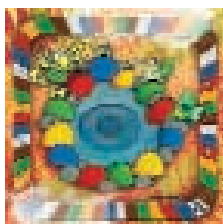




## JAK RÁKOSNÍČEK SKOČIL DOPROSTŘED RYBNÍČKU



3 x plastová figurka pro každého ze 2–4 hráčů, 1 postavička (vyseklá figurka zasazená do stojánku příslušné barvy) pro každého ze 2–4 hráčů, hrací kostka, barevná hrací kostka, návod, hr. plán Jak Rákosníček skočil doprostřed rybníčku

Hra pro 2 až 4 hráče ve věku od 4 let.  
Délka jedné hry je 20 minut.

### 1. Příprava hry

- 1.1 Každý si vybere tři figurky jedné barvy a jednu postavičku. Tři figurky postaví na kameny okolo rybníka, ale jen na ty, které mají stejnou barvu jako hráčova figurka. Postavičku položí na pole *Start*.
- 1.2 Hráči vyberou losem (např. kámen, nůžky, papír), kdo hru začíná.

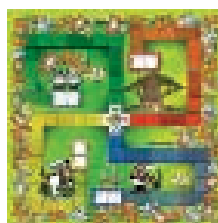
### 2. Průběh hry

- 2.1 Hráč na tahu hodí kostkou a postoupí svou postavičkou ve směru šipky po trase.
- 2.2 V případě že hodí šestku, nehází znovu.
- 2.3 Hráči se nevyhazují.
- 2.4 Pokud hráč ukončí svůj tah na poli s kolečkem, vezme jednu ze svých tří figurek, které jsou na kamenech na okraji rybníka a poskočí na první kruh v rybníce, popř. z prvního kruhu (světle modrá) v rybníce na druhý kruh (tmavší modrá) nebo z druhého kruhu do prostředního kruhu v rybníce (střed).
- 2.5 Hráč si může vybírat libovolně ze svých figurek, kterými poskočí. Poskočit může vždy pouze o jeden kruh.
- 2.6 Pokud hráč ukončí svůj tah na poli kde je mlha, tak pro něj platí, že když hodí 1, 2, 3 popojde a jedno pole. Když hodí 4, 5, 6 popojde o tři pole.
- 2.7 Pokud hráč ukončí svůj tah na poli s křížkem, tak se přesune zpět na nejbližší pole s mlhou. Pak pro něj platí hody kostkou jak je popsáno v bodě 2.6.
- 2.8 V případě, že hrají hráči pouze s barevnou kostkou, neřídí se pravidlem z bodu č. 2.6, jinak postupují podle výše uvedených pravidel.

### 3. Cíl hry

- 3.1 Hru vyhrává ten hráč, který jako první dopraví všechny své tři figurky doprostřed rybníka.

## JAK KŘEMÍLEK A VOCHOMŮRKA SÁZELI KVĚTINY



1 postavička pro každého ze 2–4 hráčů, barevná kostka, návod, hrací žetony, hrací plán Jak Křemílek a Vochomůrka sázeli květiny

Hra pro 2 až 4 hráče od 4 let (nejefektivnější je při čtyřech hráčích).  
Hra trvá cca 10 min.

### 1. Příprava hry

- 1.1 Každý hráč si vybere jednu trasu.
- 1.2 Všechny 37 žetonů se rozloží mimo hrací plochu. Otočí se lícem nahoru.  
Pro hru čtyř hráčů je určeno 37 žetonů; 28 žetonů, když hrají tři hráči; 19 žetonů, když hrají dva. Ve všech případech je jedno, jakou barvu žetony mají.
- 1.3 Hráči vyberou losem (např. kámen, nůžky, papír), kdo hru začíná.

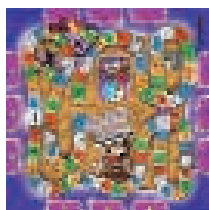
### 2. Průběh hry

- 2.1 Hráč na tahu hodí barevnou kostkou.
- 2.2 Pro všechny tahy platí, že barva, hosená kostkou, na položeném žetonu vždy směřuje k cíli.
- 2.3 Podle barvy, která mu padne, vybere hráč z žetonů ten, který má alespoň jednu polovinu zabarvenou stejně, jako na hosené kostce.
- 2.4 Potom hráč tento žeton položí na start své trasy (začátek každé trasy je označen kytičkami jedné barvy). Položí ho barvou, kterou hodil, směrem k cíli.
- 2.5 V dalším kole hráč znovu hodí kostkou. Vybere další žeton a to tak, aby se jedna polovina shodovala s barvou hosenou na kostce a druhá polovina žetonu tak, aby se shodovala s barvou na dříve položeném žetonu (musí se shodovat s tou polovinou, která je blíže k cíli).
- 2.6 Pokud už není k výběru žeton požadovaných barev, hráč pro tento tah použije žeton tak, aby alespoň jedna polovina žetonu měla stejnou barvu, jako je na hosené kostce. Druhá barva tedy může být jiná než na dříve položeném žetonu.  
Přesto žeton položíme, a to tak, aby barva – právě hosená na kostce – směřovala k cíli. Za tento, tzv. poloviční tah, hráč příští kolo nehraje.
- 2.7 Pokud už není k výběru žeton požadované barvy, a to i v případě bodu 2.6., hráč žádný žeton v tomto kole nepoloží.

### 3. Cíl hry

- 3.1 Hru vyhrává hráč, který jako první postupně položí žetony po celé své trase a zakryje společné pole uprostřed hracího plánu, které je označené čtyřmi barevnými kytičkami.  
Součástí této hry jsou i prázdné žetony nebo hrací kartačky, které mohou sloužit, jako rezerva v případě ztráty nebo poškození.

## KTERAK MALÁ ČARODĚJNICE OBJEVILA KOUZELNOU KNIHU



1 figurka a 1 postavička pro každého ze 2–4 hráčů, hrací kostka, hrací karty, návod, hrací plán Kterak Malá čarodějnice objevila kouzelnou knihu

Hra je určena pro 2–4 hráče ve věku od 6 let. Hra trvá cca 20 minut.

