

4^{rokov}
-99

Pravidlá hier

KLASIKA OD DJECO

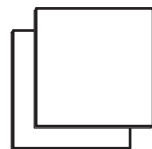




x 5



x 4



x 2



x 48



x 24



x 8



x 1



x 1



SK

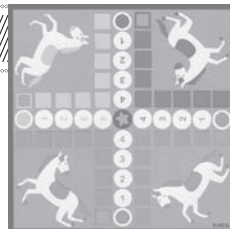
Ludo (variant hry Človeče, nehnevaj sa)

Od 4 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.



OBSAH: herná doska, 2 figúrky rovnakej farby pre každého hráča, kocka

CIEĽ HRY: Ako prvý dosiahnuť svojimi 2 figúrkami hviezdu uprostred.



POSTUP HRY

Hráči si postavia obe figúrky na stajňu (koníka) svojej farby. Hráči sa striedajú, hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hru začne najmladší hráč a hodí kockou.

ŤAHY FIGÚRKAMI

Hráč musí hodiť 6, aby si mohol premiestniť figúrku zo stajne na prvé políčko dráhy. Následne hodí ešte raz a posunie sa o taký počet políčok, koľko hodí kockou. Keď má v hre obe figúrky, môže sa rozhodnúť, ktorou sa posunie. Vždy keď hodí 6, posunie sa a hodí ešte raz. Keď je na dráhe viacero figúrok, začnú sa naháňať. Figúrky sa nesmú predbiehať. Keď hráča blokuje iná figúrka, nesmie ju predbehnúť, ale zostane stáť za ňou. Keď sa hráč dostane na obsadené políčko, môže políčko obsadiť a svojho súpera vyhodíť: hráč zostane na tomto políčku a vyhodенý súper sa vráti do stajne.

VÝSTUP DO NEBA

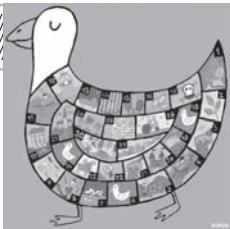
Po prejdení celej dráhy sa hráč dostane na posledné políčko svojej dráhy, ku schodom vedúcim do neba.

Poznámka: Treba zastať presne na tomto políčku. Keď hráč hodí vyššie číslo a nevie zastať pred schodmi, nepotiahne figúrkou a nasleduje ďalší hráč.

Schody sú očíslované 1 až 4. Hráč môže ísť na 1, len keď hodí 1, na 2, len keď hodí 2 atď. až po č. 4. Na záver musí ešte hodiť 6, aby mohol figúrkou opustiť hernú dosku.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý prvý opustí oboma svojimi figúrkami hernú dosku, je víťaz.



Húsky

SK

Od 4 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 15 min.



OBSAH: herná doska, 1 figurka pre každého hráča (farebne rozlíšené), kocka.

CIEĽ HRY: Byť prvý na políčku č. 30.

POSTUP HRY

Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ľahu, hodí kockou a potiahne figurkou o hodený počet. Keď sa dostane na políčko obsadené inou figurkou, vymení si s ňou miesto – postaví ju na svoje predošlé miesto.

Poznámka: Keď hráčovi pri prvom hode padne 6, presunie sa rovno na políčko 15.

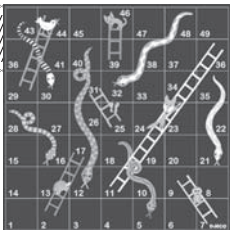
ŠPECIÁLNE POLÍČKA

- **húsky** (políčka 6, 18 a 24): hráč potiahne ešte raz o hodený počet políčok.
- **most** (č. 3): hráč sa presunie na ďalší most (č. 21).
- **hotel** (č. 10): hráč nejde 1 kolo.
- **väzenie** (č. 14): hráč tu musí stáť, kým nehodí 6.
- **lebka a hnáty** (č. 17): hráč sa vráti na políčko 1.
- **bludisko** (č. 27): hráč nejde 2 kolá.

KONIECHRY

Víťazom je hráč, ktorý príde prvý na políčko 30.

Poznámka: Treba prísť presne na políčko 30. Keď hráč hodí viac než potrebuje, ide o toľko políčok späť, koľko hodil navyše (napr. potrebuje 3, ale hodí 5, tak ide o 2 políčka späť).



Hady a rebríky

SK

Od 5 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 15 min.



OBSAH: herná doska, 1 figurka pre každého hráča (farebne rozlíšené), kocka.

CIEĽ HRY: Byť prvý na políčku č. 49.

POSTUP HRY

Každý hráč si postaví figurku pred políčko 1. Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč hodí kockou a potiahne figurkou o hodený počet políčok.

Rebrík: Keď sa hráč dostane na políčko, na ktorom začína rebrík, presunie sa po rebríku nahor na políčko, na ktorom rebrík končí.

