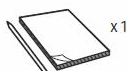
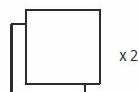




## 12 klasických her

(DJ05218)



### KONÍČCI (ČLOVĚČE, NEZLOB SE)

Od 4 let | 2-4 hráči | 10 – 20 minut

**Materiál:** hrací deska, 2 figurky stejné barvy pro každého hráče, kostka

**Cíl hry:** Dostaňte jako první oba svoje koníky doprostřed hracího pole.

#### PRŮBĚH HRY

Hráči si umístí svoje figurky do stáje téže barvy. Hru začíná nejmladší hráč. Hra postupuje podle hodinových ručiček.

#### POHYB FIGUREK

Aby mohl hráč vyvést koníka ze stáje a nasadit ho na první políčko své barvy na hracím plánu (políčko s hvězdičkou), musí nejprve hodit šestku.

Pokud hráč hodí šestku, hází ještě jednou a postoupí vpřed o tolik políček, kolik padlo na kostce. Má-li hráč nasazený již dvě figurky, může se po každém hodu rozhodnout, kterou z nich bude postupovat kupředu.

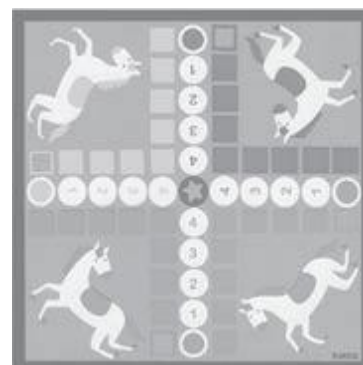
Pokaždé, když hráči padne na kostce šestka, hraje ještě jednou.

Jakmile se na herním plánu pohybuje několik figurek, mohou se „dojízdit“. Figurka, jejíž cestu kupředu blokuje figurka jiného hráče, nesmí předbíhat a musí se postavit za figurku tohoto hráče. Pokud však hod kostkou určí, že se má figurka postavit přesně na políčko, které již obsadil jiný hráč, je tento hráč vyhozen a vrací se do stáje. Hráč na tahu se postaví na jeho místo.

#### VSTUP DO NEBES

Jakmile figurka objede celé kolo herního plánu, postaví se na poslední políčko před schodištěm vedoucím do nebes.

**Pozn.** Na toto poslední políčko je třeba dorazit přesně. Pokud hráči padne na kostce větší číslo, než jaké je třeba, aby se dostal na poslední políčko před schodištěm, musí hráč zůstat stát. Políčka schodů jsou očíslovaná od 1 do 4. Pro postup na první políčko schodů musí hráč hodit na kostce jedničku, pro postup na políčko č. 2 musí hodit dvojku atp. až do políčka 4. Pro definitivní výstup z hracího plánu z políčka 4 musí hodit šestku.





### KONEC HRY

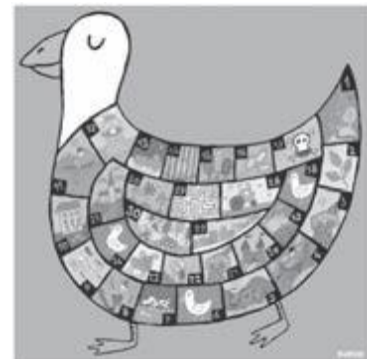
Vyhrává hráč, který jako první dostane z hrací plochy všechny své figurky.

### HUSÍ HRA

*Od 4 let | 2-4 hráči | 10-15 minut*

**Materiál:** hrací deska, 1 barevná figurka pro každého hráče, 1 kostka

**Cíl hry:** Dostat se jako první k číslu 30.



Začíná nejmladší hráč a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hodí dvěma kostkami a posune se o daný počet polí. Pokud kostka jednoho hráče pošle na políčko, kde již stojí jiný hráč, tento druhý hráč musí své pole uvolnit prvnímu hráči a stoupnout si zpět na políčko, kde původně stál první hráč. Hráči, kteří při svém prvním hodu hodí na kostce šestku, poskočí rovnou na pole 15.

