

# Človeče, nehnevaj sa/Hus

(DJ05226)



3 – 6 rokov



2 – 4 hráči



15 minút



obojsstranná hracia doska, 8 figúrok, 1 kocka



Človeče, nehnevaj sa: Dostaňte ako prvý oba svoje koníky doprostred hracieho poľa. /Hus: Dostať sa ako prvý k číslu 30.

## Človeče, nehnevaj sa

### Pravidlá hry

Hráči si umiestnia svoje kone do stajne tej istej farby. Hru začína najmladší hráč. Aby mohol vyvieť koníka zo stajne a nasadiť ho na prvé políčko svojej farby na hracom pláne (políčko s hviezdíčkou), musí najprv hodiť šestku. Hneď ako už má hráč koňa (figúrku) v hracom poli, postupuje vpred o počet políčok, ktoré hodí na kocke. Pokiaľ hráč hodiť šestku, hádže ešte raz. Po každom hode môže hráč postupovať vpred iba jedným koňom (jednou figúrkou).

### Zvláštne pravidlá:

- Kôň nemôže predbehnúť iného koňa. Musí sa zastaviť na políčku tesne pred ním.
- Kôň môže vstúpiť na políčko, kde už stojí aj iný kôň, pokiaľ hráčovi padne na kocke číslo, ktoré tam koníka pošle. Kôň, ktorý stál na danom políčku ako prvý, sa musí vrátiť do svojej stajne a začať znovu (= je vyhodенý).

Potom, čo koník obide celé kolo, musí si stúpnuť presne na posledné políčko vo svojej farbe – políčko s podkovou. Pokiaľ hráčovi pri poslednom hode pred políčkom s podkovou na kocke padne vyššie číslo, než ktoré hráč potrebuje na umiestnenie koníka do stajne (t. j. podkovu by predbehol), musí sa o počet krokov, ktoré sú navyše nad potrebný počet, vrátiť na hracom pláne späť (počínajúc od podkovy).

Hneď ako sa koník zastaví presne na políčku s podkovou, musí hráč na kocke hodiť jednotku, aby sa dostal na políčko s číslom 1, potom dvojkou, aby postúpil na políčko číslo



# Človeče, nehnevaj sa/Hus

(DJ05226)



3 – 6 rokov



2 – 4 hráči



15 minút



obojsstranná hracia doska, 8 figúrok, 1 kocka



Človeče, nehnevaj sa: Dostaňte ako prvý oba svoje koníky doprostred hracieho poľa. /Hus: Dostať sa ako prvý k číslu 30.

## Človeče, nehnevaj sa

### Pravidlá hry

Hráči si umiestnia svoje kone do stajne tej istej farby. Hru začína najmladší hráč. Aby mohol vyvieť koníka zo stajne a nasadiť ho na prvé políčko svojej farby na hracom pláne (políčko s hviezdíčkou), musí najprv hodiť šestku. Hneď ako už má hráč koňa (figúrku) v hracom poli, postupuje vpred o počet políčok, ktoré hodí na kocke. Pokiaľ hráč hodiť šestku, hádže ešte raz. Po každom hode môže hráč postupovať vpred iba jedným koňom (jednou figúrkou).

### Zvláštne pravidlá:

- Kôň nemôže predbehnúť iného koňa. Musí sa zastaviť na políčku tesne pred ním.
- Kôň môže vstúpiť na políčko, kde už stojí aj iný kôň, pokiaľ hráčovi padne na kocke číslo, ktoré tam koníka pošle. Kôň, ktorý stál na danom políčku ako prvý, sa musí vrátiť do svojej stajne a začať znovu (= je vyhodенý).

Potom, čo koník obide celé kolo, musí si stúpnuť presne na posledné políčko vo svojej farbe – políčko s podkovou. Pokiaľ hráčovi pri poslednom hode pred políčkom s podkovou na kocke padne vyššie číslo, než ktoré hráč potrebuje na umiestnenie koníka do stajne (t. j. podkovu by predbehol), musí sa o počet krokov, ktoré sú navyše nad potrebný počet, vrátiť na hracom pláne späť (počínajúc od podkovy).

Hneď ako sa koník zastaví presne na políčku s podkovou, musí hráč na kocke hodiť jednotku, aby sa dostal na políčko s číslom 1, potom dvojkou, aby postúpil na políčko číslo



# Človeče, nehnevaj sa/Hus

(DJ05226)



3 – 6 rokov



2 – 4 hráči



15 minút



obojsstranná hracia doska, 8 figúrok, 1 kocka



Človeče, nehnevaj sa: Dostaňte ako prvý oba svoje koníky doprostred hracieho poľa. /Hus: Dostať sa ako prvý k číslu 30.

