

Obsah

	str.		str.
Deskové hry	1	Mikado	19
1 Člověče, nezlob se		Kostky	20
2 Šachy	33	Houpačka	
3 Dáma	34	Zlá trojka	
4 Žravá dáma	35	Šestnáct	
5 Rohová dáma	36	Kravský ohon	
6 Blokáda	37	Hra na šest	
7 Contract-checkers	38	Vzducholod'	
8 Lupič a četníci	39	Vysoké domovní číslo	
9 Mlýn	40	Veselá sedmička	
10 Skákavý mlýn	41	Všechno nebo nic	
11 Laskerův mlýn	42	Jedenáct zlatých	
12 Ovečky a vlci	43	Rychlá stovka	
13 Backgammon	44	O tři	
14 Tric-trac	45	O kolik	
15 Žížaly	46	Poker	
16 Husičky	47	Vabank	
17 Veselý kolotoč	48	Pětka	
18 Halma	49	Maroko	
19 Přesná halma	50	Atlanta	
20 Rychlá halma	51	Maraton	
21 Halma ve třech	52		
22 Solitér			
23 Kříž			
24 Trojice			
Domino	16		
25 Slepá ulička			
26 Domino se zálohou			
27 Matador			
28 Bergen			
29 Sevastopol			
30 Jednadvacet			
31 Sólo domino			
32 Tři čtverce			

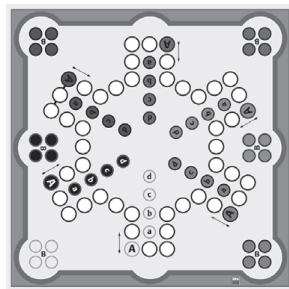
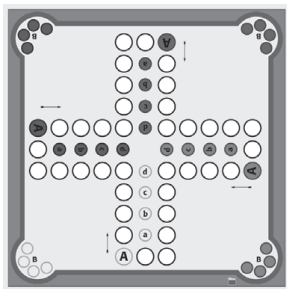
DESKOVÉ HRY

ČLOVĚČE, NEZLOB SE

Desková hra pro 2-6 hráčů
od 5 let

Hrací potřeby:

1 herní plán pro 4 nebo 6 hráčů
1 hrací kostka s body
16 (24) figurek ve 4 (6) různých
barvách



Cíl hry:

Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru šipky celou cestu až na cílová pole, t.j. na 4 stejnobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry:

Na začátku hry si hráči zvolí ten herní plán, který odpovídá jejich počtu. Každý hráč si vezme čtyři figurky stejné barvy a postaví je do zásobníku označeného písmenem B, který má shodnou barvu s figurkami. Pouze jednu figurku umístí na políčko označené písmenem A, kde je start.

Pravidla hry:

1. Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Hráči postupují po herním plánu ve směru šipky o tolik políček, kolik jim při hodu kostkou padlo bodů.
2. Padne-li hráči během hry „6“, musí nasadit svou figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou.
3. Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu „6“, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů.
4. Při postupu může hráč přecházet figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají.
5. Dostane-li se však hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vrátí do zásobníku (B) její barvy a postaví se na uvolněné místo.
6. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět „6“.
7. Figurky, které prošly celou dráhu, umísťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmeny a, b, c, d. Tato políčka se nazývají „domečkem“ a jsou cílem cesty. Do domečku se vstupuje z posledního políčka před políčkem „A“ a nesmí sem vstoupit žádná figurka jiné barvy. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

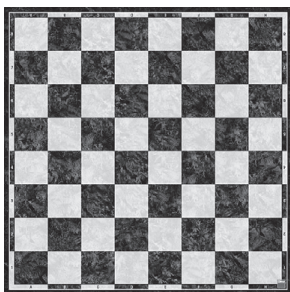
Příklad: hráč má již 3 figurky v domečku na políčkách a, b, c. Čtvrtá figurka stojí na posledním políčku před kroužkem „A“. Padne-li mu např. 5 bodů, netáhne a čeká na další kolo tak dlouho, až hodí 4 body.

ŠACHY

Desková hra pro 2 hráče
od 8 let

Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček
32 šachových figur – 16 bílých
a 16 černých
(nazýváme je také kameny)



Cíl hry:

Cílem hry je vyřadit soupeřova krále
ze hry, dát mu tzv. mat.

Pravidla hry:

Šachovnice je čtvercová deska, rozdělená na 8 x 8, tj. 64 polí. Pro přehlednost se střídají světlá políčka s tmavými. Aby se mohl zaznamenat průběh hry na šachovnici, má každé pole své označení (a1 – a8 až h1 – h8). 64 polí tvoří vodorovné řady 1 – 8 a svislé sloupce a – h. Při hře se položí šachovnice tak, aby každý hráč měl po pravé ruce světlé rohové pole (bílý h1, černý a8). Šachy jsou bojem dvou soupeřů, z nichž jeden je vojevůdcem bílých a druhý vojevůdcem černých kamenů. Armádu představuje na každé straně 16 kamenů (1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdci a 8 pěšců).

Na začátku hry jsou tedy síly soupeřů vyrovnány.

Na obrázku č. 1 vidíme správné rozmístění kamenů při zahájení hry.

Partii zahajuje hráč s bílými kameny. Dále se soupeři střídají vždy po jednom tahu. Podle rozličných tvarů a názvů mají figurky rozdílnou hodnotu, účinnost i postup. Obr. č. 1.

Pro všechny kameny platí tato zásada:

Kamenem je možno táhnout na prázdné pole, nebo na pole obsazené soupeřovým kamenem. V takovém případě vyřazuje postupující kámen soupeřův kámen ze hry. Nelze táhnout na pole obsazené vlastním kamenem. Kameny, kromě jezdce, nemohou přeskakovat ani vlastní, ani cizí kameny. Jedním tahem lze přemístit jen jeden kámen. Výjimkou je pouze rošáda – viz.níže.

V tisku jsou kameny označovány následovně:

král K, dáma D, věž V, střelec S, jezdec J, pěšec P

Postup jednotlivých kamenů:

VĚŽ: (obr. č. 2) – postupuje po svislých nebo vodorovných řadách z kteréhokoliv postavení. Na prázdné šachovnici ovládá dalších 14 polí.

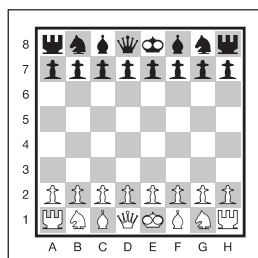
STŘelec: (obr. č. 3) – postupuje po šikmých úhlopříčkách (diagonálách) polí své barvy. Ze středu šachovnice ovládá dalších 13 polí z rohového pole jen 7.

DÁMA: (obr. č. 4) – spojuje v sobě pohybové možnosti střelce a věže, a je proto nejsilnějším kamenem na šachovnici. Pohybuje se buď po svislých sloupcích, vodorovných řadách nebo šikmých úhlopříčkách libovolně daleko.

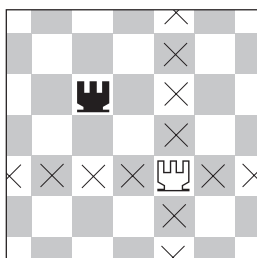
JEZDEC: (obr. č. 5) – má nejzajímavější pohyb ze všech kamenů. Z pole, na kterém stojí, „skáče“ vždy na druhé následující pole opačné barvy ve tvaru písmene L. Například: stojí-li jezdec na poli d5, smí postoupit libovolně na některé z následujících polí: b4, b8, c3, c7, e3, e7, f4, f6, samozřejmě za předpokladu, že některé z těchto polí není obsazeno jiným vlastním kamenem.

KRÁL: (obr. č. 6) – může postoupit na kterékoliv sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněný) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

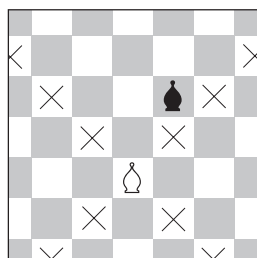
PĚŠEC: (obr. č. 7) – je nejslabším kamenem na šachovnici, neboť postupuje pouze přímo vpřed o jedno pole. Jedině z výchozího postavení, bílý na druhé a černý na sedmé řadě, smí postoupit o dvě pole vpřed. Dále už postupuje vždy jen o jedno pole. Pěšec nebere soupeřovy kameny tak, jak postupuje. Smí brát pouze kameny, které stojí šikmo od něho o jedno pole vpředu a zaujme uvolněné místo. Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry – obr. č. 8. Výjimkou při postupu pěšce je braní mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž vstoupil na pátou řadu (černý na čtvrtou), aby vzal ihned v následujícím tahu soupeřova pěšce, který postoupil na sousedním sloupci o dvě pole vpřed, čímž jsou oba pěšci ve stejné řadě.



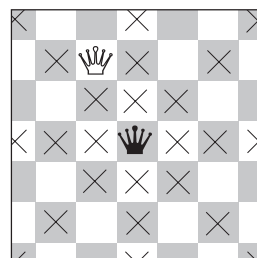
obr. č. 1



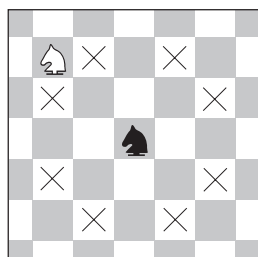
obr. č. 2



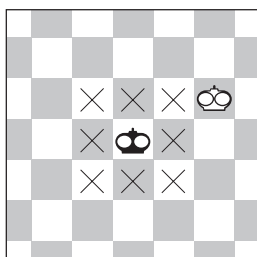
obr. č. 3



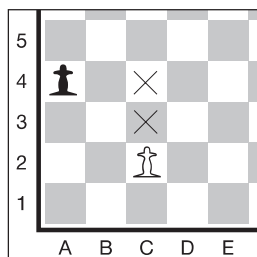
obr. č. 4



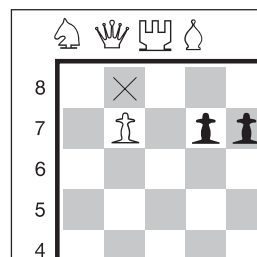
obr. č. 5



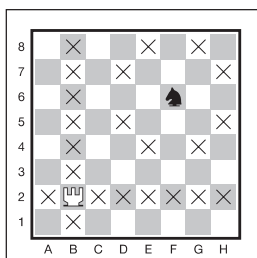
obr. č. 6



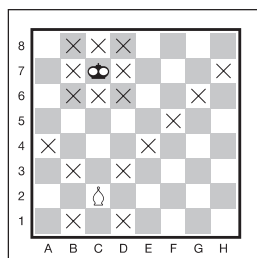
obr. č. 7



obr. č. 8



obr. č. 9 a



obr. č. 9 b

Podle pohybových možností kamenů určujeme jejich hodnotu. Hodnota pěšce je základní jednotkou. Přibližná hodnota kamenů je následující.

