

Obsah

	str.		str.
Stolové hry	28	Mikádo	46
1 Človeče, nehnevaj sa		Kocky	47
2 Šach	33	Hojdačka	
3 Dáma	34	Zlá trojka	
4 Žravá dáma	35	Šestnásť	
5 Rohová dáma	36	Kravský chvost	
6 Blokáda	37	Hra na šesť	
7 Contract-checkers	38	Vzducholod'	
8 Lúpežník a žandári	39	Vysoké domové číslo	
9 Mlyn	40	Veselá sedmička	
10 Skákavý mlyn	41	Všetko alebo nič	
11 Laskerov mlyn	42	Jedenásť zlatých	
12 Ovečky a vlci	43	Rýchla stovka	
13 Backgammon	44	O tri	
14 Tric-trac	45	O koľko	
15 Dážďovky	46	Poker	
16 Húsky	47	Vabank	
17 Veselý kolotoč	48	Päťka	
18 Halma	49	Maroko	
19 Presná halma	50	Atlanta	
20 Rýchla halma	51	Maratón	
21 Halma pre troch	52		
22 Solitér			
23 Kríž			
24 Trojice			
Domino	43		
25 Slepá ulička			
26 Domino so zálohou			
27 Matador			
28 Bergen			
29 Sevastopol			
30 Dvadsaťjeden			
31 Sóló domino			
32 Tri štvorce			

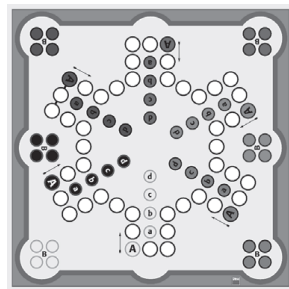
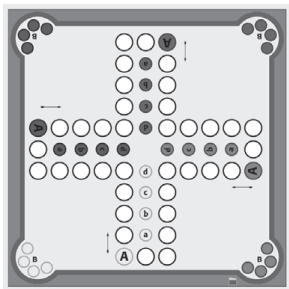
STOLOVÉ HRY

ČLOVEČE, NEHNEVAJ SA

Stolová hra pre 2 – 6 hráčov
od 5 rokov

Hracie potreby:

- 1 herný plán pre 4 alebo 6 hráčov
- 1 hracia kocka s bodmi
- 16 (24) figúrok v 4 (6) rôznych farbách



Cieľ hry:

Úlohou každého hráča je prejsť so svojimi figúrkami v smere šípky celú cestu až na cieľové polia, t. j. na 4 polia rovnakej farby v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry:

Na začiatku hry si hráči zvolia ten herný plán, ktorý zodpovedá ich počtu. Každý hráč si vezme štyri figúrky rovnakej farby a postaví ich do zásobníka označeného písmenom B, ktorý má rovnakú farbu ako figúrky. Len jednu figúrku umiestni na políčko označené písmenom A, kde je štart.

Pravidlá hry:

1. Na začiatku si každý hráč hodí kocku. Ten, komu padne najvyšší počet bodov, začína hru. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Hráči postupujú po hernom pláne v smere šípky o toľko políček, koľko jim pri hodu kockou padlo bodů.
2. Ak padne hráčovi počas hry „6“, musí nasadiť svoju figúrku na vstupné políčko, a to i v prípade, že si vyradí z hry svoju vlastnú figúrku, lebo na jednom políčku môže stáť vždy len jedna. Potom hádže ešte raz.
3. Ak má hráč už všetky figúrky v hre a padne mu „6“, hádže ešte raz a postupuje ktoroukoľvek svojou figúrkou o celkový súčet bodov.
4. Pri postupe môže hráč prekračovať figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekročené polia sa náležite počítajú.
5. Ak sa však hráč dostane so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dosiahnutú figúrku vráti do zásobníka (B) jej farby a postaví sa na uvoľnené miesto.
6. Vyhodené figúrky sa môžu vrátiť späť do hry, akonáhle ich majiteľ hodí zasa „6“.
7. Figúrky, ktoré prešli celú dráhu, umiestňujú hráči na políčka rovnakej farby v strede herného plánu označené písmenami a, b, c, d. Tieto políčka sa nazývajú „domčekom“ a sú cieľom cesty. Do domčeka sa vstupuje z posledného políčka pred políčkom „A“ a nesmie sem vstúpiť žiadna figúrka inej farby. Do domčeka môže hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne presný počet bodov, aby mohol obsadiť voľné políčko. Pokiaľ nepadne hráčovi presný počet bodov a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vo vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto.

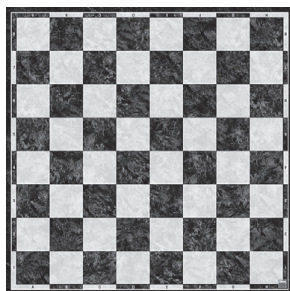
Príklad: hráč má už 3 figúrky v domčeku na políčkach a, b, c. Štvrtá figúrka stojí na poslednom políčku pred krúžkom „A“. Ak mu padne napr. 5 bodov, neťahá a čaká na ďalšie kolo tak dlho, až hodí 4 body.

ŠACH

Stolová hra pre 2 hráčov
od 8 rokov

Hracie potreby:

Herný plán - šachovnica 8 x 8 políček
32 šachových figúr
– 16 bielych a 16 čiernych
(nazývame ich tiež kamene)



Cieľ hry:

Cieľom hry je vyradiť súperovho kráľa z hry, dať mu tzv. mat.

Pravidlá hry:

Šachovnica je štvorcová doska, rozdelená na 8x8, t. j. 64 polí. Kvôli prehľadnosti sa striedajú svetlé políčka s tmavými. Aby sa mohol zaznamenať priebeh hry na šachovnici, má každé pole svoje označenie (a1 – a8 až h1 – h8). 64 polí tvorí vodorovné rady 1 – 8 a zvislé stĺpce a – h. Pri hre sa položí šachovnica tak, aby každý hráč mal po pravej ruke svetlé rohové pole (biely h1, čierny a8). Šach je bojom dvoch súperov, z ktorých jeden je vojvodcom bielych a druhý vojvodcom čiernych kameňov. Armádu predstavuje na každej strane 16 kameňov (1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 jazdci a 8 pešiakov).

Na začiatku hry sú teda sily súperov vyrovnané.

Na obrázku č. 1 vidíme správne rozmiestnenie kameňov na začiatku hry.

Partiu otvára hráč s bielymi kameňmi. Ďalej sa súper striedajú vždy po jednom ťahu. Podľa rozličných tvarov a názvov majú figúrky rozdielnu hodnotu, účinnosť i postup. Obr. č. 1.

Pre všetky kamene platí táto zásada:

Kameňom je možné ťahať na prázdne pole, alebo na pole obsadené súperovým kameňom. V takom prípade vyraduje postupujúci kameň súperov kameň z hry. Nie je možné ťahať na pole obsadené vlastným kameňom.

Kamene, okrem jazdca, nemôžu preskakovať ani vlastné, ani cudzie kamene. Jedným ťahom sa dá premiestniť len jeden kameň. Výnimkou je len rošáda – viď nižšie.

V tlačí sú kamene označované takto:

kráľ K, dáma D, veža V, strelce S, jazdec J, pešiak P

Postup jednotlivých kameňov:

VEŽA: (obr. č. 2) – postupuje po zvislých alebo vodorovných radoch z ktoréhokoľvek postavenia. Na prázdnej šachovnici ovláda ďalších 14 polí.

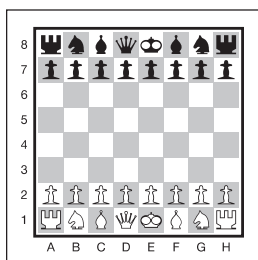
STRELEC: (obr. č. 3) – postupuje po šikmých uhlopriečkach (diagonálach) polí svojej farby. Zo stredu šachovnice ovláda ďalších 13 polí z rohového poľa len 7.

DÁMA: (obr. č. 4) – spája v sebe pohybové možnosti strelca a veže, a je preto najsilnejším kameňom na šachovnici. Pohybuje sa alebo po zvislých stĺpcoch, vodorovných radoch alebo šikmých uhlopriečkach ľubovoľne ďaleko.

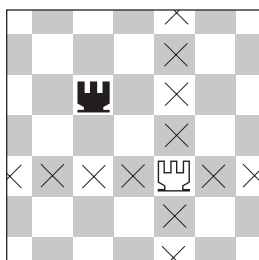
JAZDEC: (obr. č. 5) – má najzaujímavejší pohyb zo všetkých kameňov. Z poľa, na ktorom stojí, „skáče“ vždy na druhé nasledujúce pole opačnej farby v tvare písmena L. Napríklad – ak stojí jazdec na poli d5, smie postúpiť ľubovoľne na niektoré z nasledujúcich polí: b4, b8, c3, c7, e3, e7, f4, f6, samozrejme za predpokladu, že niektoré z týchto polí nie je obsadené iným vlastným kameňom.

KRÁL: (obr. č. 6) – môže postúpiť na ktorékoľvek susedné pole, pokiaľ nie je ohrozené susedovým kameňom alebo obsadené iným vlastným kameňom. Kráľ nemôže brať súperov kameň, pokiaľ je krytý (chránený) iným kameňom tej istej farby. Kráľ postupuje teda o 1 pole na ktorúkoľvek stranu. Výnimkou je len rošáda.

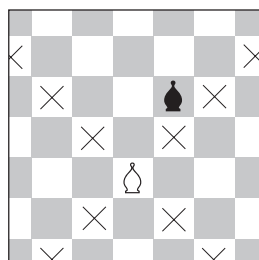
PEŠIAK: (obr. č. 7) – je najslabším kameňom na šachovnici, lebo postupuje len priamo dopredu o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biely na druhom a čierny na siedmom rade, smie postúpiť o dve polia dopredu. Ďalej už postupuje vždy len o jedno pole. Pešiak neberie súperovi kamene tak, ako postupuje. Smie brať len kamene, ktoré stoja šikmo od neho o jedno pole vpredu a zaujme uvoľnené miesto. Ak postúpi pešiak na posledný rad, smie sa premeniť v iný ľubovoľný vyšší kameň (dámu, vežu, strelca alebo jazdca, nie však kráľa). Hráč môže týmto spôsobom získať viac dám alebo iných kameňov, ako mal na začiatku hry – obr. č. 8. Výnimkou pri postupe pešiaka je branie mimochodom (en passant), ktoré umožňuje pešiakovi, ktorý vstúpil na piaty rad (čierny na štvrtý), aby vzal ihneď v nasledujúcom ťahu súperovho pešiaka, ktorý postúpil na susednom stĺpci o dve polia dopredu, čím sú obaja pešiaci v rovnakom rade.