## Človeče, nehnevaj sa

### Pravidlá hry

Hráči si umiestnia svoje kone do stajne tej istej farby. Hru začína najmladší hráč. Aby mohol vyvieť koníka zo stajne a nasadiť ho na prvé políčko svojej farby na hracom pláne (políčko s hviezdíčkou), musí najprv hodiť šestku. Hneď ako už má hráč koňa (figúrku) v hracom poli, postupuje vpred o počet políčok, ktoré hodí na kocke. Pokiaľ hráč hodiť šestku, hádže ešte raz. Po každom hode môže hráč postupovať vpred iba jedným koňom (jednou figúrkou).

### Zvláštne pravidlá:

- Kôň nemôže predbehnúť iného koňa. Musí sa zastaviť na políčku tesne pred ním.
- Kôň môže vstúpiť na políčko, kde už stojí aj iný kôň, pokiaľ hráčovi padne na kocke číslo, ktoré tam koníka pošle. Kôň, ktorý stál na danom políčku ako prvý, sa musí vrátiť do svojej stajne a začať znovu (= je vyhodенý).

Potom, čo koník obide celé kolo, musí si stúpnuť presne na posledné políčko vo svojej farbe – políčko s podkovou. Pokiaľ hráčovi pri poslednom hode pred políčkom s podkovou na kocke padne vyššie číslo, než ktoré hráč potrebuje na umiestnenie koníka do stajne (t. j. podkovu by predbehol), musí sa o počet krokov, ktoré sú navyše nad potrebný počet, vrátiť na hracom pláne späť (počínajúc od podkovy).

Hneď ako sa koník zastaví presne na políčku s podkovou, musí hráč na kocke hodiť jednotku, aby sa dostal na políčko s číslom 1, potom dvojkou, aby postúpil na políčko číslo



# Človeče, nehnevaj sa/Hus

(DJ05226)



3 – 6 rokov



2 – 4 hráči



15 minút



obojsstranná hracia doska, 8 figúrok, 1 kocka



Človeče, nehnevaj sa: Dostaňte ako prvý oba svoje koníky doprostred hracieho poľa. /Hus: Dostať sa ako prvý k číslu 30.

## Človeče, nehnevaj sa

### Pravidlá hry

Hráči si umiestnia svoje kone do stajne tej istej farby. Hru začína najmladší hráč. Aby mohol vyvieť koníka zo stajne a nasadiť ho na prvé políčko svojej farby na hracom pláne (políčko s hviezdíčkou), musí najprv hodiť šestku. Hneď ako už má hráč koňa (figúrku) v hracom poli, postupuje vpred o počet políčok, ktoré hodí na kocke. Pokiaľ hráč hodiť šestku, hádže ešte raz. Po každom hode môže hráč postupovať vpred iba jedným koňom (jednou figúrkou).

### Zvláštne pravidlá:

- Kôň nemôže predbehnúť iného koňa. Musí sa zastaviť na políčku tesne pred ním.
- Kôň môže vstúpiť na políčko, kde už stojí aj iný kôň, pokiaľ hráčovi padne na kocke číslo, ktoré tam koníka pošle. Kôň, ktorý stál na danom políčku ako prvý, sa musí vrátiť do svojej stajne a začať znovu (= je vyhodенý).

Potom, čo koník obide celé kolo, musí si stúpnuť presne na posledné políčko vo svojej farbe – políčko s podkovou. Pokiaľ hráčovi pri poslednom hode pred políčkom s podkovou na kocke padne vyššie číslo, než ktoré hráč potrebuje na umiestnenie koníka do stajne (t. j. podkovu by predbehol), musí sa o počet krokov, ktoré sú navyše nad potrebný počet, vrátiť na hracom pláne späť (počínajúc od podkovy).

Hneď ako sa koník zastaví presne na políčku s podkovou, musí hráč na kocke hodiť jednotku, aby sa dostal na políčko s číslom 1, potom dvojkou, aby postúpil na políčko číslo



2 a nakoniec trojku, aby sa dostal na políčko s číslom 3. Na záver musí hráč hodiť na kocke šestku, aby mohol postúpiť na políčko koňa a jeho kôň tým došiel do cieľa celých pretekov.

## Hus

### Pravidlá hry

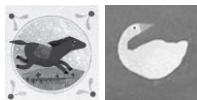
Hráči hádžu kockou a podľa toho pohybujú figúrkou po hernom pláne. Pokiaľ kocka jedného hráča pošle na políčko, kde už stojí iný hráč, tento druhý hráč musí svoje pole uvoľniť prvému hráčovi a postaviť sa späť na políčko, kde pôvodne stál prvý hráč.

Hráči, ktorí pri svojom prvom hode hodia na kocke šestku, môžu svojou figúrkou posunúť rovno na políčko s číslom 11.