Lehký kámen (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3 – 3 1/2 pěšce, věž má hodnotu jednoho lehkého kamene a dvou pěšců, dáma má hodnotu dvou věží nebo tří lehkých kamenů. Toto ocenění je jen průměrné, a proto ne zcela přesné. Skutečná hodnota kamenů je závislá na jejich účinnosti v daném postavení.

Obr. č. 9a ukazuje pohyb věže a jezdce, obr. č. 9b pohyb střelce a krále.

Rošáda

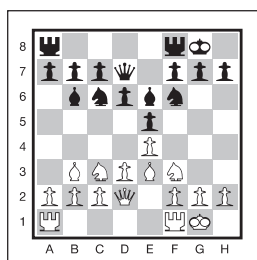
Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemísťuje věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní a že všechna pole mezi králem a věží jsou volná. Při provádění rošády nesmí být král ohrožen soupeřovým kamenem a nesmí překročit ani vstoupit na pole, ohrožené nepřátelským kamenem.

Krátká rošáda – král vstoupí na pole g1 nebo g8 a věž na pole f1 nebo f 8.

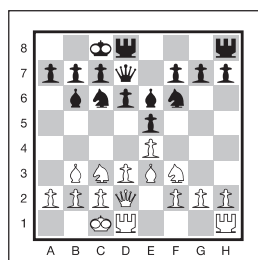
Obr. č. 9 – po krátkých rošádách.

Dlouhá rošáda – král vstoupí na pole c1 nebo c8 a věž na d1 nebo d8.

Obr. č. 10 – po dlouhých rošádách.



obr. č. 9



obr. č. 10

Cíl hry

Nejdůležitějším kamenem na šachovnici je král. Je-li ohrožen, musí buď ustoupit, nebo se před nepřátelským kamenem zakrýt, a to buď vlastním kamenem, nebo soupeřův kámen vzít. Útok na krále se nazývá „šach“.

Nemůže-li být šachu čeleno žádným z uvedených způsobů, vzniká „šach mat“, čímž se hra ukončí. Cílem hry je tedy vyřazení soupeřova krále ze hry. Úkolem všech kamenů je proto v rozhodující okamžik zaútočit na soupeřova krále a chránit před nebezpečím krále vlastního. Všechny partie však nekončí matem. Když má jeden z hráčů neodrazitelný útok nebo materiální převahu, takže vynucení matu je jen otázkou času, protihráč se může vzdát.

Partie končí prohrou v případě, překročí-li některý z hráčů stanovený čas na rozmyšlenou.

V mnohých případech lze partii také končit nerozhodně.

Partie nerozhodná

1. Nemá-li žádný ze soupeřů dostatek sil nebo dostačující převahu, aby si vynutil mat.
2. Nemůže-li hráč, který je na tahu, táhnout žádným kamenem, aniž tím vystaví vlastního krále šachu nebo poruší pravidla hry (tzv. pat).
3. Šachuje-li jeden z hráčů vytrvale nepřátelského krále, aniž si vynutí mat (remíza věčným šachem).
4. Vznikne-li potřeťí stejné postavení a vždy týž hráč je na tahu, pak může prohlásit partii za nerozhodnou ten ze soupeřů, který je na tahu.
5. Není-li během 50 tahů žádným pěšcem vzat žádný kámen.

Šach se hraje podle pravidla „dotčeno-taženo“. To znamená, dotkne-li se hráč, který je na tahu, některého svého kamene, musí jím táhnout, dotkne-li se soupeřova kamene, musí jej vzít, samozřejmě pokud to neodporuje pravidlům hry. Dotkne-li se kamene, kterým nelze táhnout, nebo který nelze brát, nemá to žádné následky. Tah se považuje za ukončený, jakmile hráč při přemísťování pustí kámen z ruky nebo když vezme ze šachovnice vyřazený soupeřův kámen a svůj pustí z ruky.

Chce-li hráč opravit postavení kamene, musí soupeře napřed upozornit slovem „opravuji“ („j adoube“, čti žadúb).

Zápis šachových partií

Označení šachovnice (notace) umožňuje zápis všeho dění na šachovnici, tedy i celých partií a postavení v jednotlivých tazích. Kromě notace a zkratk názvů, užíváme při zapisování partií ještě další zkratky:

-	tah	?	slabý tah
x	braní	!!	velmi silný tah
+	šach	??	velmi slabý tah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný tah
!	silný tah	0-0	krátká rošáda
		0-0-0	dlouhá rošáda

Co má vědět začátečník?

Z pohybových možností jednotlivých kamenů vyplývá, že většinou mají největší účinnost, a tím i sílu, v postavení uprostřed šachovnice. Proto již od prvních tahů se bojuje v partii o obsazení nebo ovládnutí středu.

Malý střed tvoří pole d4, d5, e4, e5, velký střed je stanoven hranicí c3, c6, f6, a f3.

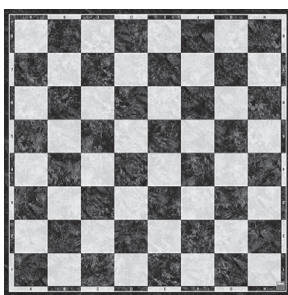
Nejvhodnější je zahajovat partii dvojkrokem pěšce před králem nebo před dámou. Tím jednak zahajujeme boj o střed hracího plánu, a zároveň uvolňujeme cestu střelcům a dámě. V boji o střed je vhodné rozvinout kameny tak, aby boj o střed podporovaly a aby ze svého místa nemohly být snadno v průběhu hry zahnány. Proto jezdcem zpravidla táhneme na f3 a c3, f6 a c6, odkud působí na samotný střed. Při otevření partie netáhněte zbytečně stále stejným kamenem, neboť taková ztráta času může vést k rychlé katastrofě. Každým tahem se snažíme o uvedení dalšího kamene do hry. Nejlépe je rozvinout napřed královské křídlo, případnou rošádou uvést krále do bezpečí a potom přistoupit k rozvinutí křídla dámy. Dámu uvádíme do akce zpravidla naposled, neboť její předčasné nasazení bývá často nebezpečné. Soupeř může využít postavení dámy k jejímu napadení a někdy i k vyřazení ze hry. Výsledek partie je závislý na dobré souhře kamenů a na důraznosti útoku, který vedeme. Předčasný útok, který může soupeř snadno odrazit, bývá zpravidla ztrátou času a někdy i materiálu. Pokud máme možnost, je dobré hrát se silnějším soupeřem, od kterého se můžeme mnohému přiučit, a zdokonalovat se tak ve hře. Také studium dobrých učebnic a mistrovských partií nám pomůže k rychlému zvyšování našich vědomostí.

DÁMA

Desková hra pro 2 hráče
od 6 let

Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček
24 kamenů – 12 bílých a 12 černých



Cíl hry:

Hráč se snaží vyřadit protihráči všechny kameny, a nebo je zablokovat tak, že již nemůže táhnout.

Začátek hry:

Hraje se na herním plánu – šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameny každé barvy. Herní plán se položí tak, aby každý hráč měl po levé straně v první (základní) řadě tmavé políčko. Hraje se pouze na tmavých políčkách. Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými a kdo s černými kameny. Pak rozestaví svých 12 kamenů na tmavá políčka prvních tří řad ze své strany. Prostřední dvě řady herního plánu zůstanou volné. Hru zahajuje hráč s bílými kameny.

Pravidla hry:

Hráči posunují kameny výhradně po tmavých polích šikmo do stran, a to vždy o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Táhneme pouze vpřed, zpět se táhnout nesmí. Kameny se tedy nikdy nemohou dostat na světlá pole. Dostane-li se hráč před kámen protihráče, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry. Opomene-li tak učinit, může mu protihráč vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protihráče, a to vždy jen tehdy, ocitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkova pole, stává se „DÁMOU“.

Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu souvisejících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoliv i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na poli, ze kterého - třeba i jiným směrem a lhostejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě - může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této „okružní cestě“ přeskočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protihráčem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i „obyčejným“ kamenem, bude ale vždy ve výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

ŽRAVÁ DÁMA

Hru je možné také hrát shora popsaným způsobem, a to tak, že vyhrává ten, kdo nejdříve přijde o všechny své kameny. Ze hry musí být bezpodmínečně vyřazen každý kámen, který podle pravidel lze přeskočit. Kdo chce vyhrát, musí tedy své kameny pokud možno postavit tak, aby je protihráč musel vyřadit.

ROHOVÁ DÁMA

Hrací potřeby: Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček, 18 kamenů – 9 bílých a 9 černých

Pravidla hry:

Hrací plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou každý jeden roh desky. Kameny se rozestaví na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany. Je možné vstoupit jak na tmavá, tak na světlá políčka. Táhnout zpět není povoleno. Kameny soupeře se přeskakují, aniž by se vyrazovaly. Vlastní kameny se nesmí přeskakovat. Kdo jako první obsadí tmavá políčka na protilehlé straně, vyhrál.

BLOKÁDA

Hrací potřeby: Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček, 24 kamenů – 12 bílých a 12 černých

Pravidla hry:

Kameny se rozestaví jako při základních pravidlech. Kameny táhnou pouze po tmavých políčkách, vždy o jedno políčko dopředu nebo dozadu. Kameny protihráče se vyrazují zajeťm. Kámen je zajeťm ve chvíli, kdy je obklíčen soupeřovými kameny tak, že ztratí veškeré spojení s kameny stejné barvy. Obklíčený kámen se ze hry vyřadí. Hru prohrál hráč, který přišel o všechny své kameny.

CONTRACT-CHECKERS

Hrací potřeby: Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček, 28 kamenů – 14 bílých a 14 černých

Pravidla hry:

Každý hráč začíná s 12 kameny, které rozestaví jako při základní DÁMĚ. Také pravidla hry jsou stejná. Během hry ale smí hráč nasadit ještě 13. a 14. kámen. Na začátku hry si hráči dohodnou určité políčko v základní řadě na obou stranách. Uvolní-li se toto políčko, je možné na něj postavit jeden ze dvou rezervních kamenů.