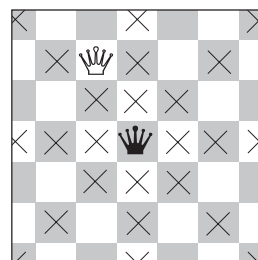
obr. č. 1



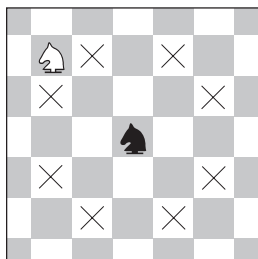
obr. č. 2



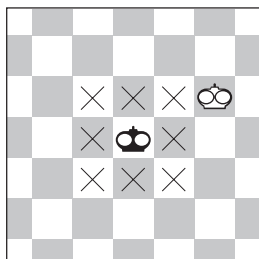
obr. č. 3



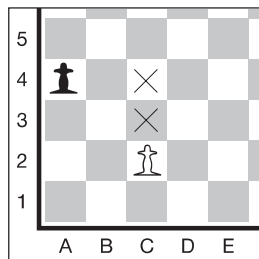
obr. č. 4



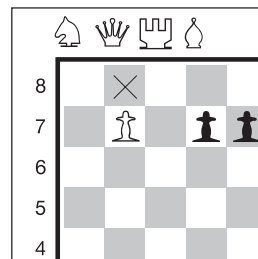
obr. č. 5



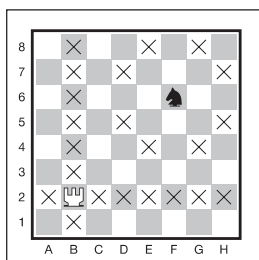
obr. č. 6



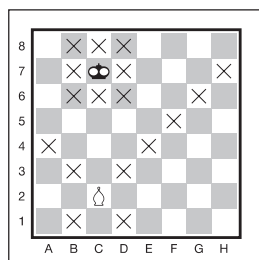
obr. č. 7



obr. č. 8



obr. č. 9 a



obr. č. 9 b

Podľa pohybových možností kameňov určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou. Približná hodnota kameňov je nasledujúca.

Ľahký kameň (strelec alebo jazdec) má hodnotu 3 – 3 1/2 pešiaka, veža má hodnotu jedného ľahkého kameňa a dvoch pešiakov, dáma má hodnotu dvoch veží alebo troch ľahkých kameňov. Toto ocenenie je len priemerné, a preto nie celkom presné. Skutočná hodnota kameňov je závislá na ich účinnosti v danom postavení.

Obr. č. 9 a ukazuje pohyb veže a jazdca, obr. č. 9 b pohyb strelca a kráľa.

Rošáda

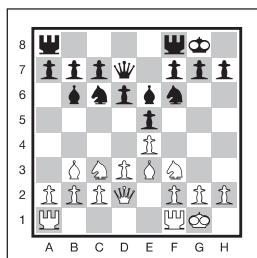
Rošáda je dvojitý ťah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prestúpil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry vežu. Podmienkou rošády je, že sme doposiaľ neťahali kráľom ani vežou, ktoré sa rošády zúčastňujú a že všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné. Pri vykonávaní rošády nesmie byť kráľ ohrozený súperovým kameňom a nesmie prekročiť ani vstúpiť na pole, ohrozené nepriateľským kameňom.

Krátka rošáda – kráľ vstúpi na pole g1 alebo g8 a veža na pole f1 alebo f 8.

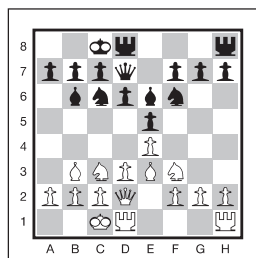
Obr. č. 10 – po krátkych rošádach.

Dlhá rošáda – kráľ vstúpi na pole c1 alebo c8 a veža na d1 alebo d8.

Obr. č. 11 – po dlhých rošádach.



obr. č. 10



obr. č. 11

Cieľ hry

Najdôležitejším kameňom na šachovnici je kráľ. Ak je ohrozený, musí buď ustúpiť, alebo sa pred nepriateľským kameňom zakryť, a to buď vlastným kameňom, alebo súperov kameň zobrať. Útok na kráľa sa nazýva „šach“. Ak nemožno čeliť šachu žiadnym z uvedených spôsobov, vzniká „šach mat“, čím sa hra ukončí. Cieľom hry je teda vyradenie súperovho kráľa z hry. Úlohou všetkých kameňov je preto v rozhodujúci okamih zaútočiť na súperovho kráľa a chrániť pred nebezpečenstvom kráľa vlastného. Všetky partie však nekončia matom. Keď nie je možné útok jedného z hráčov odraziť alebo keď má materiálnu prevahu, takže vynútenie matu je len otázkou času, môže sa protihráč vzdať. Partia končí prehrou v prípade, ak prekročí niektorý z hráčov stanovený čas na rozmýšľanie.

V mnohých prípadoch je možné ukončiť partiu tiež nerozhodne.

Partia nerozhodná

1. Ak nemá žiadny zo súperov dostatok síl alebo dostačujúcu prevahu, aby si vynútil mat.
2. Ak nemôže hráč, ktorý je na ťahu, ťahať žiadnym kameňom bez toho aby tým vystavil vlastného kráľa šachu alebo porušil pravidlá hry (tzv. pat).
3. Ak šachuje jeden z hráčov vytrvalo nepriateľského kráľa bez toho, aby si vynútil mat (remíza večným šachom).
4. Ak vznikne po tretíkrát rovnaké postavenie a vždy ten istý hráč je na ťahu, potom môže partiu vyhlásiť za nerozhodnú ten zo súperov, ktorý je na ťahu.
5. Ak nie je počas 50 ťahov žiadnym pešiakom zobrať žiadny kameň.

Šach sa hrá podľa pravidla „dotknuté – ťahané“. To znamená, ak sa dotkne hráč, ktorý je na ťahu, niektorého svojho kameňa, musí ním ťahať, ak sa dotkne súperovho kameňa, musí ho vziať, samozrejme ak to neodporuje pravidlám hry. Ak sa dotkne kameňa, ktorým sa nedá ťahať, alebo ktorý sa nedá brať, nemá to žiadne následky. Ťah sa považuje za ukončený, len čo hráč pri premiestňovaní pustí kameň z ruky, alebo keď vezme zo šachovnice vyradený súperov kameň a svoj pustí z ruky.

Ak chce hráč opraviť postavenie kameňa, musí súpera dopredu upozorniť slovom „opravujem“ („j'adoube“, čítaj žadúb).

Zápis šachových partii

Označenie šachovnice (notácia) umožňuje zápis všetkého diania na šachovnici, teda aj celých partii a postavenia v jednotlivých ťahoch. Okrem notácie a skratiek názvov používame pri zapisovaní partii ešte ďalšie skratky:

- ťah	?	slabý ťah
x branie	!!	veľmi silný ťah
+ šach	??	veľmi slabý ťah
= mat	!?	ostrý dvojsečný ťah
! silný ťah	0-0	krátka rošáda
	0-0-0	dlhá rošáda

Čo má vedieť začiatočník?

Z pohybových možností jednotlivých kameňov vyplýva, že väčšinu majú najväčšiu účinnosť, a tým aj silu, v postavení uprostred šachovnice. Preto už od prvých ťahov sa bojuje v partii o obsadenie alebo ovládnutie stredy.

Malý stred tvorí pole d4, d5, e4, e5, veľký stred je stanovený hranicou c3, c6, f6, a f3.

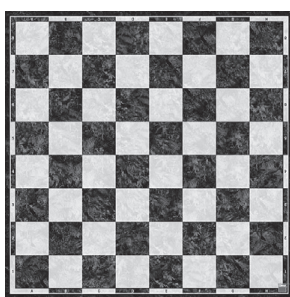
Nejvhodnejší je zahajovať partii dvojkrokom pešce pred kráľom alebo pred dámou. Tím jednak zahajujeme boj. Najvhodnejšie je otvoriť partiu dvojitým krokom pešiaka pred kráľom alebo pred dámou. Tím jednak otvárame boj o stred hracieho plánu, a zároveň uvoľňujeme cestu strelcom a dame. V boji o stred je vhodné rozvinúť kamene tak, aby boj o stred podporovali a aby zo svojho miesta nemohli byť ľahko v priebehu hry zahnané. Preto jazdcom spravidla ťaháme na f3 a c3, f6 a c6, odkiaľ pôsobi na samotný stred. Pri otvorení partie neťahajte zbytočne stále rovnakým kameňom, lebo taká strata času môže viesť k rýchlej katastrofe. Každým ťahom sa snažíme o uvedenie ďalšieho kameňa do hry. Najlepšie je rozvinúť najskôr kráľovské krídlo, prípadnou rošádou uviesť kráľa do bezpečia a potom pristúpiť k rozvinutiu krídla dámy. Dámu uvádzame do akcie spravidla naposledy, lebo jej predčasné nasadenie býva často nebezpečné. Súper môže využiť postavenie dámy na jej napadnutie a niekedy aj na jej vyradenie z hry. Výsledok partie je závislý od dobrej súhry kameňov a od dôraznosti útoku, ktorý vedieme. Predčasný útok, ktorý môže súper ľahko odraziť, býva spravidla stratou času a niekedy aj materiálu. Ak máme možnosť, je dobré hrať so silnejším súperom, od ktorého sa môžeme mnohému priučiť, a zdokonaľovať sa tak v hre. Tiež štúdium dobrých učebníc a majstrovských partii nám pomôže pri rýchlom zvyšovaní našich vedomostí.

DÁMA

Stolová hra pre 2 hráčov
od 6 rokov

Hracie potreby:

Herný plán – šachovnica 8 x 8 políček
24 kameňov – 12 bielych
a 12 čiernych



Cieľ hry:

Hráč sa snaží vyradiť protihráčovi všetky kamene, alebo ich zablokovať tak, že už nemôže ťahať.

Začiatok hry:

Hrá sa na hernom pláne – šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameňmi každej farby. Herný plán sa položí tak, aby každý hráč mal po ľavej strane v prvej (základnej) rade tmavé políčko. Hrá sa len na tmavých políčkach. Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi a kto s čiernymi kameňmi. Potom rozostavia svojich 12 kameňov na tmavé políčka v prvých troch radoch zo svojej strany. Prostredné dva rady herného plánu zostanú voľné. Hru otvára hráč s bielymi kameňmi.

Pravidlá hry:

Hráči posúvajú kamene výhradne po tmavých poliach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme len dopredu, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča, za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak to zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň, ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a vyradí z hry i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovho poľa, stáva sa „DÁMOU“. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dám. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak i dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, pokiaľ sú tieto pravdaže v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa ocitne dáma po preskočení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého – prípadne i iným smerom a je jedno v ktorejkoľvek vzdialenosti, pravdaže opäť len v šikmom rade – môže preskočiť ďalší kameň. pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto „okružnej ceste“ preskočí. Ak nevyužije dáma možnosť skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť preskočená a tým vyradená aj „obyčajným“ kameňom, ale bude vždy vo výhode, pretože sa každému nebezpečeniu môže vyhnúť všetkými smermi.

ŽRAVÁ DÁMA

Hru je možno tiež hrať hore popísaným spôsobom, a to tak, že vyhráva ten, kto najskôr príde o všetky svoje kamene. Z hry musí byť bezpodmienečne vyradený každý kameň, ktorý je možné podľa pravidiel preskočiť. Kto chce vyhrať, musí teda svoje kamene pokiaľ možno postaviť tak, aby ich protihráč musel vyradiť.

ROHOVÁ DÁMA

Hracie potreby: Herný plán – šachovnica 8 x 8 políčok, 18 kameňov – 9 bielych a 9 čiernych

Pravidlá hry:

Hrací plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou každý jeden roh dosky. Kamene sa rozostavia na tmavé políčka tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postavia do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťaháme vždy o jedno políčko dopredu alebo do strany. Je možné vstúpiť ako na tmavé, tak aj na svetlé políčka. Ťahať naspäť nie je povolené. Kamene súpera sa preskakujú bez toho, aby sa vyradovali. Vlastné kamene sa nesmú preskakovať. Kto ako prvý obsadí tmavé políčka na protiaľhlej strane, vyhrá.

