ostatní pokračujú v hre tak dlho, pokiaľ sa aj oni dostanú so svojimi figúrkami do domčka.

Pravidlá hry:

Najskôr si každý hráč vyberie 4 figúrky rovnakej farby, ktoré umiestni na „základné políčka“ v rohu herného plánu. Hodom kockou sa určí poradie hráčov – hráč s najvyšším hodom začína a ostatní hrajú postupne v smere hodinových ručičiek.

1. Podľa stanoveného poradia hráči hádžu kockou. Každý hráč má tri pokusy pre hod „šestky“.
2. Pokiaľ hráčovi padne „6“, nasadí svoju figúrku na „štartové políčko“ (políčko so šípkou rovnakej farby). Potom hráč hádže znovu a posunie svoju figúrku v smere šípkou o toľko políčok, koľko bodov mu padlo na kocke.
3. Ak sa nepodarí hráčovi behom troch hodov hodiť „6“, pokračuje v hádzaní ďalší hráč.
4. Pokiaľ má hráč všetky svoje figúrky na základných políčkach, má vždy 3 pokusy pre hod „6“.
5. Keď má hráč nasadenú do hry aspoň jednu figúrku, hádže v každom kole už len raz a postupuje s ľubovoľnou v hre nasadenou figúrkou svojej farby o toľko políčok, koľko bodov mu padlo na kocke.
6. Vždy, keď hráčovi padne „6“, hádže ešte raz a postupuje nasledovne:
 - a. Ak má hráč niektorú z figúrok na základných políčkach, je povinný túto figúrku nasadiť na štart a postúpiť s ňou o toľko políčok, koľko mu padlo v nasledujúcom hode, a to i napriek tomu, že si tým vyradí z hry svoju vlastnú figúrku.
 - b. Pokiaľ hráč nemá na základných políčkach ani jednu figúrku, spočíta počet bodov obidvoch hodov a postúpi s ľubovoľnou figúrkou svojej farby o daný počet polí.
7. Pri postupe po hracom pláne sa počítajú všetky políčka, teda i tie, ktoré sú už obsadené inými figúrkami, a hráč ich pri postupe prekračuje.
8. V hracom poli nemôžu byť dve figúrky na jednom hracom políčku súčasne. Ak sa dostane hráč so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dobehnutú figúrku vyhodí a postaví sa na jej miesto. Vyhodenú figúrku si protihráč postaví späť na základné políčko svojej farby.
9. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť naspäť do hry až po hodení „6“.
10. Aby mohol hráč umiestniť svoju figúrku do domčka, musí mu na kocke padnúť taký počet bodov, koľko k dosiahnutiu určitého políčka potrebuje.
11. Hráč môže taktiež postupovať dopredu alebo preskakovať svoje figúrky vo vlastnom domčeku. Tu už nemôže byť figúrka vyhodená.
12. Ak hráč nemá možnosť po hode postúpiť so žiadnou svojou figúrkou o hodený počet bodov, pokračuje v hre ďalší hráč.
13. Víťazí ten hráč, ktorému sa najskôr podarí umiestniť svoje štyri figúrky do domčka.