

Soubor 20 klasických her – LE11753

Mau Mau Prší – návod hry

Počet hráčů: 2-6

Potřebujete: balíček 32 karet

Příprava hry: Před začátkem hry karty promíchejte. Po jejich promíchání rozdejte 5 karet každému hráči. Ostatní karty položte jako balíček doprostřed stolu, lícem dolů. Vezměte z balíčku jednu kartu a položte ji lícem nahoru na stůl. Hra může začít!

Pravidla hry:

Začíná hráč po levici rozdávajícího. Tento hráč musí na vyloženou kartu položit vlastní kartu, která má stejnou barvu (srdce na srdce) nebo hodnotu (10 na jakoukoliv 10). Pokud hráč nemá kartu stejné barvy ani hodnoty, musí si líznout z balíčku, na řadě je další hráč. Karta kluka funguje jako žolík! Pokud má hráč na ruce kluka (jakékoliv barvy), může tuto kartu shodit a změnit barvu pro další kola. Na řadě je další hráč po jeho levici.

Sedmička a osmička jsou speciální. Pokud hráč shodí kartu 7, další hráč na řadě si musí líznout dvě karty, zároveň nemůže žádnou shodit. Pokud hráč zahraje kartu 8, další hráč na řadě jedno kolo stojí.

Tip:

Podržte si kartu kluka na ruce až do posledních kol hry, pokud je to možné, ke konci hry pak můžete změnit barvu podle svých zbylých karet. Zkuste sledovat také shazované karty protihráčů, abyste jim nepomohli k výhře. Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech karet a vysloví „Mau“. Ostatní hráči si na konci hry zapíší minusové body dle hodnoty karet, které jim zůstaly na ruce. Kluk za 2, dáma za 3, král za 4 a eso za 11 minusových bodů. Hráči, kteří skončí hru s kartou kluka na ruce musí vyslovit „Mau Mau“. Pokud toto nastane, všechny body se počítají dvakrát. Pokud kterýkoliv hráč dosáhne 100 minusových bodů, hra končí.

S tímto balíčkem karet si můžete zahrát také Blackjacka nebo jiné karetní hry.

Švindl – návod hry

Počet hráčů: 3-6

Potřebujete: balíček 52 karet

Příprava hry: Karty rozdělte rovnoměrně mezi hráče. Pokud nějaké zbudou, položte je doprostřed stolu. Tyto karty budou značit odhazovací balíček.

Pravidla hry:

Tato hra je také známá jako bluf nebo finta, podvádění je totiž dovoleno! Cílem hry je co nejlépe podvádět a zbavit se tak co nejdříve všech karet, tím pádem vyhrát.

Začíná hráč po levici rozdávajícího. Tento hráč položí první kartu lícem dolů na stůl a sdělí ostatním hráčům její hodnotu. Hraje se 2 způsoby: Zaprvé, buď začnete křížovou 2 nebo jednoduše začnete švindlovat s jakoukoli dvojkou. Pokud se rozhodnete pro první způsob, při kterém je důležitá barva karty, musíte švindlovat často a nedbale. Pořadí barev je: kříže, piky, srdce, káry. Po esu následuje karta hodnoty 2, barvy, která je další v pořadí. Zadruhé, hra se hraje bez specifikace barvy, např. karty se shazují ve vzestupném pořadí, tím pádem může být švindlování více odvážné a lehkomyšlné. Žádný z hráčů vlastně nemusí shodit kartu hodnoty, kterou oznámil. Zároveň ale může další hráč na řadě tuto hodnotu karty zpochybnit: zvolá „švindluješ!“ a otočí poslední kartu na odhazovacím balíčku. Pokud má karta hodnotu, kterou hráč oznámil, bere si osočitel celý odhazovací balíček. Pokud má karta hodnotu jinou, musí si balíček vzít švindlíř. Na řadě je další hráč, který začne počítat od začátku. Dá se také podvádět jinými způsoby: Hráč

může zkusit shodit více karet najednou, pokud si tohoto ale někdo všimne, zvolá „švindluješ!“ a švindlíř si musí vzít celý odhazovací balíček, i kdyby jedna z karet měla pravou hodnotu. Pokud jsou shozeni žolíci, připíše se jim hodnota, která byla oznámena hráčem, který je shodil.

Poznámka:

Hra by se měla hrát co nejrychleji, musíte reagovat opravdu rychle. Pokud chcete zpochybnit kartu, na kterou už byla shozena karta jiná, máte smůlu. Hra nemůže být přerušena. Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech karet. Mimochodem, poslední karta nemůže být zpochybněna, stejně tak, jako karta první. To znamená, že musíte přijmout vítěze. Je na hráčích, jak hru změní, například změnou barvy namísto hodnoty. Hráč po levici rozdávajícího rozhodne, jaká barva se bude v daném kole shazovat, to mu ale nezakazuje shodit kartu jiné barvy. V dalším kole se barva změní a takto švindl pokračuje.

S tímto balíčkem karet si můžete zahrát také poker nebo jiné karetní hry.

Hra na hlupáka – návod hry

Počet hráčů: 2-4

Potřebujete: balíček 32 karet

Pravidla hry:

Tato hra se může hrát ve 2, 3 nebo 4 hráčích. Rozdíl v pravidlech je minimální. Hru také můžete znát pod originálním názvem Schafkopf, je to trikovaná karetní hra.

Karty mají následující hodnoty:

eso = 11 bodů,

desítka = 10 bodů,

král = 4 body,

dáma = 3 body,

kluk = 2 body;

devítka, osmička a sedmička = 0 bodů.

Jednoduchá trikovaná karetní hra má stálé a spolehlivé trumfy:

- 4 dámy v pořadí kříže, piky, srdce a káry,
- 4 kluci ve stejném pořadí,
- a všechny káry (eso, 10, král, 9, 8, 7).

Nejvyšší trumfové karty, křížová a piková dáma se také nazývají „staré“.

4 hráči:

Každý hráč dostane 8 karet.

Hráči spolu vždy hrají ve dvojicích, a to majitelé 2 „starých“. Musí se navzájem najít chytrým hraním, kterým se také snaží rozšířit sbírku „společných“ karet. Pokud má hráč na ruce oba „staré muže“, vybere si partáka tak, že řekne: „První trik se jmenuje“ nebo „Pikové eso se jmenuje“. Vše ale záleží na jeho kartách. Aby vyhráli hru, musí mít dva „staří muži“ alespoň 61 očí. Protistrana vyhrává, pokud má 60 očí. Vždy se musí hrát barva, která je právě v pořadí. Trumfové karty můžete zahrát společně s jakýmkoliv trumfem.

Pokud hráč nemůže zahrát právě hranou barvu, může shodit jakoukoliv kartu nebo použít trumfovou kartu. Pokud jeho partner zahraje trik, neměl by sám zahrát trumf, ale může partnerův trik udělat „tučným“ přidáním vysoké karty.

„Sólo“ se hraje 1 versus 3. K výhře potřebuje hráč nasbírat 61 očí, pro partnera stačí 60 očí. Sólo hra se nijak neohlašuje, hráči jsou drženi v nejistotě co nejdéle to jde, aby nevěděli, kdo je proti komu. Pokud vyhraje sólo hráč, získává body jen on sám. Pokud prohraje, dostává dvojnásobek minusových bodů.