#### Zvláštní políčka:

- Pole s husičkami - č. 6, 18, 24: hráč popojde ještě jednou o stejný počet políček, jakým se na dané pole dostal.
- Most – č. 3: Most hráče posune rovnou na pole s druhým mostem (21).
- Hotel – č. 10: Hráč příští kolo nehraje.
- Vězení – č. 14: Hráč na tomto poli stojí, dokud se mu nepodaří hodit šestku.
- Lebka – č. 17: hráč se vrací na začátek hr (pole č. 1).
- Bludiště – č. 27: Hráč dvakrát stojí.

### KONEC HRY

Vyhrává hráč, který se jako první dostane na pole 30.

**Pozn.:** Pokud by měl hráč na základě svého posledního hodu překročit políčko 30, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.

### HADI A ŽEBŘÍKY

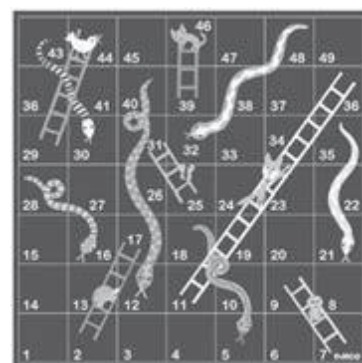
*Od 5 let | 2-4 hráči | 10-15 minut*

**Materiál:** jedna figurka pro každého hráče, hrací kostka, hrací plocha

**Cíl hry:** Jako první se dostat na políčko 49.

Hráči položí své figurky vedle hrací plochy k poli číslo jedna. Když přijdou na řadu, hodí kostkou a posunou svou figurku o daný počet polí.

**Žebříky:** Pokud se hráč dostane na pole s dolní částí žebříku, vyleze po něm a figurku položí na pole na vrchu žebříku.



**Hadi:** Pokud se hráč dostane na pole, kde končí had, musí po hadovi sjet na pole, kde má had hlavu.

Hra končí v okamžiku, kdy se první z hráčů dostane přesně na pole 49. Pokud by měl hráč na základě svého posledního hodu překročit políčko 49, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.



## PIŠKVORKY

Od 5 let | 2 hráči | 10-15 minut

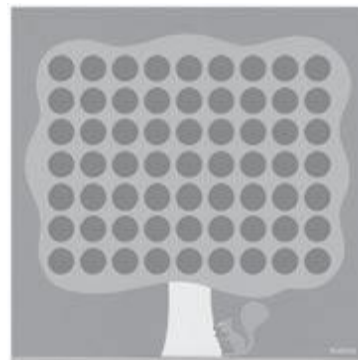
**Materiál:** hrací plocha, 24 kulatých žetonků (každý hráč má svou barvu)

**Cíl hry:** Sestavit co nejvíc řad ze 4 žetonků své barvy.

### PRŮBĚH HRY

Hráči si před sebe položí 24 žetonků své barvy. Nejmladší hráč začíná, dále se hráči ve hře střídají. Hráči jeden po druhém pokládají na některé z volných polí své žetony. Snaží se je klást tak, aby vytvořili řadu 4 žetonů své barvy (svisle či vodorovně).

**Pozn.:** Žetonky, které jsou součástí již hotové řady, nesmějí být využity pro jinou řadu.



### KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy už hráči nemají volné žetonky. Vyhrává ten hráč, který dokázal sestavit více řad 4 žetonků.

## LOTO

Od 3 let | 2-4 hráči | 10-15 minut

**Materiál:** 4 desky pro loto, 12 karet pro loto (12 různých zvířat), sáček, 6 kulatých žetonků pro každého hráče

**Cíl hry:** Jako první zaplnit svou hrací desku.

### PRŮBĚH HRY

Každý hráč si vybere jednu desku a 6 žetonků, které si položí před sebe. 12 karet se zvířátky vložte do sáčku. Začíná nejmladší hráč, dále se pak hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč si poslepu vytáhne ze sáčku kartu a oznámí, jaké je na ní zvířátko. Všichni hráči se podívají na svou desku. Pokud na ní toto zvířátko mají, položí na jeho místo na desce jeden svůj žeton. Kartu se zvířátkem odložte.

Následující hráč si vytáhne ze sáčku další kartu zvířátka a hra pokračuje stejným způsobem.



### KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy první hráč zaplní všechna pole se zvířátky na své desce žetony. Tento hráč vyhrává.

