



20 klasických hier pre deti (DJ05219)

ČLOVEČE, NEHNEVAJ SA

Vek: od 6 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 20 minút

Obsah hry: herná doska na Človeče, nehnevaj sa, 4 figúrky pre každého hráča (každý hráč si zvolí farbu), 1 kocka.

Cieľ hry: Ako prvý dostať všetky svoje štyri figúrky doprostred hernej dosky (políčko s hviezdíčkou).



Priebeh hry:

Hráči si umiestnia svoje figúrky do domčeka tej istej farby. Hráči sa striedajú a hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hru začína najmladší hráč, ktorý hodí kockou.

Pohyb figúrok

Aby mohol hráč vyvieť figúrku z domčeka a nasadiť ju na prvé políčko svojej farby na hernej doske, musí najprv hodiť šestku. Pokiaľ hráč hodí šestku, hádže ešte raz a postúpi vpred o toľko políčok, koľko padlo na kocke. Ak má hráč v hre nasadených viac figúrok, môže sa po každom hode rozhodnúť, ktorú z nich postúpi.

Zakaždým, keď hráčovi padne na kocke šestka, hrá ešte raz. Hneď ako sa na hernom pláne pohybuje niekoľko figúrok, začnú sa čoskoro doháňať. Figúrka, ktorej cestu blokuje iná figúrka, nesmie predbiehať a musí sa zastaviť na predchádzajúcom políčku. Pokiaľ však hod kockou určí, že sa má figúrka postaviť presne na políčko, ktoré je už obsadené inou figúrkou, je táto figúrka vyhodená. Figúrka na ťahu sa postaví na miesto prvej figúrky, ktorá sa vracia do domčeka.

Vstup do nebies

Hneď ako figúrka obíde celé kolo hracej plochy, postaví sa na posledné políčko pred schodiskom vedúcim do nebies.

Pozn.: Na toto posledné políčko je potrebné doraziť presne. Pokiaľ hráčovi padne na kocke väčšie číslo, než aké je potrebné, aby sa dostal na posledné políčko pred schodiskom, musí hráč zostať stáť.

Políčka schodov sú očíslované od 1 do 6. Pre postup na políčko č. 1 musí hráč hodiť na kocke jednotku, pre postup na políčko č. 2 musí hodiť dvojku a pod. až do políčka č. 6. Pre definitívny výstup z hernej dosky musí hráč z políčka č. 6 hodiť na kocke šestku.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý ako prvý dostane z hracej plochy všetky svoje figúrky.

HUS

Vek: od 6 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 15 minút

Obsah hry: herná doska na hru Hus, 1 figúrka pre každého hráča (každý hráč si zvolí farbu), 2 kocky.

Cieľ hry: Dostať sa ako prvý na políčko s číslom 63.



Priebeh hry:

Začína najmladší hráč. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Hráč na ťahu hodí dvomi kockami a posunie svoju figúrku o počet políčok, ktorý je súčtom bodiek na oboch kockách. Pokiaľ hráč dôjde na políčko, na ktorom už stojí iná figúrka, pošle hráč túto figúrku späť na políčko, z ktorého práve prišiel. Hráč, ktorý na začiatku hry pri svojom prvom hode hodí naraz 6 a 3, poskočí rovno na políčko č. 26. Pokiaľ hodí naraz 4 a 5, poskočí rovno na políčko č. 53.

Zvláštne políčka:

- **Políčko s husou** (č. 9, 18, 27, 36, 45 a 54): Hráč popôjde ešte raz o rovnaký počet políčok, akým sa na dané políčko dostal.
- **Most** (č. 6): Most hráča posunie rovno na políčko s druhým mostom (políčko s č. 12).
- **Hotel** (č. 19): Hráč jedno kolo nehrá.
- **Studňa** (č. 31) alebo **väzenie** (č. 52): Hráč na tomto políčku stojí, dokiaľ na toto políčko nevstúpi iný hráč. V takom prípade sa vyslobodený hráč vráti na políčko, odkiaľ druhý hráč práve prišiel. Alternatívne pravidlo: hráč dve kolá nehrá.
- **Bludisko** (č. 42): Hráč sa vráti na políčko č. 30.
- **Lebka** (č. 58): Hráč sa vracia na políčko č. 1.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý sa ako prvý dostane na políčko č. 63.