Had: Keď sa hráč dostane na políčko s chvostom hada, presunie sa po hadovi nadol na políčko s hlavou hada.

KONIEC HRY

Víťazom je hráč, ktorý prvý dosiahne políčko 49.

Poznámka: Treba sa dostať presne na políčko 49. Keď hráč hodí číslo väčšie než je počet zvyšných políčok do cieľa, musí ísť vzad o počet prebytočných políčok (napr. do cieľa sú 3 políčka, ale hodí 4, tak ide o 1 políčko vzad a vôbec nie vpred).

SK

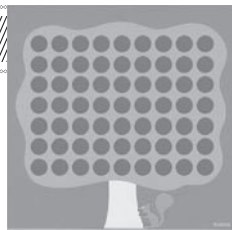
Piškvorky

Od 5 rokov | 2 hráči | 10 - 15 min.



OBSAH: herná doska, 24 dielikov pre každého hráča
(farebne rozlíšené).

CIEĽ HRY: Zo svojich dielikov zostaviť čo najviac štvordielnych radov.



POSTUP HRY

Hráči si pred seba položia svojich 24 dielikov. Hru začne najmladší hráč, ďalej sa hráči striedajú. Hráči ukladajú dieliky na prázdne políčka a snažia sa zostaviť štvordielny rad (vodorovne alebo zvislo).

Poznámka: Existujúci rad nemôže byť súčasťou ďalšieho radu.

KONIEC HRY

Keď sa hráčom minú dieliky, je koniec hry. Víťazom je hráč, ktorý zostavil najviac štvordielnych radov.

SK

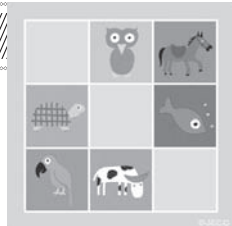
Loto

Od 3 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 15 min.



OBSAH: 4 herné dosky, 12 kartičiek (12 rôznych zvierat),
1 vrecúško, 6 dielikov pre každého hráča.

CIEĽ HRY: Ako prvý zaplniť svoju hernú dosku.



POSTUP HRY

Každý hráč si pripraví hernú dosku a 6 dielikov. 12 kartičiek so zvieratami dajte do vrecúška. Hru začne najmladší hráč a pokračuje ja v smere hodinových ručičiek. Naslepo siahne do vrecúška a povie, ktoré zviera vytiahol. Každý hráč sa pozrie, či má toto zviera na svojej hernej doske.

- Ak má toto zviera na svojej hernej doske, položí naň dielik.
- Ak toto zviera nemá, neudeje sa nič. Hráč dá vytiahnutú kartičku nabok a nasledujúci hráč vytiahne z vrecúška novú kartičku.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý má prvý na každom svojom políčku so zvieratkom umiestnený dielik, je víťaz.



Pexeso

SK

Od 3 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 15 min.



OBSAH: 24 kartičiek (12 párov).

CIEĽ HRY: Získať najviac párov kartičiek.

POSTUP HRY

Kartičky poukladajte otočené lícom nadol na stôl. Hráč, ktorý je na ťahu, otočí najprv jednu, potom druhú kartičku.

- **Keď sú obe kartičky rovnaké**, hráč si môže pár nechať a položiť ho pred seba. Pokračuje v hre a otočí ďalšie dve kartičky.

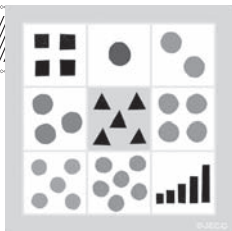
- **Keď dvojica kartičiek nie je rovnaká**, hráč ich nechá otočené, aby si ich každý pozrel a potom ich otočí späť na rovnaké miesto. Nasleduje ďalší hráč.

KONIECHRY

Hra sa skončila, keď hráči našli všetky páry a na stole neostala ani kartička. Víťazom je hráč, ktorý má najviac párov.



KOCKOVÉ HRY



Yahtzee pre drobcov

SK

Od 4 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 15 min.

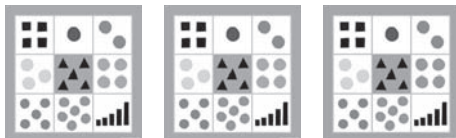


OBSAH: 4 herné dosky, 8 dielikov pre každého hráča, 5 kociek.

CIEĽ HRY: Ako prvý zostaviť rad 3 dielikov alebo hodiť *yahtzee* (5 rovnakých).

POSTUP HRY

Každý hráč si zoberie hernú dosku, položí ju pred seba a pripraví si 8 dielikov. Doprostred stola si pripravte 5 kociek. Hru začne najmladší hráč.