## PEXESO

Od 3 let | 2 - 4 hráči | 10 - 15 minut

**Materiál:** 24 karet pro pexeso

**Cíl hry:** získat co nejvíce dvojic

### PRŮBĚH HRY

Položte všechny karty na stůl, obrázky dolů. Hráči postupně otáčejí nejprve jednu kartu, pak druhou.

Jsou-li obě karty stejné, vezme si je hráč jako pár, který získal, a položí je vedle sebe. Může hrát ještě jednou a otočit dvě nové karty.

Pokud nejsou karty stejné, nechá hráč ostatním hráčům dostatek času na to, aby si je prohlédli, a pak je otočí obrázkem dolů. Karty zůstávají na stejném místě. Ve hře pak pokračuje další hráč.

Hra končí v okamžiku, kdy nezbyl žádný neuhodnutý pár karet. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce párů.

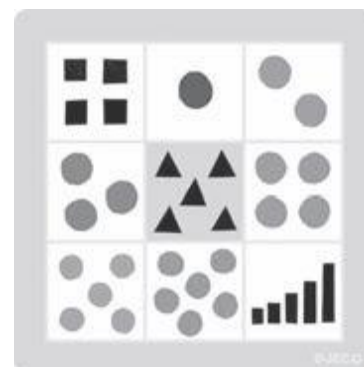
\*\*\*\*\* **KOSTKOVÉ HRY** \*\*\*\*\*

### YAM YAM Junior

Od 4 let | 2 – 4 hráči | 10- 15 min.

**Materiál:** 4 desky na Yam, 8 kulatých žetonů pro každého hráče, 5 kostek

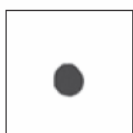
**Cíl hry:** Jako první vytvořit řadu tří žetonů nebo sestavit Yam.



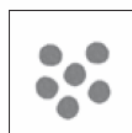
### PRŮBĚH HRY

Každý hráč si před sebe položí jednu hrací desku a 8 žetonů. 5 kostek položte doprostřed stolu. Začíná nejmladší hráč, dál hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

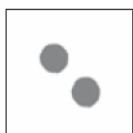
Hráč, který je na řadě, se pokusí hodit takovou kombinací kostek, která mu umožní umístit žeton na svou desku. Kostky házet může 3x za sebou. Po každém hodu se může rozhodnout, zda všechny kostky přehodí nebo zda si některé odloží tak, jak byly hozeny, a přehodí jen část kostek. Jakmile se hráči povede hodit určitou kombinaci, položí si žeton na příslušné pole hrací desky.



Hodit alespoň 3 kostky s jedním bodem.



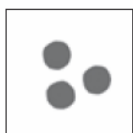
Hodit alespoň 3 kostky se šesti body.



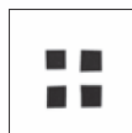
Hodit alespoň 3 kostky se dvěma body.



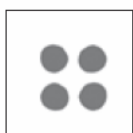
Hodit postupku: 1, 2, 3, 4 a 5 nebo 2, 3, 4, 5 nebo 6.



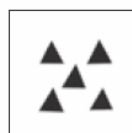
Hodit alespoň 3 kostky se třemi body.



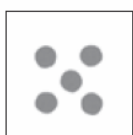
Hodit 4 kostky se stejnou hodnotou.



Hodit alespoň 3 kostky se čtyřmi body.



Yam: hodit 5 kostek se stejnou hodnotou.



Hodit alespoň 3 kostky s pěti body.



### KONEC HRY

Jakmile se některému z hráčů podaří umístit na své hrací desce do řady 3 žetony, vyhrává. Hra končí také v případě, že se některému z hráčů podaří hodit Yam. Tento hráč se pak stává vítězem.

Autor hry: Renaud Drieux

### HOMEČEK

*Od 8 let | 2 – 4 hráči | 10 min.*

**Materiál:** 1 kostka, tužka a papír pro každého hráče

**Cíl hry:** Nakreslit domeček podle tohoto vzoru.



### PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč, dále se hraje po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, se pokusí nakreslit další část domečku. K tomu hodí kostkou a podle výsledku bude moci přidat část domečku. Kreslení domku musí postupovat přesně podle těchto pravidel:

- šestka: čtverec domku
- pětka: střecha
- čtyřka: Dveře
- trojka či dvojka: jedno okno (pozor, je třeba nakreslit dvě okna)
- jednička: komín.