BLOKÁDA

Hracie potreby: Herný plán – šachovnica 8 x 8 políčok, 24 kameňov – 12 bielych a 12 čiernych

Pravidlá hry:

Kamene sa rozostavia ako pri základných pravidlách. Kamene ťaháme len po tmavých políčkach, vždy o jedno políčko dopredu alebo dozadu. Kamene protihráča sa vyradujú zajatím. Kameň je zajatý vo chvíli, kedy je obklúčený súperovými kameňmi tak, že stratí akékoľvek spojenie s kameňmi rovnakej farby. Obklúčený kameň sa z hry vyradí. Hru prehral hráč, ktorý prišiel o všetky svoje kamene.

CONTRACT-CHECKERS

Hracie potreby: Herný plán – šachovnica 8 x 8 políčok, 28 kameňov – 14 bielych a 14 čiernych

Pravidlá hry:

Každý hráč začína s 12 kameňmi, ktoré rozostaví ako pri základnej DÁME. Tiež pravidlá hry sú rovnaké. Počas hry ale smie hráč nasadiť ešte 13. a 14. kameň. Na začiatku hry si hráči dohodnú určité políčko v základnej rade na obidvoch stranách. Ak sa toto políčko uvoľní, je možné na ňom postaviť jeden z dvoch rezervných kameňov.

LÚPEŽNÍK A ŽANDÁRI

Stolová hra pre 2 hráčov
od 8 rokov

Hracie potreby:

Herný plán – šachovnica 8 x 8 políčok
5 kameňov – 1 biely a 4 čierne

Pravidlá hry:

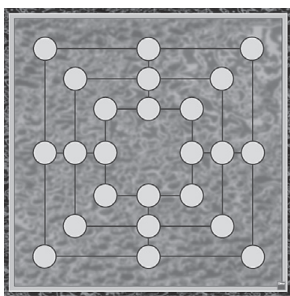
Jeden z hráčov – lúpežník – má len jeden kameň. Protihráč hrá so 4 čiernymi kameňmi – žandármi. Hrá sa na tmavých políčkach. Žandári sa rozostavia na 4 políčka v prvom rade. Lúpežník sa môže postaviť na ľubovoľné iné tmavé políčko. Začínajú žandári, ktorí sa môžu pohybovať naprieč dopredu vždy len o jedno políčko. Lúpežník sa pohybuje rovnakým spôsobom, ale môže aj dozadu. Cieľom hry je, aby žandári obkľúčili lúpežníka tak, aby sa už nemohol pohybovať. Ak sa podarí lúpežníkovi prekíznúť radom žandárov, vyhral, pretože žandári nemôžu ťahať späť.

MLYN

Stolová hra pre 2 hráčov
od 8 rokov

Hracie potreby:

Herný plán
18 kameňov – 9 bielych a 9 čiernych



Cieľ hry:

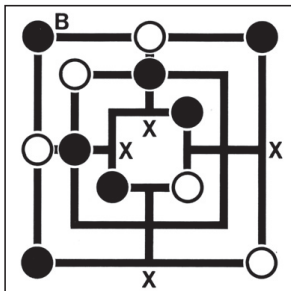
Cieľom hry je vyradiť kamene súpera. Na ten účel sa hráči snažia zostaviť čo najviac mlynov, t.j. dostať tri kamene vlastnej farby do jednej rady. Ak uzavrie jeden z hráčov mlyn, smie vyradiť spoluhráčovi jeden ľubovoľný kameň z hry.

Pravidlá hry:

Na začiatku hry sa kamene nachádzajú mimo hracej plochy. Hráči si rozdelia čierne a biele kamene. Dohodnú sa, kto hru začína. Striedavo pokladajú na body plánu vždy jeden kameň a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje kamene. Ak sa to podarí niektorému z hráčov, má MLYN a „vymelie“, t.j. vyradí, z hry 1 protihráčov kameň, ktorý si ľubovoľne vyberie. Vyradiť kameň z už uzatvoreného mlyna je samozrejme neprípustné. Vtip hry je v tom, že sa jeden hráč druhému snaží znemožniť zostavenie mlyna včasným položením svojho kameňa do vznikajúceho súperovho mlyna. Keď majú obidvaja hráči všetky kamene rozložené, pokračuje hra tak, že sa posúva vždy jeden kameň o jedno políčko ďalej po spojovacích čiarach. Stále sa snažíme zostavovať MLYN, a tým nepriateľa pripravovať o ďalšie a ďalšie kamene. Ťahom jedného kameňa z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme mlyn otvoriť a druhým ťahom sa potom hneď do mlyna vrátiť a vyradiť tým z hry ďalší kameň protivníka. Je potrebné si rozmyslieť ťahy tak, aby bolo možné poprípade spojiť i niekoľko mlynov, pričom potom má hráč tú výhodu, že jediným ťahom otvára jeden a súčasne zatvára druhý mlyn a že zakaždým môže vyradiť svojmu protihráčovi jeden kameň z hry. Keď zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene, smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť protihráčovi uzavrieť mlyn. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj MLYN. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých sa už nedá zostaviť mlyn.

SKÁKAVÝ MLYN

Tento variant sa hrá podľa rovnakých základných pravidiel ako normálny mlyn. Hlavný rozdiel spočíva v tom, že po nasadení všetkých kameňov sa neťahá, ale skáče. Kameňmi sa pohybuje ako jazdcom pri šachu: dve políčka dopredu a jedno políčko do strany, alebo jedno políčko dopredu a dve do strany. Je povolené skákať ľubovoľne



cez vlastné kamene alebo kameň protihráča. Skočiť sa smie len na voľné políčko, ktoré nie je obsadené.

Tiež pri skákaní sa hráč snaží vytvoriť mlyn a vyradiť kameň protihráčovi. Komu zostávajú už len tri kamene, smie skákať ako pri normálnom mlyne na ľubovoľné voľné políčko. **Príklad:** možnosti skoku kameňa B

LASKEROV MLYN

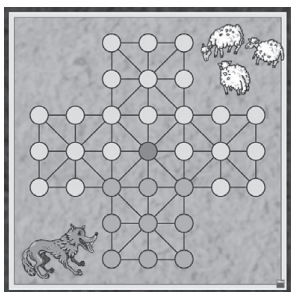
Pri rovnako silných hráčoch sa často stáva, že hra sa končí nerozhodne. Aby sa tomu zabránilo, vymyslel Emanuel Lasker neobvyklý napínavý variant tejto hry. Už od začiatku hry, keď sa obyčajne kamene len kladú, môžu hráči kamene i ťahať. Odporúča sa, ak hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho otvoriť a potom až nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu kameňa, aby zabránil novému uzatvoreniu mlyna. Do výhody sa tak dostáva prvý hráč, pretože má jeden kameň v zásobe. Hráč, ktorý má v zásobe viac kameňov, má väčšiu nádej na výhru, pretože tieto kamene sa môžu nasadzovať na ľubovoľné políčka.

OVEČKY A VLCI

Stolová hra pre 2 hráčov
od 7 rokov

Hracie potreby:

Krížový herný plán s ilustráciami
ovečiek a vlka
20 figúrok červených (ovečky)
3 figúrky čierne (vlci)



Cieľ hry:

Hráč, ktorý má ovečky, sa snaží dostať ich do bezpečia ohrady (deväť oranžových políčok). Naopak hráč, ktorý má vlkov, sa snaží mu v tom zabrániť.

Pravidlá hry:

Na začiatku hry sa hráči najskôr dohodnú, ktorý z nich bude hrať s ovečkami a ktorý s vlkami. 3 vlci sa rozostavia do zadného radu oranžového ramena herného kríža. 20 ovečiek hráč umiestni na 20 protihľahlých políčok. Rad, ktorý je tvorený herným políčkom a oranžovou ohradou, zostane prázdny. Hru otvára hráč s ovečkami.

Pohyb ovečiek: Ťahom sa rozumie posunutie jednej figúrky z jedného políčka na druhé. Figúrky sa môžu pohybovať len na neobsadené políčka po vyznačených linkách, a to len smerom dopredu alebo do boku. Nikdy nie po uhlopriečke alebo späť! Ovečky sa nesmú vzájomne preskakovať, ani nesmú preskakovať vlkov.

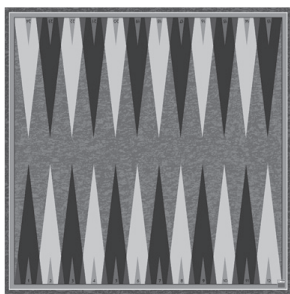
Pohyb vlkov: Vlci sa môžu pohybovať všetkými smermi, t. j. dopredu, do strán, ale aj po uhlopriečke a späť. Každý vlk má povinnosť preskočiť figúrku ovečky, ak je za touto figúrkou v smere ťahu voľné pole. Preskočenú figúrku tým vyradí z hry (podobne ako pri hre Dáma). V preskakovaní musí vlk pokračovať, ak je za ďalšou figúrkou ovečky opäť voľné pole. Pozor! Ak vlk zabudne skákať alebo zámerne preskok nevykoná, je z hry vyradený! Ovečky zvíťazia, ak sa im podarí obsadiť všetkých 9 oranžových bodov ohrady, alebo ak obkľúčia vlkov kdekoľvek na hernom pláne tak, že vlci nemajú možnosť ďalšieho ťahu. Vlci zvíťazia, ak sa im podarí vyradiť z hry aspoň 12 figúrok ovečiek, pretože zvyšný počet už nestačí na obsadenie ohrady. Hru je možné hrať aj na niekoľko kôl. V tomto variante nejde o konečné víťazstvo v jednej hre, ale o celkový počet ovečiek umiestnených do ohrady. Za každú ovečku umiestnenú v ohrade si na konci každej hry započíta hráč hrajúci s ovečkami jeden bod. Ak sa mu podarí v jednej hre obsadiť ovečkami všetkých 9 polí ohrady, získava prémiiu 5 bodov. Víťazí ten hráč, ktorý dosiahol po poslednej hre najväčší počet bodov.

BACKGAMMON

Stolová hra pre 2 hráčov
od 8 rokov

Hracie potreby:

Herný plán – Backgammon
30 kameňov – 15 bielych a 15 čiernych
2 hracie kocky s bodmi



Hra sa delí na tri časti:

- 1) Nasadzovanie kameňov
- 2) Postup
- 3) Vychádzanie z hracej dosky

Cieľ hry:

Každý hráč sa snaží so svojimi 15 kameňmi, pomocou obrátneho využívania hodnoty bodov na kockách, čo najskôr dosiahnuť svoje posledné polia a potom vyjsť so všetkými svojimi kameňmi z dosky. Vyhráva ten, komu sa to podarí ako prvému.

Hráči ťahajú proti sebe. Biely postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von. Hráči sa počas hry snažia vzájomne sa vyhadzovať a blokovať sa.

1) Nasadzovanie kameňov

Na začiatku hry ležia všetky kamene mimo hracej plochy. Ako prvý začne nasadzovať ten hráč, ktorému padne vyšší počet bodov, potom sa hráči v hádzaní striedajú. Pri nasadzovaní hádžu hráči oboma kockami. Po každom hode zoberú dva kamene a položia ich na toľký šíp od okraja, koľko bodov padlo na prvej a druhej kocke. Biele kamene sa nasadzujú na čísla 1 až 6 a čierne kamene na čísla 24 až 19. Ak stoja kamene na jednom šípe, môžu byť položené vedľa seba, ale aj na seba. Po umiestnení všetkých 15 kameňov na hernom pláne môže začať druhá časť hry – „POSTUP“.

