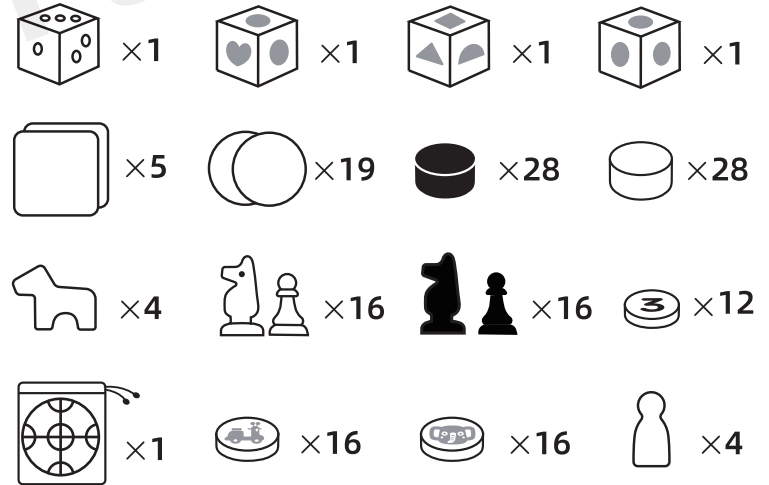


## PRAVIDLA HRY

- |                   |                       |                         |                             |
|-------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------------|
| 01 24-bodů        | 09 Ošetřovatel zvířat | 17 Želva                | 25 Gomoku - reversi         |
| 02 Bridge         | 10 Mlýn               | 18 10 poločasů          | 26 Šachy - dělo             |
| 03 Lovec pokladu  | 11 Šťastných 26       | 19 Dostihy              | 27 Tradiční dáma            |
| 04 Letecké šachy  | 12 Kotě na rybách     | 20 Mistr paměti         | 28 Šachy – sněž ovoce       |
| 05 Hadi a žebříky | 13 Sčítání a odčítání | 21 Šachy – meloun       | 29 Šachy – čtverec          |
| 06 Šachy          | 14 Dopravní sudoku    | 22 Šachy – liška a husa | 30 Šachy – čtverec s křížem |
| 07 Piškvorky      | 15 Šachy – dostihy    | 23 Tygří Go             | 31 Šachy – společné síly    |
| 08 Dáma           | 16 Rybaření           | 24 Šachy – vrabčák      | 32 Létající Gomoku          |



## 01| 24-bod

Hrá i: 2

- ◆ **Rekvizity:**  
Balíček karet
- ◆ **Příprava:**  
Vytáhněte červeného a černého žolíka. Zbývajících 52 karet zamíchejte a předložte je před sebe (pro začátečníky: použijte pouze 40 karet s hodnotami 1-10). Poté začněte hrát.
- ◆ **Pravidla:**
  1. Hráči se střídají v tahání čtyř náhodných karet.
  2. Do výpočtu lze každou kartu použít pouze jednou.
  3. Vyhrává hráč, který jako první sečte, odečte, vynásobí nebo vydělí čísla na svých kartách, tak aby výsledek byl 24 bodů.



$$(6+5-9) \times 12 = 24$$

## 02| Bridge

Hrá i: 4

- ◆ **Rekvizity:**  
Balíček karet
- ◆ **Příprava:**  
Vytáhněte červeného a černého žolíka. Zbylé karty zamíchejte a připravte do hry.
- ◆ **Pravidla:**
  1. Karty v sestupném pořadí jsou: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.
  2. Rozdejte karty. Každému hráči dejte stejný počet karet. Ukažte všem poslední kartu. Barva této karty bude barvou tohoto kola hry.
  3. Každý hráč bude postupně ukazovat jednu kartu. Pokud se barva karty bude shodovat s barvou kola, hráč kartu vyhraje.
  4. Pokud barva karty (kola) nebude sedět s kartou jakéhokoli hráče, kartu si vezme hráč, jehož karta má vyšší hodnotu než karta spoluhráčů.
  5. Body si postupně sčítáte.
  6. Hra končí ve chvíli, kdy byly ukázány všechny karty. Hráč s nejvíce body, vyhrává (případně může vyhrát i hráč, který dosáhne 20 bodů).



## 03| Lovec pokladu

Hrá i: 2-4

◆ **Rekvizity:**  
Hrací deska Lovec pokladu, 2-4 figurek, 1 kostka

◆ **Příprava:**  
Umístěte figurku na hrací desku (políčko 1), připravte si kostku a začněte hrát.

◆ **Pravidla:**  
1. Nejdříve si všichni hráči hodí kostkou. Ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná hru (od 1-63).

2. Hráč hodí kostkou. Poté hráč posune figurku o počet, uvedený na kostce. Hráči se střídají.

3. Pokud figurka vstoupí na políčko 7 (kostky), hráč hází kostkou znova.

4. Pokud figurka vstoupí na políčko 16 (ptáček v kleci), hráč dvě kola stojí. Poté může opět hrát.

5. Pokud figurka vstoupí na políčko 22 (kostka), hráč hází kostkou znova.

6. Pokud figurka vstoupí na políčko 42 (past), hráč jedno kolo stojí. Poté může opět hrát.

7. Pokud figurka vstoupí na políčko 43 (stan), hráč jedno kolo stojí. Poté může opět hrát.

8. Pokud figurka vstoupí na políčko 52 (netvor), hráč jedno kolo stojí. Poté může opět hrát.

9. Vítězem je ten, jehož figurka dosáhne políčka 63.

10. Pokud hráč nehodí přesnou hodnotu, aby vstoupil na políčko 63, jde o hozenou hodnotu zpět. Pouze hod umožňující posun figurky na políčko 63 je platný (vítězný).