### 1. Příprava hry

- 1.1. Každý hráč si vybere jednu vysekávanou postavičku ve stojánku, kterou postaví na startovní pole. Pole je bílé a je označeno černou šipkou.
- 1.2. Hráči vyberou losem, kdo hru začíná.
- 1.3. Hráči zamíchají všechny karty a položí celý balíček karet na hrací plán na obrázek se symbolem měsíce tak, aby nebylo vidět co na nich je (rubem vzhůru). Dospodu balíčku karet umístí bílou kartu.

### 2. Průběh hry

- 2.1. Hráč na tahu hodí kostkou a postoupí ve směru šipky.
- 2.2. V případě, že hodí šestku, nehází znovu.
- 2.3. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli ohraničeném svítícími hvězdičkami, lízne si jednu kartu ze shora balíčku (kouzlo). Hráči si drží nasbírané karty s kouzly tak, aby na ně ostatní neviděli.
- 2.4. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli, které má stejnou barvu jako pole na kterém stojí protihráč, může na něj použít jedno z kouzel, které je na kartách. Tedy pokud nějaké karty má. Začarovaný hráč se musí přizpůsobit danému kouzlu.
- 2.5. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli, které má stejnou barvu jako pole na kterém stojí více protihráčů, může na ně použít kouzlo. Ale jen jedno na jednoho hráče a postupně. Tedy ve směru hodinových ručiček (tzn. že někdy začarovaný hráč může někoho vyhodit).
- 2.6. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli ohraničeném kytičkami, musí si od každého protihráče vzít jednu kartu. Hráč si vybere od každého protihráče libovolnou kartu z karet, které drží protihráč v ruce. Bere je zase ve směru hodinových ručiček. Jestliže některý protihráč nemá žádnou kartu, tak od něj nic nebere. Odebrané karty si dává k sobě do ruky.
- 2.7. Pokud hráč použije proti někomu nebo ve svůj prospěch kouzlo, dá použitou kartu dospodu balíčku karet, a to pod bílou kartu (výjimka viz bod 5.1.).
- 2.8. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli stejné barvy jako jeho protihráč a zároveň je pole ohraničené svítícími hvězdičkami, tak má dvě možnosti:
  - a) bude kouzlit a teprve pak si lízne nové kouzlo.
  - b) nebude kouzlit a pouze si lízne nové kouzlo.Zcela určitě platí to, že nemůže v tomto tahu použít právě líznuté kouzlo.
- 2.9. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli stejné barvy jako jeho protihráč a zároveň je pole ohraničené kytičkami, tak má dvě možnosti:

a) bude na protihráče kouzlit a teprve pak si od každého hráče vezme jedno kouzlo. b) nebude kouzlit na protihráče a pouze si vezme od každého hráče jedno kouzlo. Zcela určitě platí, že nemůže v tomto tahu použít právě sebrané kouzlo.

2.10. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli, kde stojí jiný hráč, hráče vyhazuje a ten jde zpět na start.

2.11. Ukončí-li hráč tah na poli fialovém, může použít 1 kouzlo na jakéhokoliv hráče. Vždy však jen na jednoho.

### 3. Cíl hry

3.1. Hru vyhrává hráč, který jako první obejde celou trasu kolem dokola a protne tak startovní pole.

### 4. Karty

Karty jsou označeny barvami (na rubu jsou podkreslené).

#### Karty červené:

Kouzlo SUDÍK	tříkrát nehraješ na sudá čísla. Karta je tam celkem 4x.	
Kouzlo LICHÁČ	tříkrát nehraješ na lichá čísla.	4x
Kouzlo OPAČÁK	tříkrát hraješ v protisměru.	4x
Kouzlo STARTÁK	jdi na start	2x
Kouzlo VRACEČ	jdi zpět o deset polí	3x
Kouzlo EXVRACEČ	jdi zpět o patnáct polí	2x
Kouzlo ČISTIČ	všichni hráči okolo tebe do pěti polí jdou na start	4x
Kouzlo MĚNIČ	měníš si pozici s hráčem, na kterého kouzlíš	2x

#### Karty modré:

Kouzlo RYCHLÍK	jdi o deset polí dopředu.	2x
Kouzlo RUŠIČ	rušíš kouzlo na tebe použité.	
Používáš ho hned, bez ohledu na to, kdo hraje.		2x

#### Karta zelená:

Kouzlo DOUBLE to, co hodíš násob dvěma. Je možno použít kouzlo na protihráče. Ale jen když má zrovna kouzlo opačák (soupeři se násobí hod, až přijde na řadu). 2x

Karta bílá je ve hře 1x.

### 5. Pozor:

- 5.1. Kouzla SUDÍK, LICHÁČ a OPAČÁK se po použití nedávají dospodu balíčku karet, ale protihráči na kterého kouzlíme. Ten si ji dá na okraj herního plánu pod číslo jedna. Po odehraném kole si kartu posune pod pole dva. Po dalším odehraném kole si kartu posune pod pole tři. A po dalším odehraném kole hráč teprve vloží dospodu balíčku karet.
- 5.2. Jestliže má hráč na hracím plánu číslo jedna obsazené kouzlem, nemůže mu tam jiný protihráč dát další kartu s kouzlem. Teprve až hráč pole číslo jedna uvolní, můžou mu tam protihráči dát další kartu s kouzlem.
- 5.3. Dále je možné hráče poslat až do mínusu, a to až po modré pole před křižovatkou (tzn. na 19. políčko od Startu směrem zpět). Dále už nelze hráče do mínusu poslat.
- 5.4. Do mínusu se hráč může dostat např. tak, že na něj použije některý z hráčů kartu Opačák, Vraccč, Exvraccč atd.
- 5.5. Hráč, který je kouzlem poslán zpět, může i jiného soupeře vyhodit. Někdy to prospěje, jindy zas uškodí.

