

ČLOVĚČE NEZLOB SE

CS

Hra pro: 2–4 hráče, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 30 minut

Herní materiál: 1 herní plán, 16 figurek ve 4 barvách, 1 bodová hrací kostka



CÍL HRY

Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru šipky celou cestu až na cílová pole, tj. na 4 stejnobaravná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová políčka.

PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry rozložíte herní plán do středu stolu. Každý hráč si vezme čtyři figurky stejné barvy a postaví je do zásobníku označeného písmenem B, který má shodnou barvu s figurkami. Pouze jednu figurku umístí na políčko označené písmenem A, kde je start.

PRAVIDLA HRY

1. Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Hráči postupují po herním plánu ve směru šipky o tolik políček, kolik jim při hodu kostkou padlo bodů.
2. Padne-li hráči během hry 6, musí nasadit svou figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou.
3. Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu 6, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů.
4. Při postupu může hráč překračovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají.
5. Dostane-li se však hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vrátí do zásobníku (B) její barvy a postaví se na uvolněné místo.
6. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět 6.
7. Figurky, které prošly celou dráhu, umísťují hráči na stejnobaravná políčka ve středu herního plánu. Tato políčka se nazývají domečkem a jsou cílem cesty.

Do domečku se vstupuje z posledního políčka před políčkem A a nesmí sem vstoupit žádná figurka jiné barvy. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který dostane všechny své figurky do domečku jako první.

Přejeme vám hodně zábavy a radosti ze hry!



MAGICKÝ LES

Hra pro: 2 hráče, **Věk:** 5+, **Délka hry:** 15 minut

Herní materiál: 1 herní plán, 4 figurky ve 2 barvách, 1 bodová hrací kostka

CÍL HRY

Úkolem hráčů je dojít oběma svými figurkami na políčko čtyřlístku ve středu herního plánu. Komu se to podaří nejdříve, vyhrává.

PŘÍPRAVA HRY

Na začátku hry si každý hráč vybere 2 figurky stejné barvy. Každou z figurek umístí na lístek odpovídající barvy, u kterého je šipka (jedno políčko ve středu herního plánu, druhé políčko v levém či pravém dolním rohu).

PRAVIDLA HRY

Začíná hráč, který byl naposledy na procházce v lese nebo ten mladší. Hráči se pravidelně střídají a postupují podle počtu hozených bodů na kostce ve směru šipky po oranžové cestě. Pouze padne-li hráči šestka, může hráč táhnout figurkou na zelených políčkách v dolní části herního plánu. Hráč se musí rozhodnout, zda posune první figurku o šest polí na oranžových políčkách po delší cestě, nebo druhou figurkou pouze o jedno pole vpřed po kratší zelené cestě. Aby hráč vyhrál, musí dojít jednou figurkou ze středu herního plánu po oranžové cestě na protilehlé pole na čtyřlístku a druhou figurkou z rohu herního plánu po zelené cestě na pole čtyřlístku v barvě figurky. Záleží na strategii hráče, kterou figurkou bude táhnout, když mu padne šestka. Hru může vyhrát pouze tehdy, bude-li mít v cíli obě své figurky.

KONEC HRY

Vítězí hráč, kterému se podaří přemístit obě figurky dříve než protihráči.

Přejeme vám hodně zábavy a radosti ze hry!



ČLOVĚČE NEHNEVAJ SA

SK

Hra pre: 2–6 hráčov, **Vek:** 5+, **Dĺžka hry:** 30 minút

Hrací materiál: 1 hrací plán, 16 figúrok v 4 farbách, 1 bodová hracia kocka



CIEĽ HRY

Úlohou každého hráča je prejsť so svojimi figúrkami v smere šípky celú cestu až na cieľové polia, tj. na 4 polia rovnakej farby v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú figúrkami na svoje cieľové políčka.