3 hráči:

Ve trojici platí stejná pravidla, každý hráč ale dostane 10 karet, zatímco 2 karty se položí doprostřed stolu rubem nahoru. Tyto dvě karty se nazývají „skat“.

Hráč, který má křížovou dámu může (ale nemusí) vzít „skat“ a položit své 2 karty z ruky vedle sebe, lícem dolů. V této variaci hry může oznámit jakoukoliv barvu jako trumfovou namísto kár. Pokud majitel křížové dámy nemá zájem o sólo, kvůli kartám, které drží, je tato možnost otevřena ostatním hráčům. Pokud sólo nezhraje nikdo, hraje každý sám za sebe a dalším trumfem jsou káry.

2 hráči:

Pro hraní ve dvojici potřebujete také balíček 32 karet. Oběma hráčům rozdejte 8 karet, položte je před hráče lícem dolů ve dvou řadách. Dále rozdejte 8 dalších karet, tentokrát lícem nahoru – položte je na prvně rozdané karty. Hrajete podle stejných pravidel triků a podvodů, s odkrytými kartami. Jakmile zahrajete jednu z odkrytých karet, otočte kartu, která byla pod ní.

S tímto balíčkem karet si můžete zahrát také Blackjacka, Mau Mau nebo jiné karetní hry.

Blackjack – návod hry

Počet hráčů: 2+

Potřebujete: balíček 32 karet

Pravidla hry:

Počítají se pouze hodnoty karet.

Eso = 11 bodů,

10 = 10 bodů,

9 = 9 bodů,

8 = 8 bodů,

7 = 7 bodů,

král = 4 body,

dáma = 3 body,

kluk = 2 body.

Jeden z hráčů je bankéř a dealer zároveň. Domluvte se, na kolik kol se bude hráč o banku starat. Bankéř a protihráči se na tahu střídají po jednom. Ostatní hráči, kteří zrovna nejsou na tahu nemají na hru žádný vliv, mohou ale uzavřít sázku na vítěze. Každý hráč obdrží 2 karty.

Poté, co bankéř vyloží svůj kapitál, karty (sázky) se hráčům odeberou a zamíchají se. Bankéř položí zamíchané karty lícem dolů před sebe. Nyní rozdá 1 kartu (lícem dolů) prvnímu hráči po své levici. Jednu kartu také vyloží před sebe. Hráč nyní uzavře svou sázku, to samé také učiní ostatní hráči, kteří sázeli na jeho vítězství. Po uzavření sázek si hráč kartu vezme a podívá se na její hodnotu.

Hráči se nyní rozdá druhá karta, možná také třetí a čtvrtá, snaží se dostat co nejbliže k hodnotě 21 bodů. Pokud hráč překročí poslední kartou hodnotu 21 bodů, je „mrtvý“. Prohrál hru a také svou sázku, kterou shrábne bankéř.

Kdokoliv, kdo získal 21 bodů, musí otočit své karty lícem nahoru. Tomuto hráči je vyplacen dvojnásobek sázky. 21 bodů lze také získat 2 esy – tento výsledek hry se nazývá „Oheň“. Hráč dostane od bankéře vyplacen trojnásobek sázky.

Nejčastěji se ale stane to, že hráč zaskóruje pod 21 bodů, což mu přijde tak akorát a již si nevyžádá další karty, aby hodnotu 21 nepřekročil. Nyní musí bankéř odhalit kartu, kterou si na začátku vytáhl (byla lícem dolů) a vzít si z balíčku kartu novou. Bankéř si může z balíčku vzít libovolný počet karet, dle vlastního odhadu nejvyššího skóre protihráče, které se snaží překonat. Také musí hrát s odkrytými kartami a na rozdíl od svého protihráče nebere karty na ruku, ale okamžitě je odkrývá na stůl. Jakmile bankéř posoudí, že má dostatek bodů, nahlásí toto skóre protihráči. Hráč nyní ohlásí vlastní skóre. Vítězí hráč s vyšším počtem bodů. Při remíze vítězí bankéř.

Důležité:

Pokud zvítězí bankéř, hráč musí pouze ohlásit své skóre, ale nemusí odhalit své karty. Pokud bankéř prohraje, může po hráči požadovat odhalení karet.

Pokud si bankéř vzal karet moc a jeho skóre je vyšší než 21 bodů, karty se nemusí porovnávat. Hráči musí být vyplacena zpět jeho sázka a to dvojnásobně.

Po první hře se použité karty položí lícem nahoru vedle dobíracího balíčku. Nyní bankéř hraje proti dalšímu hráči. Pokud po několika kolech karty v dobíracím balíčku již nejsou dostačující, může si hráč na řadě vybrat, jestli si již rozdané karty ponechá nebo vrátí. Po promíchání balíčku buď začne od znova, nebo si vezme z nově zamíchaného dobíracího balíčku kolik karet chce. Vše, co po konci hry zůstane v bance, náleží bankéři.

S tímto balíčkem karet si můžete zahrát také Hru na hlupáka, Mau Mau nebo jiné karetní hry.

Poker – návod hry

Počet hráčů: 2-8

Potřebujete: balíček 52 karet

Informace o hře: Poker je jednou z nejzajímavějších karetních her, které jsou o náhodě. V této hře je důležité umět blufovat. Nezáleží na rozdaných kartách, cílem je obelstít protihráče a to ohledně hodnoty vašich karet. Navrch má ten, kdo si udrží kamennou tvář – „poker face“.

Pravidla hry:

Karetní kombinace

Rozhoduje pouze kombinace karet na ruce hráče a odhad kombinace karet protihráčů. Pořadí karet je obvyklé: eso, král, dáma, kluk, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. Eso můžete také použít jako 1. Předpoklad pro zapojení se do hry pokeru je znalost různých karetních kombinací. Každý hráč dostane pět karet. To znamená, že karetní kombinace se vždy skládají z pěti karet. Kombinace jsou nekonečné. Dnes se mezinárodně hrají kombinace 8 karet, vypsané níže, začínající od nejvyšší hodnoty.

Straight flush – čistá postupka:

Tato postupka se skládá z 5 karet stejné barvy v nepřerušené posloupnosti. Např. srdcová 9, srdcová 10, srdcový kluk, srdcová dáma a srdcový král.

Pokud má čistou postupku více než jeden hráč, což je velmi vzácné, hodnotu rozhodne nejvyšší karta: *straight flush* s esem je lepší než ten, který začíná srdcovou 10. *Straight flush* začínající esem se jmenuje *royal flush* – královská postupka. Eso můžete použít také jako 1, např. kárová 5, 4, 3, 2 a eso. Každá čistá postupka poráží jakoukoliv kombinaci čtveřice stejné hodnoty a další kombinace níže.

Four of a kind – čtveřice stejné hodnoty:

Tato kombinace se skládá ze 4 karet stejné hodnoty a jakékoliv 5. karty. Např. piková 7, srdcová 7, kárová 7, křížová 7, kárová dáma.