## 04| Letecké šachy – lov e, nezlob se

Hrá i: 2-4

◆ **Rekvizity:**  
Hrací deska Letecké šachy, 16 figurek s obrázkem vozidla (4 pro jednoho hráče), 1 kostka

◆ **Příprava:**  
Každý hráč umístí své 4 figurky na jedno vybrané vozidlo (domeček). Připravte kostku a začněte hrát.

◆ **Pravidla:**

1. Hráči se střídají v hodu kostkou. Ten, kdo první hodí 6, umístí figurku na první políčko (startovní políčko je hvězdička, podle barvy vozidla, které si vybrali).

2. Hráč, který hodí 6, může házet ještě jednou.

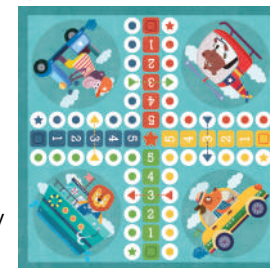
3. Pokud hráč hodí dvakrát po sobě 6, může si vybrat, zda umístí další figurku na startovní políčko nebo bude s již rozehranou figurkou pokračovat ve hře.

4. Pohyb figurek je ve směru hodinových ručiček (ve směru naznačených šipek).

Figurka začíná na startovacím políčku (hvězda patříící barvě hráče). Poté pokračuje ve směru své barvy, dále po soupeřových barvách. Nakonec se figurka musí dostat do k cíli – čtvereček příslušné barvy (čísla 1-5). Pokud hráč nehodí přesnou hodnotu na kostce, musí se o danou hodnotu vrátit zpět.

5. Pokud se figurka hráče přemístí na políčko kde, již je figurka spoluhráče, hráč spoluhráčovu figurku vyhodí (figurka bude navrácena zpět do domečku).

6. Hráč, který dopraví všechny své figurky do cíle, zvítězil.



## 05 | Hadi a žebříky

Hrá i: 2-4

### ◆Rekvizity:

Hrací deska Hadi a žebříky, 2-4 figurek (různé barvy), 1 kostka

### ◆Příprava:

Umístěte figurky na políčko číslo 1 a začněte hrát.

### ◆Pravidla:

- Hráči se dohodnou na pořadí hry. Poté se jednotlivě střídají v hodů kostkou. Figurky poté posunují podle hodnoty uvedené na kostce.
- Pokud figurka dosáhne políčka žebříku, figurka se posune po žebříku nahoru. Pokud figurka dosáhne políčka, kde se nachází hlava hada, figurka postupuje dolů (k ocasu hada).
- Pokud se bude figurka nacházet v blízkosti cíle a na kostce nebude hozena hodnota odpovídající počtu políčkům, figurka bude o hodnotu posunuta dozadu.
- Figurka hráče, která se dostane jako první do cíle, vyhrává.



## 06 | Šachy

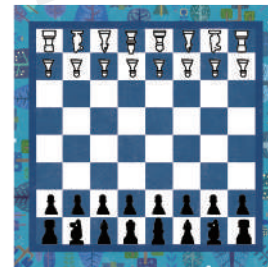
Hrá i: 2-4

### ◆Rekvizity:

Šachovnice, 32 figurek na šachy (16 bílých, 16 černých)

### ◆Příprava:

Šachovnici umístěte tak, aby se bílý čtverec nacházel vpravo dole. Do první dolní řady poskládejte figurky v následujícím pořadí: věž, jezdec, střelec, dáma, král, střelec, kuň a věž (viz obrázek). V případě bílého hráče: bílou královnou umístěte na bílé pole, bílého krále umístěte na černé pole, v případě černého hráče umístěte královnou na černé pole a krále na bílé pole). Do druhé řady poskládejte pěšáky. Poté může hra začít.



### ◆Pravidla:

Vždy začíná hráč s bílými figurkami. Král se pohybuje všemi směry, ale pouze o jedno políčko. Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru, přímo i po diagonále. Druhým způsobem tahu krále je tzv. rošáda: pokud se král a některá z věží ještě nepohnuli, král není v šachu a mezi králem a věží nejsou žádné další kameny, král se přemístí o dvě pole směrem k věži a věž přes krále na pole, které král právě přešel. Všechna mezilehlá pole musejí být volná, král nesmí stát řed rošadou v šachu a nesmí přejít přes pole ohrožené soupeřem. Žádným svým tahem se král nesmí dostat na ohrožené pole, tj. na pole, na které by se v příštím tahu mohl přesunout soupeřův kámen a tím krále brát.



Dáma se pohybuje po sloupcích, řadách nebo diagonálách o libovolný počet polí. Nemůže však přeskakovat jiné figurky.

Střelec se pohybuje po diagonálách o libovolný počet polí. Jelikož ty mají na šachovnici stejnou barvu, střelec nikdy nezmění barvu pole, na kterém stojí; proto se hovoří o střelci bělopolném nebo černopolném.

Jezdec se pohybuje skoky ve tvaru písmene L (dvě pole rovně a jedno stranou, respektive jedno rovně a dvě stranou) bez ohledu na to, stojí-li na mezilehlých polích nějaké kameny. Jezdec tak při každém skoku změní barvu pole, na kterém stojí: z bílého pole se dostane vždy na černé a naopak.

Pěšák se může posunout o jedno pole vpřed, pokud je toto pole neobsazené (ze základního postavení se může posunout i o dvě pole vpřed, pokud jsou obě prázdná). Nebo může brát soupeřův kámen, který je na úhlopříčné sousedícím poli před pěšcem. Pokud pěšec ohrožuje pole, které soupeřův pěšec přeskočil tím, že z úvodní pozice postoupil o dvě pole, pak ho může tento pěšec vzít, jako by soupeř postoupil pouze o jedno pole. Tento tah, nazývaný brání mimořádně (nebo en passant), lze uskutečnit jen bezprostředně poté, co soupeř svým pěšcem takto táhl. Pěšec, který postoupil na poslední pole desky (osmou, resp. první řadu), je ve stejném tahu odstraněn z desky a nahrazen na tomto poli dámou, věží, střelcem nebo jezdcem podle okamžité volby hráče (zvl. proměna). Působnost proměněného kamene je okamžitá, tzn. může například dát šach nebo se účastnit matování. Díky této proměně může mít hráč dvě i více dam.