PRÍPRAVA HRY

Na začiatku hry rozložte herný plán do stredu stola. Každý hráč si vezme štyri figúrky rovnakej farby a postaví ich do zásobníka označeného písmenom B, ktorý má rovnakú farbu ako figúrky. Len jednu figúrku umiestni na políčko označené písmenom A, kde je štart.

PRAVIDLÁ HRY

1. Na začiatku si každý hráč hodí kocku. Ten, komu padne najvyšší počet bodov, začína hru. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Hráči postupujú po hernom pláne v smere šípky o toľko políčok, koľko im pri hode kockou padlo bodov.
2. Ak padne hráčovi počas hry 6, musí nasadiť svoju figúrku na vstupné políčko, a to i v prípade, že si vyradí z hry svoju vlastnú figúrku, lebo na jednom políčku môže stať vždy len jedna. Potom hádže ešte raz.
3. Ak má hráč už všetky figúrky v hre a padne mu 6, hádže ešte raz a postupuje ktoroukoľvek svojou figúrkou o celkový súčet bodov.
4. Pri postupe môže hráč prekračovať figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekročené polia sa náležite počítajú.
5. Ak sa však hráč dostane so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dosiahnutú figúrku vráti do zásobníka (B) jej farby a postaví sa na uvoľnené miesto.
6. Vyhodené figúrky sa môžu vrátiť späť do hry, akonáhle ich majiteľ hodí zasa 6.
7. Figúrky, ktoré prešli celú dráhu, umiestňujú hráči na políčka rovnakej farby v strede herného plánu. Tieto políčka sa nazývajú domčekom a sú cieľom cesty.

Do domčeka sa vstupuje z posledného políčka pred políčkom A a nesmie sem vstúpiť žiadna figúrka inej farby. Do domčeka môže hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne presný počet bodov, aby mohol obsadiť voľné políčko. Pokiaľ nepadne hráčovi presný počet bodov a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vo vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto.

KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý dostane všetky svoje figúrky do domčeka ako prvý.

Prajeme vám veľa zábavy a radosti z hry!



MAGICKÝ LES

Hra pre: 2 hráčov, **Vek:** 5+, **Dĺžka hry:** 15 minút

Hrací materiál: 1 hrací plán, 4 figúrky v 2 farbách, 1 bodová hracia kocka

CIEĽ HRY

Úlohou hráčov je prísť oboma svojimi figúrkami na políčko štvorlístku v strede hracieho plánu. Komu sa to podarí najskôr, vyhráva.

PRÍPRAVA HRY

Na začiatku hry si každý hráč vyberie 2 figúrky rovnakej farby. Každú z figúrok umiestni na lístok zodpovedajúcej farby, pri ktorom je šípka (jedno políčko v strede hracieho plánu, druhé políčko v ľavom či pravom dolnom rohu).

PRAVIDLÁ HRY

Začína hráč, ktorý bol naposledy na prechádzke v lese alebo ten mladší. Hráči sa pravidelne striedajú a postupujú podľa počtu hodených bodov na kocke v smere šípky po oranžovej ceste. Iba keď hráčovi padne šestka, môže hráč posúvať figúrku po zelených políčkach v dolnej časti herného plánu. Hráč sa musí rozhodnúť, či posunie prvú figúrku o šesť polí na oranžových políčkach po dlhšej ceste, alebo druhú figúrku iba o jedno pole vpred po kratšej zelenej ceste. Aby hráč vyhral, musí prísť jednou figúrkou zo stredu hracieho plánu po oranžovej ceste na protilahlé pole na štvorlístku a druhou figúrkou z rohu hracieho plánu po zelenej ceste na pole štvorlístku vo farbe figúrky. Záleží na stratégii hráča, ktorou figúrkou bude ťahať, keď mu padne šestka. Hru môže vyhrať iba v prípade, že bude mať v cieľi obe svoje figúrky.

KONIEC HRY

Víťazí hráč, ktorému sa podarí premiestniť obe figúrky skôr než protihráčovi.

Prajeme vám veľa zábavy a radosti z hry



Disney
FROZEN II

© Disney

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic



97720460

PRAVIDLÁ | 4