2) Postup

Hráči sa stále pravidelne striedajú v hodoch oboma kockami. Hráč si môže vybrať, v akom poradí použije body, ktoré padli na kockách. Ak môže použiť body len z jednej kocky, musí využiť vyššiu bodovú hodnotu! Ak to nie je možné, hráč netiahne a na rade je jeho protivník. Hráč, ktorý je na ťahu, sa môže rozhodnúť, či posunie dva kamene podľa hodených bodov na kockách, alebo len jeden kameň, a to tak, že použije „predĺžený“ ťah jedným kameňom. Pri tomto ťahu sa počet bodov nesčítuje, ale ide o dva samostatné ťahy (ak nie je prvý ťah možný, nesmie ďalej predĺžený ťah urobiť). Ak padnú na oboch kockách rovnaké čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč môže urobiť v tejto časti hry až 4 samostatné ťahy o taký počet bodov, koľko je na jednej kocke, pričom môže hrať ľubovoľnými kameňmi, ale takisto len jedným. Kameňom sa musí vždy postúpiť o toľko bodov, koľko padlo na kocke. Kamene oboch súperov postupujú proti sebe. Pri postupe sa kameň môže zastaviť na prázdnom šípe, na šípe, kde sú vlastné kamene, alebo na šípe, kde je len jeden protivníkov kameň. Nesmie sa zastaviť na šípe, ktorý je obsadený dvoma alebo viacerými cudzími kameňmi. Pri všetkých ťahoch sa rátať šípy, ktoré sú voľné, obsadené súperom alebo vlastnými kameňmi. Miesto, na ktorom sú minimálne dva kamene jednej farby, sa nazýva zväzok. Na takto obsadený šíp nesmie súper vstúpiť. Každý hráč tak zaisťuje svoje kamene pred vyhodením a súčasne prekáža súperovi v pohybe. Ak sa hráčovi podarí obsadiť viacej šípov vedľa seba, nazývame toto zoskupenie most. Most je veľkou prekážkou pre ďalšie ťahy súperu.

Vyhadzovanie: Ak končí niektorý z ťahov hráča na šípe, kde stojí len jeden súperov kameň, premohol ho a odstráni ho z hracej dosky preč (pri „predĺženom“ ťahu je možné vyhodit aj niekoľko súperových kameňov). V ďalšom ťahu tak súper musí najskôr znovu nasadiť vyhodený kameň (vyhodené kamene) a až potom smie postúpiť s niekto-

rým z ďalších kameňov dopredu. Vyhodené kamene sa nasadzujú rovnako ako na začiatku na šípy 1-6 alebo 24-19 podľa hodeného počtu bodov. Ak padne pri tomto nasadzovaní na kockách toľko bodov, že nasadenie nie je možné (na šípoch, kam by mal byť kameň nasadený, sú súperove „zväzky“), hráč nesmie posunúť žiadny zo svojich kameňov a čaká na ďalšie kolo. Most je možné preklenúť len tak, že na jednej kocke padne toľko bodov, koľko nám umožní dostať sa zaň na voľný šíp alebo šíp obsadený vlastnými kameňmi. Druhá časť hry sa pre hráča končí vtedy, keď zhromaždí všetkých svojich 15 kameňov na posledných šiestich šípoch - biely na č. 19-24, čierny na č. 6-13. Potom vstupuje hra do tretej, záverečnej časti, ktorá sa začína zriedkavo pre oboch hráčov zaraz.

3) Vychádzanie z hracej dosky

Hráč smie vychádzať z hracej dosky až potom, keď dostane všetkých svojich 15 kameňov na posledných 6 polí (šípov) herného plánu. Pre bieleho sú to šípy 19-24 a pre čierneho 6-1. Vychádzanie sa opäť riadi počtom bodov na kockách. Kameň, ktorý stojí napr. na treťom šípe od konca dosky, môže vyjsť z hry, keď mu padne trojka, štvorka, päťka alebo šesťka. Ak kameňu nestačí hodené číslo na vystúpenie z dosky, posunie sa tento kameň o hodený počet bodov smerom ku koncu dosky. Takisto je povolené vykonať jedným kameňom oba ťahy. Aj v tejto časti hry platí pravidlo 4 ťahov, ak padne na kockách rovnaký počet bodov. Niekedy sa stane, že hráč, ktorému zostal vzadu jeden kameň, vyhodí súperovi, ktorý už vychádza z dosky, jeho kameň. V takom prípade musí byť vychádzanie s ďalšími kameňmi zastavené až do chvíle, keď sa podarí takto vyhodený kameň znova nasadiť a prejsť s ním od začiatku až na niektorý z posledných šiestich šípov. **Odporúčenie:** Vzhľadom na to, že na svete existujú rôzne varianty tejto hry, je možné, aby si hráči po vzájomnej dohode pravidlá upravili.

TRIC-TRAC

Pri tejto hre sa v základných ťahoch postupuje rovnako ako pri Backgammone. Rovnaké pravidlá platia pri blokovaní šípov pomocou „zväzkov“ a pri vyhadzovaní jednotlivých súperových kameňov. Zásadný rozdiel spočíva v tom, že sa hrá o body. Kto získa ako prvý 12 a viac bodov, vyhral a nemusí tak dohrávať hru so všetkými svojimi kameňmi.

Začiatok hry:

Na začiatku hry postavia obaja hráči všetkých svojich 15 kameňov do troch veží na svoje prvé pole. Pre bieleho je to šíp s číslom 1, pre čierneho šíp číslo 24. A v ďalších ťahoch opäť postupujú proti sebe. Biely postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von.

Šípy 1 a 24 sú štartové (cieľové) polia a kamene, ktoré ležia na týchto šípoch, nie sú v hre!

Postup:

Hru otvára ten, kto hodí väčší počet bodov. Prvý hráč hodí oboma kockami a urobí svoje prvé ťahy, ktoré sa riadia opäť hodnotou bodov, ktoré padli na kockách. Hráč musí najskôr dostať všetkých svojich 15 kameňov zo štartových šípov a až potom môže robiť ďalšie ťahy. Môže sa však v tejto časti hry rozhodnúť, či posunie dva kamene, alebo len jeden v „predĺženom“ ťahu. Keď zostane na štartovom poli len jeden kameň, musí hráč urobiť len ťah týmto kameňom. Môže využiť predĺžený ťah, ak to nie je možné, využije len jeden (výhodnejší) ťah a druhý prepadá. Ak padne pri hode na oboch kockách rovnaký počet bodov, hráč odohrá ťah a hádže ešte raz.

Noša:

Šípy číslo 12 (biely) a 13 (čierny) sú takzvané „noše“, ktoré podliehajú osobitnému obmedzeniu ťahov. Na vlastnú nošu je možné vstúpiť len v rámci jedného ťahu dvoma kameňmi súčasne. (**Príklad:** pri hode 4/2 s jedným kameňom zo šípu 8 a s druhým z čísla 10). V ďalších ťahoch už je možné vstupovať na nošu s ľubovoľným počtom kameňov (teda aj samostatne). Kamene sa môžu z noše ďalej posunovať rovnakým spôsobom s výnimkou dvoch posledných. Tie sa opäť môžu posunúť len spoločne v rámci jedného ťahu. Súperova noša je blokovaná, aj keď je voľná. Žiadny ťah nesmie skončiť na súperovej noši. Len v prípade, keď je hráčova vlastná noša ešte voľná a jeho ťah by sa

skončil v noši protivníka, môže svoj kameň posunúť do vlastnej noše, to znamená, že tiahne o jeden bod menej, než koľko mu padlo. Tento ťah je dovolený len v prípade, že nie je možné týmto ťahom dostať do noše aj iné jeho kamene.

Vyhadzovanie:

Osamotené súperove kamene je možné vyhadzovať rovnako ako v hre Backgammon. Vyhodené súperove kamene sa položia späť na jeho štartový šíp. Súper musí najskôr dostať tieto kamene späť do hry. Až potom môže urobiť ďalšie ťahy.

Vychádzanie z hracej dosky:

S kameňmi sa môže vychádzať kedykoľvek, ak sa hodom dostaneme na posledný šíp vlastnej hracej dráhy alebo zaň (pre bieleho – šíp 24, pre čierneho – šíp 1). Na týchto šípoch sa nevyhadzuje!

Bodové hodnotenie:

Každý súperov vyhodенý kameň a každý vlastný dohraný kameň majú hodnotu jedného bodu. Ak sa hráčovi podarí obsadiť nošu a okrem toho ešte zväzkami blokovať päť šípov ležiacich pred nošou na jeho strane, postaví tým „veľký most“, ktorý je pre jeho súpera neprekonateľnou prekážkou. Za veľký most hráč získava 2 body. Keď sa hráčovi po vlastnom nasledujúcom ťahu podarí veľký most udržať, získava ďalšie 2 body.

Hráč vyhráva, akonáhle dosiahne 12 a viac bodov. Ak súper nezískal aspoň 7 bodov, platí víťazstvo dvojnásobne. Ak nezískal ani 3 body, platí výhra trojnásobne a ak nezískal ani jeden bod, platí výhra štvornásobne.

Pokračovanie:

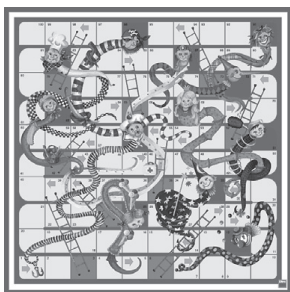
Tric-trac sa často hrá na niekoľko kôl. Víťaz sa môže rozhodnúť, či sa bude hrať od začiatku, alebo či sa bude pokračovať v rozohranej hre. Ak sa bude pokračovať v rozohranej hre, všetky body, ktorými víťaz presiahol počet 12, sa prenášajú do ďalšej partie. Ak sa začne nová hra od začiatku, prebytočné body prepadajú. Pri partii, ktorá pokračuje, budú najskôr dohrané všetky kamene. Hráč, ktorý takto dokončil hru, postaví svoje kamene opäť do troch veží na štartový šíp. Ďalej pokračuje tento hráč ako pri úplne novom začiatku.

DÁŽĎOVKY

Stolová hra pre 2 – 6 hráčov
od 6 rokov

Hracie potreby:

Herný plán s dážďovkami
6 rôznofarebných figúrok
1 hracia kocka s bodmi



Cieľ hry:

Dostať sa čo najrýchlejšie zo štartového políčka číslo 1 do cieľa na políčko číslo 100. Počas hry môžete využívať rebríky ako skratky, ale beda, ak stúpíte na hlavu nezbednej dážďovky. Ani sa nenazdáte a zošmyknete sa po jej tele dolu až na koniec chvostíka.

Začiatok hry:

Hra je napínavejšia, keď sa na začiatku pripravia ceny, o ktoré sa bude hrať. Potom si hráči vyberú svoju farebnú figúrku. Hru otvára najmladší hráč. Ďalej pokračujú v hre hráči podľa smeru hodinových ručičiek. Štart je na políčku č. 1, kam sa postaví všetky figúrky.

Pravidlá hry:

Prvý hráč hodí kockou a postúpi dopredu v smere šípky o toľko políčok, koľko bodov padlo na kocke. Postupne hádžu kockou ďalší hráči a postupujú po hernom pláne. Na jednom políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok.

Rebríky: Ak končí hráčov hod na modrom políčku, kde začína rebrík, ihneď postúpi hore na jeho koniec.

V ďalšom hode postupuje v smere šípky.