Pokud má čtveřici stejné hodnoty více než jeden hráč, rozhoduje nejvyšší karta, například 4 stejné hodnoty s dámami jsou cennější než 4 kluci. Jakákoliv kombinace 4 poráží *full house* a další kombinace níže.

Full house – trojice a dvojice stejných hodnot:

Tato kombinace vyžaduje 3 karty stejné hodnoty a 2 karty rozdílné hodnoty. Např. pikový kluk, srdcový kluk, kárový kluk a kárová 4, srdcová 4.

Pokud tuto kombinaci mají více než dva hráči, rozhodne hodnota 3 stejných karet. *Full house* poráží *Flush* a další kombinace níže.

Flush – barva:

Tato kombinace se skládá z 5 karet stejné barvy, hodnota každé karty je rozdílná. Např. pikové eso, pikový kluk, piková 7, piková 6 a piková 3. Pokud *flush* mají více než 2 hráči, vítězí nejvyšší karta.

Pokud je nejvyšší karta stejná, rozhoduje druhá nejvyšší karta a tak dále. *Flush* poráží postupku a další kombinace níže.

Straight – postupka:

Nepřerušená kombinace hodnot karet rozdílných barev, např. pikový král, srdcová dáma, kárový kluk, kárová 10, křížová 9.

Jako při ostatních kombinacích, pokud mají postupku více než 2 hráči, rozhoduje nejvyšší karta. Nejvyšší postupka je eso, král, dáma, kluk, 10 a naopak nejnižší postupka je 5, 4, 3, 2, eso. Postupka poráží trojici stejné hodnoty a další kombinace níže.

Three of a kind – trojice stejné hodnoty:

Pro trojici stejné hodnoty potřebujete kombinaci 3 karet stejné hodnoty, např. srdcová 8, piková 8, kárová 8, srdcová dáma, pikový král.

Pokud mají trojici stejné hodnoty 2 nebo více hráči, o hodnotě karet rozhoduje jejich pořadí. Trojice stejné hodnoty s králi má vyšší hodnotu než ta s kluky. Každá kombinace trojic poráží dva páry a další kombinace níže.

Two pairs – dva páry:

Tato kombinace se skládá z dvou párů karet stejné hodnoty a jakékoliv páté karty. Např. pikové eso, kárové eso, srdcová 6, křížová 6 a kárový král.

Pokud mají dva páry 2 nebo více hráči, rozhoduje vyšší pár. Pokud je tento pár stejný, rozhoduje druhý nejvyšší pár. Pokud je i tento pár stejný, rozhoduje pátá karta. Každá kombinace dvou párů poráží jeden pár.

One pair – jeden pár:

Vše, co potřebujete je jeden pár a jakékoliv 3 další karty. Např. srdcová 8, kárová 8, srdcový král, křížový kluk a piková dáma. Pokud jsou páry stejné, rozhoduje nejvyšší z 3 ostatních karet.

Přibližně každá druhá rozdaná sada karet v pokeru se skládá z 5 karet, které se k sobě nehodí. Hodnota těchto karet se určí podle nejvyšší karty na ruce. Identické kombinace karet značí remízu. Barva karet (piky, srdce, káry, kříže) je nepodstatná.

S tímto balíčkem karet si můžete zahrát také Texas Holdem, Stud a Draw Poker.

Špatná 3 – návod hry

Počet hráčů: jakýkoliv

Potřebujete: 1 kostku

Pravidla hry:

Každý hráč může házet kostkou jak často chce. Pokud hráč hodí 3, je vyřazen ze hry. Vítězí hráč, který hodí nejvyšší číslo bez toho, aby hodil během hry 3.

Vysoké trojčíslí – návod hry

Počet hráčů: jakýkoliv

Potřebujete: 1 kostku, papír a tužku

Pravidla hry:

Každý hráč má 3 hody. Vítězí hráč, který hodí nejvyšší trojčíslí. Speciální variace: Po každém hodu kostkou se musí hráč rozhodnout, jestli danou hodnotu umístí v trojčíslí na pozici jednotek, desítek nebo stovek.

Vtipná sedma – návod hry

Počet hráčů: jakýkoliv

Potřebujete: 2 kostky, papír, tužku, dřevěné tyčinky/kameny

Příprava hry: Nakreslete herní plán jako na obrázku na str. 6 v originálním návodu. Hráči obdrží stejný počet dřevěných tyčinek/kamenů. Jeden z hráčů se bude starat o banku a kostky. Tento hráč hraje proti ostatním hráčům.

Pravidla hry:

Před tím, než hodí bankéř kostkami, si musí ostatní hráči vsadit. Položí libovolný počet dřevěných tyčinek/kamenů na herní plochu. Bankéř začíná hodem kostkami. Pokud hodí číslo, které je na levé straně nakresleného plánu, získává všechny sázky, které zde byly položeny (ne ty na 7). Při tom musí zdvojnásobit sázky na pravé straně a okamžitě je vyplatit. Pokud bankéř hodí číslo, které je na pravé straně nakresleného plánu, získává všechny sázky, které zde byly položeny a musí zdvojnásobit a ihned vyplatit sázky na levé straně. Pokud bankéř hodí sedmičku, získává všechny sázky z obou stran, ale musí ztrojnásobit sázky na poli 7 a vyplatit je. Po každé výplatě se podají nové sázky. Hráč, který již nemá žádné dřevěné tyčinky/kameny je vyřazen ze hry.

Vysoká jedenáctka – návod hry

Počet hráčů: jakýkoliv

Potřebujete: 2 kostky, dřevěné tyčinky/kameny

Pravidla hry:

Hráči si mezi sebou rozdají stejný počet dřevěných tyčinek/kamenů. Jako sázku použije každý hráč 2 dřevěné tyčinky/kameny a položí je doprostřed stolu. Toto místo se nazývá pokladna. Kdokoli hodí přesně 11, může vyprázdnit pokladnu. Pokud někdo hodí 12, musí zdvojnásobit obsah pokladny. Kdokoli hodí méně než 11, musí do kasy přidat hodnotu, která chybí do 11, např. pokud hodíte 8, musíte do kasy přidat 3 dřevěné tyčinky/kameny.

Dvojice – návod hry

Počet hráčů: jakýkoliv

Potřebujete: 4 kostky, papír, tužku

Pravidla hry:

Ke hře potřebujete pár červených a bílých kostek. Bílý pár je pozitivní, červený negativní. To znamená, že tečky na bílých kostkách se přičítají, naopak tečky na červených kostkách se odčítají. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvyšší počet teček.

Šachy – návod hry

Počet hráčů: 2

Potřebujete: šachovnici, 16 figurek obou barev

Informace o hře: Desková hra šachu je jedna z nejnáročnějších her vůbec. Základní pravidla hry jsou vysvětlena níže. Existuje mnoho knih a příruček o vzniku a historii této hry, které také probírají různé strategie, kterými se dostanete k dobře známému „šachmatu“.

Figurky:

Jeden hráč má 16 bílých figurek, druhý 16 černých figurek. Figurky se dělí na 8 pěšců, 1 krále, 1 dámu, 2 střelce, 2 jezdce a 2 věže. Rozložení na hrací desce dle ilustrace na str. 8 v originálním návodu. Šachovnice pro dámu je označena bílou čarou. Poznámka: černá dáma = černé pole D8, bílá dáma = bílé pole D1.

