



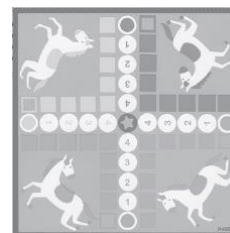
12 klasických her pro nejmenší (DJ05218)

ČLOVĚČE, NEZLOB SE

Věk: od 4 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: herní deska na Člověče, nezlob se, 2 figurky pro každého hráče (každý hráč si zvolí barvu), 1 kostka.

Cíl hry: Jako první dostat obě své figurky doprostřed herní desky (políčko s hvězdičkou).



Průběh hry:

Hráči si umístí svoje figurky do stáje téže barvy. Hru začíná nejmladší hráč. Hráči se střídají a hraje se ve směru hodinových ručiček.

Pohyb figurek

Aby mohl hráč vyvést figurku ze stáje a nasadit ji na první políčko své barvy na herní desce, 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 postoupí. Pokaždé, když hráči padne na kostce šestka, hraje ještě jednou.

Jakmile se na herním plánu pohybuje několik figurek, začnou se brzy dohánět. Figurka, jejíž cestu blokuje jiná figurka, nesmí předbíhat a musí se zastavit na předchozím políčku.

Pokud však hod kostkou určí, že se má figurka postavit přesně na políčko, které je již obsazeno jinou figurkou, je tato figurka vyhozena. Figurka na tahu se postaví na místo první figurky, která se vrací do stáje.

Vstup do nebes

Jakmile figurka objede celé kolo hrací plochy, 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 očíslována od 1 do 4. Pro postup na políčko č. 1 musí hráč hodit na kostce jedničku, pro postup na políčko č. 2 musí hodit dvojku atp. až do políčka č. 4.

Pro definitivní výstup z herní desky musí hráč z políčka č. 4 hodit na kostce šestku.

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první dostane z hrací plochy obě své figurky.

HUSA

Věk: od 4 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–15 minut

Obsah hry: herní deska na hru Husa, 1 figurka pro každého hráče (každý hráč si zvolí barvu), 1 kostka.

Cíl hry: Dostat se jako první na políčko s číslem 30.

Průběh hry:

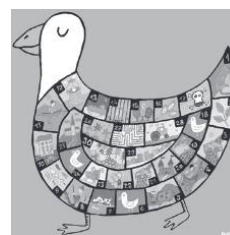
Začíná nejmladší hráč a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu hodí kostkou a posune svou figurku o daný počet políček.

Pokud hráč dojde na políčko, na kterém již stojí jiná figurka, pošle hráč tuto figurku zpět na políčko, ze kterého právě přišel.

Pozn.: Hráči, kteří na začátku hry při svém prvním hodu hodí na kostce šestku, poskočí rovnou na políčko č. 15.

Zvláštní políčka:

- **Políčko s husou** – č. 6, 18, 24: hráč popojde ještě jednou o stejný počet políček, jakým se na dané políčko dostal.
- **Most** – č. 3: Most hráče posune rovnou na políčko s druhým mostem (políčko s č. 21).



- **Hotel** – č. 10: Hráč jedno kolo nehraje.
- **Vězení** – č. 14: Hráč na tomto políčku stojí, dokud se mu nepodaří hodit šestku.
- **Lebka** – č. 17: Hráč se vrací na začátek hry (políčko č. 1).
- **Bludiště** – č. 27: Hráč dvakrát nehraje.

Konec hry:

Vítězí hráč, který se jako první dostane na políčko č. 30.

Pozn.: Na políčko č. 30 je třeba dorazit přesně. Pokud hráči padne na kostce větší číslo, než je zbývajících počet políček, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.



HADI A ŽEBŘÍKY

Věk: od 5 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–15 minut

Obsah hry: herní deska na Hady a žebříky, 1 figurka pro každého hráče (každý hráč si zvolí svou barvu), 1 kostka.

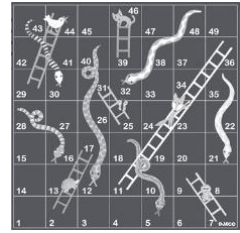
Cíl hry: Jako první se dostat na políčko č. 49.

