

ŠKOLA MISTRŮ I 3+ 2 – 4	ŠKOLA MISTRŮ II 3+ 2 – 4	HLEDEJ, ŠMUDLO 4+ 2 – 4
<p>Za každý splněný úkol nejrychleji nebo na co nejméně pokusů, získá hráč jednu kartičku.</p> <p>1. Házení 4 figurek do krabičky ze vzdálenosti cca 1 m.</p> <p>2. Udržet figurku na hřbetu ruky a snažit se touto rukou shodit figurku soupeři.</p> <p>3. Ze hřbetu ruky vyhodit figurky a stejnou rukou chytil. Házejte jednu nebo více figurky.</p> <p>4. Postavit si na každý prst figurku (4ks) a držet ruku nataženou co nejdéle tak, aby figurky nespadly.</p>	<p>5. Postavit 3 figurky na sebe (na hlavičku) – měřte čas.</p> <p>6. Postavit 4 figurky na sebe (na hlavičku) – měřte čas.</p> <p>7. Vyhodit figurku do vzduchu, vzít druhou figurku stejnou rukou a chytit letící figurku.</p> <p>8. Dát 1 až 4 figurky do krabičky a dle zatřesením krabičkou si tipnout kolik je figurek uvnitř.</p> <p>9. A co napadá vás? Napište na Facebook 😊</p> <p>Kdo má na konci hry nejvíce kartiček, vyhrává.</p>	<p>Vezměte si 24 kartiček. Rozdělte je na stejné hromádky (na každé bude jedna kartička z páru). Prvních 12 kartiček vyskládejte do mřížky 3 x 4 obrázkem vzhůru, po minutě je otočte. Dalších 12 kartiček postavte do komínku. Hráči se střídají. Hráč otočí kartičku z komínku a má 1 pokus, aby našel stejnou kartičku v mřížce. Uhádne-li, karty si bere. Když ne, kartu dá naspod komínku. Kdo má nejvíce kartiček, vyhrál.</p>
BOURÁME PYRAMIDU 5+ 2 - 3	NOEMOVA ARCHA 3+ 2 – 6	BOOSTER 7+ 2 – 6
<p>Ke hře potřebujete 21 kartiček a trojkovou kostku. Postavte pyramidu. Základna 6 kartiček, druhá řada 5 atd. Hráči se střídají po každém hodu. Hodí kostkou a vezmou si z horní řady tolik kartiček, kolik padlo teček na kostce. Ale jen tehdy, když padlo méně nebo stejně teček, než je kartiček v aktuální řadě. Když padne větší číslo, neberou si nic. Vyhrává, kdo má na konci hry nejvíce kartiček.</p>	<p>Bambilion Šumava Postavte si mřížku 4 x 6 obrázkem vzhůru, během minuty si zapamatujte a pak otočte všechny kartičky. Teď otočte kartičku a máte jeden pokus, abyste našli zvířátko do páru. Nenašli jste? Óóó née, zvířátko se nedostane na palubu. Cíl hry a vítězství je jasné – všechna zvířátka a rostliny se musí dostat na palubu. Je vás méně a nedaří se vám? Hrajte s méně kartičkami.</p> <p>S oranžovým Bambilionem můžete hrát stejnou hru bez příběhu.</p>	<p>Vezměte si 2 šestkové kostky a jednu trojkovou. V každém kole hráč hodí nejprve šestkové kostky a hodnoty sečte a vynásobí je hodem na trojkové kostce. Kdo má v daném kole nejvyšší číslo, vezme si kartičku. Hrajeme na 5 kol, vyhrává, kdo má nejvíce kartiček.</p> <p>Varianta: V daném kole nejdříve všichni hodí šestkovými kostkami, sečtou a pak postupně hodí trojkovou kostkou a vynásobí.</p>
RYCHLÁ PYRAMIDA 4+ 2 – 4	ŘADY 6+ 2 – 4	PŘETLAČOVANÁ 5+ 2 – 3
<p>Každý si vezme 6 náhodných kartiček a položí je před sebe obrázkem vzhůru. Střídáte se v hodu kostkou. Pokud padne stejné číslo, které máte jedné nebo více svých kartičkách, tak si tyto karty otočte obrázkem dolů. Když žádnou takovou kartičku nemáte, nebo už ji máte otočenou, musíte otočit 1 kartičku soupeři (kartička musí mít stejné číslo jako na kostce). Vyhrává, kdo má jako první otočené všechny kartičky.</p>	<p>Vyhrává, kdo poskládá nejdelší řadu. Kartičky rozložte do mřížky 4 x 6, nechte je minutu otočené obrázkem vzhůru a pak je otočte. První hráč se snaží najít jedničku. Otočí kartu, má jen jeden pokus. Pokud je tam 1, kartu si vezme. Pokud není, otočí kartu zpět a pokračuje další. Ten hledá také jedničku atd. Druhé kolo začíná další hráč po směru hodinových ručiček. Kdo má 1, hledá 2 atd. Po šestce hledá hráč pětku atd.</p>	<p>Když hrajete ve třech, připravte si všech 24 kartiček. Když budete jen dva, připravte si 16 kartiček (náhodně vyřadte 8 kartiček). Kartičky otočte obrázkem dolů do mřížky 6 x 4 nebo 4 x 4. Hráči se střídají, vždy otočí jednu kartičku. Číslo si postupně sčítají. Kdo má po 8 otočených kartičkách nejvyšší součet, vyhrává.</p>