Pozn.: Na políčko č. 63 je potrebné doraziť presne. Pokiaľ hráčovi padne na kockách väčšie číslo, než je zostávajúci počet políčok, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



MLYN

Vek: od 6 rokov | **Počet hráčov:** 2 | **Dĺžka hry:** 10 – 15 minút

Obsah hry: herná doska pre hru Mlyn, 9 figúrok pre každého hráča (každý hráč si zvolí farbu).

Cieľ hry: Zaujať čo najviac figúrok svojho protivráča.

Priebeh hry:

Fáza 1: Umiestnenie figúrok

Na začiatku hry hráči umiestnia všetkých svojich 9 figúrok na body kríženia na doske.

V okamihu, keď sa niektorému hráčovi podarí vytvoriť rad troch svojich figúrok (diagonálne, horizontálne alebo vertikálne), môže zaujať jednu figúrku súpera, ktorá nie je súčasťou žiadneho radu troch figúrok. Figúrka, ktorá bola takto zajatá, sa odstráni zo hry a zostane tak až do konca hry.

Pozn.: V tejto fáze hry hráči neposúvajú svoje figúrky.

Fáza 2: Presuny

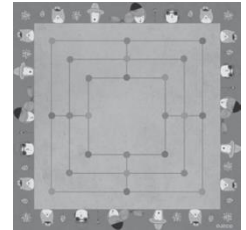
Hneď ako obaja hráči položili všetky svoje figúrky, začína fáza presunov.

Každý hráč, hneď ako je na rade, môže posunúť jednu svoju figúrku. Posun je možný iba po priamych linkách a bez preskakovania cez iné figúrky.

Hneď ako sa jednému z hráčov podarí vytvoriť rad troch figúrok, môže zaujať a z hry odstrániť jednu figúrku svojho súpera, a to za rovnakých podmienok ako vo fáze 1.

Pokiaľ hráčovi zostávajú na doske už len tri figúrky, môže figúrky presunúť na ľubovoľné voľné miesto na hernej doske.

Koniec hry: Hráč víťazí vo chvíli, keď jeho súperovi zostávajú v hre iba dve figúrky, čím hra končí.



HADY A REBRÍKY

Vek: od 6 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 15 minút

Obsah hry: herná doska na Hady a rebríky, 1 figúrka pre každého hráča, 1 kocka.

Cieľ hry: Ako prvý sa dostať na políčko č. 100.

Priebeh hry:

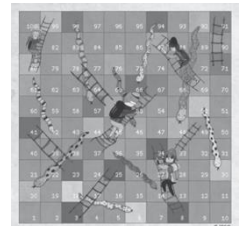
Hráči položia svoje figúrky vedľa hracej plochy pred políčko číslo jedna. Keď je hráč na rade, hodí kockou a posunie svoju figúrku o daný počet políčok.

Rebríky: Pokiaľ sa hráč dostane na políčko s dolnou časťou rebríka, vylezie po ňom a figúrku položí na políčko na vrchu rebríka.

Hady: Pokiaľ sa hráč dostane na políčko, kde končí had, musí po hadovi zísť na políčko, kde má had hlavu.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý sa ako prvý dostane presne na políčko 100.

Pozn.: Na políčko 49 je potrebné doraziť presne. Pokiaľ hráčovi padne na kocke väčšie číslo, než aké je potrebné, aby sa dostal na toto políčko, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.



DÁMA

Vek: od 6 rokov | **Počet hráčov:** 2 | **Dĺžka hry:** 10 – 20 minút

Obsah hry: herná doska na hru Dáma, 20 kameňov pre každého hráča (každý hráč si vyberie farbu).