Hra končí ve chvíli, kdy král dostane šach mat.

## 07 Piškvorky

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

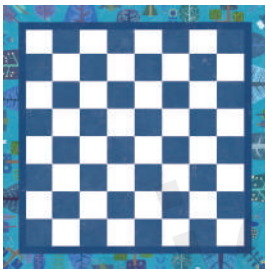
Šachovnice, 20 bílých kamenů, 20 černých kamenů (viz. obrázek).

### ◆Příprava:

Hráči si vyberou barvu kamenů. Poté hra začíná.

### ◆Pravidla:

1. Začíná hráč s černým kamenem. Hráč položí kámen na libovolné políčko šachovnice. Poté hraje hráč s bílým kamenem, taktéž umístí kámen podle libosti na šachovnici.
2. Položený kámen již nesmí být vyjmut.
3. Hráč, který poskládá jako první 5 kamenů za sebou (horizontálně, vertikálně či diagonálně), vyhrává.



Hrá i: 2

## 08 Dáma 8x8

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

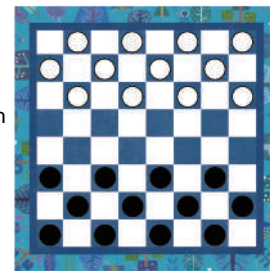
Šachovnice, 12 bílých a 12 černých kamenů

### ◆Příprava:

Hráči si vyberou barvu kamenů. Šachovnici otočte tak, aby se černé políčko nacházelo v levé části dole. Černé kameny umístíte do třech řad, pouze na tmavé pole (v dolní části šachovnice). Bílé kameny umístíte do třech řad, pouze na tmavé pole (v horní části šachovnice, viz obr.).

### ◆Pravidla:

1. Kameny můžete posunovat pouze po tmavých polích. Hráč přemísťuje pouze své kameny. Každý tah uskutečňte vždy o jedno diagonální políčko vpřed.
2. Jestliže se kámen nachází na diagonále v sousedství soupeřova Kamene, za kterou je volné pole, je hráč povinen ji přeskočit, obsadit toto volné pole a odstranit přeskočenou soupeřovu figuru z desky.
3. Při vícenásobném skoku se kameny odstraní až po dokončení celé sekvence. Přes jeden kámen nelze skákat vícekrát. Hráč, který přeskočí všechny kameny soupeře, vyhrává.



## 09|Ošet ovatel zví átek

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

Hrací deska Ošetřovatel zvířat, 16 kamenů se zvířátky (8 pro každého hráče)

### ◆Příprava:

Každý hráč získá 8 kamenů se zvířátky: slon, lev, tygr, leopard, vlk, pes, kočka a myš. Kameny umístěte na hrací desku (zvířátka jsou vyobrazena na obrázku výše, zleva: 1. řada od spodu (modré): tygr, lev; prostřední řada: kočka, pes; 3. řada: slon, vlk, leopard, myš).

### ◆Pravidla:

1. Základní pravidlem je, že zvířátka větší velikosti (nebo ty divočejší) loví jiná malá zvířátka podle jejich schopnosti lovu. Silnější zvířátko loví slabší. Jediná výjimka je u myši, ta je schopná ulovit slona.
2. Zvířátka stejného druhu se mohou lovit navzájem.
3. Pořadí lovení: slon > lev > tygr > leopard > vlk > pes > kočka > myš > slon
4. Pasti jsou nastaveny tak, aby omezily bojovou schopnost zvířátek vašeho soupeře, a zároveň vaše zvířátko nemůže být uloveno. Pokud jsou zvířátka soupeře chycena do pasti, ztratí bojovou schopnost a kterékoli z vašich zvířat může soupeře ulovit bez ohledu na jeho úroveň. Každou past lze použít pouze jednou.
5. Hráči se střídají v tahu. Každé zvířátko lze posunout o jedno políčko nahoru/dolu nebo Doprava/doleva (diagonálně).
6. Pokud se budou lev nebo tygr nacházet u vody, mohou tyhle dvě zvířátka přeskočit vodu horizontálně nebo vertikálně. Zvířátko soupeře s nižší úrovní tak může být na druhé strany vody uloveno. Pokud se však ve vodě nachází myš, váš tygr nebo lev nemohou na druhou stranu skočit. Lev a tygr také vodu nemohou přeskočit ve chvíli, kdy se na protilehlém políčku nachází zvířátko vyšší úrovně.
7. Myš je jediné zvířátko, které může do vody vstoupit. Pohyb myši ve vodě je stejný jako na souši (pohyb po jednom políčku ve všech směrech, kromě diagonály). Voda obsahuje 2 políčka horizontálně a 3 políčka vertikálně. Zvířátka vyšší úrovně nemohou myš ve vodě ulovit. Zároveň myš ve vodě nemůže ulovit Soupeřova slona a myš na souši.
8. Hráč, jehož jedno zvířátko najde cestičku do soupeřova doupěte, vyhrává. Hráč s uvězněnými zvířátky prohrává a vyhrává soupeř.



 × 16

## 10|Mlýn

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

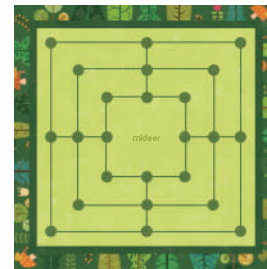
Hrací deska Mlýn, 18 kamenů (9 bílých a 9 černých)

### ◆Příprava:

Hráči se dohodnou na barvě kamenů. Každý hráč dostane 9 kamenů. Hra může poté začít.