Dážďovky: Ak končí hráčov hod na červenom políčku, kde je hlava dážďovky, ihneď zide po jej tele až na koniec jej chvostíka. V ďalšom hode postupuje v smere šípky opäť smerom k cieľu.

Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčko s číslom 100. Na toto políčko je treba trafiť priamym hodom.

Ak hráč hodí viac bodov, ako potrebuje na dosiahnutie cieľového poľa, netiahne a v hre pokračuje ďalší hráč.

Hru je možné spestriť tým, že sa hrá na viac kôl. Vo chvíli, keď niektorý z hráčov dosiahne cieľové pole, vyhral. Ostatní hráči si spočítajú, koľko im chýba políčok do konca. Toto číslo si zapisujú ako trestné body. Po ukončení hry víťazí ten hráč, ktorý má najnižší počet trestných bodov.

HÚSKY

Stolová hra pre 2 – 4 hráčov
od 6 rokov

Hracie potreby:

Herný plán s husičkami
4 drevené figúrky husičiek
1 hracia kocka s bodmi



Cieľ hry:

Cieľom hry je prejsť čo najrýchlejšie so svojou husičkou herné pole a dostať sa ako prvý do cieľa.

Začiatok hry:

Každý hráč si vyberie svoju figúrku husičky, ktorú si postaví na štart. Najmladší hráč otvára hru. Potom pokračujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.

Pravidlá hry:

Každý hráč postupuje dopredu podľa počtu bodov, ktoré hodil na kocke. Na jednom políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok. Ak sa niektorý z hráčov dostane na červené políčko, musí postupovať podľa týchto pokynov:

Políčko 5: Husička uteká pred líškou a postúpi až na políčko 8.

Políčko 9: Husička je chytená a musí stáť, kým nehodí „šestku“.

Políčko 13: Vďaka ježkovi vyhrá husička beh – postúpi na políčko 16.

Políčko 15: Hľadá sa stratené pierko – hráč jedno kolo nehrá.

Políčko 18: Lietanie ide rýchlejšie – preto môže hráč hádzať ešte raz.

Políčko 24: Husička prechladla – musí zostať jedno kolo v posteli.

Políčko 30: Husička si so sebou vezme lienku, ktorá sa ponáhľa na políčko 34.

Políčko 33: Husička ide na kolieskových korčuliach – rýchlo ďalej na políčko 38.

Políčko 36: Kto sa veľa najedol, musí si oddýchnuť, a preto spí dve kolá.

Políčko 40: Husička si poranila nôžku a musí čakať, až prejde ďalšia husička.

Ak za ňou nie je už žiadna husička – čaká jedno kolo.

Políčko 45: Balónom poletí husička rýchlejšie a to až na políčko 50.

Políčko 49: Vaša husička získala titul Miss-hus a za odmenu môže hádzať ešte raz.

Políčko 52: Husička zabúdila a musí sa vrátiť na políčko 43.

Políčko 57: Husička sa tak zamyslí, že zabudne, kam má ísť, a musí vynechať dve kolá.

Políčko 60: Kto prvý pristane presne na políčku 60 – vyhráva.

Ak hodí kockou viac, ako je treba do cieľa, musí sa o tieto body vrátiť späť.

VESELÝ KOLOTOČ

– Človeče pre najmenších

Stolová hra pre 2 – 4 hráčov

Od 4 rokov

Hracie potreby:

1 kruhový herný plán

1 hracia kocka s farebnými bodmi

16 figúrok v 4 farbách (červená, zelená, žltá, modrá)



Cieľ hry:

Úlohou každého hráča je obísť so svojimi figúrkami v smere šípky celé kolo až na cieľové políčka, t. j. na 4 rôznofarebné polia v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa aj oni dostanú so svojimi figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry:

Na začiatku hry si hráči rozdelia figúrky podľa farieb tak, že každý má 4 figúrky jednej farby. Hráč postaví svoje figúrky do zásobníka. Zásobníkom sú 4 krúžky rovnakej farby v rohoch herného plánu. Jednu figúrku postaví hráč na štart – políčko rovnakej farby so šípkou.

Pravidlá hry:

Hru otvára najmladší hráč. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi na najbližšie farebné políčko, ktoré sa zhoduje s farbou, ktorá padla na kocke. Ak padne hráčovi farba zhodná s jeho figúrkou, môže sa rozhodnúť, či nasadí ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka do hry, alebo bude pokračovať v hre s figúrkou (figúrkami), ktorá je už v hre. Pri postupe prekračuje hráč v ceste sa nachádzajúce figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekročené políčka sa počítajú. Ak končí hráčov ťah na políčko, ktoré je už obsadené inou figúrkou, hráč túto figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť späť do hry po hodení správnej (vlastnej) farby. Figúrky, ktoré prešli celé kolo, umiestňujú hráči na 4 políčka v strede herného plánu. Na tieto políčka sa vstupuje z posledného poľa pred štartovým políčkom so šípkou. Tieto 4 políčka sa nazývajú „domčekom“. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby. V domčeku sa už figúrky nevyhadzujú. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne rovnaká farba, ako je farba políčka v domčeku. Políčko musí byť voľné, aby tam mohol vstúpiť. Ak hráčovi nepadne potrebná farba a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vo vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú miesto.

HALMA

Stolová hra pre 2 alebo 4 hráčov

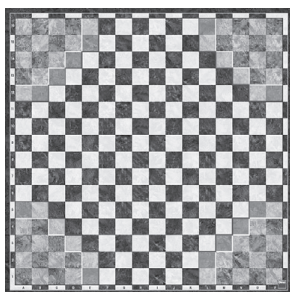
od 8 rokov

Hracie potreby:

Herný plán - šachovnica 16 x 16 políčok

2 x 19 figúrok (červené a modré)

alebo 4 x 13 figúrok (červené, modré, zelené, žlté)



Cieľ hry:

Previesť všetky svoje figúrky do protihľahlého rohu hracieho plánu a obsadiť s nimi celý „dvor“ protihráča. Vítazí ten hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

Začiatok hry:

Hráči si pripravia figúrky podľa počtu účastníkov hry. Ak hrajú 2 hráči, každý si vezme 19 figúrok, ak hrajú 4 hráči, každý si vezme 13 figúrok. Tieto figúrky umiestnia do vyznačených rohov na hernom pláne vždy proti sebe.

„Veľký dvor“ – ohraničený červenou linkou – je pre 19 figúrok (hra pre dvoch).

„Malý dvor“ – ohraničený žltou linkou – je pre 13 figúrok (hra pre štyroch).

Pravidlá hry:

Hru otvára najstarší hráč. Ďalej sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Ťah sa robí len vlastnými figúrkami a je povinný (nie je teda možné sa ťahu vzdať). Pod jedným ťahom sa rozumie:

- a) posunutie jednej figúrky na susedné voľné pole ľubovoľným smerom (dopredu, dozadu, do boku alebo uhlopriečne).
- b) preskok cez vlastnú alebo súperovu figúrku, ak je za ňou voľné pole. Ak tvoria figúrky vhodnú kombináciu, môže hráč jednou figúrkou v jednom ťahu urobiť aj niekoľko na seba nadväzujúcich skokov. Skákať je opäť možné ľubovoľným smerom.

Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, ale zostáva stáť na pôvodnom mieste! Stratégiou je v priebehu hry vytvoriť vhodnú kombináciu rozmiestnenia figúrok, ktorá umožní v jednom ťahu dostať vlastnú figúrku čo najďalej na hernom pláne. Zároveň sa snažíme blokovať súpera tak, aby skoky mohol využívať čo najmenej. Takto blokovať môže hráč i východiskový dvor, kde si počína tak, aby súper nemohol obsadiť celý dvor. Zároveň musí mať hráč istotu, že sa aj s touto figúrkou (figúrkami) dostane rýchlo do svojho cieľového dvora. Ak hrajú hru 4 hráči, je možné zvoliť si aj variant, že protihľadáči spolu spolupracujú a pomáhajú si. Víťazí ten tím, ktorému sa podarí obsadiť vymenované dvory ako prvému.

PRESNÁ HALMA

Každý hráč si na začiatku hry označí niťou alebo nálepkou svoju figúrku, ktorá stojí na zadnom (rohovom) poli. Ďalej sa hrá podľa pravidiel Halmy. Po premiestnení všetkých figúrok musí však označená figúrka stáť opäť na zadnom poli cieľového dvora.

RÝCHLA HALMA

Hracie potreby:

Herný plán – šachovnica 16 x 16 políčok

2 x 6 figúrok alebo 4 x 6 figúrok

Pravidlá hry:

Na začiatku hry hráči rozmiestnia šesť svojich figúrok ľubovoľne po „veľkom dvore“ opäť proti sebe. Ďalej hra pokračuje podľa pravidiel Halmy a hráči sa snažia čo najrýchlejšie premiestniť všetkých svojich 6 figúrok na ľubovoľné miesto do protihľadákeho veľkého dvora. Komu sa to podarí ako prvému, vyhrá.

HALMA PRE TROCH

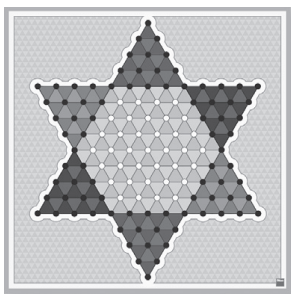
Stolová hra pre 3 hráčov

od 8 rokov

Hracie potreby:

Hviezdicovitý herný plán

3 x 15 figúrok (červená, modrá, zelená)



Cieľ hry:

Previesť všetky svoje figúrky do protihľadákeho cípu hviezdy rovnakej farby. Víťazí ten hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

Začiatok hry:

Hráči rozostavia svoje figúrky na čierne body do troch cípov hviezdy podľa farieb. Tieto obsadené cípy vždy po stranách susedia s cípmi voľnými.

Pravidlá hry:

Hru začína najstarší hráč. Ďalej sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Ťah sa robí len vlastnými figúrkami a je povinný (nie je teda možné sa ťahu vzdať). Jedným ťahom rozumieme: :

- a) Posunutie jednej figúrky po spojnici na susedný voľný čierny alebo biely bod. Figúrku je možné posúvať ľubovoľným smerom.
- b) Preskok cez vlastnú alebo súperovu figúrku, ak je za ňou na spojnici voľný bod. Ak tvoria figúrky vhodnú kombináciu, môže hráč jednou figúrkou v jednom ťahu robiť aj niekoľko na seba nadväzujúcich skokov. Skákať je opäť možné ľubovoľným smerom.

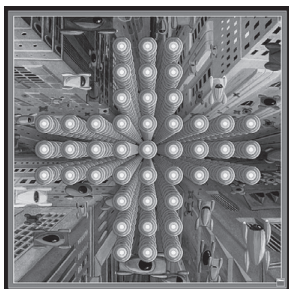
Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, ale zostáva stáť na pôvodnom mieste! Stratégiou je v priebehu hry vytvoriť čo najrýchlejšie rozostavenie, ktoré umožní v jednom ťahu dostať vlastnú figúrku čo najďalej na hernom pláne a zároveň sa vyhnúť tlačenicí, ktorá hrozí v strede herného plánu, kde sa stretáva trojo rôznych figúrok. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý presunul všetky svoje figúrky do protiľahlého cípu rovnakej farby.

SOLITÉR

Stolová hra pre 1 hráča
od 7 rokov

Hracie potreby:

Krížový herný plán so 45 políčkami
44 figúrok (rôzne farby)

**Cieľ hry:**

Skákaním vyhádzať všetky figúrky z herného plánu, až zostane len jedna.