Cieľ hry: Ako prvý zaujať všetky súperove kamene.

Priebeh hry:

Hráči si vylosujú, kto bude hrať bielymi kameňmi. Obaja hráči si rozložia kamene tak, aby obsadili všetky čierne polia v štyroch radoch, ktoré sú k nim najbližšie. Začína hrať biely hráč. Hráči sa v hre striedajú.

Pohyb kameňov

1. Hráči pohybujú kameňmi vždy o jedno pole diagonálne vpred. Hneď ako sa kameň dostane do posledného radu súperovho poľa, stáva sa dámou. Dáma sa vytvorí z dvoch kameňov položených na seba (použije sa na to kameň vyradený z hry).

2. Dáma sa môže pohybovať diagonálne o jedno alebo viac polí v ľubovoľnom smere.



Zobratie (zajatie) kameňov

Hráč musí brať súperove kamene vždy, keď je to možné. V prípade, že to neurobí, súper si vezme jeho kameň, ktorým mal skákať a odstráni ho z dosky.

Pohyb kameňom

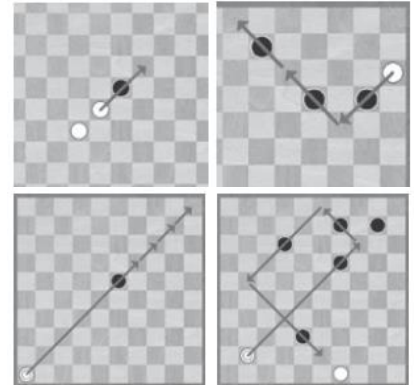
Hráč berie súperov kameň, ak sa nachádza pred ním v smere pohybu a ďalšie pole za ním v smere ťahu je voľné. Ak je za týmto voľným polom ďalší súperov kameň a za ním znovu voľné pole, hráč musí pokračovať v braní kameňov. Potom je na rade ďalší hráč.

Pohyb dámou

Dáma sa môže počas svojho ťahu pohybovať dopredu i dozadu o akýkoľvek počet voľných polí v ľubovoľnom smere a berie súperove kamene preskočením na ďalšie voľné pole.

Dáma tiež musí pokračovať v braní kameňov, ak je za týmto voľným polom ďalší súperov kameň a za ním opäť voľné pole. Potom je na rade druhý hráč.

Pozor: Hráč musí urobiť ťah, ktorý vedie k zachyteniu čo najväčšieho počtu súperových kameňov. (Dáma sa počíta ako jeden kus).



Koniec hry:

Víťazí hráč, ktorý zajaľ všetky súperove kamene, alebo pokiaľ už súper nemôže ťahať.

K remíze dôjde vo chvíli, keď hráč urobí po tretíkrát rovnaký ťah, alebo pokiaľ ani jeden z hráčov nezískal kameň počas 20 po sebe nasledujúcich ťahov.

ŠACHY

Vek: od 6 rokov | **Počet hráčov:** 2 | **Dĺžka hry:** 15 – 30 minút

Obsah hry: herná doska na hru Šachy, 16 figúrok pre každého hráča (každý hráč si vyberie farbu).

Cieľ hry: Zajať súperovho kráľa čiže dať šach-mat.

Priebeh hry:

Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi kameňmi. Šachovnica by mala byť vždy položená tak, aby svetlý štvorec bol v hráčovom pravom spodnom rohu. Obaja hráči si rozložia svoje kamene na šachovnici tak, ako je ukázané na obrázku.



Dáma je vždy postavená na políčku svojej farby, a tak sú dámy umiestnené na hracej ploche priamo proti sebe.