Pravidla hry:

Jde o napadnutí protihráčova krále jednou nebo více figurkami a jeho obklíčení tak, aby nemohl s figurkou uniknout. Pokud se toto podaří, znamená to šachmat a tento hráč vítězí.

Pohyb figurek:

Král: Jedno pole libovolným směrem.

Dáma: Nejsilnější figurka; pohybuje se ortogonálně a diagonálně, přes libovolný počet volných polí.

Střelec: Pohybuje se pouze diagonálně, přes libovolný počet volných polí. (Střelec na bílém poli se nemůže pohnout na černé pole, střelec na černém poli se nemůže pohnout na bílé pole!)

Jezdec: Posune se o jedno pole v té řadě nebo sloupci, kde právě stojí, a bez zastávky pokračuje v pohybu o jedno pole v diagonálním směru, přičemž se od svého původního stanoviště vzdaluje. Jezdec jako jediná figura smí přeskakovat figurky, které mu stojí v cestě.

Věž: Může postoupit přes libovolný počet volných polí ortogonálně v řadě nebo sloupci, kde se právě nachází.

Pěšec: Smí se posunout pouze o jedno pole vpřed. Výjimkou je přesun z výchozího pole, tehdy můžete posunout pěšce o jedno nebo dvě pole.

Braní figurek:

Na každém poli může být jen jedna figurka. Pokud se chcete posunout na pole okupované protihráčem, musíte jeho figurku sebrat vlastní figurkou (dle pravidla pohybu dané figurky). Braní figurek není nutně povinné, sebrané figurky se odstraní z hracího pole. Král je jediná figurka, která může brát, ale nikdy nesmí být vzata. Pešci mohou figurky sebrat pouze pohybem o jedno pole vpřed doleva nebo doprava, diagonálně. Toto je výjimka z braní dle pravidel pohybu figurky.

Speciální pravidla pro pěšce:

Tzv. braní mimochodem: Pokud pěšec překročil střed šachovnice o jedno pole, může sebrat protihráčova pěšce, jenž ze startovní pozice postoupil jedním tahem o dvě pole, a to tak, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole. Toto braní lze provést pouze jako bezprostřední odpověď. Pěšec je tak sebrán jakoby se posunul pouze o jedno pole ze startovní pozice.

Proměna pěšce:

Když pěšec dosáhne nejvzdálenější řady od výchozího pole, je ihned jako součást téhož tahu proměněn za dámu, věž, střelce nebo jezdce téže barvy. Volba hráče není omezena na figurky, které byly dříve vzaty. Tato záměna se nazývá proměnou. Působnost proměněné figurky je okamžitá. Pokud daná figurka ještě nebyla vzata a nemůžete tak za ni pěšce vyměnit, můžete např. postavit již vzatou figurku věže a postavit ji vzhůru nohama, považovat ji např. za dámu.

Rošáda:

Pokud se figurky věže a krále ještě neposunuly a nejsou mezi nimi žádné jiné figurky, můžete provést rošádu. Je to zvláštní druh tahu, kdy smí hráč posunout současně dvě své figurky – krále a jednu z věží. Počítá se však jako tah králův. Král se přesune ze svého startovního pole o dvě pole směrem k věži stejné barvy, která dosud stojí na svém výchozím poli. Poté je přemístěna i věž, k níž se král přiblížil – přeskočí krále a zůstane stát za ním na sousedním poli ve stejné řadě. Je rozdíl mezi malou rošádou (věž na straně krále se posune o 2 pole) a velkou rošádou (věž na straně dámy se posune o 3 pole). Tyto dva pohyby se počítají jako jeden. Rošáda nesmí být provedena, pokud:

- a) figurky krále a/nebo jeho věže se již během hry posunuly,
- b) figurky krále a věže se musí přesunout na nebo pohnout přes pole, které je ohroženo protihráčovou figurkou,
- c) král je v šachu.

Šach a mat:

Král nesmí vstoupit na pole, které je ohrožováno protihráčovou figurkou. Král je v šachu, jestliže je ohrožen alespoň jednou soupeřovou figurkou, tj. tato figurka by mohla v příštím tahu vstoupit na královo pole. Hlášení šachu není povinné, pokud ale hráč zaútočí na krále jednou ze svých figurek, může zvolat „šach!“. Král, který je v šachu, musí této hrozbě uniknout v bezprostředně následujícím tahu, a to:

- a) přesunem na jiné, bezpečné pole,
- b) zajištěním soupeřovy figurky, která dává jeho králi šach,
- c) zrušením šachu figurkou postavenou mezi krále a šachující soupeřovu figurku.

Pokud ani jedna ze tří možností není možná, znamená to šachmat a hra končí.

Remíza a pat:

Hra končí remízou, pokud oba hráči nemají nebo nevidí možnost šachmatu kvůli pozici figurek nebo nedostatku figurek.

Hra končí patem, když jsou král a další figurky hráče na tahu blokovány takovým způsobem, že se nemohou pohnout, zároveň ale král není v šachu.

Remíza i pat jsou tzv. věčným šachem (jeden z hráčů může vytvořit nekonečnou řadu po sobě jdoucích následujících šachů), lze takto donutit soupeře k remíze. Ta nastává v okamžiku, kdy se situace na šachovnici třikrát zopakuje (třetí opakování tahu bez změny pozice figurek), nebo když během 50 tahů není sebrána žádná figurka a současně nebylo taženo pěšcem.

Vrhcáby – návod hry

Počet hráčů: 2

Potřebujete: hrací desku, 15 kamenů dvou barev, 4 kostky, 1 sázečí kostičku

Příprava hry: Každý hráč dostane 15 kamenů jedné barvy a 2 kostky. Začíná hráč, který hodí na kostkách vyšší hodnotu.

Pravidla hry:

Vrhcáby se mohou hrát obyčejně nebo se sázkami, pro sázky potřebujete i sázečí kostku. Na hrací desce je 24 dlouhých trojúhelníků, tzv. klínů, ty mají rozdílné barvy. Pro jednodušší hru jsou označeny 1-12 a 1A-12A. Barva klínů není důležitá, je jen nápomocná při počítání bodů. Hrací deska je rozdělena na 2 poloviny a to středovou přepážkou zvanou bar. Hrací plocha je rozdělena do 4 sektorů, v každém je 6 klínů. Sektory se nazývají vlastní/vnitřní ohrádka bílého (1. quarter), vnější/poslední ohrádka bílého (last quarter), vlastní/vnitřní ohrádka černého (last quarter), vnější/poslední ohrádka černého (1. quarter), viz obrázek v originálním návodu na str. 10. Hráči začínají ve vlastní vnitřní ohrádce a kameny se snaží dostat do vnitřní ohrádky protihráče.

Cíl hry:

Hráči se snaží své kameny co nejrychleji dostat do vnější ohrádky a poté je vyvést z hrací desky. Protihráči kameny pohybují v opačném směru, hráči by se tak měli snažit navzájem zpomalovat, blokovat.

Pozice kamenů a směr hry:

Pro startovní pozici se prosím podívejte na obrázek na str. 10 v originálním návodu.