- 5.6. Doporučujeme, aby si hráč, který se dostane do mínusu, vyměnil svoji postavičku za obyčejnou plastovou figurku stejné barvy. Po překonání startovního pole si může figurku opět prohodit za postavičku.
- 5.7. Startovní pole je bílé a tudíž se na něj vztahují stejná pravidla jako na ostatní pole.
- 5.8. Když se v balíčku karet objeví bílá karta na vrchu, znamená to, že všechny karty byly vybrány a celý balíček se znovu zamíchá. Bílá karta se opět umístí dospod.

## JAK KŘEMÍLEK A VOCHOMŮRKA PUTOVALI K CHALOUPCE



*1 postavička pro každého ze 2–4 hráčů, hrací kostka, barevná hrací kostka, hrací plán Jak Křemílek a Vochomůrka putovali k chaloupce, návod*

*Hra je pro 2 až 4 hráče od 4 let.  
Délka jedné hry je 20 minut.*

### 1. Příprava hry

- 1.1. Každý si vybere jednu figurku, kterou postaví na startovní pole s pařezem v levém dolním rohu plánu.
- 1.2. Hráči vyberou losem, kdo hru začíná.

### 2. Průběh hry

- 2.1. Hráč na tahu hodí kostkou a postoupí po směru listů o tolik polí, kolik mu padlo na kostce.
- 2.2. V případě, že hodí šestku, nehází znovu.
- 2.3. Pokud hráč ukončí svůj tah na poli, z něhož vyrůstá kapradina, posune svou figurku až na špičku kapradiny (směrem vzhůru).
- 2.4. V případě, že hráč ukončí svůj tah na poli se začátkem klouzačky, posune svou figurku až na konec klouzačky (směrem dolů).
- 2.5. Jestliže se hráč zastaví na políčku se špičkou kapradiny nebo na ústí klouzačky, nikam se nepřesouvá a v dalším kole pokračuje ve hře dál.
- 2.6. Pokud hráč skončí svůj tah na poli s křížkem, v příštím kole nehraje.
- 2.7. Hráč, končící svůj tah na tmavě hnědém poli s obrázkem pařezu, se musí vrátit zpět na Start.
- 2.8. V případě, že bude ke hře použita barevná kostka namísto klasické hrací kostky, hráč hraje podle výše popsaných pravidel, avšak po hracím plánu se pohybuje pouze po stejně barevných políčkách, která mu zároveň padnou na barevné kostce.

### 3. Cíl hry

- 3.1. Hru vyhrává hráč, který se jako první dostane přesným hodem do cíle (cíl je představován pařezovou chaloupkou v pravém horním rohu hracího plánu).
- 3.2. Pokud hráč hodí víc, než je polí do cíle, vrací se o přebytečná pole zpět v dalším kole háže znovu.

## ŠTAFLÍK A ŠPAGETKA HRAJÍ ČLOVĚČE



*4 figurky pro každého ze 2–4 hráčů, hrací kostka, barevná hrací kostka, návod, hrací plán Štaflík a Špagetka hrají člověče nezlob se!*

*Hra je pro 2 až 4 hráče od 4 let.  
Délka jedné hry je 20 minut.*

### 1. Příprava hry

- 1.1 Každý hráč si vybere čtyři stejně barevné figurky, které postaví na příslušná pole v rozích hracího plánu (nejsou plně vybarvená). Pro zrychlení hry je možné hrát s menším počtem figurek (2–3 namísto čtyř).
- 1.2 Hráči vyberou losem, kdo hru začíná, dále pokračují hráči po směru hodinových ručiček.

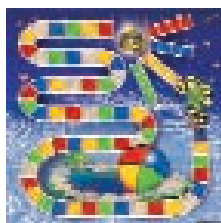
### 2. Průběh hry

- 2.1. Na počátku hry hráč může hodit kostkou max. třikrát, potom již jen jednou, jakmile na něj přijde řada. Výjimkou je případ, kdy hráč během hry hodí šestku. Každá šestka jej opravňuje k dalšímu hodu.
- 2.2. Hráč může umístit vždy jen jednu svou figurku do hry a přesunout ji z okrajového pole na příslušné barevné pole se šipkou pouze tehdy, když hodí šestku.
- 2.3. Hráč poté postoupí s figurkou ve směru hry vždy o tolik políček, kolik bodů hodil.
- 2.4. Postupuje-li kupředu, může přeskakovat svoje figurky. Pokud hráč hodí tolik, že dosáhne pole, na němž se nachází jeho vlastní figurka a tím mu brání ve hře, musí zvolit pro tento tah jinou svoji figurku z hracího pole, nebo případně jedno kolo nehraje vůbec.
- 2.5. Pokud na tomto poli stojí soupeřova figurka, postaví svoji figurku na její místo. Soupeř je tím vyřazen a musí se vrátit na příslušné barevné pole na okraji hracího plánu. Znovu může zařadit figurku do hry, jakmile mu padne šestka.
- 2.6. Figurky, se kterými hráč prošel celým okruhem, se umísťují do odpovídajících barevných polí uprostřed plánu. Tato barevná políčka lze obsadit jen tehdy, padne-li hráči přesně tolik bodů, kolik jich potřebuje k umístění figurky v cíli. Pokud hodí více, musí čekat, až na něho přijde řada, aby mohl házet znovu.
- 2.7. Bude-li ke hře použita barevná kostka místo klasické, hraje se podle výše popsaných pravidel, avšak po hracím plánu se figurka pohybuje pouze po stejně barevných políčkách, která mu zároveň padnou na barevné kostce.
- 2.8. Před započítáním hry s barevnou kostkou, si hráči určí barvu, která bude zastupovat šestku (pro dvojí tah a nasazení nové figurky).

### 3. Cíl hry

- 3.1. Hru vyhrává ten hráč, který první umístí všechny své figurky v cílových polích uprostřed hracího plánu.

## JAK SE RÁKOSNÍČEK VYDAL ZA HVĚZDOU



4 x figurka pro každého ze 2–4 hráčů,  
hrací kostka, návod, hrací plán Jak se  
Rákosníček vydal za hvězdou

Hra je pro 2 až 4 hráče od 6 let.  
Délka jedné hry je 20 minut.