Začiatok hry:

Hráč rozostaví všetky figúrky na hernom pláne tak, aby obsadil všetky políčka okrem prostredného, ktoré zostane voľné.

Pravidlá hry:

Hráč musí v každom ťahu preskočiť ľubovoľnou figúrkou figúrku susednú a skočiť na voľné pole za ňou. Preskočená figúrka sa odstráni z herného plánu. Skákať je možné zvisle a vodorovne. Nie je dovolené skákať šikmo či cez roh a skok musí byť vedený priamkou. Úlohou je vyradiť čo najviac figúrok. Ideálne by na konci hry mala zostať na hernom pláne len jedna figúrka. Nie je to ľahké, ale je to možné.

KRÍŽ

Hracie potreby:

Krížový herný plán so 45 políčkami
9 figúrok

Pravidlá hry:

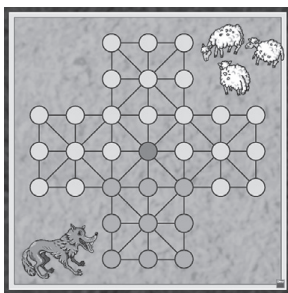
Hráč rozostaví 9 figúrok do stredu herného plánu tak, že vytvorí kríž s rovnako dlhými ramenami. Cieľom hry je odstrániť 8 z 9 kameňov tak, aby v strede zostala len jedna figúrka.

TROJICA

Stolová hra pre 2 hráčov
od 7 rokov

Hracie potreby:

Krížový herný plán s ilustráciami
ovečiek a vlka
2 x 11 figúrok



Pravidlá hry:

Dvaja hráči dostanú po 11 figúrkach, ktoré striedavo stavajú na ľubovoľné polia herného plánu. Dve figúrky tej istej farby však nesmú stáť nikdy vedľa seba vo vodorovnom alebo zvislom smere. Keď hráči takto rozmiestnia všetky svoje figúrky po hernom pláne, začnú ich posúvať. Posun robia vždy jednou figúrkou o jedno pole vodorovne alebo zvisle a snažia sa vytvoriť vo vodorovnom alebo zvislom smere rad troch figúrok rovnakej farby. Ak sa to niektorému z hráčov podarí, vyhodí jednu súperovu figúrku (ľubovoľnú) z hry. Vyhráva ten hráč, ktorý odstránil súperovi 9 figúrok a ktorého súper už nemôže vytvoriť trojicu.

DOMINO

Hracie potreby: 28 hracích kameňov, od 7 rokov

SLEPÁ ULIČKA

Pre 2 hráčov

Je to najjednoduchšia hra s dominom. Všetky kocky sa premiešajú lícom dole. Pred otvorením hry si hráči vylosujú, kto začne. Potom si každý zo súperov vyberie 7 kociek. Ostatné kocky sa nechajú pre túto hru ležať na stole. Začínajúci hráč položí do stredu prvú kocku. Súper k nej priloží jednu zo svojich kociek. Potom sa vzájomne striedajú podľa týchto pravidiel:

- Hráči sa pred hrou dohodnú na počte dosiahnutých bodov – 50, 100.
- Na začiatku hry položí prvý hráč ktorúkoľvek zo svojich kociek. Ďalej môžu byť prikladané kocky len podľa zásady: rovnaký počet ôk k sebe (dvojku ku dvojke, štvorku ku štvorke a pod.).
- Kocky s rozdielnym počtom ôk sa kladú do radu na dĺžku, dubly (kocka, ktorá má na oboch poloviciach rovnaký počet ôk) na výšku.
- Každý z hráčov môže priložiť svoju kocku na jeden alebo na druhý koniec radu.
- Hráč, ktorý nemôže priložiť žiadnu kocku, povie „ĎALEJ“.
- Ten z hráčov, ktorý ako prvý priloží do radu poslednú zo svojich 7 kociek, ohlási „DOMINO“ a túto hru vyhráva. Súper odhalí svoje zostávajúce kocky. Súčet všetkých ôk sa stáva počtom výherných bodov pre víťazného hráča.
- Ak majú obaja hráči ešte na stole nejaké kocky, ale nemôžu prikladať na žiadnu stranu už vyloženého radu, dostáva sa hra do „SLEPEJ ULIČKY“. Súperi si vzájomne ukážu svoje kocky. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má celkove nižší súčet ôk, a pripočíta si celkový počet súperových ôk.
- Pred ďalšou hrou sa znova premiešajú všetky kocky.
- V ďalšej hre položí ako prvý začínajúci kameň druhý hráč a postupne sa opäť striedajú.

DOMINO SO ZÁLOHOU

Pre 2 hráčov

Kocky sa premiešajú lícom dole. Každý z hráčov si vezme 7 kociek. Zvyšné kocky zostávajú v zásobe. Potom hrajú rovnako ako v „Slepej uličke“ len s touto obmenou: Ak nemôže niektorý z hráčov priložiť žiadnu zo svojich kociek, berie si jednu kocku zo zásoby. Ak sa mu ani táto nehodí, berie zo zásoby tak dlho, kým nemôže priložiť na jednu alebo druhú stranu radu. Môže sa stať, že celú zásobu vyčerpá. Zo zásoby berie hráč aj vtedy, keď už vyložil všetky svoje kocky a prišiel naňho rad. Po vyčerpaní zásoby pokračuje hra rovnako ako pri „Slepej uličke“, ale body z jednotlivých hier sa nepripočítavajú. Víťazom je hráč, ktorý sa po rozobraní kociek zo zásoby zbavil všetkých svojich kociek ako prvý, alebo ten, kto má na kockách, ktoré nemôže priložiť, nižší súčet ôk.

MATADOR

Pre 2 hráčov

Hra sa hrá so všetkými kockami, ale zvláštny význam v nej majú tieto štyri, nazývané „matador“:

Dubl 0/0, 6/1, 5/2 a 4/3. Okrem prvej kocky sú to teda také, na ktorých súčtom ôk je číslo 7.

Všetky kocky premiešajte lícom dole. Pred každou partiou vyradíte z hry 3 náhodne vybrané kocky.

(Ide o opatrenie, ktoré zabráni tomu, aby sa vedelo, aké kocky má súper.)

Pred začiatkom hry si hráči losovaním určia, kto začne. Potom si každý z hráčov vezme zo zásoby tri kocky. Prvý hráč položí jednu zo svojich kociek na stôl. Druhý hráč musí priložiť takú kocku, aby súčet vzájomne sa dotýkajúcich kociek bol 7. Ak hráč nemá kocku s potrebným počtom ôk na priloženie, ale má „matadora“, môže ho priložiť na ktorúkoľvek stranu radu bez ohľadu na počet ôk. Pre súperov potom platia normálne pravidlá hry, teda musia priložiť kocku s počtom ôk do súčtu 7. Ak nemáte potrebnú kocku na priloženie a nemáte ani „matadora“, beriete si po jednej kocke zo zásoby tak dlho, až môžete priložiť. Môže sa tiež stať, že vyčerpáte celú zásobu.

V prípade, že nemôžete ani potom priložiť kocku, hrá súper. Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa po vyčerpaní zásoby zbaví skôr všetkých svojich kociek. Ak obom hráčom zostanú kocky, ktoré nemôžu priložiť, vzájomne ich odkryjú. Víťazom sa stáva hráč s nižším súčtom ôk.

BERGEN

Pre 2 - 3 hráčov

Hráči premiešajú všetky kocky lícom dole. Každý si vyberie 6 kociek. Začína hráč, ktorý má „dubl“ s nižšou hodnotou. Túto kocku položí do stredu stola a započíta si za ňu 2 body. Ak žiadny z hráčov nemá dubl, začína ten, ktorý má kocku s najnižším počtom ôk. Potom obaja hráči striedavo prikladajú po jednej kocke na ľavú alebo pravú stranu podľa obvyklých pravidiel. Snažia sa ale priložiť takú kocku, aby vždy na konci radu vľavo aj vpravo bol rovnaký počet ôk – trojky, štvorky, prázdne políčko a pod. Kedykoľvek sa to podarí, pripočíta si hráč 2 body. Ak sa však podarí priložiť na jednu stranu dubl s rovnakým počtom ôk, ako je na druhom konci radu, pripočíta si hráč za tento ťah 3 body. Hráč, ktorý podľa pravidiel nemôže, alebo z taktických dôvodov nechce priložiť niektorú zo svojich kociek, vezme si jednu kocku zo zásoby. Ak sa mu nehodí ani táto, povie „Ďalej“ a hrá súper. Ak sa dostane hra po rozobraní zásoby do slepej uličky, končí sa. Víťazí ten z hráčov, ktorému nezostal v ruke ani jeden dubl. Ak majú obaja hráči dubly, víťazí ten, ktorý ich má menej. Ak má každý z hráčov jeden dubl, stáva sa víťazom ten, ktorého dubl má nižšiu hodnotu. Ak nemá žiadny z hráčov dubl, spočítajú si oká na zostávajúcich kockách. Víťazom sa stáva hráč s najnižším počtom bodov.

Hra pokračuje ďalším kolom. Absolútnym víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 15 bodov.

SEVASTOPOL

Pre 4 hráčov

Hrá sa o stavené veci - oriešky, bonbóny a pod. Na začiatku hry každý hráč vloží do misky (banku) po 1 kúske zo svojej zásoby. Potom si z premiešaných kociek hráči odoberú po 7 kockách. Hru začína hráč, ktorý má šestkový dubl a položí ho na výšku do stredu stola. Hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek priložením akejkoľvek kocky so 6 okami. Môžu ju položiť nielen ako v obvyklých hrách vľavo a vpravo, ale tiež zdola a zhora (rozvetvenie). Ak nemá niektorý z hráčov žiadnu kocku so 6 okami, povie „ĎALEJ“ a vynecháva ťah.

Akonáhle je okolo šestkového dublu zostavený kríž do štyroch svetových strán, začína druhá fáza hry. Každý z hráčov potom prikladá kocku na jedno rameno „kríža“ podľa základných pravidiel domina. Hráč, ktorý ako prvý odloží všetky svoje kocky, získava tri štvrtiny „banku“. Ostatní pokračujú v hre. Kto sa zbaví svojich kociek ako druhý v poradí, získava posledný diel z „banku“. Zostávajúci dvaja hráči vyjdú naprázdno.

Tiež v druhej fáze hry platí pravidlo, že kto nemôže priložiť kocku, povie „ĎALEJ“ a vynecháva ťah. Ak sa dostanú všetci zúčastnení hráči do slepej uličky, hra sa končí. Víťazom sa stane hráč s najnižším súčtom ôk na svojich kockách a dostane tri štvrtiny z banku. Ako druhý sa umiestni hráč s nasledujúcim najnižším súčtom bodov a dostáva posledný diel z banku.

DVADSAŤJEDEN

Pre 2 – 4 hráčov

Táto hra je vlastne dominová obmena známej kartovej hry. Hrá sa o cenu uložení na začiatku hry do banku.

Z vopred premiešaných kociek, ležiacich na stole lícom dole, si hráči postupne v smere hodinových ručičiek vezmú každý po 2 kockách. Tajne si ich poprezerajú a spočítajú si všetky oká. Cieľom hry je dosiahnuť na svojich kockách celkový počet 21 alebo sa mu čo najviac priblížiť. Ak sa niekomu zdá súčet ôk príliš nízky, príberie si zo zásoby jednu alebo aj viac kociek. Príberanie kociek však nie je bez rizika. Kto prekročí potrebný počet 21 len o jediný bod, stráca tým nádej na víťazstvo a možnosť získať odmenu. Ak žiadny z hráčov nechce pribrať ďalšiu kocku, odokryjú všetci zúčastnení svoje kocky a sčítajú si body. Ak nemá žiadny z hráčov 21 bodov, víťazom sa stáva hráč s najbližším nižším počtom dosiahnutých bodov.