Hráč A (Player A) hraje s bílými kameny. Směr hry je pro něj z 1A na 12A, z 12 na 1. Pro hráče A jsou klíny 1-6 vnější ohrádkou. Dva kameny na 1A musí projít přes všech 24 klínů – až do poslední ohrádky a poté pryč z desky. Pět kamenů na 12A se pohybuje přes klín 12 až do poslední ohrádky a poté pryč z desky. Ostatní kameny se pohybují stejně, vždy ze své pozice do poslední ohrádky.

Hráč B (Player B) hraje s černými kameny. Směr hry je pro něj z 1 na 12, z 12A na 1A. Pro hráče B jsou klíny 6A-1A vnější ohrádkou. Hráči tak musí pohybovat kameny do svých vlastních posledních ohrádek v opačném směru. Bílý se pohybuje proti směru hodinových ručiček, černý po směru hodinových ručiček. Rozestavení a směr hry může být matoucí, zkuste si ale zapamatovat, že 2 nejvzdálenější kameny naproti hráči by vždy měly mít jeho barvu.

Tip: Začátečnickům hru ulehčí to, že si budou tahy přehrávat a také se řídit příklady z návodu.

Pohyby kameny:

Hráči se střídají na tahu, začíná ten, který hodil vyšší hodnotu na kostkách. Rovnou odehraje obě hozená čísla. V každém tahu mají hráči 2 pohyby, podle toho, jakou hodí hodnotu na kostkách. Oběma kostkami se vždy hází najednou. Kameny můžete položit kamkoliv na klín, obvykle se ale pokládají k okraji hrací desky.

Tyto dva pohyby lze odehrát s dvěma nebo jedním kamenem. I při pohybu jedním kamenem, se ale počítají jako 2 tahy. Pokud tedy není první tah možný, nelze provést ani druhý tah.

Hráč si může určit, kterou hozenou hodnotu použije jako první. Pokud může použít jen jednu hodnotu, musí vybrat tu vyšší. Pokud toto není možné, hráč stojí a na řadě je protihráč. Klín může být okupován kameny pouze jedné barvy. Tím pádem lze kamenem posunout pouze, pokud může vstoupit na daný klín – klín s vlastními kameny nebo

prázdný klín. Na klín lze také vstoupit, pokud je na něm jen 1 kámen protihráče, tento se tzv. vyhodí, viz kapitola „Vyhazování“ níže.

Příklady:

Bílý začíná hru hodem 6/4. Je možno mnoho pohybů, například níže vykreslený (viz obrázek v originálním návodu v odstavci „Examples“).

Jeden kámen z A1 na 7A (= hod 6) a jeden kámen z 1A na 5A (= hod 4). Krátká notace hodu 6/4 = 1A-7A a 1A-5A.

NEBO

Jeden kámen z 6 na 2 (= hod 4) a jeden kámen z 8 na 2 (= hod 6). Krátká notace hodu 6/4 = 6-2 a 8-2.

NEBO

Jeden kámen z 12A na 9 a stejný kámen dále z 9 na 3. Krátká notace hodu 6/4 = 12A-9-3.

Pohyb s dublety:

Pokud při hodu kostkami padnou dvě stejná čísla, hráč táhne dvojnásobně, tedy až 4x jedním kamenem. Například, při dvojitě 3 lze učinit následující pohyby:

- jeden kámen ve 4 po sobě jdoucích pohybech, dohromady o 12 polí vpřed,
- čtyři kameny ve 3 pohybech; pokud několik kamenů začíná na stejném klínu, hýbou se o 3 pole najednou,
- dva kameny v navazujících pohybech o 6 polí vpřed,
- jeden kámen o 6 polí vpřed a 2 kameny o 3 pole vpřed,
- jeden kámen o 9 polí vpřed a 1 kámen o 3 pole vpřed.

Ve všech případech platí, že hráč musí rozdělit tahy do několika kroků a vždy zkontrolovat, zda může na klín vstoupit. Pokud je to možné, musí hráč vždy tah zahrát, i kdyby pro něj byl nevýhodný. Pokud nelze zahrát celý tah, musí odehrát co největší část. Pokud lze zahrát jen jednu hodnotu, musí odehrát tu vyšší. Po hození dubletu hráč nehází znovu.

Bloky:

Pokud je klín okupován 2 nebo více kameny, tyto kameny vytvoří tzv. blok. Jako blok jsou kameny v bezpečí, protihráč na ně a na klín nemůže útočit. Uvedme příklad (viz ilustrace v originálním návodu v odstavci „Examples“): Bílý chce pohnout kamenem z A1, hodí 5/4. I když by se bílý měl posunout o $5+4=9$ polí dopředu na 10A, nemůže vstoupit na 5A ani na 6A. Pokud nemůže pohnout ani jinými kameny, stojí a na řadě je černý. Pokud bílý hodí ve stejné situaci 6/3 (také = 9), může kamenem nejprve pohnout na 4A a poté na 10A. Opačný pohyb není možný, protože je klín 7A zablokovaný. Pokud hráč dokáže zablokovat několik sousedících klínů, toto se nazývá „most“. Oproti obvyklému účelu mostu je tato pozice velkou překážkou v postupu protihráče. Most sahající přes 6 klínů nelze překročit vůbec. Protihráč musí čekat, dokud se most během hry nerozpadne.

Vyhazování:

Pokud je na klínu jeden osamocený kámen, může na něj protihráč zaútočit. Pokud tah hráče skončí na klínu, který je okupován jedním kamenem, tento kámen vyhodí, tzn. přemístí na bar. V navazujícím tahu takto můžete vyhodit několik kamenů (až 4 kameny při dubletách).

Příklad: V situaci na obrázku (viz ilustrace v originálním návodu v odstavci „Examples“) může bílý vyhodit jeden černý kámen na 9A s hodem 5/3. Pohne se z 1A na 4A a poté na 9A. Vyhozený kámen se tedy přemístí na bar.

Vracení do hry:

Kameny z baru se vrací do hry tak, jako by stály jedno pole před hrací deskou. Vždy se vrací do startovní ohrádky hráče a podle hodnoty na kostce. Hodem 1 se kámen přemístí z baru na první klín desky (pokud není obsazen soupeřem). Pokud má hráč kameny na baru, nemůže zahrát jiný tah, dokud je nevrátí na hrací desku.

Příklad: Bílý má na baru dva kameny, hodí 6/3. Jeden kámen musí přesunout na 6A, druhý na 3A. Pokud je klín 3A zablokovaný, může do hry vrátit jen jeden kámen (6A), druhého hodu se musí vzdát. Pokud je zablokovaný klín 6A, nemůže bílý do hry vrátit ani jeden kámen, protože se vždy začíná vyšší hodnotou. Pokud nelze zahrát vyšší hodnotu, nelze zahrát ani tu nižší. Pokud černý zablokuje všechny klíny ve své vnější ohrádce mostem, zatímco má bílý na baru jeden kámen, neexistuje hod, kterým by bílý mohl vrátit svůj kámen zpět do hry. Toto se nazývá „uzavřená deska“. Bílý nemusí vůbec házet, čeká, až černý zruší most. Samozřejmě je také možno vyhodit kámen, pokud je tento osamocený na klínu, na který vstoupíte vráceným kamenem.

