



Člověče nezlob se!

54942



Nejpopulárnější česká desková hra pro 2 - 4 hráče

Úkolem každého hráče je obejít se svými figurkami jedenkrát dokola celou cestu a dopravit je tak do „domečku“ (čtyři políčka 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.

- Podle stanoveného pořadí hráči hází kostkou. Každý hráč má tři pokusy pro hod „šestky“.
- Pokud hráč 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.
- Nepodaří-li se hráči během tří hodů hodit „6“, pokračuje v házení další hráč.
- Pokud má hráč všechny své figurky na základních políčkách, má vždy 3 pokusy pro hod „6“.
- 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.
- Pokaždé, když hráč padne „6“, hází ještě jednou a postupuje následovně:
 - 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.
 - 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.
- Při postupu po herním plánu se počítají všechna políčka, tedy i ta, která jsou již obsazena jinými figurkami, a hráč je při postupu přeskakuje.
- 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.
- Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry až po hosení „6“.
- Aby mohl hráč umístit svou figurku do domečku, musí mu na kostce padnout takový počet bodů, kolik k dosažení určitého pole potřebuje.
- Hráč může také postupovat vpřed nebo přeskakovat své figurky ve vlastním domečku. Zde již nemůže být figurka vyhozena.
- Pokud hráč nemá možnost po hodu postoupit s žádnou svojí figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč.
- Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku.

Šnek

Obľíbená společenská hra na motivy žížalek a žebříků pro 2 - 4 hráče

Úkolem každého hráče je na základě hodů kostkou postupovat do středu herního plánu a vyšplhat se tak šnekovi až do středu ulity. Vyhrává hráč, kterému se to podaří nejdříve.

Pravidla hry:

Nejprve si každý hráč vybere figurku jedné barvy a postaví ji na start (políčko č. 1). Hodem kostkou se určí pořadí hráčů – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček.

- Hráči hází kostkou podle stanoveného pořadí a postupují po herním plánu ve směru šipky o tolik políček vpřed, kolik bodů jim padne na kostce.
- Na jednom políčku může stát i více hráčů (nevyhazuje se!).
- Padne-li hráči „šestka“, postoupí o 6 políček vpřed a znovu již nehází.
- Pokud hráč stoupne na barevné políčko – oranžové nebo modré, přesune se na políčko, na které ukazuje šipka, a v dalším kole postupuje dle směru šipky z tohoto políčka.
- Stoupne-li hráč na červené políčko, může házet ještě jednou.
- Vyhrává hráč, který nejdříve dorazí do cíle (políčko č. 60).



54942



Človeče nehnevaj sa!

Najpopulárnejšia slovenská stolová hra pre 2 - 4 hráčov

Úlohou každého hráča je obísť so svojimi figúrkami jedenkrát dookola celú cestu a dopraviť je tak do „domčeku“ (štyri políčka vlastnej farby v strede herného plánu). Víťazi 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 domčeka.

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 šípky 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 políčkách, 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 políčkách, 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 políčkách 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 domčeka, 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 domčeka.

Slimák

Obľúbená spoločenská hra na motívy dažďoviek a rebríkov pre 2 - 4 hráčov

Úlohou každého hráča je na základe hodov kockou postupovať do stredu hracieho plánu a vyšplhať sa tak slimákoví až do stredu uličy. Vyhráva hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

Pravidlá hry:

Najskôr si každý hráč vyberie figúrku jednej farby a postaví ju na štart (políčko č. 1). Hodom kockou sa určí poradie hráčov – hráč s najvyšším hodom začína a ostatní hrajú postupne v smere hodinových ručičiek.

1. Hráči hádžu kockou podľa stanoveného poradia a postupujú po hracom pláne v smere šípky o toľko políčok dopredu, koľko bodov im padne na kocke.
2. Na jednom políčku môže stáť aj viac hráčov (nevyhadzuje sa!).
3. Ak padne hráčovi „šestka“, postúpi o 6 políčok dopredu a znovu už nehádže.
4. Pokiaľ hráč stúpi na farebné políčko – oranžové alebo modré, presunie sa na políčko, na ktoré ukazuje šípka, a v ďalšom kole postupuje podľa smeru šípky z tohto políčka.
5. Ak hráč stúpi na červené políčko, môže hádzať ešte raz.
6. Vyhráva hráč, ktorý najskôr dorazí do cieľa (políčko č. 60).