### ◆Pravidla:

1. První hráč začne tah tím, že položí svůj kámen na hrací plochu. Hráči se poté střídají v tahu. Hráči se snaží položit své tři kameny vedle sebe, aby vytvořili mlýn (v jedné řadě). Ve chvíli, kdy se hráči podaří poskládat mlýn, odebere libovolný kámen soupeři (kameny z již vytvořeného mlýnu zůstávají zachovány, nejsou odebírány spoluhráčem). Přímé čáry mezi jednotlivými kameny jsou viditelné. Kameny jsou vkládány na vyznačená místa. Již odebraný kámen se do hry nevrací.
2. Ve chvíli, kdy hráči položí všechny své kameny na hrací plochu, přichází na řadu posouvání kamenů. Kameny posouváte podle zobrazených čar. V každém tahu pouze o jedno políčko. Hráč, který vytvoří posouváním mlýn, opět vybere jeden soupeřův kámen a odebere ho (odebíraný spoluhráčův kámen nesmí být součástí vytvořeného mlýnu).
3. Ve chvíli, kdy na hrací ploše zůstanou pouze 3 kameny, lze je posunout kamkoli (přeskakovat o více políček).
4. Pokud na hrací ploše zůstanou pouze 2 kameny, nebo se kameny již nedá hrát, hra končí. Vyhrává hráč, který má více kamenů na hrací desce.



 × 9  × 9

## 11|Š astných 26

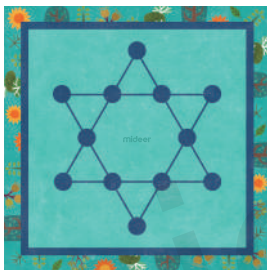
Hrá i: 1

### ◆Rekvizity:

Hrací deska Štastných 26, 12 kamenů s čísly 1-12

### ◆Pravidla:

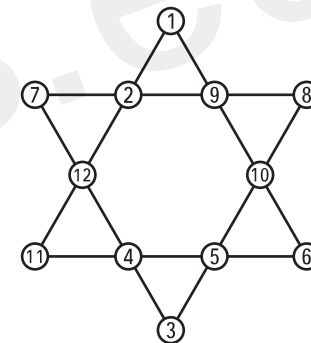
- Umístíte jeden kámen na vrchol hrací desky. Poté přidejte ve směru hodinových ručiček postupně další kameny. Součet na 4 kamenech v různých směrech musí dávat 26.
- Existuje 144 řešení, pokud budete chtít nejděte 145.



③ ×12

## 11|Š astných 26 řešení

- 1, 9, 8, 10, 6, 5, 3, 4, 11, 12, 7, 2
- 1, 9, 7, 10, 6, 5, 4, 3, 12, 11, 8, 2
- 1, 6, 5, 10, 9, 6, 3, 7, 2, 12, 4, 11
- 1, 6, 5, 10, 9, 7, 4, 8, 2, 11, 3, 12
- 1, 10, 9, 8, 7, 3, 6, 4, 12, 11, 5, 2
- 1, 10, 9, 7, 8, 4, 6, 3, 11, 12, 5, 2
- 1, 8, 4, 7, 10, 9, 6, 5, 2, 12, 3, 11
- 1, 7, 3, 8, 10, 9, 6, 5, 2, 11, 4, 12
- 1, 9, 6, 11, 5, 7, 2, 4, 10, 12, 8, 3
- 1, 11, 4, 9, 5, 7, 6, 2, 12, 10, 8, 3
- 1, 5, 7, 11, 9, 6, 2, 8, 3, 12, 4, 10
- 1, 5, 7, 9, 11, 4, 6, 8, 3, 10, 2, 12
- 1, 11, 7, 6, 8, 4, 9, 2, 12, 10, 5, 3
- 1, 8, 4, 6, 11, 7, 9, 5, 3, 10, 2, 12
- 1, 8, 2, 11, 6, 3, 10, 5, 12, 4, 7, 9
- 1, 6, 3, 11, 8, 2, 10, 7, 9, 4, 5, 12
- 1, 8, 11, 7, 10, 2, 6, 5, 9, 12, 3, 4
- 1, 8, 3, 10, 7, 2, 11, 5, 12, 4, 6, 9
- 1, 10, 2, 7, 8, 11, 6, 3, 4, 12, 5, 9
- 1, 7, 2, 10, 8, 3, 11, 6, 9, 4, 5, 12
- 1, 12, 3, 8, 5, 9, 6, 2, 10, 11, 7, 4
- 1, 5, 9, 8, 12, 3, 6, 7, 4, 11, 2, 10
- 1, 8, 2, 12, 5, 3, 9, 7, 11, 4, 6, 10
- 1, 5, 3, 12, 8, 2, 9, 6, 10, 4, 7, 11
- 1, 12, 8, 6, 7, 3, 9, 5, 11, 10, 2, 4



## 12 | Kot na rybách

Hrá i: 2

- ◆ **Rekvizity:**  
Balíček karet
- ◆ **Příprava:**  
Rozdělte balíček karet mezi dva hráče.
- ◆ **Pravidla:**
  1. Hráči se postupně střídají a vytvářejí řadu karet. Pokud je karta, kterou umístí stejná jako jedna u dříve umístěných karet, může si hráč vzít všechny karty mezi těmito dvěma stejnými kartami.
  2. Hráč, který jako první vezme všechny spoluhráče karty, vyhrává.



## 13 | Sítání a odítání

Hrá i: 2

- ◆ **Rekvizity:**  
Balíček karet, 5 matematických symbolů
- ◆ **Příprava:**  
Z balíčku vyberte karty 1-10.
- ◆ **Pravidla:**  
Hráči si navzájem dávají matematické příklady. Vyhraje ten, kdo jako první nacytá spoluhráče při odpovědi (špatně příklad vyřeší).