### 1. Příprava hry

- 1.1. Každý hráč má čtyři figurky shodné barvy.
- 1.2. Hráči se dohodnou na pořadí a postaví všechny své figurky na část *startovního pole* (obrázek míče) dle barvy svých figurek.

### 2. Průběh hry

- 2.1. Pokud hráč nemá nasazenou žádnou figurku (viz 2.3) může házet třikrát, jinak hází pouze jednou.
- 2.2. O počet polí na kostce smí hráč posunout jednu ze svých nasazených figurek
- 2.3. Padne-li mu šest, smí buď posunout nasazenou figurku, nebo nasadit novou (modré políčko s obrázkem lístku). V takovém případě hází ještě jednou a postupuje s nově nasazenou figurkou o počet polí vpřed.
- 2.4. Skončí-li tah na poli obsazeném cizí figurkou, jde cizí figurka zpět na nejbližší neobsazené pole stejné barvy, popř. zpět do *domečku*.
- 2.5. Končí-li figurka tah na poli obsazeném vlastní figurkou, posouvá se tato figurka vpřed na nejbližší pole stejné barvy, které není obsazené vlastní figurkou.
- 2.6. V případě, že posun vpřed (viz 2.5) skončí na poli obsazeném cizí figurkou, je tato cizí figurka přesunuta zpět, jako v případě 2.4.

### 3. Cíl hry

- 3.1. Hru vyhrává hráč, který jako první dostane všechny své figurky do cílového pole.

## DOMINO



28 kamenů, na každém se  
nachází dva obrázky. Kámen, na  
kterém jsou oba obrázky stejné,  
se jmenuje *dvojitý*.  
Hra pro 1 až 4 hráče od 4 let.

### 1. Příprava hry

- 1.1. Zamícháme hrací kameny a rozdáme je hráčům.
- 1.2. Jestliže se hry účastní dva hráči, obdrží každý sedm kamenů, když hrají tři nebo čtyři hráči, obdrží každý pět kamenů.

### 2. Průběh hry

- 1.1 Každý skrývá své kameny před ostatními. Kameny, které zbyly po rozdání, zůstávají v talónu, ze kterého hráči dobírají v průběhu hry.

- 2.1 Hru otevírá hráč, který má dvojitý kámen. Má-li hráč několik dvojitých kamenů, zvolí si libovolný z nich, jestliže má více hráčů dvojité kameny, pak hru zahájí ten hráč, kterého určí dohoda nebo los.
- 2.3. Jestliže mezi rozdanými chybí dvojitý kámen, pak se opět dohodou nebo rozpočítadlem určí hráč, který dobere první kámen z talónu a tento hráč zahajuje hru. Další hráč v pořadí určeném směrem hodinových ručiček přidává svou kostičku ke zvolené polovině kamene, který položil předcházející hráč.
- 2.4. Další hráči pokračují obdobně. Je nutno dodržovat zásadu, aby přidávané kameny měly na jedné polovině stejný obrázek jako obrázek na polovině kamene, který již leží na stole. Kameny na stole tvoří trať o dvou koncích. Každý hráč může přidat svůj kámen k jednomu z obou konců. Uspořádání domina může tedy být pokaždé jiné.
- 2.5. Jestliže některému hráči schází příhodný kámen, je povinen přibrat z talónu jeden kámen a v právě probíhajícím kole udělat tah. Když se přibráný kámen nehodí, přibírá znovu. Když opět neuspěje, anebo v talónu už nejsou kameny, musí hráč vynechat jedno kolo.

## PEXESO



Použijte sadu karet Černý Petr  
bez karty Černý Petr – 16 dvojic.

Principem hry je vyhledávání  
párů. Karty jsou při hře otočeny  
obrázkem dolů a obrazejí se po dvou. Je nutné zapamato-  
vat si náměty obrázků a místo, na kterém leží. Počet  
hráčů: nejméně dva.

### 1. Příprava hry

- 1.1. Hráči si určí pořadí.
- 1.2. Kartičky se promíchají a rozloží na stůl tak, aby nikdo z hráčů, včetně rozkládajícího, neviděl obrázky na jednotlivých kartách.

### 2. Průběh hry

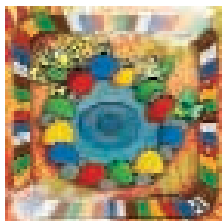
- 2.1. Hráč, který začíná, otočí dvě libovolné karty, aby ostatní viděli obrázky a umístění karet. Neotočí-li dvě stejné karty, obrátí je zpět na stejném místě a pokračuje další hráč.
- 2.2. Podaří-li se hráči otočit stejné obrázky, karty odebere a pokračuje ve hře.
- 2.3. Hra končí rozebráním všech karet.
- 2.4. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce dvojic.

Spoustu skvělé zábavy Vám přeje Bonaparte!





### AKO RÁKOSNÍČEK SKOČIL DOPROSTRED RYBNÍČKA



3 x figúrka pre každého z 2–4 hráčov,  
1 figúrka (vyseknutá postavička zasa-  
dená do stojančeka príslušnej farby)  
pre každého z 2–4 hráčov, hracia  
kocka, farebná hracia kocka, návod,  
herný plán Ako Rákosníček skočil  
doprostred rybníčka

Hra pre 2–4 hráčov od 4 rokov.  
Dĺžka jednej hry je 20 minút.

#### 1. Príprava hry

- 1.1. Každý hráč si vyberie tri figúrky rovnakej farby a jednu vyseknutú postavičku zasadenú do stojančeka. Tri figúrky postaví na kamene okolo rybníka, ale iba na tie, ktoré majú tú istú farbu ako hráčova figúrka. Postavičku si postaví na políčko Štart, ktoré je na hernom pláne vpravo dole.
- 1.2. Hráči vyberú žrebom, kto hru začína.