LUPIČ A ČETNÍCI

Desková hra pro 2 hráče

od 8 let

Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček

5 kamenů – 1 bílý a 4 černé

Pravidla hry:

Jeden z hráčů – lupič – má pouze jeden kámen. Protihráč hraje se 4 černými kameny – četníky. Hraje se na tmavých políčkách. Četníci se rozestaví na 4 políčka v první řadě. Lupič si může stoupnout na libovolné jiné tmavé políčko. Začínají četníci, kteří se smějí pohybovat napříč dopředu vždy jen o jedno políčko. Lupič se pohybuje stejným způsobem, ale může i dozadu. Cílem hry je, aby četníci obklíčili lupiče tak, aby se už nemohl pohybovat. Podaří-li se lupiči proklouznout řadou četníků, vyhrál, protože četníci nesmí táhnout zpět.

MLÝN

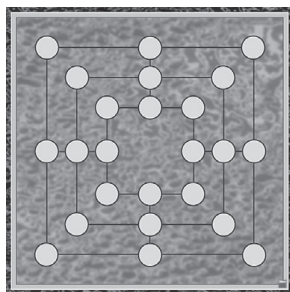
Desková hra pro 2 hráče

od 8 let

Hrací potřeby:

Herní plán

18 kamenů – 9 bílých a 9 černých



Cíl hry:

Cílem hry je vyřadit kameny soupeře. K tomuto účelu se hráči snaží sestavit co nejvíce mlýnů, tj. dostat tři kameny vlastní barvy do jedné řady. Uzavře-li jeden z hráčů mlýn, smí vyřadit spoluhráči jeden libovolný kámen ze hry.

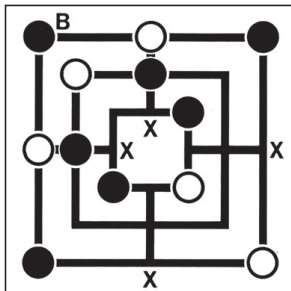
Pravidla hry:

Na začátku hry se kameny nacházejí mimo hrací plochu. Hráči si rozdělí černé a bílé kameny. Dohodnou se, kdo hru začíná. Střídavě pokládají na body plánu vždy jeden kámen a snaží se, aby umístili vedle sebe v jedné linii 3 své kameny. Podaří-li se to některému z hráčů, má MLÝN a „vymele“, tj. vyřadí, ze hry 1 protihráčův kámen, který si libovolně vybere. Vyřadit kámen z již uzavřeného mlýna je ovšem nepřipustné. Vtip hry je v tom, že se jeden hráč druhému snaží znemožnit sestavení mlýna včasným položením svého kamene do vznikajícího soupeřova mlýna.

Když mají oba hráči všechny kameny rozloženy, pokračuje hra tak, že se posunuje vždy jeden kámen o jedno políčko dále po spojovacích čarách. Stále se snažíme sestavovat MLÝNY a tím nepřítele připravovat o další a další kameny. Tahem jednoho kamene z hotového mlýna na nejbližší volný bod můžeme mlýn otevřít a druhým tahem se pak hned do mlýna vrátit a vyřadit tím ze hry další kámen protivníka. Tahy je nutné si rozmyslet tak, aby bylo možno popřípadě spojit i několik mlýnů, přičemž pak má hráč tu výhodu, že jediným tahem otevírá jeden a současně zavírá druhý mlýn a že pokaždé může vyřadit svému protihráči jeden kámen ze hry. Zbydou-li jednomu z hráčů poslední tři kameny, smí jimi skákat na kterákoliv místa a snažit se tak zamezit protihráči uzavření mlýna. Má také poslední možnost sestavit MLÝN svůj. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

SKÁKAVÝ MLÝN

Tato varianta se hraje podle stejných základních pravidel jako normální mlýn. Hlavní rozdíl spočívá v tom, že po nasazení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kameny se pohybuje jako jezdcem u šachu: dvě políčka dopředu a jedno políčko do strany, nebo jedno políčko dopředu a dvě do strany. Je povoleno skákat libovolně přes vlastní



kameny nebo kámen protihráče. Skočit se smí pouze na volné políčko, které není obsazeno. Také při skákání se hráč snaží vytvořit mlýn a vyřadit protihráči kámen. Komu zbývají už pouze tři kameny, smí skákat jako při normálním mlýně na libovolná volná políčka.

Příklad: možnosti skoku kamene B

LASKERŮV MLÝN

U stejně silných hráčů se často stává, že hra končí nerozhodně. Aby se tomu zabránilo, vymyslel Emanuel Lasker neobvyklou napínavou variantu této hry. Již od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Doporučuje se, pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho otevřít a potom teprve nasazovat další kameny. Tím je protihráč nucen k nasazení kamene, aby zabránil novému uzavření mlýna. Do výhody se tak dostává první hráč, protože má jeden kámen v zásobě. Hráč, který má v zásobě více kamenů, má větší naději na výhru, protože tyto kameny se mohou nasazovat na libovolná políčka.

OVEČKY A VLCI

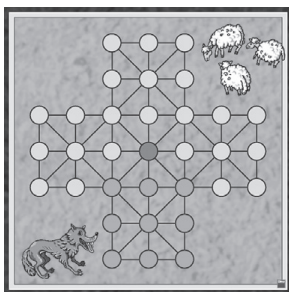
Desková hra pro 2 hráče
od 7 let

Hrací potřeby:

Křížový herní plán s ilustracemi oveček
a vlka

20 figurek červených (ovečky)

3 figurky černé (vlci)



Cíl hry:

Hráč, který má ovečky, se je snaží dostat do bezpečí ohrady (devět oranžových polí). Naopak hráč, který má vlky, se mu v tom snaží zabránit.

Pravidla hry:

Na začátku hry se hráči nejprve dohodnou, který z nich bude hrát s ovečkami a který s vlky. 3 vlci se rozestaví do zadní řady oranžového ramene herního kříže. 20 oveček hráč umístí na 20 protilehlých políček. Řada, která je tvořena herním polem a oranžovou ohradou, zůstane prázdná. Hru zahajuje hráč s ovečkami.

Pohyb oveček: Tahem se rozumí posunutí jedné figurky z jednoho políčka na druhé. Figurky se smějí pohybovat jen na neobsazená pole po vyznačených linkách, a to pouze směrem dopředu nebo do strany. Nikdy úhlopříčně nebo zpět! Ovečky se nesmí vzájemně přeskakovat, ani nesmí přeskakovat vlky.

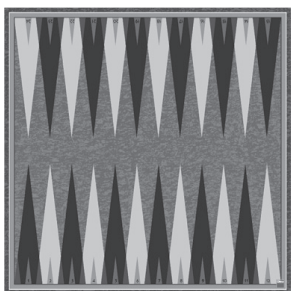
Pohyb vlků: Vlci se mohou pohybovat všemi směry, tj. kupředu, do strany, ale i úhlopříčně a zpět. Každý vlk má za povinnost přeskočit figurku ovečky, je-li za touto figurkou ve směru tahu volné pole. Přeskočenou figurku tím vyřadí ze hry (podobně jako u hry Dáma). V přeskakování musí vlk pokračovat, je-li za další figurkou ovečky opět volné pole. Pozor! Opomene-li vlk skákat nebo záměrně přeskok neprovede, je ze hry vyřazen! Ovečky zvítězí, podaří-li se jim obsadit všech 9 oranžových bodů ohrady, nebo pokud obklíčí vlky kdekoli na herním plánu tak, že vlci nemají možnost dalšího tahu. Vlci zvítězí, podaří-li se jim vyřadit ze hry alespoň 12 figurek oveček, protože zbylý počet již nestačí k obsazení ohrady. Hru je možné rovněž hrát na několik kol. V této variantě nejde o konečné vítězství v jedné hře, ale o celkový počet oveček umístěných do ohrady. Za každou ovečku umístěnou v ohradě si na konci každé hry započítá hráč hrající s ovečkami jeden bod. Pokud se mu podaří v jedné hře obsadit ovečkami všech 9 polí ohrady, získává prémii 5 bodů. Vítězí ten hráč, který dosáhl po poslední hře největší počet bodů.

BACKGAMMON (VRHCÁBY)

Desková hra pro 2 hráče
od 8 let

Hrací potřeby:

Herní plán – Backgammon
30 kamenů – 15 bílých a 15 černých
2 hrací kostky s body



Hra se dělí na tři části:

- 1) Nasazování kamenů
- 2) Postup
- 3) Vycházení z hrací desky

Cíl hry:

Každý hráč se snaží se svými 15 kameny, pomocí obrátěného využívání hodnoty bodů na kostkách, co nejdříve dosáhnout svých posledních polí a poté vyjít se všemi svými kameny z desky. Vyhrává ten, komu se to podaří jako prvnímu.

Hráči táhnou proti sobě. Bílý postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípu č. 24 a ven. Černý začíná od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípu č. 1 a ven. Hráči se během hry snaží vzájemně vyhazovat a blokovat.

1) Nasazování kamenů

Na začátku hry leží všechny kameny mimo hrací plochu. Jako první začne nasazovat ten hráč, kterému padne vyšší počet bodů, poté se hráči v házení střídají. Při nasazování házejí hráči oběma kostkami. Po každém hodu vezmou dva kameny a položí je na tolikátý šíp od okraje, kolik bodů padlo na první a druhé kostce. Bílé kameny se nasazují na čísla 1 až 6 a černé kameny na čísla 24 až 19. Stojí-li kameny na jednom šípu, mohou být položeny vedle sebe, ale i na sobě. Po umístění všech 15 kamenů na herním plánu může začít druhá část hry – „POSTUP“.

2) Postup

Hráči se stále pravidelně střídají v hodech oběma kostkami. Hráč si může vybrat v jakém pořadí použije body, které padly na kostkách. Jestliže může použít body jen z jedné kostky, musí využít vyšší bodovou hodnotu! Není-li to možné, hráč netáhne a na řadě je jeho protihráč. Hráč, který je na tahu, může zvolit, zda posune dva kameny podle hozených bodů na kostkách, nebo jen jeden kámen, a to tak, že použije „prodloužený“ tah jedním kamenem. Při tomto tahu se počet bodů nesčítá, ale jedná se o dva samostatné tahy (jestliže není první tah možný, nesmí dále prodloužený tah provést). Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč může provést v této části hry až 4 samostatné tahy o takový počet bodů, kolik je na jedné kostce, přičemž může hrát libovolnými kameny, ale také jenom jedním. Kamenem se musí vždy postoupit o tolik bodů, kolik padlo na kostce. Kameny obou soupeřů postupují proti sobě. Při postupu se kámen může zastavit na prázdném šípu, na šípu, kde jsou vlastní kameny, nebo na šípu, kde je jen jeden protivníkův kámen. Nesmí se zastavit na šípu, který je obsazen dvěma nebo více cizími kameny. Při všech tazích se počítají šípy, které jsou volné, obsazené soupeřem nebo vlastními kameny.