Vyvádění kamenů:

Poté, co hráč přesunul všech svých 15 kamenů do poslední ohrádky může začít s jejich vyváděním. Pokud hráč přesunul poslední ze svých kamenů prvním tahem ze dvou, může začít vyvádět druhým tahem.

Kameny se musí vyvádět dle hozené hodnoty na kostce, kámen se vyvede z klínu, který odpovídá hodnotě na kostce – např. při hodu 6/5 se vyvede kámen z klínu 6 (bílý) nebo 6A (černý) a kámen z 5 nebo 5A. Dublety se i při vyvádění počítají dvakrát. Vyvedené kameny se postaví vedle hrací desky. Nemusíte vyvádět okamžitě, někdy je lepší posunout kámen např. hodem 5 z klínu 6 na klín 1.

Často se stane, že na klínu hozené hodnoty nebude žádný kámen. Pokud nejsou žádné kameny na vedlejším vyšším klínu, zahraje se kámen z vedlejšího nižšího klínu. Pokud jsou kameny na ještě vyšším klínu, musíte použít hozenou hodnotu k jejich posunutí. Toto ukazuje následující příklad (obrázek v originálním návodu na str. 13):

Bílý začíná svůj tah. Pokud bílý hodí na kostce 6/4, zahraje jeden kámen z klínu 6 a jeden z klínu 4. Pokud hodí na kostce 6/5, vyvede jeden kámen z klínu 6, nemůže ale vyvést kameny z klínu 5, protože zde žádné nejsou. Namísto toho posune poslední kámen na klínu 6 o 5 polí na klín 1. Pokud bílý hodí na kostce 5/3, musí posunout 2 kameny, protože jsou oba tyto klíny prázdné.

Nyní budeme předpokládat, že v uvedeném příkladu již byly kameny na klínu 6 odehrány. Pokud teď bílý hodí na kostce 5/4, zahraje jeden kámen z klínu 4, protože na vyšších klínech již nejsou žádné kameny. Bílý také zahraje další kámen z klínu 4, dle hodnoty na druhé kostce. Pokud bílý hodí dvojitou 6 nebo dvojitou 5, zahraje 4 kameny z klínu 4.

Pokud je v této fázi bílý kámen vyhozen na bar, musí jej bílý vrátit do hry a opět jej dostat do poslední ohrádky. Až poté může opět začít vyvádět.

Konec hry:

Pokud bílý vyvedl všechny kameny, ale černý vyvedl jen několik, bílý vyhrál jednoduše. Pokud při hře sážete, bílý vyhrál jednoduchou sázku. Tato výhra se počítá dvojnásobně (gammon), pokud protihráč nevyvedl ani jeden kámen, a trojnásobně (backgammon), pokud má protihráč kameny ve vnitřní ohrádce nebo na baru.

Sázení:

Pokud hrajete o sázky, vezměte si i sázecí kostičku. Šestistěnná kostka má čísla 2, 4, 8, 16, 32, 64 a na začátku hry je položena na baru nebo vedle hrací desky. Po prvním tahu obou hráčů může každý z nich oznámit svou první sázku. Hráči sází, pokud mají pocit, že mají výhodu oproti protihráči. Sázka musí být ohlášena před hozením kostek.

Jakmile bílý oznámí první sázku, položí sázecí kostičku číslem 2 nahoru vedle hrací desky na straně černého. Černý musí sázku přijmout nebo se jí vzdát. Pokud vybere druhou možnost, bílý vyhrává tuto sázku. Protože se ve vrhcáběch může štěstí otočit rychle, černý sázku přijme, pokud věří, že má bílý navrch jen o trochu. Černý poté položí sázecí kostičku přímo před sebe. Hra pokračuje dvojitou sázkou. Bílý by měl pamatovat na to, že právo na dvojitou sázku má teď černý! Pokud černý oznámí druhou dvojitou sázku během hry, položí kostičku číslem 4 nahoru před bílého. Bílý se musí buďto vzdát, což znamená, že prohraje svou dvojitou sázku, nebo sázku přijmout. V tomto případě hra pokračuje s čtvernou sázkou. Právo na zvýšení sázky má teď opět bílý. Je důležité vnímat jakou výhodu nebo nevýhodu máte oproti protihráči. Pokud chce protihráč sázku navýšit, musíte přesně vědět, jestli je lepší ji přijmout nebo se vzdát. Protože je štěstí vrtkavé, nedoporučuje se navyšovat sázku více než dvakrát.

Dáma – návod hry

Počet hráčů: 2

Potřebujete: šachovnici, 12 bílých a 12 černých kamenů

Příprava hry: Hráči si rozdělí kameny dle barev. Kameny rozmístí naproti sobě na opačných koncích hrací desky, na 3 nejkrajnějších černých polích.

Pravidla hry:

Začíná hráč s bílými kameny. Kameny vždy pohybujete šikmo o jedno pole vpřed. Pokud je pole již okupováno, nemůžete na něj kamenem vstoupit. Pokud narazíte na kámen oponenta, který má za sebou prázdné pole, můžete jej přeskočit a tímto sebrat. Hra pokračuje, dokud je za kamenem protihráče vždy prázdné pole. Nemůžete přeskakovat své vlastní kameny.

Pokud jeden z vašich kamenů vstoupí na poslední řádek hracího pole (první řádek protihráče), změní se v dámu. Dámu vytvoříte tak, že na kámen položíte další stejné barvy (který byl vyřazen ze hry). Dáma má výhodu v tom, že se může pohybovat šikmo o jakýkoliv počet polí a to dopředu i dozadu. Kameny se berou stále stejně, přeskočením. Vítězí hráč, který sebral všechny kameny protihráče nebo je obklíčil tak, že se již nemohou pohnout.

Mlýn – návod hry

Počet hráčů: 2

Potřebujete: hrací desku, 9 bílých a 9 černých kamenů

Příprava hry: Hráči si stříhnou, vítěz hraje s bílými, poražený s černými kameny. Kameny rozložíte mimo hrací pole.

Pravidla hry:

Začíná bílý. Hráči se střídají na tahu, v každém tahu položí 1 kámen na průsečík, dokud nemají ve hře všechny kameny. Hráči by se měli snažit vytvořit „mlýny“ již při prvotním pokládání kamenů na hrací desku. Mlýn = 3 kameny v jedné řadě. Druhý hráč tomuto může zabránit tím, že položí vlastní kameny mezi kameny prvního hráče, pokud toto rozezná včas. Cílem hry je sebrat kameny protihráče, jeden mlýn může sebrat 1 kámen protihráče. Po rozmístění všech 18 kamenů je hráči mohou začít přesouvat. Kameny lze přesouvat po přímkách na vedlejší volnou pozici. Hráči se zároveň snaží tvořit mlýny. Opět platí, že hráč při vytvoření mlýnu může odebrat soupeřův kámen, tento kámen ale nemůže být součástí mlýnu. Odebraný kámen nelze vrátit do hry.

Mlýny lze otevřít tak, že pohnete jedním kamenem na vedlejší volnou pozici. Zavřete je tak, že kámen vrátíte na své původní místo. Při otevření mlýnu se musíte ujistit, že původní místo nezabere kámen protihráče.