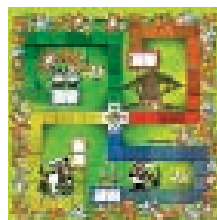
#### 2. Priebeh hry

- 2.1 Hráč na ťahu hodí kockou a postúpi svojou postavičkou v smere šípky po trase.
- 2.2 V prípade, že hodí šestku, už znova neháďže.
- 2.3 Hráči sa nevyhadzujú.
- 2.4 Pokiaľ hráč ukončí svoj ťah na políčku s kolieskom, vezme jednu zo svojich troch figúrok, ktoré sú na kameňoch na okraji rybníka a poskočí na prvý kruh v rybníku, popr. z prvého kruhu (bledomodrá) v rybníku na druhý kruh (tmavšia modrá) alebo z druhého kruhu do prostredného kruhu v rybníku (stred).
- 2.5 Hráč si môže vyberať ľubovoľne spomedzi svojich figúrok tú, ktorou poskočí. Poskočiť môže len o jeden kruh.
- 2.6 Ak hráč ukončí svoj ťah na políčku, na ktorom je hmla, tak preň platí, že ak hodí 1, 2, 3, posunie sa o jedno políčko. Keď hodí 4, 5, 6, posunie sa o tri polia.
- 2.7 Ak hráč ukončí svoj ťah na políčku s krížikom, tak sa presunie späť na najbližšie políčko s hmlou. V tom prípade preň platia hody kockou ako je popísané v bode 2.6.
- 2.8 V prípade, že hráči hrajú len s farebnou kockou, neriadia sa pravidlom z bodu č. 2.6, inak postupujú podľa horeuvedených pravidiel.

#### 3. Cieľ hry

- 3.1 Hru vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dopraví všetky svoje tri figúrky do stredu rybníka.

### AKO KREMIENOK A CHOCHOLÚŠIK SADILI KVIETKY



1 figúrka (vyseknutá postavička zasa-  
dená do stojančeka príslušnej farby)  
pre každého z 2–4 hráčov, farebná  
hracia kocka, návod, hracie žetóny,  
herný plán Ako Kremienok a Chocholúšik  
sadili kvietky

Hra pre 2–4 hráčov od 4 rokov (naje-  
fektívnejšia je pri štyroch hráčoch).  
Dĺžka jednej hry je 10 minút.

#### 1. Príprava hry

- 1.1 Každý hráč si vyberie jednu trasu.
- 1.2 Všetkých 37 žetónov sa rozloží mimo hraciu plochu a otočia sa lícom nahor. 37 žetónov, ak hrajú štyria hráči; 28 žetónov pre troch hráčov; 19 žetónov pre dvoch hráčov. Vo všetkých prípadoch je jedno, akú farbu žetóny majú.
- 1.3 Hráči vyžrebujú, kto hru začína.

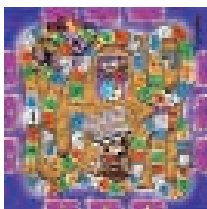
#### 2. Priebeh hry

- 2.1 Hráč na ťahu hodí farebnou kockou.
- 2.2 Pre všetky ťahy platí, že farba, hodená kockou, na položenom žetóne vždy smeruje k cieľu.
- 2.3 Podľa farby, ktorá mu padne, vyberie hráč z žetónov ten, ktorý má aspoň jednu polovicu zafarbenú rovnako, ako na hodenej kocke.
- 2.4 Potom hráč tento žetón položí na štart svojej trasy (začiatok každej trasy je označený kvetinkami totožnej farby). Položí ho farbou, ktorú hodil, smerom k cieľu.
- 2.5 V ďalšom kole hráč opäť hodí kockou. Vyberie ďalší žetón a to tak, aby sa jedna polovica zhodovala s farbou hodenou na kocke a aby sa druhá polovica žetónu zhodovala s farbou na skôr položenom žetóne (musí sa zhodovať s tou polovicou, ktorá je bližšie k cieľu).
- 2.6 Ak už nie je žiaden žetón v požadovaných farbách k dispozícii, hráč pre tento ťah použije žetón tak, aby aspoň jedna polovica žetónu mala rovnakú farbu, aká je na hodenej kocke. Druhá farba teda môže byť iná než na skôr položenom žetóne. Napriek tomu žetón položíme, a to tak, aby farba práve hodená na kocke smerovala k cieľu. Za tento, tzv. polovičný ťah, hráč v ďalšom kole nehraje.
- 2.7 Pokiaľ už nie je žiaden žetón v požadovanej farbe k dispozícii, a to aj v prípade bodu 2.6, hráč žiaden žetón v tomto kole nepoloží.

#### 3. Cieľ hry

- 3.1 Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý postupne položí žetóny po celej svojej trase a zakryje spoločné pole uprostred herného plánu, ktoré je označené štyrmi farebnými kvetinkami. Súčasťou hry sú aj prázdne žetóny alebo hracie kartičky, ktoré môžu slúžiť ako rezerva v prípade straty, alebo poškodenia.

## AKO MALÁ ČARODEJNICA OBJAVILA ČARODEJNÚ KNIHU



1 figúrka a 1 vyseknutá postavička zasadená do stojančeka príslušnej farby pre každého z 2–4 hráčov, hracia kocka, hracie kartičky, návod, herný plán Ako malá čarodejnica objavila čarodejnú knihu

Hra pre 2–4 hráčov vo veku od 6 rokov.  
Dĺžka jednej hry je 20 minút

### 1. Príprava hry

- 1.1. Každý hráč si vyberie jednu vysekávanú postavičku v stojančeku, ktorú postaví na štartovacie políčko. Políčko je biele a je označené čiernou šípkou.
- 1.2. Hráči vyberú žrebom, kto hru začína.
- 1.3. Hráči zamiešajú všetky karty a položia celý balíček kariet na herný plán na obrázok so symbolom mesiaca tak, aby nebolo vidieť, čo na nich je (rubom nahor). Dospodu balíčka kariet umiestnia bielu kartu.

