

HURVÍNKU, NEZLOB SE!



Úkolem každého hráče je obejít se všemi svými figurkami jedenkrát dokola celou cestu a dostat se tak do domečku. 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 k vytouženému cíli.

Pravidla hry:

Nejprve si každý hráč vybere 4 figurky stejné barvy, které umístí na „základní políčka“ odpovídající barvy 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:
Pokud má hráč na základních políčkách nějakou figurku, může ji nasadit do hry.
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. Pokud hráč nemá možnost po hodu postoupit s žádnou svojí figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč.
11. Aby mohl hráč umístit svou figurku do domečku, musí mu na kostce padnout takový počet bodů, kolik k dosažení určitého pole potřebuje.
12. Hráč může také postupovat vpřed nebo přeskakovat své figurky ve vlastním domečku. Zde již nemůže být figurka vyhozena.
13. Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku.



VZHŮRU DO OBLAK

Úkolem každého hráče je dorazit jako první na políčko s číslem 80 a získat tak kouzelný disk.

Pravidla hry:

Hráči si vyberou svou barvu figurky a postaví ji na start (políčko č. 1). Kostkou si určí pořadí – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček. Hráči hází kostkou a postupují po herním plánu o tolik políček vpřed, kolik bodů hodí kostkou. Na jednom políčku může stát i více hráčů – nevyhazuje se. Po šestce se znovu nehází. Pokud hráč stoupne na modré políčko, posouvá se dopředu na políčko, kam ukazuje modrá šipka. V případě, že hráč vstoupí na oranžové políčko, musí se vrátit zpět na pole, na které ukazuje oranžová šipka.

Vyhrává ten hráč, který nejdříve dorazí do cíle (políčko č. 80) a zmocňuje se kouzelného disku.

HURVÍNKU, NEZLOB SE!



Úkolem každého hráče je obejít se všemi svými figurkami jedenkrát dokola celou cestu a dostat se tak do domečku. 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 k vytouženému cíli.

Pravidla hry:

Nejprve si každý hráč vybere 4 figurky stejné barvy, které umístí na „základní políčka“ odpovídající barvy 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:
Pokud má hráč na základních políčkách nějakou figurku, může ji nasadit do hry.
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. Pokud hráč nemá možnost po hodu postoupit s žádnou svojí figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč.
11. Aby mohl hráč umístit svou figurku do domečku, musí mu na kostce padnout takový počet bodů, kolik k dosažení určitého pole potřebuje.
12. Hráč může také postupovat vpřed nebo přeskakovat své figurky ve vlastním domečku. Zde již nemůže být figurka vyhozena.
13. Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku.



VZHŮRU DO OBLAK

Úkolem každého hráče je dorazit jako první na políčko s číslem 80 a získat tak kouzelný disk.

Pravidla hry:

Hráči si vyberou svou barvu figurky a postaví ji na start (políčko č. 1). Kostkou si určí pořadí – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček. Hráči hází kostkou a postupují po herním plánu o tolik políček vpřed, kolik bodů hodí kostkou. Na jednom políčku může stát i více hráčů – nevyhazuje se. Po šestce se znovu nehází. Pokud hráč stoupne na modré políčko, posouvá se dopředu na políčko, kam ukazuje modrá šipka. V případě, že hráč vstoupí na oranžové políčko, musí se vrátit zpět na pole, na které ukazuje oranžová šipka.

Vyhrává ten hráč, který nejdříve dorazí do cíle (políčko č. 80) a zmocňuje se kouzelného disku.