SÓLO DOMINO

Pre 1 hráča

Táto hra veľmi dobre prehlbuje kombinačné schopnosti. Najprv obráťte všetky kocky lícom dole a poriadne ich premiešajte. Potom si vyberte 5 náhodných kociek, ktoré si otočíte lícom hore. Z týchto kociek si vyberte tú najvhodnejšiu a položte ju na stôl ako základ dominového radu.

Potom k nej pripojte zo svojich kociek ďalšie kocky na jednu alebo druhú stranu radu podľa základných pravidiel domina. Ak sa vám podarí postupne položiť na stôl z prvej päťice hoci len 4 kocky, priberte si ich zo zásoby a opäť otočte lícom hore. Pokračujte v prikladaní na jednu alebo druhú stranu radu po kocke. Je dôležité položiť vždy čo najviac kociek z vybranej päťice. Opäť doplňte svoju zásobu podľa počtu vyložených kociek. Pre všetky kolá teda platí: koľko kociek vyložíte, toľko nových kociek si priberte.

Víťazom sa stanete v prípade, že postupne položíte všetky kocky domina na stôl. Ak sa vám toto nepodarí a zostane vám hoci len jediná kocka, ktorú nemôžete priložiť ani na jednu stranu, prehrávate. Môže sa tiež stať, že prehráte skôr, než rozoberiete celú zásobu. Táto situácia nastane, keď si zoberiete 5 kociek, z ktorých nemožno ani jednu priložiť na ľavú alebo pravú stranu radu.

TRI ŠTVORCE

Pre 1 hráča

Vyrad' z dominovej sady dubl 3, 4, 5 a 6. Zostane ti 24 kociek k zostaveniu troch štvorcov podľa pravidiel VELKÉHO MÚRU. Súčet ôk na všetkých stranách zložených štvorcov musí byť rovnaký. Začni so súčtom 12, potom skús súčet 15. A potom nájdi iný možný súčet. Len nezabudni, že rohové polia kociek sa sčítajú dvakrát, vo vodorovnom rade aj zvislom stĺpci.

MIKÁDO

- odoberanie tyčíniek

Počet hráčov neobmedzený

od 5 rokov

Hracie potreby:

41 kusov tyčíniek v rôznych farbách

Cieľ hry:

Táto zaujímavá hra vyžaduje pokoj, šikovnosť a koncentráciu. Úlohou hráčov je pozbierať čo najviac cenných tyčíniek – mikáda a získať tak čo najviac bodov. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

Začiatok hry:

Na začiatku hry vezme jeden z hráčov do ruky všetky tyčinky mikáda a zovrie ich v ruke. Päsť položí na hracu plochu tak, aby tyčinky mierili jedným koncom kolmo hore. Potom pásť rýchlo otvorí, aby padajúce tyčinky vytvorili na hracej ploche jednu kôpku. Ak sa tyčinky príliš rozletia, zopakujte celý postup ešte raz.

Pravidlá hry:

Hru otvára najmladší hráč, ostatní pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, začne postupne odoberať jednu tyčinku za druhou. Ak sa pohne iná tyčinka, než výhradne tá, ktorú odoberá, je hra prerušená a v hre pokračuje ďalší hráč. Je celý rad spôsobov, ako tyčinky odobrať. Klasický spôsob je, že hráč pritlačí špicatý koniec tyčinky na podložku, tá sa nadvihne a umožní odoberanie. Tak isto je možné vziať na pomoc ďalšiu tyčinku a pod. Hra končí odobratím poslednej tyčinky. Počet hier (kôl) závisí od dohody hráčov. Víťazí ten hráč, ktorý dosiahne najvyšší súčet bodov.

Bodové hodnoty tyčíniek:

1 ks	Mikádo so špirálou za 20 bodov	(1 x 20 = 20 bodov)
5 ks	Tyčinky modro-červeno-modré po 10 bodoch	(5 x 10 = 50 bodov)
5 ks	Tyčinky červeno-modro-červeno-modro-červené po 5 bodoch	(5 x 5 = 25 bodov)
15 ks	Tyčinky červeno-žltó-modré po 3 bodoch	(15 x 3 = 45 bodov)
15 ks	Tyčinky červeno-modré po 2 bodoch	(15 x 2 = 30 bodov)

Celkový počet bodov na všetkých tyčinkách v hre:

170 bodov

HRY S KOCKAMI

V hrách s kockami rozhoduje najmä šťastie. Preto sú tieto hry vhodné predovšetkým pre dospelých, ktorí sa hrajú s deťmi. Deti majú rovnaké šance na víťazstvo ako dospelí. Väčšinu hier s kockami možno hrať **od 6 rokov**. Pre väčšinu hier je potrebné mať **ceruzku a papier**. Ako žetóny je možné využívať figúrky.

HOJDAČKA

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

1 kocka

Pravidlá hry:

Každý hráč hádže 7x za sebou. Body za 1. a 2. hod sa sčítajú, 3. hod sa odpočíta, 4. hod sa prirába, 5. odpočíta, 6. prirába a 7. opäť odpočíta. Kto má nakoniec najviac bodov, vyhráva.

ZLÁ TROJKA

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

1 kocka

Pravidlá hry:

Hrá sa na ľubovoľný počet kôl. Kto hodí trojku, vypadá z hry. Kto má na konci najviac bodov, vyhráva.

ŠESTNÁST

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

1 kocka, zápalky alebo žetóny

Pravidlá hry:

Na začiatku hry si musia hráči pripraviť dvakrát toľko zápaliek (žetónov), ako je hráčov, plus jednu zápalku navyše. Napríklad pre 4 hráčov to teda bude 9 zápaliek, ktoré sa položia doprostred stola. Cieľom každého kola hry je priblížiť sa čo najbližšie číslu 16. Najlepší súčet bodov je teda 15. Prvé dva hody sú bez rizika, pretože súčet nemôže prekročiť 12. Hráč sa musí po prvom dvojhode rozhodnúť, či bude hádzať ďalej. Ak sa rozhodne hádzať ďalej, musí opäť hádzať 2x. Toto pravidlo platí i pre prípadné ďalšie pokračovanie v hádzaní. Pozor! Ak hráč hodí viac ako 15, vypadá a prehral kolo. Ak hráč hodí menej ako 16, zapíše si body a v hre pokračuje ďalší hráč. Ak nevypadne z hry žiadny hráč, kolo prehráva ten, kto má najnižší počet bodov. Ak má viacero hráčov rovnaký počet bodov, prehráva ten, ktorý tento najnižší súčet hodil ako prvý. Hráč, ktorý vypadol alebo prehral kolo, si musí vziať jednu zápalku a začína ďalšie kolo.

Po rozobraní zápaliek pokračujú v hre len tí hráči, ktorí nejaké svoje zápalky majú. Kto v tejto časti hry prehral kolo, dostane zápalku od hráča, ktorý kolo vyhral. Kto má na konci hry všetky zápalky, prehral celú hru.

KRAVSKÝ CHVOST

počet hráčov neobmedzený

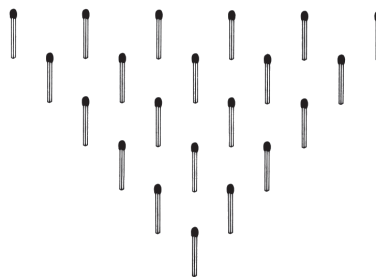
Hracie potreby:

1 kostka, zápalky alebo papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Každý hráč položí alebo namaľuje pred seba „kravský chvost“ (viď obrázok). Prvý rad tvorí 6 zápaliek, druhý 5, tretí 4 atď. Hádzje sa porade. Hráč vždy odstráni alebo prečiarkne rad, ktorý zodpovedá hodenému počtu bodov. Raz prečiarknutý rad sa samozrejme druhý raz neprečiarkuje. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý odstráni (prečiarkne) všetky rady, resp. zbaví sa svojho „kravského chvosta“.

Hru je možné variovať tak, že sa odstraňujú zápalky len po častiach podľa počtu hodených bodov.



HRA NA ŠEŠŤ

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

1 kocka

Pravidlá hry:

Jeden z hráčov nakreslí tabuľku so šiestimi riadkami pre čísla 1-6 a po jednom stĺpčeku pre každého hráča. Hádzje sa porade. Po každom hode vedúci hry zapíše hráčovi hodený počet bodov do jeho stĺpčeka, pričom si hráč rozhodne sám, do ktorého riadku. Počet hodených bodov sa násobí číslom riadku a výsledok sa hneď zapíše. Šestka v riadku číslo 6 prinesie teda 36 bodov, zatiaľ čo v riadku číslo 1 len 6 bodov. Každý riadok sa smie použiť len raz. Po šiestich kolách sa body spočítajú a vyhráva hráč, ktorý má bodov najviac.

VZDUCHOLOĎ

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

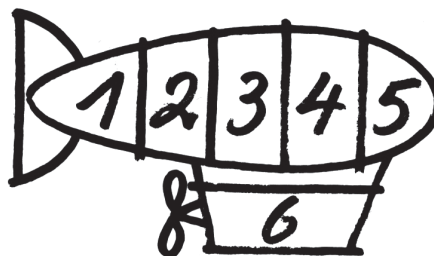
1 kostka, zápalky alebo žetóny, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Najskôr sa namaľuje veľká vzducholod' (viď obrázok), ktorá sa rozdelí na 5 políčok. Gondola dostane číslo 6. To je nákladný priestor. Každý hráč dostane 6 zápaliek.

Hádzje sa porade. Kto hodí 1-5, položí jednu zápalku na príslušné políčko. Ak už leží na políčku zápalka, smie si ju vziať a nemusí žiadnu odovzdať. Kto hodí 6, musí vždy odovzdať jednu zápalku, pretože do gondoly sa ich zmestí ľubovoľné množstvo.

Kto nemá už žiadne zápalky, z hry vypadá. Vyhráva ten hráč, ktorý je ako posledný ešte v hre. Smie si vziať všetky zápalky z gondoly.



VYSOKÉ DOMOVÉ ČÍSLO

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

1 kostka, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Cieľom hry je hodiť čo najvyššie trojmiestne číslo domu. Každý hráč má 3 hody. Po každom hode sa musí hneď rozhodnúť, či napíše body na prvé, druhé alebo tretie miesto.