MÁG 4+ 2 - 6	MÁG – BANKOMAT 4+ 2 – 6	TROJKA ANEB FLÁKANEC 3+ 3 A VÍC
<p>Cílem hry je mít nejvyšší součet. 15 kartiček vyskládejte do pyramidy obrázkem dolů. První hráč aktivuje své kouzelnické schopnosti, zaměří se na pyramidu, důkladně poklepává kartičky a snaží se najít co nejvyšší čísla. Postupně otočí 3 kartičky a sečte je. Teď se kartičky zamíchají, postaví se pyramida pro dalšího hráče. Kdo je největší čaroděj a vidí skrz kartičky? Kdo aktivuje své nadpřirozené schopnosti?</p>	<p>Inspirace bankomatem v AZ kvízu. 15 kartiček vyskládejte do pyramidy obrázkem dolů. Jeden hráč pomalu přejíždí prstem přes kartičky, v okamžiku, kdy druhý hráč řekne "stop" se první hráč zastaví a otočí kartičku. Hádající má 3 pokusy a hodnoty otočených kartiček si sečte. Teď kartičky zamíchejte a znovu postavte pyramidu. Hráči se vystřídají. Vyhrává ten, kdo má nejvyšší součet.</p>	<p>Vezměte si trojkovou kostku a střídejte se po 1 hod. Kdo hodí trojku, vypadává. Kdo zůstane poslední ve hře, dělá nějaký úkol. Třeba 10 kliků nebo dřepů. Nebo celé další kolo kvoká, nebo když padne 1, pleskne se do čela, když 2, zasměje se atd. Úkol si dejte už před hrou. Flákanec První, kdo hodí trojku, plácne toho, kdo zůstává poslední ve hře. Flákat se ale nutně nemusíte, poslední může dát prvnímu třeba kartičku. Začíná nejmladší hráč, v dalším kole začíná hráč po jeho levici atd.</p>
KRÁL ŠUMAVY 3+ 2 – 10	DESÍTKY 7+ 2 – 6	ODVÁŽNÉMU ŠTĚSTÍ... 7+ 2-4
<p>Trojková kostka a kartičky jako žetony. Pro 2 - 3 hráče 11 kartiček, pro 4 - 6 hráčů 17 kartiček a pro více hráčů všechny. V prvním kole má každý hráč 3 hody. Kdo hodí jedničku, postupuje do dalšího kola, kdo ne, v tomto kole končí. Ve druhém kole musí hráči hodit dvojku (zase 3 hody), kdo hodí dvojku, postupuje do finále. Finalisté mají také 3 hody, za každou trojku ve finále získávají jednu kartičku. Kdo má na konci hry nejvíc kartiček, vyhrává a je králem Šumavy.</p>	<p>Kartičky rozložte do mřížky 6 x 4, mechanismus hry je podobný jako pexeso. Snažte se najít a sebrat kartičky tak, aby vám dal součet 10. Když jste na tahu, otáčíte libovolný počet kartiček a to doby, než nastane jedna ze situací níže: - otočené kartičky dávají součet deset, v tom případě si kartičky vezměte a pokračujte dál, - otočené kartičky dávají vyšší součet, než deset. V tom případě otočíte všechny kartičky zpátky a hraje soupeř. Vyhrává, kdo má na konci hry nejvyšší součet bodů.</p>	<p>Vezměte si 2 kostky, do banku položte 7 kartiček, každý dostane navíc 2 (kartičky slouží jen jako žetony). Střídáte se v házení. Bořek hodí kostky, když padne pár, vezme si žeton z banku a kostky dává Terce. Když pár nepadne, Bořek má 2 možnosti. Buď ukončí tah, nebo odloží 1 kostku a 2. kostkou se snaží hodit stejné číslo, jako je na odložené kostce (aby získal pár). Má tolik hodů, kolik je teček na odložené kostce.</p>
PLÁTÝNKO 10+ 2 - 6	VYSTŘEL NEBO BĚŽ 7+ 2	BITVA 5+ 2 HRÁČI
<p>24 kartiček a ještě nějaké „peníze“ (kamínky nebo sirky). Rozdělte karty na 2 identické poloviny, 1. půlku vyskládejte lícem nahoru do mřížky 3 x 4 karty. Jeden hráč je bankéř, ostatní hráči sází „peníze“ na karty. Bankéř postupně otočí 4 kartičky. První, druhá a třetí kartička vrací vklad a vyplácí navíc jednonásobek vkladu. Čtvrtá karta je „velká trefa“ a vrací vklad + 4násobek. Bankéři se střídají po kole.</p>	<p>Postavte si cestu ze 7 karet a na opačné konce své figurky. V každém kole máte jen jeden pokus zasáhnout soupeře. Rozhodujete se, jestli vystřelí nebo se posunete o 1 políčko směrem k soupeři. Pokud vystřelíte a trefíte se, vyhráváte. Pokud ne, je na tahu soupeř, který má stejné 2 možnosti (střela nebo posun). Kdo vyhraje dané kolo, má bod. Soupeře zasáhnete tak, že hodíte stejné nebo větší číslo, než je vzdálenost mezi vámi. Hraje se na 5 kol. Cestu si můžete prodloužit.</p>	<p>Každý si vezme 12 kartiček a postaví je do komínku lícem dolů. Komínek si vezme do ruky. Hráči zároveň otočí horní kartičku, kdo má vyšší číslo, bere obě kartičky a složí si je naspod komínku. Takto pokračujete dál, komu zbydou jen 3 kartičky, prohrává. Když oba hráči otočí kartičku se stejným číslem, každý otočí další kartičku ze svého komínku. Kdo má na ní vyšší číslo, bere všechny 4 kartičky.</p>