Místu, na němž jsou minimálně dva kameny jedné barvy, se říká svazek. Na takto obsazený šíp nesmí soupeř vstoupit. Každý hráč tak zajišťuje své kameny před vyhozením a současně překáží soupeři v pohybu. Podaří-li se hráči obsadit více šípů vedle sebe, nazýváme toto seskupení most. Most je velkou překážkou pro další tahy soupeře.

Vyhazování: končí-li některý z tahů hráče na šípu, kde stojí jen jeden soupeřův kámen, přemohl ho a odstraní ho z hrací desky pryč (při „prodlouženém“ tahu lze vyhodit i několik soupeřových kamenů). V dalším tahu tak soupeř musí nejdříve znovu nasadit vyhozený kámen (vyhozené kameny), a teprve pak smí postoupit s některým z dalších kamenů kupředu. Vyhozené kameny se nasazují stejně jako na začátku na šípy 1 – 6 nebo 24 – 19 podle hozeného

počtu bodů. Padne-li při tomto nasazování na kostkách tolik bodů, že nasazení není možné (na šípech, kam by měl být kámen nasazen, jsou soupeřovy „svazky“), hráč nesmí posunout žádný ze svých kamenů a čeká na další kolo.

Most lze překlenout pouze tak, že padne na jedné kostce tolik bodů, kolik nám umožní dostat se za něj na volný šíp nebo šíp obsazený vlastními kameny.

Druhá část hry pro hráče končí tehdy, shromáždí-li všech svých 15 kamenů na posledních šesti šípech – bílý na č. 19-24, černý na č. 6 – 13. Poté vstupuje hra do třetí závěrečné části, která začíná málokdy pro oba hráče najednou.

3) Vycházení z hrací desky

Vycházet z hrací desky smí hráč až poté, kdy dostane všech svých 15 kamenů na posledních 6 polí (šípů) herního plánu. Pro bílého jsou to šípy 19 – 24 a pro černého 6 – 1. Vycházení se opět řídí podle počtu bodů na kostkách. Kámen, stojící např. na třetím šípě od konce desky, může vyjít ze hry, když mu padne trojka, čtyřka, pětka nebo šestka. Jestliže kamenu nestačí hozené číslo na vystoupení z desky, posune se tento kámen o hozený počet bodů směrem ke konci desky. Také je povoleno provést jedním kamenem oba tahy. I v této části hry platí pravidlo 4 tahů, pokud padne na kostkách stejný počet bodů. Někdy se stane, že hráč, kterému zůstal vzadu jeden kámen, vyhodí soupeři, který už vychází z desky, jeho kámen. V takovém případě musí být vycházení s dalšími kameny zastaveno až do chvíle, kdy se podaří takto vyhozený kámen znovu nasadit a projít s ním od začátku až na některý z posledních šesti šípů.

Doporučení: vzhledem k tomu, že ve světě existují různé varianty této hry, je možné, aby si hráči po vzájemné dohodě pravidla upravili.

TRIC-TRAC

U této hry se v základních tazích postupuje stejně jako u Backgammonu. Stejná pravidla platí při blokování šípů pomocí „svazků“ a při vyhazování jednotlivých soupeřových kamenů. Zásadní rozdíl spočívá v tom, že se hraje o body. Kdo získá jako první 12 a více bodů, vyhrál, a nemusí tak dohrávat hru se všemi svými kameny.

Začátek hry:

Na začátku hry postaví oba hráči všech svých 15 kamenů do tří věží na své první pole. Pro bílého je to šíp s číslem 1, pro černého šíp číslo 24. A v dalších tazích opět postupují proti sobě. Bílý postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípu č. 24 a ven. Černý začíná od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípu č. 1 a ven.

Šípy 1 a 24 jsou startovní (cílová) pole a kameny, které leží na těchto šípech, nejsou ve hře!

Postup:

Hru začíná ten, kdo hodí větší počet bodů. První hráč hodí oběma kostkami a provede své první tahy, které se řídí opět hodnotou bodů, které padly na kostkách. Hráč napřed musí všech svých 15 kamenů dostat ze startovních šípů a teprve pak může provádět další tahy. Může se však v této části hry rozhodnout, zda posune dva kameny, nebo jen jeden v "prodlouženém" tahu. Zůstane-li na startovním poli jen jeden kámen, musí hráč provést jen tah tímto kamenem. Může využít prodlouženého tahu, pokud to není možné, využije jen jeden (výhodnější) tah a druhý propadá. Padne-li při hodu na obou kostkách stejný počet bodů, hráč odehraje tah a hází ještě jednou.

Nůše:

Šíp číslo 12 (bílý) a 13 (černý) jsou takzvané „nůše“, které podléhají zvláštnímu omezení tahů. Na vlastní nůši lze vstoupit pouze v rámci jednoho tahu dvěma kameny zároveň. (**Příklad:** při hodu 4/2 s jedním kamenem ze šípu 8 a s druhým z čísla 10). V dalších tazích již lze vstupovat na nůši s libovolným počtem kamenů (tedy i samostatně). Kameny se mohou z nůše dále posunovat stejným způsobem s výjimkou dvou posledních. Ty se opět smějí posunout pouze společně v rámci jednoho tahu. Soupeřova nůše je blokována, i když je volná. Žádný tah nesmí skončit na

soupeřově nůši. Pouze v případě, kdy je hráčova vlastní nůše ještě volná a jeho tah by skončil v nůši protivníka, může svůj kámen posunout do vlastní nůše, to znamená, že táhne o jeden bod méně, než kolik mu padlo. Tento tah je dovolen pouze v případě, že není možné tímto tahem dostat do nůše i jiné jeho kameny.

Vyhazování:

Osamocené soupeřovy kameny lze vyhazovat stejně jako ve hře Backgammon. Vyhozené soupeřovy kameny se položí zpátky na jeho startovní šíp. Soupeř musí nejdříve dostat tyto kameny zpět do hry. Teprve pak může provést další tahy.

Vycházení z hrací desky:

S kameny se může vycházet kdykoli, pokud se hodem dostaneme na poslední šíp vlastní hrací dráhy nebo za něj (pro bílého – šíp 24; pro černého – šíp 1). Na těchto šípech se nevyhazuje!

Bodové hodnocení:

Každý soupeřův vyhozený kámen a každý vlastní dohraný kámen má hodnotu jeden bod. Podaří-li se hráči obsadit nůši a mimo to ještě svazky blokovat pět šípů ležících před nůši na jeho straně, postaví tím „velký most“, který je pro jeho soupeře nepřekonatelnou překážkou. Za velký most získá hráč 2 body. Když se hráči po vlastním následujícím tahu podaří velký most udržet, získává další 2 body.

Hráč vyhrává, jakmile dosáhne 12-ti a více bodů. Jestliže soupeř nezískal alespoň 7 bodů, platí vítězství dvojnásobně. Nezískal-li ani 3 body, platí výhra trojnásobně a nezískal-li ani jeden bod, platí výhra čtyřnásobně.

Pokračování:

Tric-trac se často hraje na několik kol. Vítěz se může rozhodnout, jestli se bude hrát od začátku, a nebo jestli se bude pokračovat v rozehrané hře. Bude-li se pokračovat v rozehrané hře, všechny body, kterými vítěz přesáhl počet 12, se přenáší do další partie. Začne-li se nová hra od začátku, přebytečné body propadají. Při partii, která pokračuje, budou nejprve dohrány všechny kameny. Hráč, který takto dohrál, postaví své kameny opět do tří věží na startovní šíp. Dále pokračuje tento hráč jako při úplně novém začátku.

ŽÍŽALY

Desková hra pro 2 – 6 hráčů
od 6 let

Hrací potřeby:

Herní plán se žížalami
6 různobarevných figurek
1 hrací kostka s body



Cíl hry:

Dostat se co nejrychleji ze startovního políčka číslo 1 do cíle na políčko číslo 100. Během hry můžete využívat žebříků jako zkratek, ale běda, když šlápnete na hlavu nezbedné žížale. Ani se nenadějete a sklouznete po jejím těle dolů až na konec ocásku.

Začátek hry:

Hra je napínavější, když se na začátku připraví ceny, o které se bude hrát. Potom si hráči vyberou svoji barevnou figurku. Hru začíná nejmladší hráč. Dále pokračují ve hře hráči po směru hodinových ručiček. Start je na políčku č.1, kam se postaví všechny figurky.

Pravidla hry:

První hráč hodí kostkou a postoupí dopředu ve směru šipky o tolik polí, kolik bodů padlo na kostce. Postupně hází kostkou další hráči a postupují po herním plánu. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek.

Žebříky: Končí-li hráčův hod na modrém políčku, kde začíná žebřík, ihned postoupí vzhůru na jeho konec. V dalším hodu postupuje ve směru šipky.

Žízaly: Končí-li hráčův hod na červeném políčku, kde je hlava žízaly, ihned sjede po jejím těle až na konec jejího ocásku. V dalším hodu postupuje ve směru šipky opět směrem k cíli.

Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne políčka s číslem 100. Na toto políčko je třeba trefit se přímým hodem. Pokud hráč hodí více bodů, než kolik potřebuje k dosažení cílového pole, netáhne a ve hře pokračuje další hráč.

Hru lze zpestřit tím, že se hraje na více kol. Ve chvíli, kdy některý z hráčů dosáhne cílového pole vyhrál. Ostatní hráči si spočítají, kolik jim chybí polí do konce. Toto číslo si zapíší jako trestné body. Po ukončení hry vítězí ten hráč, který má nejnížší počet trestných bodů.

HUSIČKY

Desková hra pro 2-4 hráče
od 6 let

Hrací potřeby:

Herní plán s husičkami
4 dřevěné figurky husiček
1 hrací kostka s body



Cíl hry:

Cílem hry je projít co nejrychleji se svojí husičkou herní pole a dostat se jako první do cíle.