## 14 Dopravní sudoku

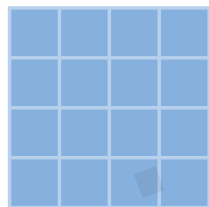
Hrá i: 1

### ◆Rekvizity:

Multifunkční šachová hrací deska, 16 kamenů s dopravními prostředky (4 kameny se stejným obrázkem).

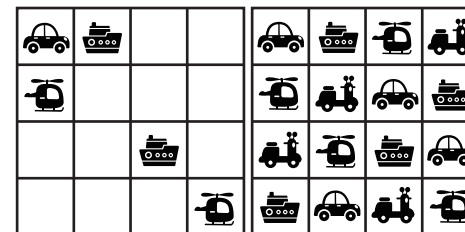
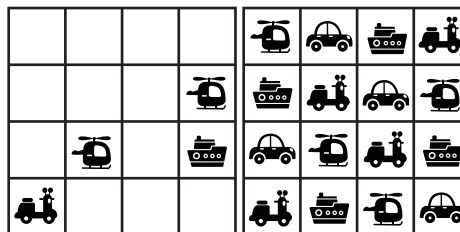
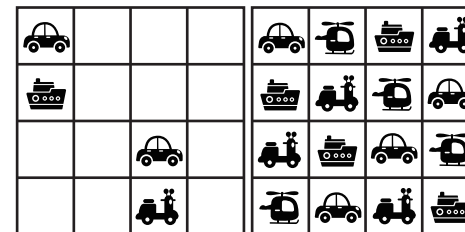
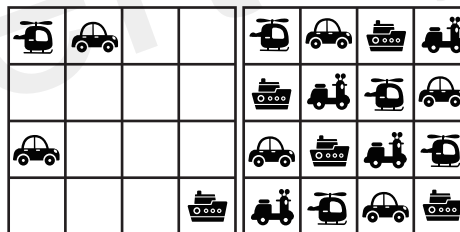
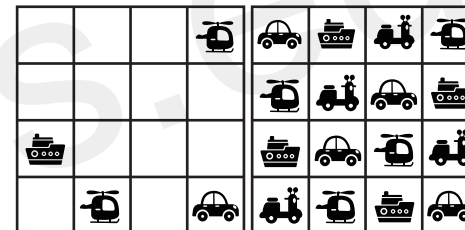
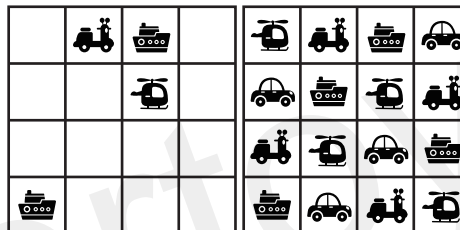
### ◆Pravidla:

Hra je hrána o velikosti políček 4x4. Podle předlohy vložte na hrací plochu kameny. Cílem hry, je vyplnit celou hrací plochu zbývajících kameny. Vždy v každém řádku, nebo v každém sloupci se musí nacházet pouze jeden druh dopravního prostředku.



 × 16

## 14 Dopravní sudoku řešení



# 14 Dopravní sudoku řešení





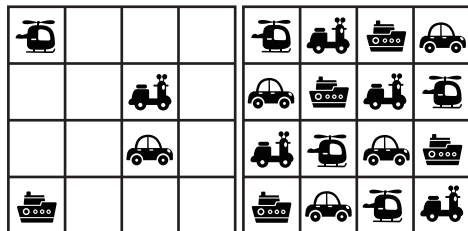
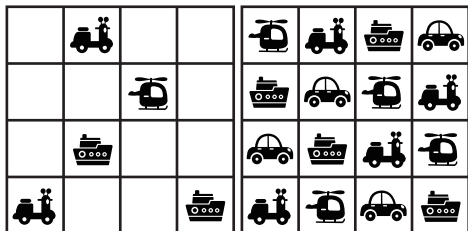








## 14 Dopravní sudoku řešení



## ◆◆◆ KLASICKÉ HRY ◆◆◆

### 15 Šachy – dostihy

Hrá i: 2-4

◆ **Rekvizity:**

Hrací deska Šachy – dostihy, 4x dřevěný koník, 4x papírový koník, x barevná kostka se znaky

◆ **Příprava:**

Každý hráč si vybere barvu koně. Poté každý hráč umístí papírového koně v dané barvě před sebe.

◆ **Pravidla:**

Hráči postupně hází kostkou a posouvají dřevěného koně po dostihové dráze o jedno políčko (podle toho jaká padne barva na kostce). Kotka obsahuje dva speciální znaky: srdce – hráč si může vybrat, který kůň se na dostihové dráze posune o jedno políčko v před a stop – hráč má stopku v tomto kole neposouvá žádného koně. Kůň hráče, který jako první doběhne do cíle (hvězdička), vyhrává.



## 16 Ryba ení

Hrá i: 2-4

### ◆Rekvizity:

10x papírová rybka, 2x kostka (1x s barvami, 1x se vzory)

### ◆Příprava:

Hráči položí na stůl devět papírových rybek a jedno piraňu, pravou stranou nahoru. Poté hra začíná.

### ◆Pravidla:

Nejprve začíná nejmladší hráč. Hráč hází oběma kostkami a hráči se poté střídají. Kostka s barvami – se týká barvy ryby; kostka se vzory – se týká druhu ryby. Hráči se snaží na základě kombinace z obou kostek rychle chytit rybu. Pokud se dalšímu hráči podaří opět hodit kostkami stejnou kombinací v kostkách, hráči se snaží co nejrychleji chytit piraňu. Pokud hráč, kterému se podaří chytit piraňu nemá již ulovenou rybu stejného druhu a barvy, může ulovit rybu soupeře. Pokud již však hráč, který chytí piraňu má rybičku hozené barvy a druhu, hra pokračuje dále. Poté je piraňu opět přidána do rybníčku s dalšími rybkami. Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechny rybky vyloveny z rybníčku. Hráč, který ulovil nejvíce rybek, vyhrává. (poznámka: hra se dá vylepšit tím, že hráč, který získá piraňu a zároveň kombinace barvy a druhu rybičky odpovídá rybičce, která je stále v rybníčku, spoluhráči mohou hráči udělit nějaký trest).