VESELÁ SEDMIČKA

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

2 kostky, žetóny, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Najskôr sa namaľuje hrací plán tak, ako je tu zobrazený. Políčka musia byť dostatočne veľké, aby bolo možné na ne položiť oddelene stávky viacerých hráčov. Každý hráč dostane rovnaký počet žetónov. Jeden prevezme kocky a pokladňu. Tento hráč hádže a hrá proti všetkým. Pred každým hodom hráči uzavierajú stávky. Vsadiť môžu ľubovoľný počet žetónov na ktorékoľvek políčka. Po ukončení stávok hodí bankár kockami. Ak počet bodov zodpovedá číslam na ľavej strane herného plánu, dostane bankár všetky žetóny, ktoré tam ležia, vrátane žetónov, ktoré sú na čísle 7. Za to musí ihneď vyplatiť všetky stávky, ktoré ležia na strane pravej, a to dvojnásobkom hodnoty. Ak bankár hodí niektorý počet bodov z pravej strany, dostane všetky žetóny, ktoré tam ležia, a žetóny z čísla 7 a opäť dvojnásobkom vyplati stávky vľavo. Ak bankár hodí 7, dostane žetóny oboch strán. Musí však vyplatiť stávky na políčku 7 trojnásobkom ich hodnoty. Po každom vyplatení sa uzavierajú stávky znova. Kto už nemá žetóny, vypadá z hry.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

VŠETKO ALEBO NIČ

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

1 kocka, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Cieľom hry je získať 301 bodov. Hráč, ktorý je prvý na rade, začne hádzať kockou. Body, ktoré získa, sčíta dohromady. Hráč v jednom kole hádže ľubovoľne dlho. Kedykoľvek sa rozhodne, že hru v danom kole ukončí, zapíše sa mu body a v hre pokračuje ďalší hráč. Boduje sa takto: 5 = 50 bodov, čísla 2, 3, 4, 6, platia svojou bodovou hodnotou. **Pozor!** Ak padne hráčovi 1, musí prestať hádzať a všetky body v danom kole sa nulujú. Kto prvý dosiahne 301 a viac bodov, vyhráva.

JEDENÁŠŤ ZLATÝCH

počet hráčov 3

Hracie potreby:

3 kocky, 11 zápaliek alebo žetónov

Pravidlá hry:

Hra je pre troch hráčov. Do stredu hracej plochy sa položí 11 žetónov a hráči začnú postupne hádzať kockami. Keď hráč hodí menej ako 11, vezme si 2 žetóny. Keď padne viac ako 11, po jednom žetóne si berú spoluhráči. Keď padne rovných 11, nikto nič neberie. Posledný žetón získa ten, kto hodí najvyššie číslo. Víťazí hráč, ktorý má najviac žetónov.

RÝCHLA STOVKA

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

3 kocky, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Cieľom hry je dosiahnuť čo najrýchlejšie presne 100 bodov. Hráči sa po každom hode pravidelne striedajú. Hra má dve časti. V prvej časti sa hádže len jednou kockou. Hráč, ktorý hodí šestku, môže postúpiť do druhej časti hry. V tej sa môže hádzať až tromi kockami naraz. Získané body sa sčítajú a zapisujú. Kto prvý dosiahne presne 100 bodov, vyhráva. Ak hráč posledným hodom nehodí potrebný počet bodov do 100, hod sa mu neráta a čaká na ďalšie kolo.

O TRI

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

3 kocky, zápalky alebo žetóny

Pravidlá hry:

Na začiatku hry si každý hráč zoberie 3 zápalky. Cieľom hry je čo najrýchlejšie všetky odložiť. Dôležité čísla pre túto hru sú 3 a 10, 11. Hráč, ktorý je na rade, si určí číslo, ktoré chce hodiť. Môže sa rozhodnúť pre variant 10, 11. Ak mu padne na kockách tento počet bodov, môže odložiť 1 zápalku. Ak sa rozhodne pre 3 a skutočne mu padnú, môže odložiť všetky 3 zápalky naraz. Ak hráč nehodí potrebný počet bodov, v hre pokračuje ďalší hráč. Víťazí ten, kto sa zbaví všetkých zápaliek.

O KOĽKO

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

4 kocky, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Hra sa hrá na 5 kôl. Cieľom hry je získať čo najviac bodov. Hráč v jednom kole hádže dvakrát. Pre prvý hod použije 2 kocky. Súčet bodov, ktorý mu padne, tvorí číslo, od ktorého bude odčítat súčet bodov, ktorý mu padne v ďalšom hode na ďalších dvoch kockách. Výsledok si hráč zapíše pod svoje meno. Po piatich kolách nasleduje vyhodnotenie. Hráč, ktorý má najviac bodov alebo najmenšiu stratu, vyhráva.

POKER

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

5 kociek, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Na začiatku hry vytvorte tabuľku tak, aby každý hráč mal svoj stĺpček. Je dobré určiť si, na koľko kôl sa hra bude hrať - napr. na 7 kôl. (Odporúčenie: Čím menej kôl sa hrá, tým je hra napínavejšia, pretože záleží na každom hode.) Toto je dôležité pre ďalšiu taktiku. V každom kole sa hádže trikrát. Hráč, ktorý je na rade, hodí všetkých 5 kociek. V ďalších dvoch hodoch sa rozhoduje, či bude opäť hádzať všetkými kockami, alebo či použije len niektoré. Cieľom každého kola je získať tieto kombinácie: rad 1, 2, 3, 4, 5, = 20 bodov, rad 2, 3, 4, 5, 6 = 250 bodov, 2 alebo 3 kocky s rovnakým počtom bodov = 30 bodov + súčet hodnoty kociek, 4 kocky s rovnakým počtom bodov = 50 bodov + súčet hodnoty kociek. Víťazom sa stáva hráč, ktorý po odohraní všetkých kôl získa celkovo najviac bodov.

VABANK

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

5 kociek, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Na začiatku hry hráči vytvoria vkladom bank, o ktorý sa hrá, a určia jedného bankára, ktorý sleduje dodržiavanie pravidiel hry. Tento bankár sa na samotnom hádzaní nezúčastňuje. Počet kôl je závislý od počtu hráčov. Hádže sa každou kockou zvlášť. Hráč hodí prvou kockou, potom druhou a rozhodne sa, ktorý matematický úkon použije. V priebehu jedného kola musí použiť sčítanie, odčítanie, násobenie a delenie, a to vždy len raz. Po výpočte hádže treťou kockou a celú procedúru zopakuje.

Príklad: Prvý hod 3, druhý hod 5 bodov. Hráč sa rozhodne pre sčítanie $3 + 5 = 8$. V treťom hode padne 6. Hráč sa rozhodne pre násobenie. $8 \times 6 = 48$. V štvrtom hode padne 1. Hráč sa rozhodne pre delenie $48 : 1 = 48$. V piatom hode padne 4. Zostáva už len odčítanie $48 - 4 = 44$. Hráč dosiahol 44 bodov.

Pozor! Výsledky musia byť bez zvyšku.

Bank vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Ak sa hráčovi nepodarí vytvoriť výsledok bez zvyšku, bank pripadá bankárovi. Keď odohrajú všetci hráči, určí sa nový bankár.

PĚTKA

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

3 kocky, zápalky alebo žetóny

Pravidlá hry:

Dôležité číslo v tejto hre je 5. Hráči na začiatku hry vsadia do banku jeden žetón. Každý hráč má k dispozícii 5 hodov, v priebehu ktorých sa snaží hodiť číslo deliteľné piatimi (bez zvyšku). Jednotlivé hody sa sčítajú dohromady. Ak sa hráčovi nepodarí dosiahnuť potrebné číslo v piatich hodoch, odovzdáva kocky ďalšiemu hráčovi. Ak hráč získa potrebné číslo, môže prestať hrať. V hre pokračuje ďalší hráč. **Príklad:** Hráč v treťom hode dosiahol celkový súčet 15 bodov ($15 : 5 = 3$). Ohlásí päť v troch. Úlohou ďalšieho hráča je získať minimálne rovnaký počet bodov tretím hodom. Ak chce vyhrať, musí v treťom hode dosiahnuť vyššiu hodnotu (napr. 20) alebo získať číslo deliteľné piatimi s menším počtom hodov. Keď odohrajú všetci hráči, začne sa hodnotiť. Bank získava hráč s najlepším výsledkom. Ak majú niektorí hráči rovnaký výsledok, bank sa medzi nich rozdelí.

MAROKO

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

3 kocky

Pravidlá hry:

Každý hráč má k dispozícii 3 hody pre zisk „Maroka“ (dve rovnaké kocky) alebo „Veľkého Maroka“ (tri rovnaké kocky). Po prvom a druhom hode môže hráč nechať ležať jednu alebo dve kocky a dohodiť zvyšné do „Maroka“. Hrá sa na víťazstvo v jednotlivých kolách. Víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahol najvyššiu bodovú hodnotu v „Maroku“ alebo hodil „Veľké Maroko“ alebo získal najvyššiu bodovú hodnotu vo „Veľkom Maroku“.

ATLANTA

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

3 kocky, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Každý hráč má k dispozícii 3 hody. Cieľom je dosiahnuť čo najvyšší počet bodov.

Bodovanie: 1 bod je za 100, 6 bodov je za 60, všetky ostatné body majú svoju hodnotu. Hráč po každom hode zváži, či niektorú z kociek nechá mimo hry, alebo či bude pokračovať v hádzaní všetkými kockami. Zapisuje sa až konečný súčet bodov po poslednom hode. Vyhráva ten hráč, ktorý má po 7 kolách najviac bodov.

MARATON

počet hráčov neobmedzený

Hracie potreby:

6 kociek, papier a ceruzka

Pravidlá hry:

Hrá sa s 6 kockami. Každý hráč môže v jednom kole hádzať až trikrát. Po každom hode necháva kocky s potrebnými hodnotami odložené. Ďalej hádže len so zvyšnými kockami. Môže sa však stať, že počas hádzania zmení taktiku a pre ďalší hod použije opäť všetkých 6 kociek.

Hráči si na začiatku hry vytvoria tabuľku. Každému hráčovi bude v tabuľke pridelený jeden stĺpček. Hrá sa buď voľne, tzn. že záznam sa do tabuľky zapisuje až po ukončení hodu a hráč si vyberá, kam chce daný hod zapísať, alebo sa hrá „zhora nadol“ v predpísanom poradí. Pri nesplnených podmienkach sa okienka prečiarknu. Je možné taktiež hrať na dve kolá, t. j. povinnú a voľnú zostavu.

PODMIENKY:

Jedničky = započítavajú sa len kocky, na ktorých padol jeden bod (maximum možných bodov v tomto kole je teda 6)

Dvojky = započítavajú sa len kocky, na ktorých padli dva body

Trojky = započítavajú sa len kocky, na ktorých padli tri body

Štvorky = započítavajú sa len kocky, na ktorých padli body

Päťky = započítavajú sa len kocky, na ktorých padlo päť bodov

Šestky = započítavajú sa len kocky, na ktorých padlo šesť bodov

MEDZISÚČET = medzisúčet z predchádzajúcich disciplín

Bonus = 25 si pripíše ten, ktorý má medzisúčet minimálne 63 bodov

1 dvojica = zaznamenajú sa body z dvoch kociek s rovnakou hodnotou

2 dvojice = zaznamenajú sa body z dvoch párov kociek s rovnakou hodnotou

Trojica = zaznamenajú sa body z troch kociek rovnakej hodnoty

Štyri rovnaké = zaznamenajú sa body zo štyroch kociek rovnakej hodnoty

Malá cesta = 15 bodov si pripíše ten, ktorý má túto postupku: 1-2-3-4-5

Veľká cesta = 25 bodov si pripíše ten, ktorý má celú postupku: 1-2-3-4-5-6

Pyramída = zaznamenajú sa všetky body, pokiaľ sa podarilo vytvoriť zostavu:
„1 samotnú kocku, 1 dvojicu a 1 trojicu“

Šanca = tu sa môže zaznamenať počet bodov z ľubovoľného vrhu, ktorý nie je možné začleniť inak (táto možnosť sa používa, ak je veľký počet bodov).

Hra = nezávisle od počtu bodov tohto hodu sa do okienka HRA zaznamená 50 bodov, ak je na všetkých kockách rovnaká hodnota.

SÚČET = hráč, ktorý v konečnom súčte má najviac bodov, vyhráva.