Začátek hry:

Každý hráč si vybere svoji figurku husičky, kterou si postaví na start. Nejmladší hráč zahájí hru. Potom pokračují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Pravidla hry:

Každý hráč postupuje dopředu podle počtu bodů, kolik hodil na kostce. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek. Pokud se některý z hráčů dostane na červené políčko, musí se řídit podle následujících pokynů:

Políčko 5: Husička utíká před liškou a postoupí až na políčko 8.

Políčko 9: Husička je chycena a musí stát až do té doby, než hodí „šestku“.

Políčko 13: Díky jezečkovi vyhraje husička běh – postoupí na políčko 16.

Políčko 15: Hledá se ztracené peříčko – hráč jedno kolo nehraje.

Políčko 18: Létání jde rychleji – proto může hráč házet ještě jednou.

Políčko 24: Husička nastydla – musí zůstat jedno kolo v posteli.

Políčko 30: Husička s sebou vezme berušku, která pospíchá na políčko 34.

Políčko 33: Husička jede na kolečkových bruslích – rychle dál na políčko 38.

Políčko 36: Kdo se hodně najedl, musí si odpočinout a proto spí dvě kola.

Políčko 40: Husička si poranila nožku a musí čekat, až přejde další husička.

Pokud za ní není už žádná husička – čeká jedno kolo.

Políčko 45: Balónem poletí husička rychleji a to až na políčko 50.

Políčko 49: Vaše husička získala titul Miss-husa a za odměnu může házet ještě jednou.

Políčko 52: Husička zabloudila a musí se vrátit na políčko 43.

Políčko 57: Husička se tak zamyslí, že zapomene kam má jít a musí vynechat dvě kola.

Políčko 60: Kdo první přistane přesně na políčku 60 – vyhrává.

Pokud hodí kostkou víc, než je potřeba do cíle, musí se o tyto body vrátit zpět.

VESELÝ KOLOTOČ

- Člověče pro nejmenší

Desková hra pro 2-4 hráče
od 4 let

Hrací potřeby:

1 kruhový herní plán
1 hrací kostka s barevnými body
16 figurek ve 4 barvách (červená, zelená, žlutá, modrá)



Cíl hry:

Úkolem každého hráče je obejít se svými figurkami ve směru šipky celé kolo až na cílová políčka, t.j. na 4 různobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou svými figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry:

Na začátku hry si hráči rozdělí figurky podle barev tak, že na každého vyjdou 4 figurky jedné barvy. Hráč postaví své figurky do zásobníku. Zásobník jsou 4 kroužky stejné barvy v rozích herního plánu. Jednu figurku postaví hráč na start – políčko shodné barvy se šipkou.

Pravidla hry:

Hru začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

První hráč hodí kostkou a postoupí na nejbližší barevné políčko, které je shodné s barvou, která padla na kostce. Padne-li hráči barva shodná s jeho figurkou, může se rozhodnout, zda nasadí další svoji figurku ze zásobníku do hry, a nebo jestli bude pokračovat ve hře s figurkou (figurkami), které jsou již ve hře. Při postupu překračuje hráč v cestě se nacházející figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají. Končí-li hráčův tah na políčku, které je již obsazené jinou figurkou, hráč tuto dostiženou figurku vyhodí a postaví ji zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na uvolněné políčko. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry po hození správné (vlastní) barvy. Figurky, které prošly celé kolo, umísťují hráči na 4 políčka ve středu herního plánu.

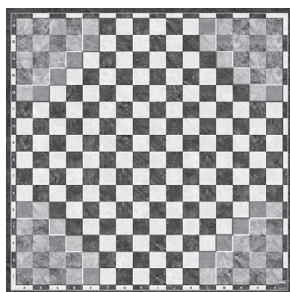
Na tato políčka se vstupuje z posledního pole před startovním políčkem se šipkou. Tato 4 políčka se nazývají „domečkem“. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy. V domečku se již figurky nevyhazují. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu barva s barvou políčka v domečku. Políčko musí být volné, aby na něj mohl vstoupit. Pokud hráči nepadne potřebná barva, a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

HALMA

Desková hra pro 2 nebo 4 hráče
od 8 let

Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice 16 x 16 políček
2 x 19 figurek (červené a modré)
nebo 4 x 13 figurek (červené, modré, zelené, žluté)



Cíl hry:

Převést všechny své figurky do protilehlého rohu hracího plánu a obsadit s nimi celý „dvůr“ protihráče. Vítězí ten hráč, kterému se to podaří nejdříve.

Začátek hry:

Hráči si připraví figurky podle počtu účastníků hry. Hrají-li 2 hráči, každý si vezme 19 figurek, hrají-li 4 hráči, každý si vezme 13 figurek. Tyto figurky umístí do vyznačených rohů na herním plánu vždy proti sobě.

„Velký dvůr“ – ohraničený červenou linkou je pro 19 figurek (hra pro dva).

„Malý dvůr“ – ohraničený žlutou linkou je pro 13 figurek (hra pro čtyři).

Pravidla hry:

Hru zahajuje nejstarší hráč. Dál se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. Tah se provádí jen vlastními figurkami a je povinný (nelze se tedy tahu vzdát). Jedním tahem se rozumí:

- posunutí jedné figurky na sousední volné pole, libovolným směrem (dopředu, dozadu, do boku nebo úhlopříčně).
- přeskok přes vlastní nebo soupeřovu figurku, je-li za ní volné pole. Tvoří-li figurky vhodnou kombinaci, může hráč jednou figurkou v jednom tahu provést i několik na sebe navazujících skoků. Skákat je opět možné libovolným směrem.

Přeskočená figurka se nevyhazuje, ale zůstává stát na původním místě! Strategií v průběhu hry je tedy vytvořit vhodnou kombinaci rozmístění figurek, která umožní v jednom tahu dostat vlastní figurku co nejdále po herním plánu. Zároveň se snažíme blokovat soupeře tak, aby skoků mohl využívat co nejméně. Takto blokovat může hráč i výchozí dvůr, kde si počíná tak, aby soupeř nemohl obsadit celý dvůr. Zároveň hráč musí mít jistotu, že se i s touto figurkou (figurkami) dostane rychle do svého cílového dvoru.

Hrají-li hru 4 hráči, lze zvolit i variantu, že protilehlí hráči spolu spolupracují a pomáhají si. Vítězí ten tým, kterému se podaří obsadit vyměněné dvory jako prvnímu.

PŘESNÁ HALMA

Každý hráč si na začátku hry označí nití nebo nálepkou svoji figurku stojící na zadním (rohovém) poli. Dále se hraje podle pravidel Halmy. Po přemístění všech figurek musí však označená figurka stát opět na zadním poli cílového dvoru.

RYCHLÁ HALMA**Hrací potřeby:**

Herní plán – šachovnice 16 x 16 políček
2 x 6 figurek nebo 4 x 6 figurek

Pravidla hry:

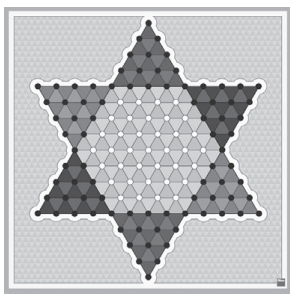
Na začátku hry hráči rozmístí šest svých figurek libovolně po „Velkém dvoru“ opět proti sobě. Dále hra pokračuje podle pravidel Halmy a hráči se snaží co nejrychleji přemístit všech svých 6 figurek na libovolné místo do protilehlého Velkého dvoru. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrál.

HALMA VE TŘECH

Desková hra pro 3 hráče
od 8 let

Hrací potřeby:

Hvězdicovitý herní plán
3 x 15 figurek (červená, modrá, zelená)

**Cíl hry:**

Převést všechny své figurky do protilehlého cípu hvězdy stejné barvy. Vítězí ten hráč, kterému se to podaří nejdříve.

Začátek hry:

Hráči rozestaví své figurky na černé body do tří cípů hvězdy podle barev. Tyto obsazené cípy vždy po stranách sousedí s cípy volnými.

Pravidla hry:

Hru zahajuje nejstarší hráč. Dále se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. Tah se provádí jen vlastními figurkami a je povinný (nelze se tedy tahu vzdát). Jedním tahem se rozumí:

- a) posunutí jedné figurky po spojnici na sousední volný černý nebo bílý bod. Figurku lze posunovat libovolným směrem.
- b) přeskok přes vlastní nebo soupeřovu figurku, je-li za ní na spojnici volný bod. Tvoří-li figurky vhodnou kombinaci, může hráč jednou figurkou v jednom tahu provést i několik na sebe navazujících skoků. Skákat je opět možné libovolným směrem.

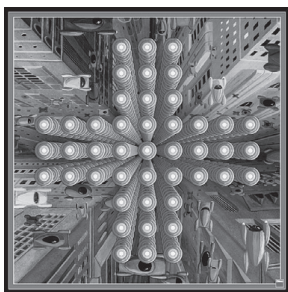
Přeskočená figurka se nevyhazuje, ale zůstává stát na původním místě! Strategií v průběhu hry je vytvořit co nejrychleji rozestavení, které umožní v jednom tahu dostat vlastní figurku co nejdále po herním plánu a zároveň se vyhnout tlačenci, která hrozí v prostředku herního plánu, kde se střetávají troje různé figurky. Vyhrává ten hráč, který jako první přesunul všechny své figurky do protilehlého cípu stejné barvy.

SOLITÉR

Desková hra pro 1 hráče
od 7 let

Hrací potřeby:

Křížový herní plán se 45 políčky
44 figurek (různé barvy)

**Cíl hry:**

Skákáním vyházet všechny figurky z herního plánu, až zůstane jen jedna.

Začátek hry:

Hráč rozestaví všechny figurky po herním plánu tak, aby obsadil všechna políčka kromě prostředního, které zůstane volné.

Pravidla hry:

Hráč musí v každém tahu přeskočit libovolnou figurkou figurku sousední a skočit na volné pole za ní. Přeskočená figurka se odstraní z herního plánu. Skákat je možné svisle a vodorovně. Není dovoleno skákat šikmo či přes roh a skok musí být veden po přímce. Úkolem je vyřadit co nejvíce figurek. Ideálně by na konci hry měla zůstat na herním plánu jen jedna figurka. Není to snadné, ale je to možné.

KŘÍŽ

Hrací potřeby:

Křížový herní plán se 45 políčky
9 figurek

Pravidla hry:

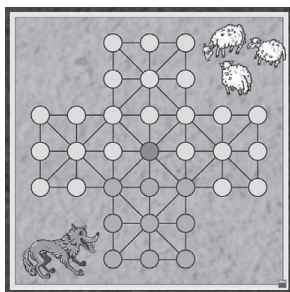
Hráč rozestaví 9 figurek doprostřed herního plánu tak, že vytvoří kříž se stejně dlouhými rameny. Cílem hry je odstranit 8 z 9 kamenů tak aby ve středu zůstala pouze jedna figurka.