#### Zvláštne políčka:

- Pole s húskami – č. 6, 12, 18 a 24: hráč sa posunie ešte raz o rovnaký počet políčok, akým sa na dané pole dostal.
- Pole so žabkou – č. 9: hráč sa posunie na ďalšie pole s motívom žaby (č.13).
- Pole so slimákom – č. 16: hráč jedno kolo nehrá.
- Pole s nočnou sovou – č. 26: hráč ide na pole č.22 (denná sova).

**Pozor:** Pokiaľ by mal hráč prekročiť políčko 30, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.



2 a nakoniec trojku, aby sa dostal na políčko s číslom 3. Na záver musí hráč hodiť na kocke šestku, aby mohol postúpiť na políčko koňa a jeho kôň tým došiel do cieľa celých pretekov.

## Hus

### Pravidlá hry

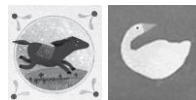
Hráči hádžu kockou a podľa toho pohybujú figúrkou po hernom pláne. Pokiaľ kocka jedného hráča pošle na políčko, kde už stojí iný hráč, tento druhý hráč musí svoje pole uvoľniť prvému hráčovi a postaviť sa späť na políčko, kde pôvodne stál prvý hráč.

Hráči, ktorí pri svojom prvom hode hodia na kocke šestku, môžu svojou figúrkou posunúť rovno na políčko s číslom 11.

#### Zvláštne políčka:

- Pole s húskami – č. 6, 12, 18 a 24: hráč sa posunie ešte raz o rovnaký počet políčok, akým sa na dané pole dostal.
- Pole so žabkou – č. 9: hráč sa posunie na ďalšie pole s motívom žaby (č.13).
- Pole so slimákom – č. 16: hráč jedno kolo nehrá.
- Pole s nočnou sovou – č. 26: hráč ide na pole č.22 (denná sova).

**Pozor:** Pokiaľ by mal hráč prekročiť políčko 30, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.



[www.agatinsvet.sk](http://www.agatinsvet.sk)

**AGÁTIN SVET** DJECO

2 a nakoniec trojku, aby sa dostal na políčko s číslom 3. Na záver musí hráč hodiť na kocke šestku, aby mohol postúpiť na políčko koňa a jeho kôň tým došiel do cieľa celých pretekov.

## Hus

### Pravidlá hry

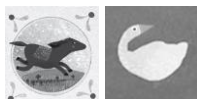
Hráči hádžu kockou a podľa toho pohybujú figúrkou po hernom pláne. Pokiaľ kocka jedného hráča pošle na políčko, kde už stojí iný hráč, tento druhý hráč musí svoje pole uvoľniť prvému hráčovi a postaviť sa späť na políčko, kde pôvodne stál prvý hráč.

Hráči, ktorí pri svojom prvom hode hodia na kocke šestku, môžu svojou figúrkou posunúť rovno na políčko s číslom 11.

#### Zvláštne políčka:

- Pole s húskami – č. 6, 12, 18 a 24: hráč sa posunie ešte raz o rovnaký počet políčok, akým sa na dané pole dostal.
- Pole so žabkou – č. 9: hráč sa posunie na ďalšie pole s motívom žaby (č.13).
- Pole so slimákom – č. 16: hráč jedno kolo nehrá.
- Pole s nočnou sovou – č. 26: hráč ide na pole č.22 (denná sova).

**Pozor:** Pokiaľ by mal hráč prekročiť políčko 30, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.



## Hus

### Pravidlá hry

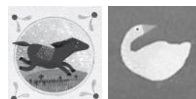
Hráči hádžu kockou a podľa toho pohybujú figúrkou po hernom pláne. Pokiaľ kocka jedného hráča pošle na políčko, kde už stojí iný hráč, tento druhý hráč musí svoje pole uvoľniť prvému hráčovi a postaviť sa späť na políčko, kde pôvodne stál prvý hráč.

Hráči, ktorí pri svojom prvom hode hodia na kocke šestku, môžu svojou figúrkou posunúť rovno na políčko s číslom 11.

#### Zvláštne políčka:

- Pole s húskami – č. 6, 12, 18 a 24: hráč sa posunie ešte raz o rovnaký počet políčok, akým sa na dané pole dostal.
- Pole so žabkou – č. 9: hráč sa posunie na ďalšie pole s motívom žaby (č.13).
- Pole so slimákom – č. 16: hráč jedno kolo nehrá.
- Pole s nočnou sovou – č. 26: hráč ide na pole č.22 (denná sova).

**Pozor:** Pokiaľ by mal hráč prekročiť políčko 30, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.



[www.agatinsvet.sk](http://www.agatinsvet.sk)

**AGÁTIN SVET** DJECO

[www.agatinsvet.sk](http://www.agatinsvet.sk)

**AGÁTIN SVET** DJECO