

# DOMALO VÁNKY



## OBRÁZKY

Připravte si křídou a mazací houbu. Položte herní plán doprostřed stolu a kartičky s obrázky zamíchejte a položte vedle plánu lícem dolů tak, aby nebyly vidět obrázky, které jsou na nich nakreslené. Počet vybraných kartiček určuje délku hry.

### VARIANTA 1

Hráči postupně házou kostkou po směru pohybu hodinové ručičky a hru začíná ten, kdo první hodí jedničku.

Ten si vybere jednu z kartiček a vloží ji do prohlubně hracího plánu obrázkem nahoru. Na hrací desku pak křídou začne obrázek dokreslovat podle své fantazie. Ostatní hráči postupně pokračují v házení kostkou a opět se snaží hodit jedničku. Hráč, kterému padne na kostce jednička, hádá, co kreslí hráč s křídou. Pokud neuhodne, tak se pokračuje s házením kostkou. Pokud uhodne, vezme si kartičku ze středu hrací desky, smaže nakreslený obrázek houbičkou a vloží doprostřed další vybranou kartičku. Pak začne dokreslovat nový obrázek podle nové vložené kartičky a hráči opět pokračují s házením kostkou, dokud jim nepadne jednička nebo dokud nedojdou kartičky.

Vyhrává hráč s největším počtem kartiček.

### VARIANTA 2

Začíná nejmladší hráč. Ten si vybere jednu z kartiček a vloží ji do prohlubně hracího plánu obrázkem nahoru. Hodí kostkou a hod mu ukáže, kolik tahů křídou může použít k dokončení obrázku. Ostatní hráči pak postupně hádají, co hráč nakreslil. Pokud nikdo neuhodne, obrázek se smaže houbou a další hráč hodí kostkou a snaží se nakreslit obrázek tolika tahy, kolik hodil na kostce. Pokud se někomu povede uhodnout, co kreslíř nakreslil, dostane kartičku ze středu herního plánu, a pokračuje ve hře. Starý obrázek smaže houbičkou, vybere si novou kartičku, kterou vloží doprostřed herního plánu, hodí kostkou a kreslí nový obrázek podle hodu.

### TIP

Na prázdné kartičky si můžete nakreslit svoje vlastní motivy.

Vyhrává hráč s největším počtem kartiček.

## PÍSMENKA

Připravte si křídou a mazací houbu. Položte herní plán doprostřed stolu a kartičky s písmeny zamíchejte a položte vedle plánu lícem dolů tak, aby nebyly vidět písmena, která jsou na nich napsaná. Počet vybraných kartiček určuje délku hry.

### VARIANTA 1

Hráči postupně házou kostkou po směru pohybu hodinové ručičky a hru začíná ten, kdo první hodí jedničku.

Ten si vybere jednu z kartiček a vloží ji do prohlubně hracího plánu písmenem nahoru. Na hrací desku pak křídou začne dopisovat slovo, které obsahuje vylosované písmeno. Ostatní hráči postupně pokračují v házení kostkou a snaží se hodit jedničku dříve, než hráč s křídou dopíše slovo. Pokud se někomu povede hodit jedničku dříve, než hráč s křídou dokončí slovo, vykřikne STOP, aby se přestalo s kreslením, sám slovo dokončí tak, že musí využít už napsaná písmenka předchozím hráčem. Pokud někdo další bude vědět, jak dokončit slovo lépe, vykřikne STOP a slovo dokončí (viz příklad) – nesmí přitom smazat už napsaná písmena. Pokud už nikdo další nevykřikne STOP a slovo neprodlouží, tak si hráč, který dokončil slovo jako poslední, může vzít písmenko ze středu herního plánu a smazat tabulku. Pokračuje následující hráč, který hodí jedničku.

### Příklad

Hráč do středu plánu vloží písmeno „L“. Než další hráč hodí jedničku, stihne křídou dopsat písmena „KO“, aby napsal slovo „KOLO“. Slovo tedy nestihne dokončit. Hráč, který hodil jedničku, vykřikl STOP, dopíše „O“, dokončí tak slovo „KOLO“. Další hráč ale chce dokončit slovo lépe, vykřikne STOP a vezme si křídou a dopíše „TOČ“. Dokončí tedy slovo „KOLOTOČ“. Může si tedy vzít kartičku ze středu herního plánu, pokud už nikdo další nevykřikne STOP, aby slovo ještě prodloužil.

