

VYMYSLÍM TO

1. LOGICKÁ ŘADA

2 a více hráčů

Potřebujeme: rámečky s kartičkami

Obrázky z rámečků roztřídíme tak, že první kartičku necháme v rámečku a ostatní zamícháme a rozložíme na stůl obrázkem nahoru. Rámečky s jednou kartičkou si hráči rozeberou, aby měli všichni stejný počet. Rámečky navíc se odloží stranou. Hráči pak mají za úkol mezi vyskládanými kartičkami najít obrázky, které souvisí s tím z rámečku. Musí se dodržet buď časová posloupnost nebo se třídí obrázky podle velikosti. Pokud si hráči nejsou jistí, napoví jim barva na rubu kartičky (obrázky patříící k sobě mají stejnou barvu). Na konci hry všichni slovně popíší, jakou řadu vytvořili a co je na obrázcích znázorněno.

2. RULETA

2 a více hráčů

Potřebujeme: kartičky z rámečků, otočný terčík s ikonami

Kartičky bez rámečků rozložíme na stole tak, aby byly obrázky viditelné. Jeden z hráčů roztočí šipku na terčíku. Šipka ukáže jeden ze symbolů a podle toho hráči co nejrychleji najdou kartičku, která nejlépe odpovídá zadání:



je to živé... zvíře nebo rostlina



je to věc... jakýkoliv předmět



je to nejmenší... co nejmenší zvíře nebo věc



je to největší... co největší zvíře nebo věc



jí se to... cokoliv, co lze sníst

Nejrychlejší hráč ukáže vybranou kartičku a je-li správně, může si ji nechat. Pokud lze věci na kartičce porovnávat (větší/menší), tak si kartičku nechá hráč, který má nejmenší či největší věc na kartičce (podle symbolu na terčíku). Hráči se v roztáčení šipky na terčíku střídají.

Hra končí, když už není možné vybrat žádnou kartičku podle zadání. Vyhrává hráč s největším počtem kartiček.

3. POSTUPKA

Pro 1-2 hráče

Potřebujeme: kartičky s kostkovaným rubem

Kartičky se vyskládají na stůl obrázkem nahoru.

Hráči si postupně náhodně vybírají kartičky po jedné a skládají je před sebe do vzestupné řady od 1 do 10. Hra slouží k postupnému seznamování s kartičkami a počtem předmětů. Hru je možné zjednodušit a na začátku vybrat jen karty s menším počtem předmětů – např. do 5. Vyhrávají oba hráči, pokud se jim povede poskládat vzestupnou řadu.

4. SESTUPKA

Pro 1-2 hráče

Potřebujeme: kartičky s kostkovaným rubem

Kartičky se vyskládají na stůl obrázkem nahoru.

Hráči si postupně náhodně vybírají kartičky po jedné a skládají je před sebe do sestupné řady od 10 do 1. Je možné hru zjednodušit a na začátku vybrat jen karty s menším počtem předmětů – např. do 5. Vyhrávají oba hráči, pokud se jim povede poskládat sestupnou řadu.

5. KOLIK?

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: kartičky s kostkovaným rubem, otočný terčík s čísly

Varianta A:

kartičky jsou otočené obrázkem nahoru tak, aby k nim všichni hráči měli volný přístup. Jeden z hráčů roztočí šipku na terčíku. V roztáčení šipky se hráči v každém kole střídají. Šipka ukáže číslo, hráči hledají kartičku s tolika předměty, kolik ukazuje šipka. První hráč, který najde kartu se shodným počtem předmětů, si ji přesune před sebe tak, aby bylo stále viditelné, kolik předmětů je na kartě. Pokud v nějakém z dalších tahů šipka ukáže opět číslo, které odkazuje na kartu, jež už má hráč u sebe, tak si ji musí „ohlídat“ – musí ji zakrýt rukou dříve, než mu ji vezme jiný hráč. Tímto způsobem karty mohou měnit své majitele. Hra končí vysbíráním všech volných kartiček. Vyhrává hráč s největším počtem nasbíraných karet.

Varianta B:

kartičky se vyskládají rubem nahoru. Určí se pořadí hráčů. Kdo je na řadě, vytočí číslo na terčíku a otočí libovolnou kartu tak, aby všichni hráči viděli, co je na ní.

Pokud je:

a) na kartičce stejný počet předmětů jako ukazuje šipka na terčíku, kartičku si bere jako bodové hodnocení a položí ji před sebe rubem nahoru.

b) na kartičce rozdílný počet předmětů jako ukazuje šipka na terčíku, otočí ji zpět rubem vzhůru na stejné místo.