TROJICE

Desková hra pro 2 hráče
od 7 let

Hrací potřeby:

Křížový herní plán s ilustracemi
oveček a vlka
2 x 11 figurek



Pravidla hry:

Dva hráči dostanou po 11 figurkách, které střídavě staví na libovolná pole herního plánu. Dvě figurky téže barvy však nesmí stát nikdy vedle sebe ve vodorovném nebo svislém směru. Když hráči takto rozmístí všechny své figurky po herním plánu, začnou hráči figurky posunovat. Posun provádějí vždy jednou figurkou o jedno pole vodorovně nebo svisle a snaží se vytvořit ve vodorovném nebo svislém směru řadu tří figurek stejné barvy. Jestliže se to některému z hráčů podaří, vyhodí jednu soupeřovu figurku (libovolnou) ze hry. Vyhrává ten hráč, který odstraní soupeři 9 figurek a jehož soupeř již nemůže vytvořit trojici.

DOMINO

Hrací potřeby: 28 hracích kamenů, od 7 let

SLEPÁ ULÍČKA

Pro 2 hráče

Je to nejjednodušší hra s dominem. Všechny kostky se promíchají lícem dolů. Před zahájením hry si hráči vylosují, kdo začne. Potom si každý ze soupeřů vybere 7 kostek. Ostatní kostky se nechají pro tuto hru ležet na stole. Začínající hráč položí doprostřed první kostku. Soupeř k ní přiloží jednu ze svých kostek. Potom se vzájemně střídají podle těchto pravidel:

- Hráči se před hrou dohodnou na počtu dosažených bodů – 50, 100.
- Pro zahájení hry položí první hráč kteroukoliv ze svých kostek. Dále mohou být přikládány kostky pouze podle zásady: stejný počet ok k sobě (dvojku ke dvojce, čtyřku ke čtyřce apod.).
- Kostky s rozdílnými počty ok se kladou do řady na délku, dubly (kostka která má na obou polovinách stejný počet ok) na výšku.
- Každý z hráčů může přiložit svou kostku na jeden nebo na druhý konec řady.
- Hráč, který nemůže přiložit žádnou kostku, řekne „DÁL“.
- Ten z hráčů, který jako první přiloží do řady poslední ze svých 7 kostek, ohlásí „DOMINO“ a tuto hru vyhrává. Soupeř odhalí svoje zbylé kostky. Součet všech ok se stává výherními body pro vítězného hráče.
- Mají-li oba hráči ještě na stole nějaké kostky, ale nemohou přikládat na žádnou stranu již vyložené řady, ocitá se hra ve „SLEPÉ ULÍČCE“. Soupeři si vzájemně ukáží svoje kostky. Vítězem se stává hráč, který má celkově nižší součet ok a připočítá si celkový počet soupeřových ok.
- Před další hrou se znovu promíchají všechny kostky.
- V další hře položí jako první zahajovací kámen druhý hráč a postupně se opět střídají.

DOMINO SE ZÁLOHOU

Pro 2 hráče

Kostky se promíchají lícem dolů. Každý z hráčů si vezme 7 kostek. Zbývající kostky zůstávají v záloze. Potom hrají stejně jako ve „Slepé uličce“ pouze s následující obměnou: Pokud nemůže některý z hráčů přiložit žádnou ze svých kostek, bere si jednu kostku ze zálohy. Jestliže se mu ani tato nehodí, bere ze zálohy tak dlouho, dokud nemůže přiložit na jednu nebo druhou stranu řady. Může se stát, že celou zálohu vyčerpá. Ze zálohy bere hráč i v případě, kdy již vyložil všechny svoje kostky a přišla na něho řada. Po vyčerpání zálohy pokračuje hra stejně jako při „Slepé uličce“, ale body z jednotlivých her se nenačítají. Vítězem je hráč, který se po rozebrání kostek ze zálohy zbavil všech svých kostek jako první nebo ten, kdo má na kostkách, které nejdou přiložit, nižší součet ok.

MATADOR

Pro 2 hráče

Hra se hraje se všemi kostkami, ale zvláštní význam v ní mají tyto čtyři, nazývané „matador“:

Dubl 0/0, 6/1, 5/2 a 4/3. Kromě první kostky jsou to tedy takové, u kterých součet ok dává číslo 7.

Všechny kostky promíchejte lícem dolů. Před každou partií vyřadte ze hry 3 náhodně vybrané kostky. (Jedná se o opatření zabráňující tomu vědět, jaké kostky má soupeř.)

Před započítáním hry si hráči losem určí, kdo začne. Potom si každý z hráčů vezme ze zálohy po třech kostkách. První hráč položí jednu ze svých kostek na stůl. Druhý hráč musí přiložit takovou kostku, aby součet vzájemně se dotýkajících kostek byl 7. Pokud hráč nemá kostku s potřebným počtem ok na přiložení, ale má „matadora“, může jej přiložit na kteroukoli stranu řady bez ohledu na počet ok. Pro soupeře potom platí normální pravidla hry, tedy musí přiložit kostku s počtem ok do součtu 7. Pokud nemáte potřebnou kostku na přiložení a nemáte ani „matadora“, berete si po jedné kostce ze zálohy tak dlouho, až můžete přiložit. Může se také stát, že vyčerpáte celou zálohu.

V případě, že nemůžete ani potom přiložit kostku, hraje soupeř. Vítězem se stává hráč, který se po vyčerpání zálohy zbaví dříve všech svých kostek. Jestliže oběma hráčům zůstanou kostky, které nemohou přiložit, vzájemně je odkryjí. Vítězem se stává hráč s nižším součtem ok.

BERGEN

Pro 2 – 3 hráče

Hráči promíchají všechny kostky lícem dolů. Každý si vybere 6 kostek. Začíná hráč, který má „dubl“ s nižší hodnotou. Tuto kostku položí doprostřed stolu a započítá si za ni 2 body. Pokud žádný z hráčů nemá dubl, začíná ten, který má kostku s nejnižším počtem ok. Potom oba hráči střídavě přikládají po jedné kostce na levou nebo pravou stranu podle obvyklých pravidel. Snaží se ale přiložit takovou kostku, aby vždy na konci řady vlevo i vpravo byl stejný počet ok – trojky, čtyřky, prázdné políčko apod. Kdykoli se to podaří, připočítá si tento hráč 2 body. Pokud se však povede přiložit na jednu stranu dubl se stejným počtem ok, jako je na druhém konci řady, připočítá si hráč za tento tah 3 body. Hráč, který podle pravidel nemůže nebo z taktických důvodů nechce přiložit některou ze svých kostek, vezme si jednu kostku ze zálohy. Nehodí-li se mu ani tato, řekne „DÁL“ a hraje soupeř. Dostane-li se hra po rozebrání zálohy do slepé uličky, hra končí. Vítězí ten z hráčů, kterému nezůstal v ruce ani jeden dubl. Mají-li oba hráči dubly, vítězí ten, který jich má méně. V případě, kdy oba hráči mají po jednom dublu, stává se vítězem ten, jehož dubl má nižší hodnotu. Pokud nemá žádný z hráčů dubl, spočítají si oka na zbylých kostkách. Vítězem se stává hráč s nejnižším počtem bodů.

Hra pokračuje dalším kolem. Absolutním vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne 15 bodů.

SEVASTOPOL

Pro 4 hráče

Hraje se o vsazené věci – oříšky, bonbóny apod. Na začátku hry každý hráč vloží do misky (banku) po 1 kousku ze své zásoby. Potom si z promíchaných kostek hráči odeberou po 7 kostkách. Hru začíná hráč, který má šestkový dubl a položí jej na výšku doprostřed stolu. Hráči pokračují ve směru hodinových ručiček přiložením jakékoliv kostky se 6 oky. Mohou ji položit nejen jako v obvyklých hrách vlevo a vpravo, ale také zdola a shora (rozvětvení). Nemá-li některý z hráčů žádnou kostku se 6 oky, řekne „DÁL“ a vynechává tah.

Jakmile je kolem šestkového dublu sestaven kříž do čtyř světových stran, začíná druhá fáze hry. Každý z hráčů potom přikládá kostku na jedno rameno „kříže“ podle základních pravidel domina. Hráč, který jako první odloží všechny své kostky, získává tři čtvrtiny „banku“. Ostatní pokračují ve hře. Kdo se zbaví svých kostek jako druhý v pořadí, získává poslední díl z „banku“. Zbývající dva hráči vyjdou naprázdno.

Také ve druhé fázi hry platí pravidlo, že kdo nemůže přiložit kostku, řekne „DÁL“ a vynechává tah. Dostanou-li se všichni zúčastnění hráči do slepé uličky, hra končí. Vítězem se stane hráč s nejnižším součtem ok na svých kostkách a dostane tři čtvrtiny z banku. Jako druhý se umístí hráč s následujícím nejnižším součtem bodů a dostává poslední díl z banku.

JEDENADVACET

Pro 2 – 4 hráče

Tato hra je vlastně dominová obměna známé karetní hry. Hraje se o cenu uloženou na začátku hry do banku. Ze předem promíchaných kostek, ležících na stole lícem dolů, si hráči postupně ve směru hodinových ručiček vezmou každý po 2 kostkách. Tajně si je prohlédnou a spočítají si všechna oka. Cílem hry je dosáhnout na svých kostkách celkového počtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Pokud se někomu zdá součet ok příliš nízký, přibere si ze zálohy jednu nebo i více kostek. Přibírání kostek ovšem není bez rizika. Kdo překročí potřebný počet 21 třeba o jediný bod, ztrácí tím naději na vítězství a možnost získání odměny. Pokud žádný z hráčů nechce přibrat další kostku, odkryjí všichni zúčastnění své kostky a sečtou si body. Nemá-li žádný z hráčů 21 bodů, vítězem se stává hráč s nejbližším nižším počtem dosažených bodů.

SÓLO DOMINO

Pro 1 hráče

Tato hra velmi dobře prohlubuje kombinační schopnosti. Nejprve obraťte všechny kostky lícem dolů a řádně je promíchejte. Potom si vyberte 5 náhodných kostek, které si otočíte lícem nahoru. Z těchto kostek si vyberte tu nejvhodnější a položte ji na stůl jako základ dominové řady.