Dvojité a čtverné mlýny:

Kromě jednoduchého mlýnu by se hráči měli snažit postavit i dvojité mlýny, a to tak, že postaví první jednoduchý mlýn a k němu položí 2 další kameny. Takto může první mlýn po otevření okamžitě uzavřít mlýn druhý. Čtverný mlýn se skládá z 5 kamenů, jeden z nich patří do obou mlýnů. V této pozici se může kámen pohybovat mezi oběma mlýny a jeden z nich tak vždy uzavřít. Výhodou je, že tyto dvojité a čtverné mlýny vám zajistí docela jistě výhru. Jakmile má hráč ve hře poslední 3 kameny, může přeskakovat, tzn. může skočit na libovolnou volnou pozici. Toto zjednoduší vytváření mlýnů a blokování protihráče. Pokud v této fázi zvládne protihráč uzavřít svůj mlýn, prvnímu hráči zůstanou jen 2 kameny. Hráč, kterému zůstanou 2 kameny, prohrává. Poslední – třetí kámen lze sebrat i pokud je součástí mlýnu. Hráč také prohrává, pokud nemůže posunout svůj kámen na vedlejší volnou pozici.

Konec hry:

Vítězem je hráč, který dokáže sebrat kameny spoluhráče tak, že mu zůstanou jen 2 nebo dokáže oponentovy kameny uzavřít tak, že jimi nemůže pohnout.

Čínská dáma – návod hry

Počet hráčů: 2-3

Potřebujete: hrací desku, 15 figurek stejných barev pro 1 hráče

Pravidla hry:

Cílem je jednoduše přesunout všechny dílky přes hrací desku do opačného cípu hvězdy. Figurky protihráčů nelze brát.

Každý hráč dostane 15 figurek jedné barvy, které rozloží na černá pole v cípu hvězdy, který má stejnou barvu jako figurky. Protilehlý cíp zůstává prázdný. Hráči si stříhnou a dle vítěze určí pořadí. Poté se střídají na tahu, v jednom tahu lze pohnout jen jednou figurkou. Figurkou můžete za jeden tah buď přeskočit nebo posunout, ale ne obojí.

Posouvání figurek:

Figurka se vždy posouvá na přilehlé políčko v jakémkoliv směru, a to i dozadu a diagonálně.

Přeskakování:

Pokud je vedlejší políčko okupováno jakoukoliv figurkou, lze ji přeskočit, pokud je políčko za ní ve stejném směru volné. Přeskakování je také povoleno ve všech směrech. Takto můžete jedním tahem přeskočit několik figurek. Mezi jednotlivými skoky můžete měnit směr, např. skákat cikcak. Přeskakování můžete kdykoliv ukončit, i pokud byste mohli skákat dále.

Konec hry:

Hráč, který jako první dostane všechny figurky do protějšího cípu, vyhrává.

Lze hrát také v sólo verzi.

Domino – návod hry

Počet hráčů: 2-6

Potřebujete: 28 kamenů domina

Pravidla hry:

Položte 28 kamenů domina na stůl a zamíchejte je. Každý hráč si vezme 1 domino. Začíná hráč s dominem nejvyšší hodnoty. Domina položte zpět mezi ostatní a zamíchejte, poté rozdejte mezi hráče:

2 hráči – 8 kamenů každý,

3-4 hráči – 5 kamenů každý,

5-6 hráčů – 4 kameny každý.

Hráči si kameny postaví před sebe tak, aby ostatní neviděli jejich hodnotu. Zbylé domino zůstane na stole jako dobírací balíček, se skrytou hodnotou.

Cílem hry je zbavit se co nejrychleji všech kamenů domina. Začínající hráč může začít kamenem dle svého výběru. Pokud má hráč druhé domino, které navazuje na jeho první, může jej ihned zahrát. Navazující kameny domina musí mít stejný počet teček, tzn. stejnou hodnotu. Například pokud je na stole domino 6/5, hráč musí zahrát buď domino s 6 tečkami z levé strany nebo s 5 tečkami z pravé strany. Dvojité domino je kámen, který má stejný počet teček na obou stranách. Dvojité domino se pokládá křížem (delší stranou k ostatním kamenům). Pokud zahrájete dvojité domino, můžete na jednu jeho stranu položit kámen se stejným počtem teček. Takto se vytváří řada. Pokud nemáte domino s daným počtem teček, musíte si dobrat z balíčku. Pokud ani toto dobrané domino nepasuje do hry, musíte si brát další a další domina, dokud nemůžete některé z nich zahrát.

Hra končí, jakmile se jeden z hráčů zbaví všech kamenů. Vítěz získá body podle počtu zbývajících kamenů jeho protihráčů.

Mikádo – návod hry

Počet hráčů: jakýkoliv

Potřebujete: 41 tyčinek mikáda

Příprava hry: Hráč vezme 41 tyčinek do jedné ruky, úchop rozevře a nechá tyčinky náhodně popadat na stůl. Hra může začít.

Pravidla hry:

Začíná hráč, který rozprostřel mikádo. Cílem hry je vytahovat jednu tyčinku po druhé jen prsty tak, abyste nepohnuli žádnou jinou tyčinkou. Pokud se vám toto podaří, vytaženou tyčinku si necháváte a vytahujete dál. Když hráč narazí na tyčinku Mandarin, může ji použít při vytahování tyčinek. Získání tyčinky Mikádo nepřinese hráči pouze mnoho bodů, ale také výhodnou pozici, protože může až třikrát znovu všechny tyčinky uvolnit z ruky a vytvořit tak lepší postavení. Majitel tyčinky Mikáda se také může při vytahování postavit, ostatní hráči musí zůstat sedět. Hráč hraje tak dlouho, dokud se při vytahování nedotkne jiné tyčinky, poté je na řadě další hráč. Na konci hry, kdy již nezůstávají žádné tyčinky, sečtete body, dohromady by měly vždy dávat 170 b. Novou hru začíná hráč s nejvyšším počtem bodů. Tupé tyčinky můžete ostrouhat, aby se lépe zvedaly po stisknutí hrotu.

Hůlky mikáda:

1 ks Mikádo (modrá spirála)

20 bodů

5 ks Mandarin, 5 proužků (3 červené a 2 modré)
10 bodů = dohromady 50 bodů

5 ks Bonze žlutá, 3 proužky (1 červený a 2 modré)
5 bodů = dohromady 25 bodů

15 ks Samurai zelená, 3 proužky (červená, žlutá, modrá)
3 body = dohromady 45 bodů

15 ks Kuli, 2 proužky (modrý a červený)
2 body = dohromady 30 bodů

Dohromady 170 bodů.

Barevné označení tyčinek viz originální návod na str. 16.

Člověče, nezlob se! – návod hry

Počet hráčů: 2-4

Potřebujete: hrací desku, kostku, 4 figurky jedné barvy pro 1 hráče

Příprava hry: Cílem hry je projít celou hrací plochou a umístit figurky do vlastního domečku. Na začátku si hráči rozdělí figurky dle barev, každý dostane 4 stejné. Ty pak umístí do stejně barevného startovního pole.