### 2. Priebeh hry

- 2.1. Hráč na ťahu hodí kockou a postúpi v smere šípky.
- 2.2. V prípade, že hodí šestku, už znova neháďže.
- 2.3. Pokiaľ hráč ukončí svoj ťah na políčku ohraničenom svietiacimi hviezdikami, vezme si jednu kartu zvrchu z balíčka (kúzlo). Hráči si držia nazbierané karty s kúzlami tak, aby na ne ostatní nevideli.
- 2.4. Ak hráč ukončí svoj ťah na políčku, ktoré má rovnakú farbu ako políčko, na ktorom stojí protihráč, môže naň použiť jedno z kúziel, ktoré je na kartách. Ale len vtedy, ak nejaké karty má. Začarovaný hráč sa musí prispôsobiť danému kúzlu.
- 2.5. Ak hráč ukončí svoj ťah na políčku, ktoré má farbu zhodnú s políčkom, na ktorom stojí viacero protihráčov, môže naň použiť kúzlo. Ale iba jedno na jedného hráča a postupne, teda v smere hodinových ručičiek (tzn. niekedy začarovaný hráč môže niekoho vyhodiť).
- 2.6. Ak hráč ukončí svoj ťah na políčku ohraničenom kvetinkami, musí si od každého protihráča vziať jednu kartu. Hráč si vyberie od každého protihráča ľubovoľnú kartu z kariet, ktoré drží protihráč v ruke. Berie si ich opäť v smere hodinových ručičiek. V prípade, že niektorý protihráč nemá žiadnu kartu, tak od neho nič neberie. Odobraté karty si dáva k sebe do ruky.
- 2.7. Pokiaľ hráč použije proti niekomu alebo vo svoj prospech kúzlo, dá použitú kartu až na spodok balíčka kariet, a to pod bielu kartu (výnimka pozri bod 5.1.).
- 2.8. Pokiaľ hráč ukončí svoj ťah na políčku rovnakej farby ako jeho protihráč a súčasne je políčko ohraničené svietiacimi hviezdikami, má dve možnosti:
  - a) použije kúzlo a až potom si vezme nové kúzlo.
  - b) nebude používať kúzlo a len si vytiahne nové kúzlo. Jednoznačne platí, že nemôže v tomto ťahu použiť práve vytiahnuté kúzlo.

- 2.9. Ak hráč ukončí svoj ťah na políčku rovnakej farby ako jeho protihráč a súčasne je políčko ohraničené kvetinkami, tak má dve možnosti:
  - a) použije na protihráča kúzlo a až potom si od každého hráča vezme jedno kúzlo.
  - b) nepoužije na protihráča kúzlo a len si vezme od každého hráča jedno kúzlo. Jednoznačne platí, že nemôže v tomto ťahu použiť práve získané kúzlo.
- 2.10. Ak hráč ukončí svoj ťah na poli, na ktorom stojí súper, hráča vyhadzuje a ten sa vracia naspäť na štart.
- 2.11. Pokiaľ hráč ukončí svoj ťah na políčku fialovom, môže použiť jedno kúzlo na hocikákeho hráča. Vždy však len na jedného.

### 3. Cieľ hry

- 3.1. Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý obíde celú trasu dokola a prejde tak štartovacie políčko.

### 4. Karty

Karty sú označené farbami, a to na rube (sú podkreslené).

ČERVENÁ znamená, že kúzlo sa dá použiť vždy iba po hode kockou.  
MODRÁ znamená, že kúzlo sa používa namiesto hodu kockou.  
ZELENÁ znamená, že kúzlo sa používa pred hodom kockou.  
Celá BIELA znamená, že hráč vezme celý zvyšok balíčka kariet a zamieša ho. Potom si vezme ďalšiu kartu.

#### Karty červené:

Kúzlo PÁRNIK	trikrát nehráš na párne čísla. Karta je tam celkovo 4x.	
Kúzlo NEPÁRNIK	trikrát nehráš na nepárne čísla.	4x
Kúzlo OPAČÁK	trikrát hráš v protismere.	4x
Kúzlo ŠTARTIAK	bež na štart	2x
Kúzlo VRACAČ	vráť sa o desať políčok	3x
Kúzlo EXVRACAČ	vráť sa o pätnásť políčok	2x
Kúzlo ČISTIČ	všetci hráči okolo teba do piatich políčok idú na štart	4x
Kúzlo MENIČ	meniš si pozíciu s hráčom, na ktorého čaruješ	2x

#### Karty modré:

Kúzlo RÝCHLIK	bež o desať políčok dopredu.	2x
Kúzlo RUŠIČ	rušíš kúzlo na tebe použité. Používaš ho ihneď, bez ohľadu na to, kto hrá.	2x

#### Karta zelená:

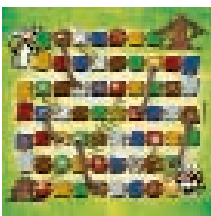
Kúzlo DOUBLE	to, čo hodíš, vynásob dvomi. Dá sa použiť kúzlo na protihráča. Ale iba keď má akurát kúzlo OPAČÁK (protihráčovi sa násobí hod až sa dostane na rad).	2x
--------------	--	----

### 5. Pozor:

- 5.1. Kúzla PÁRNIK, NEPÁRNIK a OPAČÁK sa po použití nedávajú do spodku balíčka, ale súperovi, na ktorého používame kúzlo. Ten si ju dá na okraj herného plánu pod číslo jedna. Po odohranom kole si kartu posunie pod políčko dva. Po ďalšom odohranom kole si kartu posunie pod políčko tri. A až po ďalšom odohranom kole si ju hráč vloží do spodku balíčka kariet.
- 5.2. Ak má hráč na her. pláne číslo jedna obsadené kúzlom, nemôže mu tam iný protihráč dať ďalšiu kartu s kúzlom. Až vtedy, keď hráč políčko číslo jedna uvoľní, môžu mu tam protihráči dať ďalšiu kartu s kúzlom.
- 5.3. Ďalej je možné hráča poslať do mínusu, a to až po modré políčko pred križovatkou (19. políčko od Štartu smerom späť). Ďalej už nemožno poslať hráča do mínusu.