## 17 Želva

Hrá i: 2-4

### ◆Rekvizity:

Balíček karet

### ◆Příprava:

Vyberte hráče, který vyndá žolíky, zamíchá a rozdá karty. Vyberte kartu a položte ji na stůl tak, aby ji nikdo neviděl (hodnotou dolů). Hráč poté rozdá karty ve směru hodinových ručiček.

### ◆Pravidla:

- Hráči se podívají na karty a vyberou z nich stejné dvojice. Kartami hodnotami dolů odhodí karty na odhazovací hromádku. Zbývající karty si ponechají.
- Začněte od hráče, který má buď nejvíce nebo nejméně karet. Hráč vybere jednu kartu od levého hráče a dá si ji do ruky.
- Poté se podívá, zda se v jeho ruce nenachází stejné karty, pokud ne, vezme si další kartu. Pokud se objeví stejná karta, karty jsou poté odhozeny opět na odhazovací hromádku.
- Hra končí ve chvíli, kdy jeden hráč má v ruce pouze jednu kartu. Hráč se stává vítězem.



## 18|10 napínavých polo as

Hrá i: 2-4

### ◆Rekvizity:

Balíček karet

### ◆Příprava:

Odeberte žolíky, karty zamíchejte a poté balíček položte na stůl hodnotami dolů.

### ◆Pravidla:

Body: J, Q, K = 0.5, A-10 = 1-10

1. Každý hráč si ve směru hodinových ručiček vezme jednu kartu z balíčku.
2. Kartu můžete přidat nebo ubrat podle toho, kolik celkem bodů máte v ruce (když na vás přijde řada).
3. Pokud máte 10 bodů, můžete se rozhodnout, zda kartu přidáte či ne (riskování). Pokud obdržíte kartu s půl bodem (J, Q, K) a celkový počet bodů bude 10.5 bodů, karty otočte. Pokud, ale obdržíte více než 10 bodů, karty otočte a hra pro vás končí. Prohráli jste.
4. Vítězem se stává hráč, který získá 10.5 bodů. Dále vyhrává i hráč, jehož skóre je nejvyšší, ale není vyšší než 10.5 bodů.



## 19|Dostihy

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

Balíček karet

### ◆Příprava:

Vyberte z balíčku karty: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, každou kartu 2x. Zamíchejte je a rozdejte.

### ◆Pravidla:

Bodové hodnocení: 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2

1. hráči se do karet podívají a drží je v ruce. Každý hráč si vybere jednu kartu a předloží ji před sebe hodnotou dolů. Poté kartu hráči v jednu chvíli otočí.
2. Ten hráč, který bude mít vyšší hodnotu karty, karty si vezme a odloží ji na odkládací hromádku.
3. Až karty v ruce dojdou, vyhrává ten hráč, který má více získaných bodů. Pokud budou mít hráči stejný počet bodů, hra končí remízou.



## 20|Mistr pam ti/karetní pexeso

Hrá i: 2-4

### ◆Rekvizity:

Balíček karet

### ◆Příprava:

Vyberte z balíčku 12 dvojic karet stejné barvy nebo stejného čísla.

Po zamíchání je položte jednu po druhém na stůl hodnotou dolů.

Hru lze ztížit/zjednodušit tím, že přidáte nebo odeberete karty.

### ◆Pravidla:

Hráči se střídají po směru hodinových ručiček a vždy otočí dvě karty.

Shoda podle barvy: pokud mají dvě karty stejnou barvu, může si hráč karty ponechat; pokud ne karty opět otočí hodnotou dolů. Tím končí kolo.

Shoda podle čísel: pokud mají dvě karty stejnou hodnotu, může si hráč karty ponechat; pokud ne karty opět otočí hodnotou dolů. Tím končí kolo. Typ: pokuste se zapamatovat hodnotu a barvu karty a její polohu. Ve chvíli, kdy budou sebrány všechny karty, hra končí. Hráč s největším počtem karet vyhrává. Pokud budou mít hráči stejný počet karet, hra končí remízou.



## 21|Šachy – meloun

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

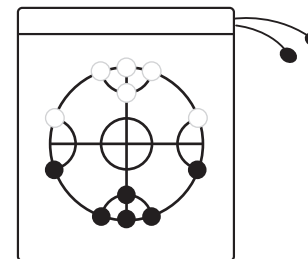
Hrací deska Šachy – meloun, černé a bílé kameny (pro každého hráče 6 kusů)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Hráči posunují kámen podle zobrazených čar, vždy do jejich průsečíku. Na jednom průsečíku může být vždy pouze jeden kámen. Hráči se střídají v tahu. Kámen nemůže přeskakovat jiné kameny. Pokud se spoluhráčův kámen dostane do pasti, nebude schopen pohybu (příklad: černé kameny zamezí pohyb bílému kameni, bílý kámen bude odstraněn ze hry).
3. Pokud zůstanou na hrací desce pouze 2 kameny jedné barvy. Hra končí, hráč s větším počtem kamenů na hrací desce, vyhrává hru.



## 22|Šachy – liška a husa

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

Hrací deska Šach – liška a husa, 2 černé kameny, 20 bílých kamenů

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

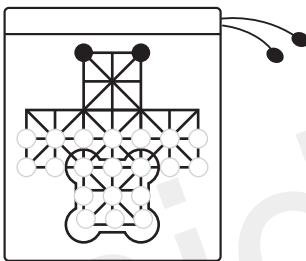
### ◆Pravidla:

Hráč s černým kamenem začíná hru (liška), poté hraje hráč s bílými kameny (husa)

Černé kameny: hráč s černými kameny může své kameny posunovat ve všech zobrazených směrech, pouze o jedno políčko.