Každý hráč si zoberie hernú dosku, položí ju pred seba a pripraví si 8 dielikov. Doprostred stola si pripravte 5 kociek. Hru začne najmladší hráč. Ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, skúsi hodiť niektorú kombináciu. Má na to až tri pokusy. Pri každom pokuse môže hodiť buď všetkými kockami, alebo položiť stranou kocky, ktoré potrebuje do kombinácie (v tomto prípade hodí len zvyšnými kockami). Keď hodí kombináciu, položí na príslušné políčko hernej dosky dielik.



aspoň tri 1



aspoň tri 6



aspoň tri 2



postupka 1, 2, 3, 4, 5 alebo 2, 3, 4, 5, 6



aspoň tri 3



4 kocky rovnakej hodnoty



aspoň tri 4

**yahtzee:** 5 kociek rovnakej hodnoty

aspoň tri 5

KONIEC HRY

Vítazom je hráč, ktorý prvý zostaví rad 3 dielikov.

Okamžitým vítazom je hráč, ktorý jedným hodom hodí 5 rovnakých.

SK**Domček**

Od 4 rokov | 2 - 4 hráči | 10 min.

**OBSAH: kocka, čistý list papiera pre každého hráča.****CIEĽ HRY:** Ako prvý dokončiť domček.**POSTUP HRY**

Toto je model domčeka, ktorý treba nakresliť:



Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ťahu, skúsi nakresliť časť svojho domčeka. Hodí kockou a v závislosti od hodeného čísla nakreslí časť domu.

Kreslí sa v nasledovnom poradí:

- **6:** steny domu (štvorec)
- **5:** strecha
- **4:** dvere
- **3 alebo 2,** okno (zakaždým iba 1 okno z celkom dvoch)
- **1:** komín

Keď hráč hodí číslo, ktoré mu umožní nakresliť časť domu, môže pokračovať a hodiť ešte raz. V opačnom prípade nasleduje ďalší hráč.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý prvý nakreslí svoj domček, je víťaz.

Blšky

SK

Od 5 rokov + dospelý | 2 - 4 hráči | 10 min.


OBSAH: kocka, list papiera na zapisovanie bodov.

CIEL HRY: Za čo najmenej kôl získať 20 bodov.

POSTUP HRY

Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ľahu, zatlačí ukazovákom na niektorý z vrchných rohov kocky a nechá ju poskočiť ako blšku. Zapiše si číslo, ktoré padlo. Nasleduje ďalší hráč.

V ďalšom kole si hráč k získanému počtu pripočíta ďalšie číslo. Skončí, hneď ako dosiahne 20 bodov.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý potreboval najmenej skokov na získanie 20 bodov, je víťaz.

Srdce

SK

Od 4 rokov | 2 - 4 hráči | 10 min.


OBSAH: kocka, čistý list papiera pre každého hráča.

CIEL HRY: Ako prvý vyškrtáť všetky 6 políčok svojho srdca.

POSTUP HRY

Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ľahu, hodí kockou a na svojom srdci vyškrtne políčko s číslom, ktoré hodil. Ak už toto číslo vyškrtnuté má, môže si ho vyškrtnúť súper naľavo od neho, alebo nasledujúci hráč. Potom hodí kockou nasledujúci hráč.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý prvý vyškrtá všetky políčka svojho srdca, je víťaz.



SK

Esá

Od 6 rokov + dospelý | 3 - 4 hráči | 10 min.

**OBSAH: 5 kociek.****CIEĽ HRY:** Ako posledný položiť doprostred stola jednotku.**POSTUP HRY**

Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, hodí všetkými 5 kockami a:

- položí všetky **1 doprostred** stola,
- dá všetky **2 hráčovi naľavo**
- dá všetky **5 hráčovi napravo**
- hodí **ešte raz zvyšnými kockami** (t.j. tými, ktoré ukazujú 4, 3 alebo 6.)

Háďže, kým nemá kocky. Potom nasleduje ďalší hráč, ktorý háďže kockami, ktoré dostal od predošlého hráča. Ak nemá kocky, vynechá a nasleduje ďalší.

KONIEC HRY

Víťazom je hráč, ktorý posledný položí doprostred stola **1**.

SK

Postupky

Od 5 rokov + dospelý | 2 - 4 hráči | 10 min.

**OBSAH: 5 kociek, list papiera na zapisovanie bodov.****CIEĽ HRY:** Ako prvý dosiahnuť viac než 100 bodov.**POSTUP HRY**

Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, hodí všetkými 5 kockami a podľa hodenej kombinácie si zapíše body takto:

- postupka 1, 2, 3, 4, 5 = 20 b.
- postupka 1, 2, 3, 4 + iné číslo = 15 b.
- postupka 1, 2, 3 + dve iné čísla = 10 b.
- 1, 2 + tri iné čísla = 5 b.

Potom nasleduje ďalší hráč a hodí 5 kockami. Keď hráč hodí postupku, pripočíta si body k získaným bodom.

Pozor: Keď hráč hodí jedným hodom tri 1, stratí všetky body a začne odznovu.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý prvý získa viac než 100 bodov, je víťaz.