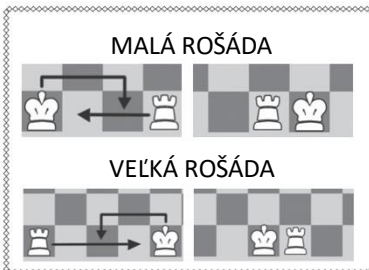
Začína hrať hráč s bielymi figúrkami. Obaja hráči musia ťahať jednou zo svojich figúrok vždy, keď sú na rade – hráč nesmie vynechať kolo. Hráči sa v hre striedajú v ťahu jednou zo svojich figúrok.

Pohyb figúrok:

Figúrka sa nikdy nemôže pohybovať cez inú figúrku (okrem jazdca).

Kráľ je najdôležitejšou figúrkou v hre. Kráľ sa pohybuje o jedno pole v ľubovoľnom smere. Druhým spôsobom ťahu kráľa je tzv. rošáda.

Pri rošáde sa pohybuje súčasne kráľom a vežou rovnakej farby a musia byť pritom splnené tieto podmienky:



- kráľ aj veža musia stáť na svojich pôvodných pozíciách (ani jedným z nich nebolo v hre ťahané);
- medzi kráľom a vežou nesmie stáť žiadna iná figúrka;
- kráľ nesmie byť v šachu.

Dáma sa môže pohybovať o ľubovoľný počet polí, akýmkoľvek smerom. Je to najsilnejšia figúrka.

Veža sa môže pohybovať o ľubovoľný počet polí po radoch (horizontálne) alebo stĺpcoch (vertikálne).

Strelec sa pohybuje o ľubovoľný počet polí diagonálne.



Jazdec sa pohybuje v tvare písmena L. Vždy sa posunie o tri polia: napr. dve polia horizontálne a jedno vertikálne alebo jedno pole horizontálne a dve vertikálne.

Jazdec je jediná figúrka, ktorá môže preskakovať ostatné figúrky.

Pešiak sa pohybuje o jedno pole smerom dopredu, nikdy späť. Výnimkou je prvý ťah daným pešiakom, keď sa smie posunúť o dve polia. Na vyradenie súperovej figúrky musí pešiak urobiť diagonálny pohyb vpred o jedno pole. Keď sa pešiak dostane na posledný rad hracej plochy, hráč ho musí premeniť za inú figúrku svojej farby (okrem kráľa).

Zobratie (Zajatie) figúrky

Figúrka je odstránená z hry, keď sa súperova figúrka presunie na pole, na ktorom stála.

Figúrka odstraňuje súperovu figúrku svojím normálnym pohybom, okrem pešiaka, ktorý môže zobrať súperove figúrky len pohybom vpred diagonálne.

Kráľ je v šachu, pokiaľ je postavený tak, že by súperova figúrka mohla kráľa zaujať. Súper oznamuje „šach“. (Je zakázané nechať kráľa v šachu).

Šach-mat nastane:

- pokiaľ hráč nemôže pohnúť kráľom bez toho, aby sa znovu nachádzal v šachu;
- pokiaľ hráč nemôže zabrániť šachu umiestnením nejakej figúrky medzi kráľa a súperovu figúrku hroziacu šachom;
- pokiaľ hráč nemôže zaujať súperovu figúrku hroziacu šachom.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý dostane protivníkovho kráľa do pozície, v ktorom nie je možné zabrániť šachu.

Hra môže tiež skončiť nerozhodne pokiaľ:

- nastane pat, čo znamená, že jeden z hráčov nie je v šachu, ale nemôže pohnúť žiadnou figúrkou a ani kráľom tak, aby sa nedostal do šachu;
- nastáva opakovaný šach;
- opakuje sa trikrát rovnaká pozícia všetkých figúrok na šachovnici;
- hráči nemajú dostatok zostávajúcich figúrok, aby mohli dať šach-mat;
- päťdesiat ťahov sa zahrlo bez toho, aby sa zobrala nejaká figúrka alebo sa pohlo pešiakom.

KOCKOVÉ HRY

DESAŤ TISÍC

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 20 minút

Obsah hry: 5 kociek

Cieľ hry: Dosiahnuť ako prvý skóre 10 000 bodov.