Pokud bude černý kámen stát vedle bílého kamene a za bílým kamenem bude volné políčko, černý kámen přeskočí bílý kámen a bílý kámen bude vyřazen ze hry (liška sežere husu). Černý kámen může skákat více krát a tím sežrat/vyhodit více bílých kamenů během jedné hry.

Bílé kameny: hráč s černými kameny může své kameny posunovat ve všech zobrazených směrech, pouze o jedno políčko. Pokud bílé kameny zamezí posun černých kamenů (například, dva bílé kameny zamezí skok černému hráči), černý kámen bude vyřazen ze hry. Hra končí ve chvíli, kdy černý kámen vyhodí bílé kameny, případně že bílé kameny vyhodí kameny černé.



## 23|Tyg í Go

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

Multifunkční šachová hrací deska, 1 bílý kámen, 16 černých kamenů

### ◆Příprava:

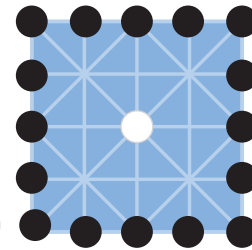
Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílým kamenem. Kameny se po desce smí pohybovat všemi směry, pouze však o jedno políčko/průsečík. Na každém bodě smí být pouze jeden kámen.

Bílý hráč: Pokud se bílý kámen v řadě nachází mezi dvěma černými kameny a je v jejich blízkosti, může tyto dva kameny vyhodit. Pokud spolu sousedí dva černé kameny, nelze je vyhodit, pokud tři kameny spolu nesousedí, bílý kámen může dva černé kameny vyhodit.

Černý hráč: pokud černé kameny uzavrou bílý kámen (nebude schopen pohybu), vyhrává černý hráč. Pokud bílý kámen vyhodí 6 černých kamenů, vyhrává bílý hráč.



## 24 Šachy – vrabák

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

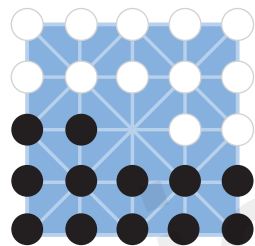
Multifunkční hrací deska, bílé a černé kameny (od každé barvy 12 kamenů)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Kameny se posouvají po jednom kroku podél uvedených čar. Kameny nepřeskakujte (pouze ve chvíli, kdy dochází k vyhození kamene). Kameny lze pohybovat po hrací desce ve směru: do stran, dopředu, napříč. Pohyb dozadu je povolen pouze ve chvíli, kdy kámen vyhadzuje kámen druhý.
3. Pokud spolu sousedí dva soupeřovy kameny a jeden z nich má za sebou volnou pozici, může soupeř skočit na volnou pozici a kámen vyhodit. Může skákat nepřetržitě a vyhodit tak mnoho soupeřových kamenů.
4. Vítězem se stává hráč, který vyhodí soupeřovy kameny.



## 25 Gomoku - reversi

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

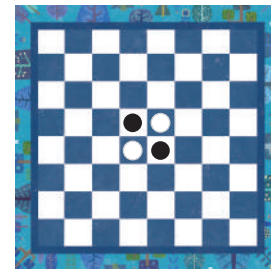
Hrací deska Gomoku (hrací deska na šachy - šachovnice), bílé a černé kameny (od každé barvy 28 kusů)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Při tahu by měly být splněny následující podmínky: v horizontální, vertikální nebo diagonální linii, na obou koncích jsou stejné kameny a mezi nimi kameny soupeře (černá-bílá-černá).
3. Po tahu jsou soupeřovy kameny v mezihře nahrazeny/vyměněny vlastními kameny (černý-bílý-černý = bílý kámen bude nahrazen černým kamenem černý-černý-černý). Během hry se poté otáčí více kamenů.
4. Pokud uvedené podmínky nejsou splněny, kolo hráč přeskočí a nechá soupeře provést tahu, dokud nebudou podmínky splněny.
5. Ve chvíli, kdy jednomu hráči dojdou kameny, nebo o kameny přijde, hra končí. Vítěz hry je hráč s větším počtem kamenů.





## 26 Šachy – d lo

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

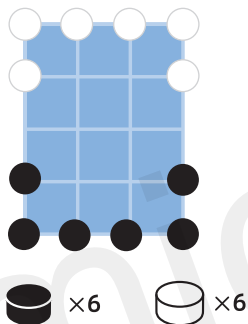
Multifunkční hrací deska, bílé a černé kameny (od každé barvy 6 kamenů)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Kameny se mohou pohybovat všemi směry. Kameny se nesmí pohybovat přes kameny jiné, jen v případě, že kameny jsou vyhazovány.
3. Při vyhazování kamenů by měly být dva kameny soupeře ve stejné linii s jedním kamenem libovolné strany (bez ohledu na vzdálenost). Kámen přeskochí přes kámen mezi nimi, hráč vyhodí soupeřův kámen a zaujme jeho pozici.
4. Pokud jsou v řadě více než 3 kameny, nemohou být vyhozeny.
5. Pokud hráči zbývá pouze jeden kámen, může provést libovolný tah a vyhodit soupeřův kámen, bez ohledu na tah. Pokud je kámen ve stejné linii s méně než dvěma sousedícími soupeřovými kameny, může hráč tyto kameny vyhodit.
6. Pokud hráč přijde o všechny kameny, nebo nemůže uskutečnit tah, prohrává, vyhrává spoluhráč.



