

# Člověče, nezlob se / Husa

(D)05226)



3–6 let



2–4 hráči



15 minut



oboustranná hrací deska, 8 figurek, 1 kostka



**Člověče, nezlob se:** Dostaňte jako první oba svoje koníky doprostřed hracího pole. / **Husa:** Dostat se jako první k číslu 30.

## Člověče, nezlob se



### Pravidla hry

Hráči si umístí svoje koně do stáje téže barvy. Hru začíná nejmladší hráč. Aby mohl vyvést koníka ze stáje a nasadit ho na první políčko své barvy na hracím plánu (políčko s hvězdičkou), musí nejprve hodit šestku. Jakmile už má hráč koně (figurku) v hracím poli, postupuje vpřed o počet políček, která hodí na kostce. Pokud hráč hodí šestku, hází ještě jednou. Po každém hodu může hráč postupovat vpřed pouze jedním koněm (jednou figurkou).



### Zvláštní pravidla:

- Kůň nemůže předjet jiného koně. Musí se zastavit na políčku těsně před ním.
- Kůň může vstoupit na políčko, kde už stojí jiný kůň, pokud hráči padne na kostce číslo, které tam koníka pošle. Kůň, který stál na daném políčku jako první, se musí vrátit do své stáje a začít znovu (= je vyhozen).

Poté, co koník objede celé kolo, musí si stoupnout přesně na poslední políčko ve své barvě – políčko s podkovou. Pokud hráči při posledním hodu před políčkem s podkovou na kostce padne vyšší číslo, než které hráč potřebuje pro umístění koníka do stáje (tj. podkovu by přešel), musí se o počet kroků, které jsou navíc nad potřebný počet, vrátit na hracím plánu zpět (počínaje od podkovy).

Jakmile se koník zastaví přesně na políčku s podkovou, musí hráč na kostce hodit jedničku, aby se dostal na políčko s číslem 1, potom dvojku, aby postoupil na políčko číslo

2 a nakonec trojku, aby se dostal na políčko s číslem 3. Na závěr musí hráč hodit na kostce šestku, aby mohl postoupit na políčko koně a jeho kůň tím dojel do cíle celého závodu.

## Husa

### Pravidla hry

Hráči házejí kostkou a podle toho pohybují figurkou po herním plánu. 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, mohou svojí figurku posunout rovnou na políčko s číslem 11.

### Zvláštní políčka:

- Pole s husičkami – č. 6, 12, 18 a 24: hráč popojde ještě jednou o stejný počet políček, jakým se na dané pole dostal.
- Pole s žabkou – č. 9: hráč popojde na další pole s motivem žáby (č.13).
- Pole s hlemýžděm – č. 16: hráč jedno kolo nehraje.
- Pole s noční sovou – č. 26: hráč jde na pole č.22 (denní sova).

**Pozor:** Pokud by měl hráč překročit políčko 30, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.