Pravidla hry:

Každý hráč může hodit kostkou 3x. Začíná hráč, který jako první hodí na kostce 6. Aby mohl hráč přemístit figurku ze startovního pole na hrací pole, musí na kostce hodit 6. Po tomto hodu hází ještě jednou a figurku posune po hracím poli dle hodnoty na kostce. Hraje se ve směru hodinových ručiček. Pokud hráč hodí při hře 6, může do hry vnést další figurku nebo posunout jinou figurku 2 či vícekrát (po hození 6 hází ještě jednou).

Pokud má hráč ve hře všechny 4 figurky, může pohybovat kteroukoliv z nich. Pokud hodí 6, může jet při prvním tahu jednou figurkou, při druhém zase jinou figurkou. Pokud hráčova figurka přistane na poli, na kterém již stojí figurka protihráče, ten tuto figurku vykopává a postaví svou na její místo. Protihráčova figurka se vrací na startovní pole.

Jakmile hráč obkrouží celou hrací desku, snaží se zavést svou figurku do domečku vlastní barvy. Aby mohl do domečku vejít, musí hodit na kostce přesnou hodnotu.

Vítězem se stává hráč, který jako první umístí do domečku všechny 4 figurky.

Na druhém místě se umístí hráč, který všechny své figurky umístí do domečku jako druhý v pořadí, atd.

Hráč, který umístil své figurky do domečku jako poslední začíná příští kolo!

Malefiz – návod hry

Počet hráčů: 2-4

Potřebujete: hrací desku, 20 míčků ve 4 barvách, 11 bílých barikád, 1 kostku

Cíl hry: Tuto vzrušující kostkovou hru vyhraje hráč, který jako první dostane svých 5 míčků do posledního bílého otvoru.

Příprava hry: Každý hráč má 5 míčků stejné barvy, které položí na barevně vyznačená místa na hrací desce. Bílé barikády jsou ve hře od začátku, rozložte je na červená políčka.

Začátek hry:

Míčky začínají z černých políček, které jsou situovány hned před barevnými domečky. Barevná políčka – domečky nejsou ve hře zahrnuty. Každý z hráčů hodí kostkou, začíná ten s nejvyšším hozeným číslem.

Pohyb míčků:

Všemi míčky můžete pohybovat do kterékoliv strany – dopředu, dozadu, do boku. Nabídne se mnoho různých cest k poslednímu otvoru. Hráči míčky mohou za jeden tah pohybovat jen do jedné strany. Také je musí posunout o přesnou hodnotu hozenou na kostkách. Pokud hodíte 6, neházíte znovu. Míčky lze přeskakovat a to jak vlastní, tak protihráčů. Pokud přeskakujete, musíte počítat všechna políčka, která přeskočíte. Při hře můžete, ale nemusíte použít všechny své míčky.

Braní míčků:

Na jednom poli může být umístěn pouze jeden míček. Pokud ale míček dopadne na pole, které již okupuje míček protihráče, protihráčův míček se vrací do barevného domečku. Do hry se může vrátit později.

Barikády:

Barikády jsou překážky, které nelze přeskakovat. Abyste se přes barikádu dostali, musíte hodit přesnou hodnotu tak, aby váš míček mohl vstoupit na pole okupované barikádou. Namísto barikády tedy položíte svůj míček, barikádu samotnou přesunete na kterékoliv políčko na hrací ploše, kromě řádku, který je nejbližší barevným domečkům. Takto můžete barikády využít k zastavení míčků oponentů nebo k ochraně vlastních míčků.

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první dostane jeden ze svých míčků do posledního otvoru, musí ale na kostce hodit přesnou hodnotu.

Taktika:

Přes barikády se lze dostat jednodušeji, pokud hráč použije více než jeden míček.

Příklad 1: viz str. 17 v originálním návodu.

Pokud v této situaci hodíte hodnotu od 1 do 4, můžete odstranit první barikádu.

Je jednodušší zpomalit ostatní hráče, pokud jsou zablokováni, musí pak hodit na kostce 1, aby se mohli posunout dál.

Příklad 2: viz str. 17 v originálním návodu.

Pokud jsou všechny míčky hráče zablokovány a není možné pohnout ani jedním z nich, musí zůstat stát, dokud se situace nezmění.

Pokud jsou všechny míčky kromě jednoho zablokovány, musí se tento jeden míček posunout dle hodnoty na kostce. Pokud je tento míček na políčku před posledním otvorem, musí se pohybovat směrem vzad, pokud je to nutné, vyjma situace, kdy je blokován barikádou.

Dřevěné puzzle – návod hry

Počet hráčů: jakýkoliv

Potřebujete: dřevěné tyčinky

Dle obrázků v originálním návodu na str. 18.

1. Odstraňte pět dřevěných tyčinek, aby zůstalo jen 5 trojúhelníků.

2. Poskládejte šest dřevěných tyčinek tak, aby vytvořily 2 velké trojúhelníky – hvězdu.

3. Poskládejte šest dřevěných tyčinek podle obrázku. Poskládejte tři dřevěné tyčinky tak, aby vznikly 4 rovnostranné trojúhelníky.

4. Přidejte k rovnostrannému trojúhelníku na obrázku tři dřevěné tyčinky, aby vzniklo 5 rovnostranných trojúhelníků (1 velký a 4 malé).

5. Osm dřevěných tyčinek vytvoří louku mezi 4 stromy. Louka by měla být čtvercová a ležet přesně mezi „stromy“.
6. Dvanáct dřevěných tyčinek představuje rybník, čtyři tyčinky představují ostrůvek. Most přes vodu nelze postavit s jednou dřevěnou tyčinkou. Jak postavíte most na ostrůvek s dvěma tyčinkami?
7. Dvanáct dřevěných tyčinek vytvoří 5 čtverců (1 velký a 4 malé).
- a) oddělíte dvě tyčinky = 2 čtverce
 - b) přesuňte čtyři dřevěné tyčinky = 2 čtverce
 - c) přesuňte čtyři dřevěné tyčinky = 3 čtverce
 - d) přesuňte tři dřevěné tyčinky = 3 čtverce
8. Kdo dokáže položit šest dřevěných tyčinek na stůl tak, aby se každá každé dotýkala?
9. Na lopatě leží kotouč. Dvě dřevěné tyčinky položte tak, aby se disk ocitl mimo lopatu. Disk a další dvě tyčinky musí zůstat na svém místě.
10. Vyobrazená rovnice je chybná. Přidejte dřevěnou tyčinku tak, aby byla správná. Jsou zde 2 možná řešení.
11. Vyobrazená rovnice je chybná. Opravte ji tak, že přesunete dřevěnou tyčinku.
- 12.
- a) Vytvořte číslo 11 ze tří dřevěných tyčinek.
 - b) Vytvořte číslo 11 z šesti dřevěných tyčinek.
13. Vytvořte šestiúhelník, který ohradí 6 rovnostranných trojúhelníků.
- a) Přemístěte čtyři dřevěné tyčinky = 5 kosočtverců (1 velký a 4 malé)
 - b) Přemístěte dvě dřevěné tyčinky = 6 trojúhelníků (5 malých a 1 velký)
 - c) Přemístěte tři dřevěné tyčinky = 4 trojúhelníky

Řešení je na str. 19 v originálním návodu.