Následně k ní připojte ze svých kostek další kostky na jednu nebo druhou stranu řady podle základních pravidel domina. Pokud se vám podaří postupně položit na stůl z první pětičky třeba 4 kostky, přiberete si je ze zásoby a opět otočíte lícem nahoru. Pokračujete v přikládání na jednu nebo druhou stranu řady po kostce. Je důležité položit vždy co nejvíce kostek z vybrané pětičky. Opět doplňte svoji zásobu podle počtu vyložených kostek. Pro všechna kola tedy platí: kolik kostek vyložíte, tolik nových kostek si přiberete.

Vítězem se stanete v případě, že postupně položíte všechny kostky domina na stůl. Pokud se vám toto nepodaří a zbude vám třeba jediná kostka, kterou nemůžete přiložit ani na jednu stranu, prohráváte. Může se také stát, že prohrájete dříve, než rozeberete celou zásobu. Tato situace nastane, když si doberete 5 kostek, ze kterých nejde ani jedna přiložit na levou nebo pravou stranu řady.

TŘI ČTVERCE

Pro 1 hráče

Vyřaď z dominové sady dubly 3, 4, 5 a 6. Zůstane ti 24 kostek k sestavení tří čtverců podle pravidel VELKÉ ZDI. Součet ok na všech stranách složených čtverců musí být stejný. Začni se součtem 12, potom zkus součet 15. A pak najdi jiný možný součet. Pouze nezapomeň, že rohová pole kostek se sčítají dvakrát, ve vodorovné řadě i svislém sloupci.

MIKADO

– odebírání tyčinek

Počet hráčů neomezen

od 5 let

Hrací potřeby:

41 kusů tyčinek v různých barvách

Cíl hry:

Tato zajímavá hra vyžaduje klid, šikovnost a koncentraci. Úkolem hráčů je posbírat co nejvíce cenných tyčinek – mikáda a získat tak co nejvíce bodů. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

Začátek hry:

Na začátku hry vezme jeden z hráčů do ruky všechny tyčinky mikáda a sevře je v pěst. Pěst položí na hrací plochu, tak aby tyčinky mířily jedním koncem kolmo vzhůru. Poté pěst rychle otevře, aby padající tyčinky vytvořily na hrací ploše jednu hromádku. Pokud se tyčinky příliš rozletí, zopakujte celý postup ještě jednou.

Pravidla hry:

Hru zahajuje nejmladší hráč, ostatní pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, začne postupně odebírat jednu tyčinku za druhou. Pokud se pohne jiná tyčinka, než výhradně ta, kterou odebírá, je hra přerušena a ve hře pokračuje další hráč. Je řada způsobů jak tyčinky odebrat. Klasický způsob je, že hráč přitlačí špičatý konec tyčinky k podložce, ta se nadzvedne a umožní odebrání. Rovněž je možné vzít na pomoc další tyčinku apod. Hra končí odebráním poslední tyčinky. Počet her (kol) je na dohodě hráčů. Vítězí ten hráč, který dosáhne nejvyššího součtu bodů.

Bodové hodnoty tyčinek:

1 ks	Mikádo se spirálou za 20 bodů	(1 x 20 = 20 bodů)
5 ks	Tyčinky modro-červeno-modré po 10 bodech	(5 x 10 = 50 bodů)
5 ks	Tyčinky červeno-modro-červeno-modro-červené po 5 bodech	(5 x 5 = 25 bodů)
15 ks	Tyčinky červeno-žluto-modré po 3 bodech	(15 x 3 = 45 bodů)
15 ks	Tyčinky červeno-modré po 2 bodech	(15 x 2 = 30 bodů)

Celkový počet bodů na všech tyčinkách ve hře:

170 bodů

HRY S KOSTKAMI

Ve hrách s kostkami rozhoduje hlavně štěstí. Proto jsou tyto hry vhodné zejména pro dospělé, kteří si hrají s dětmi. Děti mají stejné šance na vítězství jako dospělý. Většina her s kostkami se dá hrát **od 6 let**. Pro většinu her je potřeba mít **tužku a papír**. Jako žetony lze využívat figurky.

HOUPAČKA

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

1 kostka

Pravidla hry:

Každý hráč hází 7x za sebou. Body za 1. a 2. hod se sečtou, 3. hod se odečte, 4. hod se přičte, 5. odečte, 6. přičte a 7. opět odečte. Kdo má nakonec nejvíce bodů, vyhrává.

ZLÁ TROJKA

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

1 kostka

Pravidla hry:

Hraje se na libovolný počet kol. Kdo hodí trojku, vypadá ze hry. Kdo má na konci nejvíce bodů, vyhrává.

ŠESTNÁCT

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

1 kostka, zápalky nebo žetony

Pravidla hry:

Na začátku hry si musí hráči připravit dvakrát tolik zápalek (žetonů) než je hráčů plus jednu zápalku navíc. Například pro 4 hráče to tedy bude 9 zápalek, které se položí doprostřed stolu. Cílem každého kola hry je přiblížit se co nejblíže číslu 16. Nejlepší součet bodů je tedy 15. První dva hody jsou bez rizika, protože součet nemůže překročit 12. Hráč se musí po prvním dvojvodu rozhodnout, zda bude házet dál. Pokud se rozhodne házet dál, musí však opět házet 2x. Toto pravidlo platí i pro případné další pokračování v házení. Pozor! Hodí-li hráč více než je 15, vypadá a prohrál kolo. Hodí-li hráč méně než 16, zapíše si body a ve hře pokračuje další hráč. Nevypadne-li ze hry žádný hráč, kolo prohrává ten, kdo má nejnižší počet bodů. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, prohrává ten, který tento nejnižší součet hodil jako první. Hráč, který vypadl anebo prohrál kolo, si musí vzít jednu zápalku a začíná další kolo.

Po rozebrání zápalek pokračují ve hře jen ti hráči, kteří nějaké své zápalky mají. Kdo v této části hry prohraje kolo, obdrží zápalku od hráče, který kolo vyhrál. Kdo má na konci hry všechny zápalky, prohrál celou hru.

KRAVSKÝ OHON

počet hráčů neomezen

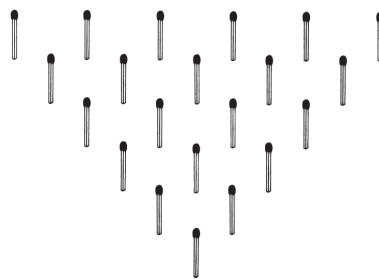
Hrací potřeby:

1 kostka, zápalky nebo papír a tužka

Pravidla hry:

Každý hráč položí nebo namaluje před sebe „kravský ohon“ (viz obrázek). První řadu tvoří 6 zápalek, druhou 5, třetí 4 atd. Hází se popořadě. Hráč vždy odstraní nebo škrtně řadu, která odpovídá hozenému počtu bodů. Jednou škrtnutá řada se samozřejmě podruhé neškrtná. Vyhrává ten hráč, který jako první odstraní (škrtně) všechny řady, resp. zbaví se svého „kravského ohonu“.

Hru je možné variovat tak, že se odstraňují sirky jen po částech podle počtu hozených bodů.



HRA NA ŠEST

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

1 kostka

Pravidla hry:

Jeden z hráčů nakreslí tabulku se šesti řádkami pro čísla 1 – 6 a po jednom sloupečku pro každého hráče. Hází se popořadě. Po každém hodu vedoucí hry zapíše hráči hozený počet bodů do jeho sloupečku, přičemž si hráč rozhodne sám, do kterého řádku. Počet hozených bodů se násobí číslem řádku a výsledek se hned zapíše. Šestka v řádku číslo 6 přinese tedy 36 bodů, kdežto v řádku číslo 1 pouze 6 bodů. Každá řádka se smí použít pouze jednou. Po šesti kolech se body sečtou a vyhrává hráč, který má bodů nejvíce.

VZDUCHOLOŮ

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

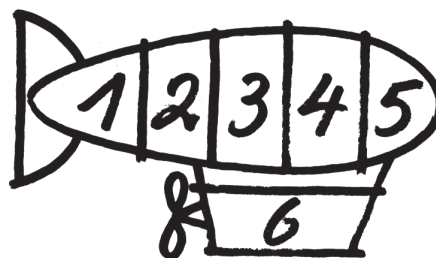
1 kostka, zápalky nebo žetony, papír a tužka

Pravidla hry:

Nejdříve se namaluje velká vzducholoď (viz. obrázek), která se rozdělí na 5 políček. Gondola dostane číslo 6. To je nákladní prostor. Každý hráč obdrží 6 zápalek.

Hází se popořadě. Kdo hodí 1-5 položí jednu zápalku na příslušné políčko. Leží-li už na políčku zápalka, smí si ji vzít a nemusí žádnou odevzdat. Kdo hodí 6, musí vždy odevzdat jednu zápalku, protože do gondoly se jich vejde libovolné množství.

Kdo nemá už žádné zápalky, ze hry vypadá. Vyhrává ten hráč, který je jako poslední ještě ve hře. Smí si vzít všechny zápalky z gondoly.



VYSOKÉ DOMOVNÍ ČÍSLO

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

1 kostka, papír a tužka

Pravidla hry:

Cílem hry je hodit co nejvyšší třímístné číslo domu. Každý hráč má 3 hody. Po každém hodu se musí hned rozhodnout, napíše-li body na první, druhé nebo třetí místo.

VESELÁ SEDMIČKA

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

2 kostky, žetony, papír a tužka

Pravidla hry:

Nejprve se namaluje hrací plán tak, jak je zde zobrazen. Políčka musí být dostatečně velká, aby bylo možné na ně položit odděleně sázky více hráčů. Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Jeden převezme kostky a pokladnu. Tento hráč hází a hraje proti všem. Před každým hodem hráči sází. Vsadit mohou libovolný počet žetonů na kterákoli políčka. Po ukončení sázení hodí bankéř kostkami. Odpovídá-li součet bodů číslům na levé straně herního plánu, obdrží bankéř všechny žetony, které tam leží, včetně žetonů které jsou na čísle 7. Za to musí ihned vyplatit všechny sázky, které leží na straně pravé a to dvojnásobkem hodnoty. Hodí-li bankéř některý počet bodů z pravé strany, obdrží všechny tam ležící žetony a žetony z čísla 7 a opět dvojnásobkem vyplatí sázky vlevo.