MACHÁČEK 1/2 6+ 2 - 10

Vezměte dvě šestkové kostky a něco k počítání (kartičky, sirky...) První hráč hodí kostkami a okamžitě je přikryje, aby je viděl jen on. Ostatním nahlásí, co mu padlo. Může i blafovat. Další v pořadí musí hodit vyšší číslo. Má 2 možnosti. Rozhodne se, že předchozímu hráči věří, vezme si kostky a snaží se hodit vyšší číslo, hodí, zahlásí a hra pokračuje dál. Nebo ještě před hodem řekne předchozímu hráči, že mu nevěří. V případě, že předchozí hráč nelhal (neblafoval), prohrává vyzývající hráč a naopak.

MACHÁČEK 2/2 6+ 2 - 10

Prohrávající si bere trestný bod a začíná další kolo. Prohrává, kdo má jako první 5 trestných bodů. Jak se hlásí čísla? Padnou-li dvě rozdílná čísla, vyšší z nich označuje desítky a nižší označuje jednotky. Padne-li třeba 1 a 5, pak hráč hlásí číslo 51 atd. Když padnou dvě stejná čísla, pak se hlásí indiáni. Dvě pětky je 5 indiánů atd. Indiáni jsou víc, než rozdílná čísla. Dvojka a jednička je Macháček a dá se přehodit jen Macháčkem. Příklad: 31, 32, 63, 65, 11, 33, 66, 21

NIM 7+ 2

Nim je matematická strategická hra pro 2 hráče, hraje se s 16 kartičkami. Kartičky rozdělíte na 4 hromádky. Na první položte 7 kartiček, na druhou 5, na třetí 3 a na čtvrtou jednu kartičku. Hráči se střídají v tazích, každý hráč ve svém tahu může odebrat libovolný počet kartiček, ale vždy alespoň jednu. Druhou podmínkou je, že kartičky může odebírat pouze z jedné hromádky. Prohrává, kdo odebere kartičku jako poslední. Dá se hrát i opačně, že vyhrává právě ten, kdo vezme kartičku nebo kartičky jako poslední.