- 5.4 Do mínusu sa hráč môže dostať napr. tak, že naň použije niektorý z hráčov kartu Opačák, Vracač, Exvracač atď.
- 5.5 Hráč, ktorý je kúzlom poslaný naspäť, môže aj iného súpera vyhodíť. Niekedy to môže prospieť, inokedy uškodiť.
- 5.6 Odporúčame, aby si hráč, ktorý sa dostane do mínusu, vymenil svoju postavičku za obyčajnú plastovú figúrku v rovnakej farbe. Po prekonaní štartovacieho políčka si môže figúrku opäť nahradiť postavičkou.
- 5.7. Štartovacie políčko je biele, tým pádom sa naň vzťahujú rovnaké pravidla ako na ostatné políčka.
- 5.8. Keď sa v balíčku kariet objaví biela karta na vrchu, znamená to, že boli všetky karty vybraté (použité) a celý balíček sa znova zamieša. Biela karta sa opäť umiestni pod balíček. Súčasťou tejto hry sú aj prázdne žetóny alebo hracie kartičky, ktoré môžu slúžiť ako rezerva v prípade straty, alebo poškodenia.

### AKO KREMIENOK A CHOCHOLÚŠIK PUTOVALI K DOMČEKU



*1 postavička zasadená do stojančeka príslušnej farby) pre každého z 2-4 hráčov, kocka, farebná kocka, návod, herný plán Ako Kremienok a Chocholúšik putovali k domčeku*

*Hra pre 2-4 hráčov od 4 rokov.  
Dĺžka jednej hry je 20 minút.*

#### 1. Príprava hry

- 1.1. Každý hráč si vyberie jednu figúrku, ktorú postaví na štartovné pole s pníkom v ľavom dolnom rohu plánu.
- 1.2 Vyberú losovaním, alebo hodom kocky, kto hru začína.

#### 2. Priebeh hry

- 2.1. Hráč na ťahu hodí kockou a postúpi v smere šípky o toľko polí, koľko mu padlo.
- 2.2. V prípade, že hodí šestku, neháďže znovu.
- 2.3. Pokiaľ hráč ukončí svoj ťah na políčku s koncom papradia, posunie svoju figúrku až na špičku papradia z tohto políčka smerom nahor.
- 2.4. V prípade, že hráč ukončí svoj ťah na poli so začiatkom šmýkačky, posunie svoju figúrku až na koniec šmýkačky smerom dole.
- 2.5 Ak sa hráč zastaví na políčku so špičkou papradia alebo na ústí šmýkačky, nikam sa nepresúva a v ďalšom kole pokračuje v hre ďalej.
- 2.6. Ak hráč skončí ťah na poli s križom, v ďalšom kole nehra.
- 2.7. Hráč končiaci svoj ťah na tmavo hnědém poli s pníkom, sa musí vrátiť späť na *Štart*.
- 2.8. Ak bude pri hre použitá farebná kocka namiesto klasickej, hráči hrajú podľa vyššie uvedených pravidiel, avšak po hernom pláne sa pohybujú iba po farebných políčkách podľa farby, ktorá im padla na kocke.

#### 3. Cieľ hry

- 3.1. Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý dostane presným hodom do cieľového pole (obrázok chalúčky v pníku).
- 3.2. Ak hráč hodí viac, než je políček do cieľa, vracia sa o hodený počet polí späť a v ďalšom kole háďže znova.

### ŠTAFLÍK A ŠPAGETKA HRAJÚ ČLOVEČE



*4 x figúrka príslušnej farby pre každého z 2-4 hráčov, hracia kocka, farebná hracia kocka, návod, herný plán Štaflík a Špagetka hrajú Človeče*

*Hra pre 2-4 hráčov od 4 rokov.  
Dĺžka jednej hry je 20 minút.*

#### 1. Príprava hry

- 1.1. Hráči si rozdelia po štyroch figúrkach rovnakej farby, ktoré sa umiestnia do štyroch príslušných farebných polí na okraji hracieho plánu (nie sú úplne vyfarbené).
- 1.2. Hráči vyberú losovaním, alebo hodom kocky, kto hru začína. Hráči vstupujú do hry tak, ako sedia za sebou v smere chodu hodinových ručičiek a toto poradie je zachované po celú hru.

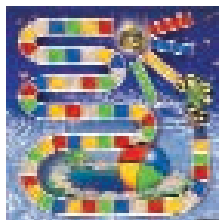
#### 2. Priebeh hry

- 2.1. Pri vstupe do hry hráč háďže max. tri krát kockou, potom vždy keď príde naňho rad, háďže už len jeden krát. Výnimku tvorí prípad, keď hráč hodí šesť bodov. Každá šestka opravňuje hráča na ďalší hod.
- 2.2. Hráč môže umiestniť svoju figúrku do hry a postaviť ju zo záložného poľa na štartovné pole (príslušné farebné pole so šípkou) len vtedy, ak hodí kockou šesť bodov.
- 2.3. Hráč postúpi figúrkou v smere hry vždy o toľko polí, koľko bodov naháďzal.
- 2.4. Pri postupovaní dopredu môže preskakovať hráč svoje figúrky. Ak hráč hodí taký počet bodov, že dosiahne políčko, na ktorom sa nachádza jeho vlastná figúrka a tým mu bráni v hre, musí zvoliť pre tento ťah inú svoju figúrku z hracieho poľa, alebo pripadne 1 kolo nehrať vôbec.
- 2.5. Pokiaľ na tomto políčku stojí súperova figúrka, postaví svoju figúrku na jej miesto. Súperova figúrka je vyhodená a vracia sa na príslušné farebné pole na okraji hracieho plánu. Súper môže svoju figúrku znovu postaviť do hry len pri hodení šiestky.
- 2.6. Figúrky sa po prechode celej dráhy umiestňujú do cieľových farebných polí v centre hracieho plánu. Cieľové polia môžu byť obsadené len vtedy, keď hráč hodí presne toľko bodov, koľko na obsadenie potrebuje. Pokiaľ hodí viac bodov, musí s figúrkou čakať, kým náňho príde poradie háďzať znova.
- 2.7. V prípade, že bude pri hre použitá farebná kocka namiesto klasickej hracej kocky, hráči hrajú podľa vyššie uvedených pravidiel, avšak po hernom pláne sa pohybujú iba v smere podľa farby, ktorá im padla.
- 2.8. Pred začiatkom hry s farebnou kockou si hráči zvolia farbu, ktorá bude zastupovať šestku (pre dvojitý ťah a nasadenie novej figúrky).