Průběh hry:

Hráči položí své figurky vedle hrací plochy k políčku číslo jedna. Začíná hrát nejmladší hráč. Poté se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Když hráč přijde na řadu, hodí kostkou a posune svou figurku o daný počet políček.

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

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



Konec hry:

Vítězí hráč, který se jako první dostane přesně na políčko 49.

Pozn.: Na políčko 49 je třeba dorazit přesně. Pokud hráči padne na kostce větší číslo, než jaké je třeba, aby se dostal na toto políčko, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.

PIŠKVORKY

Věk: od 5 let | **Počet hráčů:** 2 | **Délka hry:** 10–15 minut

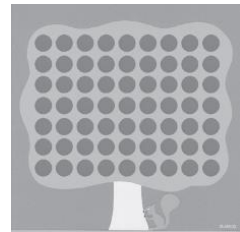
Obsah hry: herní deska na Piškvorky, 24 kulatých žetonů pro každého hráče (každý hráč si zvolí svou barvu).

Cíl hry: Sestavit co nejvíce řad ze 4 žetonů své barvy.

Průběh hry:

Hráči si před sebe položí 24 žetonů své barvy. Nejmladší hráč začíná, dále se hráči ve hře střídají.

Hráči jeden po druhém pokládají na některé z volných polí na herní desce své žetony. Snaží se je pokládat tak, aby vytvořili řadu 4 žetonů své barvy (vodorovně nebo svisle).



Pozn.: 4 žetony z již vytvořené řady nemůžou být použity pro další řadu.

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy už hráči nemají volné žetony. Vítězí ten hráč, který dokázal sestavit více řad 4 žetonů.

BINGO

Věk: od 3 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–15 minut

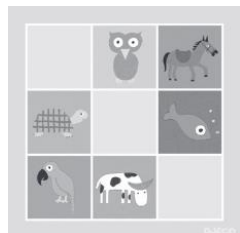
Obsah hry: 4 herní desky na Bingo, 12 karet (12 různých zvířat), 1 sáček, 6 kulatých žetonů pro každého hráče.

Cíl hry: Jako první zaplnit svou herní desku.

Průběh hry:

Každý hráč si vybere jednu desku a 6 žetonů, které si položí před sebe. 12 karet se zvířátky se vloží do sáčku.

Začíná nejmladší hráč a dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu si vytáhne jednu kartu ze sáčku a oznámí, jaké je na ní zvířátko. Všichni hráči se podívají na svou desku, aby zjistili, jestli mají toto zvířátko.



Pokud na ní toto zvířátko mají, položí na jeho místo na jeho desce jeden svůj žeton. V opačném případě nedělají nic. Karta se zvířátkem se odloží. Následující hráč si vytáhne ze sáčku další kartu se zvířátkem a hra pokračuje stejným způsobem.

Konec hry:

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů jako první zaplní žetony všechna políčka se zvířátky na své desce. Tento hráč vítězí.





PEXESO

Věk: od 3 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–15 minut

Obsah hry: 24 karet na 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 dvojici, kterou získal, a položí si je vedle sebe. Může hrát ještě jednou a otočit dvě nové karty.
- **Pokud karty nejsou 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 poté pokračuje další hráč.

Konec hry:

Hra končí v okamžiku, kdy byly nalezeny všechny dvojice karet a na stole nezbyla žádná karta. Vítězí hráč, který získal nejvíce dvojic karet.

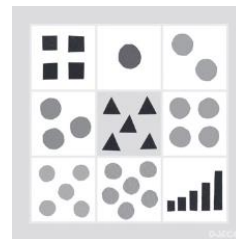
HRÝ S KOSTKAMI

YAMS JUNIOR

Věk: od 4 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–15 minut

Obsah hry: 4 herní desky na Yam, 8 kulatých žetonů pro každého hráče, 5 kostek.

Cíl hry: Jako první vytvořit řadu tří žetonů na své herní desce, nebo hodit Yams.



Průběh hry:

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

Hráč, který je na řadě, se pokusí hodit takovou kombinací kostek, která mu umožní umístit žeton na svou desku. Kostky může házet 3x za sebou. Po každém hodu se může rozhodnout, zda bude házet všemi kostkami znovu, nebo zda si odloží stranou některé kostky, které mu pomohou vytvořit kombinaci (a v tom případě hodí pouze zbylými kostkami). Jakmile se hráči povede hodit určitou kombinací, položí si žeton na příslušné políčko na herní desce.