STÍHÁME? 1/2 4+ 2 - 3

Spěcháte společně na autobus, ale odjedete jen, když budete na zastávce všichni dřív, než on. Z kartiček postavte cestu. Ve hře hraje bílá figurka (autobus) proti 3 barevným. Všechny figurky dáme na start a házíme barevnou kostkou. Každá barvička se pohybuje jinak. Když na kostce padne **žlutá** - žlutá jde o 3 pole **červená** - růžová jde o 2 pole **světle modrá** - modrá jde o 1 pole **zelená** - libovolná figurka postupuje o svůj počet polí **tmavomodrá (černá) a fialová** – autobus jede o 1 políčko

STÍHÁME? 2/2 4+ 2 - 3

Většinou pomáháme modré figurce, která se pohybuje jen o jednu. Ale ke konci hry se může hodit i pro ostatní barvy. Hra končí, pokud do cíle dojde autobus nebo už jsou v cíli všechny 3 barevné figurky. Když je některá z našich figurek už v cíli, ostatní ještě dobíhají a na kostce padne barva, která už je v cíli, tak se nic neděje, hráči se dál střídají v házení kostkou, dokud nepadne barva, která hrát může.

FARAÓNI 5+ 2-6

Šestkové kostky. Všechny kartičky rozložte obrázkem dolů. Postavte 2 pyramidy (2 kartičky základna, 1 špička). Ve svém tahu hodíte kostkami. Padne-li šestka nebo 2 stejná čísla, berete 1 pyramidu. (2 šestky = 2 pyramidy). Padnou-li různá čísla, odečtete je od sebe a rozdíl použijte na stavbu dalších pyramid. Zároveň může být rozestavených max. 5 pyramid. Z pyramid, která je vaše, vyberte 1 kartičku a tu si položte před sebe. Zbylé vraťte na hromadu. Hra končí, když má někdo 5 kartiček. Vyhrává vyšší součet.

HOP NEBO TROP 1/2 6+ 2-4

Získejte maximální součet ze 4 kartiček, které ve hře získáte. Hrají-li 2 hráči, vezměte si 16 kartiček, 3 hráči = 20 kartiček a 4 hráči = 24. Z karet postavte okruh lícem dolů a doprostřed otočte 3 kartičky. Hráč hodí kostkou, posune figurku po okruhu a vybere si jednu možnost:
1. vezme si jednu kartu zprostřed
2. vezme si kartu, na které stojí
3. kartu, na které stojí, otočí a položí ji doprostřed.
U bodů 2 a 3 hráč nejdříve nahlas oznámí svou volbu, tedy zda si kartičku vezme nebo položí doprostřed.

HOP NEBO TROP 2/2 6+ 2-4

Když si hráč vezme kartu, na které stojí, nebo ji dá doprostřed, posune svou figurku o jedno políčko vpřed. Hráč si nikdy nesmí stoupnout na obsazené políčko, stejně tak při počítání políček po hodu kostkou nepočítá obsazená políčka. Když hrají 2 hráči a jeden z nich už má 4 kartičky, druhý pokračuje ve hře, ale už se rozhoduje jen mezi 2. a 3. možností. Hráč se 4 kartami už nepokračuje. Ve hře 3 a 4 hráčů, ti, kteří mají 4 kartičky, už ve hře nepokračují. Posledního hráče ve hře se opět netýká 1. možnost.

SANTA FÉ 5+ 2 - 4 HRÁČI

Každý si vezme kartičky od 1 do 6. Zakryje si je a nikomu neukazuje. Hraje se na 6 kol. V každém kole hráči položí doprostřed stolu jednu kartičku. Hráč s nejvyšší kartičkou vyhrává. Když 2 nebo více hráčů položí kartu se stejnou hodnotou, jejich hodnota je 0. Na konci každého kola se právě zahrané kartičky zamíchají a vítěz si vylosuje jednu z nich. Tu si položí k sobě a nedívá se na její hodnotu. Na konci hry si všichni hráči otočí vítězné kartičky a sečtou je. Vyhrává nejvyšší součet. NEBO vítěz kola bere všechny karty.