#### 3. Cieľ hry

- 3.1. Vyhráva hráč, ktorý prvý umiestnil všetky figúrky v cieľových poliach uprostred herného plánu.

## AKO SA RÁKOSNÍČEK VYDAL ZA HVIEZDOU



4x figúrka pre každého z 2–4 hráčov, hracia kocka, návod, herný plán Ako sa Rákosníček vydal za hviezdou

Hra pre 2 až 4 hráčov od 6 rokov.  
Dĺžka jednej hry je 20 minút.

### 1. Príprava hry

- 1.1. Každý hráč má štyri figúrky tej istej farby.
- 1.2. Hráči sa dohodnú na poradí a postaví všetky svoje figúrky na časť štartovacieho políčka (obrázok lopty) podľa farby svojich figúrok.

### 2. Priebeh hry

- 2.1. Pokiaľ hráč nemá nasadenú žiadnu figúrku (viď 2.3.) môže hádzať trikrát, v opačnom prípade hádže iba raz.
- 2.2. O počet políčok na kocke smie hráč posunúť jednu zo svojich nasadených figúrok.
- 2.3. Ak mu padla šestka, môže buď posunúť nasadenú figúrku, alebo nasadiť novú. V takom prípade hádže ešte raz a postupuje s novou nasadenou figúrkou vpred.
- 2.4. Ak posun figúrky skončí na políčku obsadenom protihráčovou figúrkou, vracia sa cudzia figúrka naspäť na najbližšie neobsadené políčko rovnakej farby, popr. späť do domčeka (musí byť znova nasadená).
- 2.5. Ak končí ťah na poli obsadenom vlastnou figúrkou, posúva sa figúrka vpred na najbližšie políčko rovnakej farby, ktoré nie je vlastnou figúrkou obsadené.
- 2.6. V prípade, že posun vpred (viď 2.5.) skončí na políčku obsadenom cudzou figúrkou, je táto cudzia figúrka presunutá naspäť ako v prípade 2.4.

### 3. Cieľ hry

- 3.1. Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý dostane všetky svoje figúrky do cieľového políčka.

## DOMINO



28 kameňov, na každom sa nachádzajú dva obrázky. Kameň na ktorom sú oba obrázky rovnaké, sa nazýva dvojité.

Hra pre 1–4 hráčov od 4 rokov.

### 1. Príprava hry

- 1.1. Zamiešame kamene a rozdáme ich jednotlivým hráčom.
- 1.2. Pokiaľ sa hry zúčastnia dvaja hráči, dostane každý sedem kameňov, keď hrajú traja alebo štyria hráči, dostane každý päť kameňov.

### 2. Priebeh hry

- 2.1. Každý hráč skrýva svoje kamene pred ostatnými. Kamene, ktoré sa nerozdali, zostávajú v talóne, z ktorého hráči odoberajú v priebehu hry.

- 2.2. Hru otvára hráč, ktorý má dvojité kameň. Keď má hráč niekoľko dvojitých kameňov, zvolí si ľubovoľný z nich. Pokiaľ má niekoľko hráčov dvojité kamene, potom hru začne ten hráč, ktorého určí dohoda.
- 2.3. Pokiaľ medzi rozdánymi chýba dvojité kameň, potom sa opäť dohodou alebo rozpočítaním určí hráč, ktorý odoberie prvý kameň z talónu a tento hráč začína hru. Ďalší hráč v poradí, určenom smerom hodinových ručičiek, pridáva svoj kameň ku zvolenej polovici kameňa, ktorý položil predchádzajúci hráč.
- 2.4. Ďalší pokračujú podobne. Je nutné dodržiavať zásadu, aby pridávané kamene mali na jednej polovici obrázok zhodný s tým, ktorý je na polovici kameňa ležiacom na stole. Kamene na stole tvoria trať s dvomi koncami. Každý hráč môže pridať svoj kameň k jednému z oboch koncov. Usporiadanie domina môže teda byť vždy iné.
- 2.5. Pokiaľ niektorému hráčovi chýba vhodný kameň, je povinný pribrať z talónu jeden kameň a v práve prebiehajúcim kole ho priložiť. Keď sa pribratý kameň nehodí, priberá znovu. Keď opäť neuspeje, alebo v talóne už nie sú kamene, musí hráč vynechať jedno kolo.

### 3. Cieľ hry

- 3.1. Vyhráva ten, kto sa prvý zbaví všetkých kameňov.

## PEXESO



Použite hracie karty Čierny Peter bez karty Čierny Peter, (16 dvojíc).

Princípom hry je vyhľadávanie párov. Karty sú otočené obrázkom dolu a obracajú sa po dvoch. Je nutné zapamätať si námety obrázkov a miesto, na ktorom ležia. Počet hráčov: najmenej dvaja.

### 1. Príprava hry

- 1.1. Hráči si určia poradie.
- 1.2. Karty sa premiešajú a rozložia sa tak, aby nikto z hráčov, vrátane rozkladajúceho, nevidel obrázky na jednotlivých kartičkách.

### 2. Priebeh hry

- 2.1. Hráč, ktorý začína, otočí dve ľubovoľné kartičky, aby ostatní videli obrázky a umiestnenie kartičiek. Ak neotočí dve rovnaké kartičky, obráti ich späť na rovnakom mieste a pokračuje ďalší hráč.
- 2.2. Ak sa hráčovi podarí otočiť rovnaké obrázky, karty odoberie a pokračuje v hre.
- 2.3. Hra končí rozobratím všetkých kartičiek.

### 3. Cieľ hry

- 3.1. Vyhráva ten, kto získal najviac dvojíc.

Veľa príjemnej zábavy Vám praje Bonaparte!