Hra pokračuje, dokud nedojdou kartičky.

Vyhrává hráč s největším počtem kartiček.

### VARIANTA 2

Začíná nejmladší hráč. Ten si vybere jednu z kartiček a vloží ji do prohlubně hracího plánu písmenem nahoru. Hodí kostkou a hod mu ukáže, kolik písmen má použít k dokončení slova. Pokud najde a napíše slovo s odpovídajícím počtem písmen a které zároveň obsahuje písmeno ze středu herního plánu, napíše ho křídou na desku. Pak si může vzít kartičku s písmenem. Pokud žádné slovo nevymyslí, zapojí se ostatní hráči. Kdo jako první vymyslí slovo, které vyhovuje výše zmíněným podmínkám, vykřikne STOP a napíše křídou na desku. Pak si může kartičku s písmenem vzít a smazat tabuli. Pokračuje další hráč v pořadí.

Vyhrává hráč s největším počtem kartiček.

Pro hry s písmenky platí, že hráči tvoří slova známá a používaná v běžném jazyce. Hráč si může kartičku s písmenem vzít poté, co ostatní hráči odsouhlasí napsané slovo na hracím plánu.

### TIP

Hry s písmenky můžete využít i při výuce cizích jazyků, např. angličtiny či němčiny.

Pro všechny varianty hry platí, že hráč, který vytáhl kartičku „okamžitá výhra“, dostává tuto kartičku hned a započítá si ji mezi získané karty jako bodování.

# DOMALO VÁNKY



## OBRÁZKY

Pripravte si kriedu a mazacu špongiu. Položte herný plán doprostred stola a kartičky zamiešajte a položte vedľa plánu lícom dole tak, aby nebolo vidieť na obrázky, ktoré sú na nich nakreslené. Počet vybraných kartičiek určuje dĺžku hry.

### VARIANTA 1

Hráči postupne hádžu kockou po smere pohybu hodinovej ručičky a hru začína ten, kto prvý hodí jednotku.

Ten si vyberie jednu z kartičiek a vloží ju do priehlbiny hracieho plánu obrázkom nahor. Na hracu dosku potom kriedou začne obrázok dokresľovať podľa svojej fantázie. Ostatní hráči postupne pokračujú v hádzaní kockou a opäť sa snažia hodiť jednotku. Hráč, ktorému padne na kocke jednotka, háda, čo kreslí hráč s kriedou. Ak neuhádne, tak sa pokračuje s hádzaním kockou. Ak uhádne, vezme si kartičku zo stredy hracej dosky, zmaže nakreslený obrázok špongiou a vloží doprostred ďalšiu vybranú kartičku. Potom začne dokresľovať nový obrázok podľa novej vlozenej kartičky a hráči opäť pokračujú s hádzaním kockou, dokiaľ im nepadne jednotka.

Hra končí vybraním všetkých kartičiek.

Vyhráva hráč s najväčším počtom kartičiek.

### VARIANTA 2

Začína najmladší hráč. Ten si vyberie jednu z kartičiek a vloží ju do priehlbiny hracieho plánu obrázkom nahor. Hodí kockou a hod mu ukáže, koľko ťahov kriedou môže použiť na dokončenie obrázku. Ostatní hráči potom postupne hádajú, čo hráč nakreslil. Pokiaľ nikto neuhádne, obrázok sa zmaže špongiou a ďalší hráč hodí kockou a snaží sa nakresliť obrázok počtom toľkých ťahov, koľko hodil na kocke. Ak sa niekomu podarí uhádnuť, čo kresliar nakreslil, dostane kartičku zo stredy herného plánu a pokračuje v hre. Starý obrázok zmaže špongiou, vyberie si novú kartičku, ktorú vloží doprostred herného plánu, hodí kockou a kreslí nový obrázok podľa hodu.

Hra končí vybraním všetkých kartičiek.

Vyhráva hráč s najväčším počtom kartičiek.