Musíte hodit alespoň tři 1.



Musíte hodit alespoň tři 2.



Musíte hodit alespoň tři 3.



Musíte hodit alespoň tři 4.



Musíte hodit alespoň tři 5.



Musíte hodit alespoň tři 6.



Musíte hodit pět kostek se stoupající hodnotou: 1, 2, 3, 4, 5 nebo 2, 3, 4, 5, 6.



Musíte hodit čtyři kostky se stejnou hodnotou.



Yams: Musíte hodit pět kostek se stejnou hodnotou.

Konec hry:

Vítězí hráč, který má jako první na své desce 3 žetony v jedné řadě. Pokud hráč během hry hodí Yams (5 kostek stejné hodnoty), okamžitě vítězí.

DOMEČEK

Věk: od 4 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10 minut

Obsah hry: 1 kostka, 1 list papíru pro každého hráče.

Cíl hry: Jako první nakreslit domeček.

Průběh hry:

Zde je příklad domečku, který musíte nakreslit:



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

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

- **6:** čtverec domečku
- **5:** střecha
- **4:** dveře
- **3 nebo 2:** jedno okno (pozor, je třeba nakreslit dvě okna)
- **1:** komín.

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

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první nakreslí celý domeček.

BLEŠÍ SKOK

Věk: od 5 let, společně s dospělým | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10 minut

Obsah hry: 1 kostka, 1 list papíru na zaznamenání výsledků.

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

Průběh hry:

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

Hráč, který je na řadě, zatlačí ukazováčkem na horní hranu kostky tak, že kostka odskočí (jako při hře blechy) a zapíše si výsledek, který mu na kostce padne. Poté je na řadě další hráč.

Hráči si po každém pokusu sčítají dosažené výsledky. Jakmile dosáhnou či překročí 20 bodů, hra končí.

Konec hry:

Vítězí hráč, který získal 20 bodů na nejnižší počet pokusů.

SRDCE

Věk: od 4 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10 minut

Obsah hry: 1 kostka, 1 list papíru pro každého hráče.

Cíl hry: Jako první vyškrtat všech šest políček 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 ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou. Číslo, které mu

padlo, na svém srdíčku proškrtne. 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 dalšímu hráči. Ve hře pak pokračuje další hráč.

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první proškrtá všechna políčka svého srdce.



ESA

Věk: od 6 let, společně s dospělým | **Počet hráčů:** 3–4 | **Délka hry:** 10 minut

Obsah hry: 5 kostek.

Cíl hry: Jako poslední umístit do středu kostku s jedničkou.

Průběh hry:

Začíná hrát nejmladší hráč, dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, hodí všemi pěti kostkami. Poté:

- kostku či kostky s 1 umístí doprostřed stolu
- kostku či kostky s 2 dá sousedovi po své levici
- kostku či kostky s 5 dá sousedovi po své pravici
- se zbylými kostkami hodí ještě jednou (tzn. hodí s těmi, na kterých padla 4, 3 nebo 6).

V házení kostek pokračuje tak dlouho, dokud žádná nezbyde. Nyní je na řadě další hráč, který hází kostkami, které dostal. Pokud žádné nemá, hraje další hráč.

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako poslední umístí doprostřed stolu kostku s jedničkou.

POSTUPKY

Věk: od 5 let, společně s dospělým | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10 minut

Obsah hry: 5 kostek, 1 list papíru na zaznamenání výsledků.

Cíl hry: Jako první překročit 100 bodů.

Průběh hry:

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

Hráč, který je na řadě, hodí najednou všech pět kostek a zapíše si výsledek.

Pokud mu padlo:

- **1 2 3 4 5:** zapíše si **20 bodů**
- **1 2 3 4 + jakékoliv další číslo:** zapíše si **15 bodů**
- **1 2 3 + jakákoliv dvě další čísla:** zapíše si **10 bodů**
- **1 2 + jakákoliv tři další čísla:** zapíše si **5 bodů**

Ve hře pokračuje další hráč, který hází své postupky a zapisuje 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 své dosažené výsledky ztrácí a hráč začíná znovu od nuly.

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první dosáhne nebo překročí hranici 100 bodů.