## 27 Tradi ní dáma

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

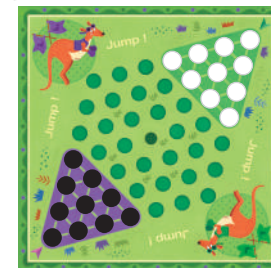
Hrací deska Tradiční dáma, bílé a černé kameny (od každé barvy 10 ks)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Pokud spolu sousedí dva kameny a jeden z nich má za sebou volnou pozici, může hráč na volnou pozici skočit. Lze skákat nepřetržitě. Cílem hry je obsadit všechny soupeřovy pozice.
3. Vítězem se stává hráč, který jako první obsadí všechny pozice soupeře.



## 28 | Šachy – sn z ovoce

Hrá i: 2

### ◆ Rekvizity:

Hrací deska Šachy – sněž ovoce (deska je stejná jako u hry Tradiční dáma), 28 bílých nebo 28 černých kamenů

### ◆ Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku zde jsou použity černé kameny).

### ◆ Pravidla:

- Hráči si pomocí hry kámen-nůžky-papír určí pořadí tahů.
- Kameny se mohou pohybovat pouze skokem přes jiný kámen. Pokud spolu sousedí dva kameny a jeden z nich má za sebou volnou pozici, může hráč přes něj přeskočit na volnou pozici a vyhodit ho. Jeden kámen může nepřetržitě skákat a vyhodit mnoho dalších kamenů a skákat dopředu, dozadu, doleva nebo doprava.
- Pokud budou vyhozeny všechny kameny, hra končí. Hráč, který vyhodil více kamenů, vyhrál.



 × 28

## 29 | Šachy – tverec

Hrá i: 2

### ◆ Rekvizity:

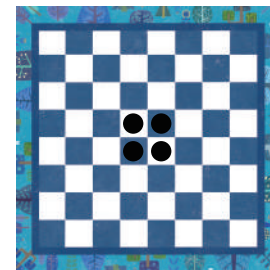
Hrací deska Šachovnice, 28 bílých a 28 černých kamenů

### ◆ Příprava:

Hráči si vyberou barvu kamenů.

### ◆ Pravidla:

- Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
- Hráči se střídají v tahu. Hráči se snaží vytvořit čtverec ze čtyř vlastních kamenů (viz obrázek) a zároveň se snaží zabránit soupeři vytvořit jeho vlastní čtverec.
- Hráč, který jako první vytvoří čtverec, vyhrává! Pokud oba hráči spotřebují všechny kameny, aniž by vytvořily čtverec, hra končí remízou.



 × 28     × 28

## 30|Šachy – tverec s křížem

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

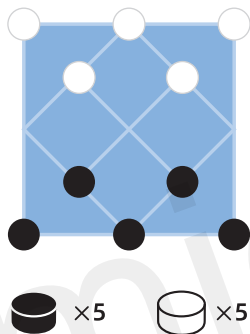
Multifunkční hrací deska, bílé a černé kameny (od každé barvy 5 kamenů)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Hráč přesune kámen podél zobrazené čáry do průsečíku. Kameny lze posunovat pouze po jednom. Kameny se nepřeskakují a na každém průsečíku může být pouze jeden kámen.
3. Vítězem je ten hráč, který soupeřovi znemožní pohyb kameny.



## 31|Šachy – Společné síly

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

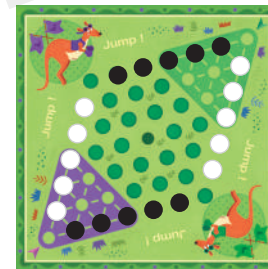
Hrací deska Šachy – Společné síly (deska je stejná jako u hry Tradiční dáma), bílé a černé kameny (od každé barvy 10 ks)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Hráč v jednom tahu učiní pouze jeden posun kamenem. Kámen lze přesunout na sousední políčko. Kameny nesmí přecházet přes jiné kameny. Na jednom políčku smí být pouze jeden kámen.
3. Při přesunu kamene se hráč musí ujistit, aby měl vlastní kameny zarovnaný v řadě, tak, aby zamezil soupeřovi v pohybu do vlastních řad kamenů.
4. Vítězem hry se stává hráč, který dostane své kameny do řady.



## 32|Létající Gomoku

Hrá i: 2

### ◆Rekvizity:

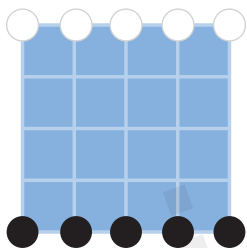
Multifunkční hrací deska, bílé a černé kameny (od každé barvy 5 ks)

### ◆Příprava:

Kameny uspořádejte na desku tak, jak je uvedeno na obrázku.

### ◆Pravidla:

1. Hráč s černými kameny začíná hru. Poté pokračuje hráč s bílými kameny.
2. Kameny lze pohybovat po libovolném počtu průsečíků. Kameny se nemohou pohybovat přes jiný kámen. Na každém průsečíku může být položen pouze jeden kámen.
3. Pokud se dva kameny soupeře nacházejí v řadě a poté k nim hráč přesune svůj kámen (tři kameny jsou v jedné linii), pak hráč může soupeřův kámen vyhodit.
4. Pokud se dva kameny soupeře nacházejí v řadě a poté mezi ně hráč posune svůj kámen (tři kameny jsou v jedné linii), pak hráč může oba soupeřovy kameny vyhodit.
5. Vítězem se stává hráč, který vyhodí všechny soupeřovy kameny, nebo kamenům znemožní pohyb.



Distributor  
Sunnysoft s.r.o.  
Kovanecká 2390/1a  
190 00 Praha 9  
Česká republika  
[www.sunnysoft.cz](http://www.sunnysoft.cz)

mideer

32



KLASICKÉ HRY  
32 v 1  
NÁVOD

mideer  
WWW.MIDERTOYS.COM

© Sunnysoft s.r.o., distributor