### TIP

Na prázdne kartičky si môžete nakresliť svoje vlastné motívy.

Pre všetky varianty hry platí, že hráč, ktorý vytiahol kartičku „okamžitá výhra“, dostáva túto kartičku hneď a započíta si ju medzi získané karty ako bodovanie.

## PÍSMENKÁ

Pripravte si kriedu a mazacu špongiu. Položte herný plán doprostred stola a kartičky s písmenami zamiešajte a položte vedľa plánu lícom dole tak, aby nebolo vidieť písmená, ktoré sú na nich napísané. Počet vybraných kartičiek určuje dĺžku hry.

### VARIANT 1

Hráči postupne hádžu kockou v smere pohybu hodinovej ručičky a hru začína ten, kto prvý hodí jednotku.

Ten si vyberie jednu z kartičiek a vloží ju do priehlbiny hracieho plánu písmenom nahor. Na hracu dosku potom kriedou začne dopisovať slovo, ktoré obsahuje vyžrebované písmeno. Ostatní hráči postupne pokračujú v hádzaní kockou a snažia sa hodiť jednotku skôr, než hráč s kriedou dopíše slovo. Ak sa niekomu podarí hodiť jednotku skôr, než hráč s kriedou dokončí slovo, vykrikuje STOP, aby sa prestalo s kreslením, sám slovo dokončí tak, že musí využiť už napísané písmenká predchádzajúcim hráčom. Ak niekto ďalší bude vedieť, ako dokončiť slovo lepšie, vykrikuje STOP a slovo dokončí (pozri príklad) - nesmie pritom zmazať už vpísané písmená. Pokiaľ už nikto ďalší nevykrikuje STOP a slovo nepredĺži, tak si hráč, ktorý dokončil slovo ako posledný, môže vziať písmenko zo stredy herného plánu a zmazať tabuľku. Pokračuje nasledujúci hráč, ktorý hodí jednotku.

#### Príklad

Hráč do stredy plánu vloží písmeno „L“. Skôr než ďalší hráč hodí jednotku, stihne kriedou dopísať písmená „KO“, aby napísal slovo „KOLO“. Slovo teda nestihne dokončiť. Hráč, ktorý hodil jednotku, vykrikuje STOP, dopíše „O“, dokončí tak slovo „KOLO“. Ďalší hráč ale chce dokončiť slovo lepšie, vykrikuje STOP a vezme si kriedu a dopíše „TOČ“. Dokončí teda slovo „KOLOTOČ“. Môže si teda vziať kartičku zo stredy herného plánu, ak už nikto ďalší nevykrikuje STOP, aby slovo ešte predĺžil.

Hra pokračuje, kým nedôjdu kartičky.

Vyhráva hráč s najväčším počtom kartičiek.

### VARIANT 2

Začína najmladší hráč. Ten si vyberie jednu z kartičiek a vloží ju do priehlbiny hracieho plánu písmenom nahor. Hodí kockou a hod mu ukáže, koľko písmen má použiť na dokončenie slova. Ak nájde a napíše slovo so zodpovedajúcim počtom písmen a ktoré zároveň obsahuje písmeno zo stredy herného plánu, napíše ho kriedou na dosku. Potom si môže vziať kartičku s písmenom. Ak žiadne slovo nevymyslí, zapoja sa ostatní hráči. Kto ako prvý vymyslí slovo, ktoré vyhovuje vyššie spomenutým podmienkam, vykrikuje STOP a napíše ho kriedou na dosku. Potom si môže kartičku s písmenom vziať a zmazať tabuľku. Pokračuje ďalší hráč v poradí.

Vyhráva hráč s najväčším počtom kartičiek.

Pre hry s písmenkami platí, že hráči tvoria slová známe a používané v bežnom jazyku. Hráč si môže kartičku s písmenom vziať po tom, čo ostatní hráči odsúhlasia napísané slovo na hracom pláne.

### TIP

Hry s písmenkami môžete využiť aj pri výučbe cudzích jazykov, napr. angličtiny či nemčiny.

Pre všetky varianty hry platí, že hráč, ktorý vytiahol kartičku „okamžitá výhra“, dostáva túto kartičku hneď a započíta si ju medzi získané karty ako bodovanie.