Hráči se střídají, každý točí šipkou na terčíku pouze jednou. Pokud si hráč, který je na tahu, myslí, že kartičku se stejným počtem předmětů, jako je na terčíku, má už nějaký hráč u sebe, může otočit jeho kartu. Pokud se trefí, může si kartu vzít, položit na místo k sobě a otočit rubem nahoru. Pokud se zmylí, tak kartičku otočí zpět před hráče a dá mu jednu ze svých karet. Pokud hráč dosud žádnou kartu nemá, tak mu dá jednu z těch, které leží uprostřed stolu. Hra končí, jakmile jsou karty ze stolu rozebrány. Vyhrává hráč s největším počtem nasbíraných kartiček.



6. MOZKOVNA

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: otočný terčik s čísly

Hráč musí podle čísla vytočeného na terčiku najít a ukázat, nebo vyjmenovat předměty v bezprostředním okolí (6 knoflíků na svetru, 8 dírek na tkaničce u boty, 7 dní v týdnu, ...) v této hře vítězí všichni ti, kteří najdou jakékoli předměty a dokáží je spočítat.

7. KDO MÁ VÍC?

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: kartičky s kostkovaným rubem, otočný terčik s čísly

Kartičky se zamíchají a rozdají mezi hráče. Hráči si kartičky ponechají v komínku lícem dolů. Karty se postupně odebírají ze shora a pokládají se doprostřed stolu. Pak se porovnají a určí se, kdo má nejvyšší kartu. Hráč s nejvyšší kartou je bere všechny k sobě a dá si je do spodní části komínku. V případě shodného počtu na kartách hráči přidají ještě jednu, která rozhodne o vítězi. Hra končí, když jeden z hráčů nemá karty. Vítězem je hráč s největším počtem karet.

8. POČETNÍ PEXESO

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: kartičky s kostkovaným rubem

Princípem hry je vyhledávání dvojic obrázků se stejným počtem předmětů. Kartičky se rozloží obrázkem dolů. Hráč, který je na řadě, otočí dvě libovolné kartičky, aby všichni spoluhráči viděli obrázky a umístění kartiček na hrací ploše. Je nutné zapamatovat si nejen náměty obrázků, ale i místo, na kterém kartičky leží. Nejsou-li začínajícím hráčem otočeny kartičky, které tvoří dvojici, obrátí je zpět na stejné místo. V případě, že se mu podaří otočit dvojici se stejným počtem předmětů, ponechá si ji a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud se mu vyhledávání daří. Stejným způsobem pokračuje další hráč. Hra končí, když je hrací plocha prázdná. Vyhrává ten, kdo získal nejvíc dvojic.

9. DO TOHO!

Pro 2-4 hráče

Potřebujeme: barevné žetony, herní plán pro každého hráče, 6 barevných kostek

Cíl hry: zaplnit žetony celý herní plán

Každý hráč si připraví svůj herní plán. Určí se pořadí hráčů a ten, který je na řadě, hodí všemi kostkami najednou a obsazuje políčka na herním plánu počtem žetonů ve stejné barvě, jenž padlo na stejné barevné kostce (např. na červené kostce padla trojka – tedy položí 3 červené žetony na červené pole herního plánu). Záleží na hráči, zda bude políčka na herním plánu postupně obsazovat žetony nebo vyčká, až na kostce příslušné barvy padne potřebné číslo. Např. u žluté barvy je potřeba obsadit políčko 5 žetony. Hráč počká, až hodí žlutou kostkou číslo 5 a dosadí všech 5 žlutých žetonů najednou. Nebo hodí kostkou menší číslo a bude obsazovat políčko postupně. Zvolí-li hráč druhý postup, při dosazování posledních žetonů na herní plán musí vyčkat na to, než padne na kostce konkrétní číslo, díky kterému může žetony bezzbytku dosadit. Např. u bílé barvy má být dosazeno 6 míst a po posledním obsazování jsou zaplněna 4 místa. Hráč tedy musí hodit bílou kostkou číslo 2 nebo dvakrát číslo 1.

Podmínkou je, že každý hráč musí házet všemi 6 kostkami najednou i v případě, že některá barevná políčka jsou již obsazena všemi žetony.

Vyhrává ten hráč, který nejdříve obsadí všechna políčka svého herního plánu.

10. ZLATÁ ŠESTKA

Pro 2 a více hráčů

Potřebujeme: barevné žetony, 1 herní plán, 1 hrací kostka

Cíl hry: zbavit se všech svých žetonů

Hráči si stanoví, s kolika žetony budou hrát a rozhodnou se, kdo hru začne. Počet žetonů ovlivňuje délku hry, jejich maximální počet například pro 6 hráčů je osm, barva žetonů není pro hru důležitá.

Hráči si rozdají zvolený počet žetonů. Začínající hráč hodí kostkou a podle hodu umístí jeden žeton na příslušné pole herního plánu (pokud padne na kostce čtyřka, položí žeton na herní plán na pole se čtyřkou). Stejným způsobem pokračuje další hráč. Pokud na barevném poli herního plánu již žeton leží, hráč naopak musí žeton z pole odebrat a ponechat si ho. Pouze na pole se šestkou je možné žetony pouze odkládat, aniž by se musely odebírat.

Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech svých žetonů.