Hodí-li bankéř 7, obdrží žetony obou dvou stran. Musí však vyplatit sázky na políčku 7 trojnásobkem jejich hodnoty. Po každém vyplacení se sází znovu. Kdo už nemá žetony, vypadá ze hry.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

VŠECHNO NEBO NIC

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

1 kostka, papír a tužka

Pravidla hry:

Cílem hry je získat 301 bodů. Hráč, který je první na řadě, začne házet kostkou. Body, které získá, sčítá dohromady. Hráč v jednom kole hází libovolně dlouho. Kdykoli se rozhodne, že hru v daném kole ukončí, zapíše se mu body a ve hře pokračuje další hráč. Bodování je následující: 5 = 50 bodů, čísla 2, 3, 4, 6, platí svou bodovou hodnotou.

Pozor! Padne-li hráči 1, musí přestat házet a všechny body v daném kole se nulují. Kdo první dosáhne 301 a více bodů, vyhrává.

JEDENÁCT ZLATÝCH

počet hráčů 3

Hrací potřeby:

3 kostky, 11 zápalek nebo žetonů

Pravidla hry:

Hra je pro tři hráče. Doprostřed herní plochy se položí 11 žetonů a hráči začnou postupně házet kostkami. Když hráč hodí méně než 11, vezme si 2 žetony. Když padne víc než 11, po jednom žetonu si berou spoluhráči. Když padne rovných 11, nikdo nic nebere. Poslední žeton získá ten, kdo hodí nejvyšší číslo. Vítězí hráč, který má nejvíce žetonů.

RYCHLÁ STOVKA

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

3 kostky, papír a tužka

Pravidla hry:

Cílem hry je dosáhnout co nejrychleji přesně 100 bodů. Hráči se po každém hodu pravidelně střídají. Hra má dvě části. V první části se hází jen jednou kostkou. Hráč, který hodí šestku, může postoupit do druhé části hry. V té se může házet až třemi kostkami najednou. Získané body se počítají a zapisují. Kdo první dosáhne přesně 100 bodů, vyhrává. Pokud hráč posledním hodem nehodí potřebný počet bodů do 100, hod se mu nepočítá a čeká na další kolo.

O TŘI

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

3 kostky, zápalky nebo žetony

Pravidla hry:

Na začátku hry si každý hráč vezme 3 sirky. Cílem hry je co nejrychleji všechny odložit. Důležitá čísla pro tuto hru jsou 3 a 10,11. Hráč, který je na řadě, si určí číslo, které chce hodit. Může se rozhodnout pro variantu 10,11. Pokud mu padne na kostkách tento počet bodů, může odložit 1 sirku. Pokud se rozhodne pro 3 a opravdu mu padne, může odložit všechny 3 sirky najednou. Nehodí-li hráč potřebný počet bodů, ve hře pokračuje další hráč. Vítězí ten, kdo se zbaví všech sirek.

O KOLIK

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

4 kostky, papír a tužka

Pravidla hry:

Hra se hraje na 5 kol. Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Hráč v jednom kole hází dvakrát. Pro první hod použije 2 kostky. Součet bodů, který mu padne, tvoří číslo od kterého bude odečítat součet bodů, který mu padne v dalším hodu na dalších dvou kostkách. Výsledek si hráč zapíše pod své jméno. Po pěti kolech se udělá vyhodnocení. Hráč, který má nejvíce bodů nebo nejmenší ztrátu, vyhrává.

POKER

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

5 kostek, papír a tužka

Pravidla hry:

Na začátku hry vytvořte tabulku tak, aby každý hráč měl svůj sloupek. Je dobré určit si na kolik kol se hra bude hrát – kupř. na 7 kol. (Doporučení: Čím méně se hraje kol, tím je hra napínavější, protože záleží na každém hodu.) Toto je důležité pro další taktiku. V každém kole se hází třikrát. Hráč, který je na řadě, hodí všech 5 kostek. V dalších dvou hodech se rozhoduje, zda bude opět házet všemi kostkami, či použije jen některé. Cílem každého kola je získat následující kombinace: řada 1, 2, 3, 4, 5, = 20 bodů, řada 2, 3, 4, 5, 6 = 250 bodů, 2 nebo 3 kostky se stejným počtem bodů = 30 bodů + součet hodnoty kostek, 4 kostky se stejným počtem bodů = 50 bodů + součet hodnoty kostek. Vítězem se stává hráč, který po odehrání všech kol získá celkově nejvíce bodů.

VABANK

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

5 kostek, papír a tužka

Pravidla hry:

Na začátku hry hráči vytvoří vkladem bank, o který se hraje, a určí jednoho bankéře, který hlídá pravidla hry. Tento bankéř se samotného házení neúčastní. Počet kol je závislý na počtu hráčů. Hází se každou kostkou zvlášť. Hráč hodí první kostkou poté druhou a rozhodne se, který matematický úkon použije. V průběhu jednoho kola musí použít sčítání, odčítání, násobení a dělení, a to vždy jen jednou. Po provedení výpočtu hází třetí kostkou a celou proceduru zopakuje.

Příklad: První hod 3, druhý hod 5 bodů. Hráč se rozhodne pro sčítání $3 + 5 = 8$. V třetím hodu padne 6. Hráč se rozhodne pro násobení. $8 \times 6 = 48$. Ve čtvrtém hodu padne 1. Hráč se rozhodne pro dělení $48 : 1 = 48$. V pátém hodu padne 4. Zbývá už jenom odčítání $48 - 4 = 44$. Hráč dosáhl 44 bodů.

Pozor! Výsledky musí být beze zbytku. Bank vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud se hráči nepodaří vytvořit výsledek beze zbytku, bank připadá bankéři. Když odehrají všichni hráči, určí se nový bankéř.

PĚTKA

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

3 kostky, zápalky nebo žetony

Pravidla hry:

Důležité číslo v této hře je 5. Hráči na začátku hry vsadí do banku jeden žeton. Každý hráč má k dispozici 5 hodů, během kterých se snaží hodit číslo dělitelné pěti (beze zbytku). Jednotlivé hody se sčítají dohromady. Pokud se hráči nepodaří dosáhnout potřebného čísla v pěti hodech, předává kostky dalšímu hráči. Získá-li hráč potřebné číslo, může přestat hrát. Ve hře pokračuje další hráč.

Příklad: Hráč ve třetím hodu dosáhl celkového součtu 15 bodů ($15 : 5 = 3$). Ohlásí pět ve třech.

Úkolem dalšího hráče je získat minimálně stejný počet bodů třetím hodem. Pokud chce vyhrát musí ve třetím hodu dosáhnout vyšší hodnotu (např. 20) nebo získat číslo dělitelné pěti s menším počtem hodů. Když odehrají všichni hráči začne se hodnotit. Bank získává hráč s nejlepším výsledkem. Mají-li někteří hráči stejný výsledek, bank se mezi ně rozdělí.

MAROKO

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

3 kostky

Pravidla hry:

Každý hráč má k dispozici 3 hody pro získání „Maroka“ (dvě stejné kostky) nebo „Velkého Maroka“ (tři stejné kostky). Po prvním a druhém hodu může hráč nechat ležet jednu nebo dvě kostky a dohodit zbylé do „Maroka“. Hraje se na vítězství v jednotlivých kolech. Vítězem se stává hráč, který dosáhl nejvyšší bodovou hodnotu v „Maroku“ nebo hodil „Velké Maroko“ nebo získal nejvyšší bodovou hodnotu ve „Velkém Maroku“.

ATLANTA

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

3 kostky, papír a tužka

Pravidla hry:

Každý hráč má k dispozici 3 hody. Cílem je dosáhnout co nejvyššího počtu bodů.

Bodování: 1 bod je za 100, 6 bodů je za 60, všechny ostatní body mají svoji hodnotu.

Hráč po každém hodu zváží, zda některou z kostek nechá mimo hru nebo jestli bude pokračovat v házení všemi kostkami. Zapisuje se až konečný součet bodů po posledním hodu. Vyhrává ten hráč, který má po 7 kolech nejvíce bodů.

MARATON

počet hráčů neomezen

Hrací potřeby:

6 kostek, papír a tužka

Pravidla hry:

Hraje se s 6 kostkami. Každý hráč může v jednom kole házet až třikrát. Po každém hodu nechává kostky s potřebnými hodnotami odložené. Dál hází jen se zbývajících kostkami. Může se však stát, že během házení změní taktiku a pro další hod použije opět všech 6 kostek.

Hráči si na začátku hry vytvoří tabulku. Každému hráči bude v tabulce přidělen jeden sloupec. Hraje se buď volně, tzn. že záznam se do tabulky zapisuje až po ukončení hodu a hráč si vybírá, kam chce daný hod zapsat, nebo se hraje „od shora dolů“ v předepsaném sledu. U nesplněných podmínek se okénka proškrtnou. Je možné rovněž hrát dvoukolově t.j. povinnou a volnou sestavu.

PODMÍNKY:

Jedničky = započítávají se jen kostky, na kterých padl jeden bod (maximum možných bodů v tomto kole je tedy 6)

Dvojky = započítávají se jen kostky na kterých padly dva body

Trojky = započítávají se jen kostky na kterých padly tři body

Čtyřky = započítávají se jen kostky na kterých padly čtyři body

Pětky = započítávají se jen kostky na kterých padlo pět bodů

Šestky = započítávají se jen kostky na kterých padlo šest bodů

MEZISOUČET = mezisoučet z předcházejících disciplín

Bonus = 25 si připíše ten, který má mezisoučet minimálně 63 bodů

1 Dvojice = zaznamenají se body ze dvou kostek se stejnou hodnotou

2 Dvojice = zaznamenají se body ze dvou párů kostek se stejnou hodnotou

Trojice = zaznamenají se body ze tří kostek stejné hodnoty

Čtyři stejné = zaznamenají se body ze čtyř kostek stejné hodnoty

Malá cesta = 15 bodů si připíše ten, který má tento následující postup: 1-2-3-4-5

Velká cesta = 25 bodů si připíše ten, který má tento celou postupku: 1-2-3-4-5-6

Pyramida = zaznamenají se všechny body, pokud se podařilo vytvořit sestavu:

„1 samotnou kostku, 1 dvojici a 1 trojici“

Šance = zde se může zaznamenat počet bodů z libovolného vrhu, který nelze začlenit jinak (tato možnost se užívá pokud je velký počet bodů).

Hra = nezávisle na počtu bodů tohoto hodu se do okénka HRA zaznamená 50 bodů, pokud je na všech kostkách stejná hodnota.

SOUČET = hráč, který v konečném součtu má nejvíce bodů – vyhrává.