Pokud hráči padne na kostce výsledek, který mu umožní dokreslit další část domku, může házet ještě jednou. V opačném případě hraje další hráč.

### KONEC HRY

Vyhrává hráč, který jako první nakreslí celý domek.

### BLEŠÍ SKOK

*Od 5 let, společně s dospělým | 2 – 4 hráči | 10 min.*

**Materiál:** 1 kostka, papír na zaznamenání výsledků

**Cíl hry:** Získat za co nejmenší počet kol 20 bodů.

### PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč, dále se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, zmáčkne kostku ukazovákem tak, jako se dělají blechy (ukazovákem zatlačí na horní hranu kostky), a zapíše si výsledek, který mu padne. Pak stejným způsobem hrají ostatní. Hráči si po každém pokusu sčítají dosažené výsledky. Jakmile dosáhnou či překročí 20 bodů, hra končí.

### KONEC HRY

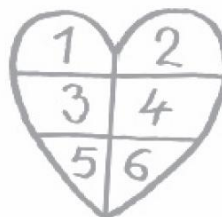
Vyhrává ten, kdo získal 20 bodů na nejnižší počet pokusů.

### SRDCE

*Od 4 let | 2 – 4 hráči | 10 min.*

**Materiál:** 1 kostka, list papíru pro každého hráče

**Cíl hry:** Jak první vyškrtnat všech šest polí srdce.



### PRŮBĚH HRY

Každý hráč si na papír nakreslí srdíčko podle tohoto vzoru a rozdělí ho na šest očíslovaných polí. Začíná nejmladší hráč, dále se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou. Číslo, které mu padlo, na



svém srdíčku proškrtně. Pokud hráč už číslo, které mu padlo, na svém srdíčku dříve proškrtnul, musí jej nabídnout hráči sedícímu po jeho levici. Pokud i on už má toto číslo škrtnuté, nabídne jej dál. Ve hře pak pokračuje další hráč.

#### **KONEC HRY**

Vyhrává ten, kdo jako první proškrtná všechna pole svého srdce.

#### **ESA**

*Od 6 let s dospělým | 3 – 4 hráči | 10 min.*

**Materiál:** 5 kostek

**Cíl hry:** Jako poslední umístit do středu jedničku.

#### **PRŮBĚH HRY**

Začíná nejmladší hráč, dále se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hodí všemi pěti kostkami. Pak:

- kostku či kostky s jedničkou umístit doprostřed stolu
- kostku či kostky s dvojkou dát sousedovi po své levici
- kostku či kostky s pětkou dát sousedovi po své levici
- se zbylými kostkami hodí ještě (tzn. hodí s těmi, na kterých padla dvojka, čtyřka či šestka).

V házení kostek pokračuje tak dlouho, dokud má alespoň jednu kostku. Pak hraje další hráč, který hází kostkami, které dostal. Pokud žádné nemá, hraje další hráč.

#### **KONEC HRY**

Vítězem hry je ten, kdo jako poslední umístí doprostřed stolu kostku s jedničkou.

#### **POSTUPKY**

*Od 5 let s dospělým | 2 – 4 hráči | 10 min.*

**Materiál:** 5 kostek, papír na zapisování skóre

**Cíl hry:** Jako první překročit 100 bodů.

#### **PRŮBĚH HRY**

Začíná nejmladší hráč, dále se hraje po směru hodinových ručiček. Hráč jednou hodí všech pět kostek a zapíše si výsledek. Pokud mu padlo:

- 1 2 3 4 5: zapíše si 20 bodů
- 1 2 3 4 + jakákoliv další kostka: zapíše si 15 bodů
- 1 2 3 + jakékoliv dvě další kostky: zapíše si 10 bodů
- 1 2 + jakékoliv tři další kostky: zapíše si 5 bodů

Ve hře pokračuje další hráč, který hází své postupky a zapíše si body. Po každém hodu si hráči nově dosažené výsledky přičtou k výsledkům z předchozích pokusů.

Pozor: Pokud hráči při hodu padnou tři jedničky, všechny jeho dosavadní výsledky se mažou a hráč začíná znovu od nuly.

#### **KONEC HRY**

Vyhrává hráč, který jako první překročí hranici 100 bodů.