Priebeh hry:

Ide o typ hry „ešte alebo stop“: dokiaľ hráč získava body, môže pokračovať v hode kockami. Aby mohol začať body zbierať, musí na začiatok získať 750 bodov; v ďalšej fáze hry už nie je potrebné žiadne minimálne skóre. Ak sa rozhodne hráč ďalej v hre nepokračovať, zapíše si získané body a v hre pokračuje ďalší hráč. Pokiaľ sa však rozhodne pokračovať, riskuje, že sa mu hod nemusí podariť a že o všetko príde.

Víťazné kocky

- číslo **1** znamená **100** bodov.
- číslo **5** znamená **50** bodov.

Víťazné kombinácie

- **Trojice** (3 rovnaké kocky) znamenajú **100x** hodnotu kocky (napr. tri dvojky znamenajú $100 \times 2 = 200$ bodov).
- **Trojice jednotiek** znamená **1000** bodov.
- **Štvorka** (štyri rovnaké kocky) **zdvojnásobuje hodnotu trojice** (napr. štyri 4 znamenajú $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ bodov).
- **Pätica** (päť rovnakých kociek) **zdvojnásobuje skóre štvorice** (napr. päťica zo štvoriek znamená $800 \times 2 = 1600$ bodov).
- **Postupka** (1, 2, 3, 4, 5 alebo 2, 3, 4, 5, 6) má hodnotu **1 500 bodov**.

Pozn. 1: Kombinácie kociek pre započítanie trojíc či postupiek sú platné len vtedy, keď táto kombinácia padne v rámci jedného hodu.

Pozn. 2: Kombinácie štvorky alebo päťice sú platné iba vtedy, pokiaľ vznikli v rámci jedného hodu či z trojice.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



Prvý hráč hodí všetkými piatimi kockami. Spočíta si počet bodov, ktorého dosiahol. Potom sa rozhodne, či si body zapíše alebo či bude ďalej skúšať svoje šťastie a hodí kockami znovu. Pokiaľ sa rozhodne pokračovať, dá na bok tie kocky, ktoré si chce započítať a potom hodí ostatnými kockami.

Pokiaľ všetky kocky prinesú body, je možné ich znovu hodiť všetkými. Avšak pozor, pokiaľ nový hod nezíska žiadne body, hráč stráca všetky body získané v tomto kole!

Potom je na rade ďalší hráč, ktorý sa pokúsi o čo najlepší výsledok.

Príklad:

1. hod: padne 6, 6, 6, 4, 3: hráč získa 600 bodov z trojice šestiek.

2. hod: Z prvého hodu si hráč ponechá 4 a 3. Hodí dvomi kockami znovu a padne 6 a 1: nový výsledok je $600 \times 2 = 1200$ bodov za štvoricu šestiek + 100 bodov za jednotku, celkom teda 1300 bodov.

3. hod: hráč hodí znovu všetkými kockami a teraz padne 3, 3, 4, 2, 6. Z tohto hodu si nemožno nič započítať, hráč teda stráca všetky získané body.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa 10 000 bodov.

LOĎ, KAPITÁN A JEHO POSÁDKA

Vek: od 7 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 20 minút

Obsah hry: 5 kociek

Cieľ hry: Doplávať po desiatich kolách hry čo najďalej.

Priebeh hry:

Prvý hráč hodí kockami. Potrebuje získať **šestku**, čo znamená **loď**, potom **päťku**, čo je **kapitán**, a nakoniec **štvorku**, ktorá predstavuje **posádku**.

Pokiaľ nehodí loď, hádže znovu všetkými kockami. Nemôže si ponechať kapitána bez lode, ani posádku bez kapitána. Pokiaľ má loď, ale nie kapitána, nemôže si nechať posádku. Tieto tri čísla musí hráč získať počas jedného hodu alebo v po sebe idúcich hodoch.

V každom kole môže hráč hádzať kockami trikrát. Hneď ako hodí šestku, päťku a štvorku, môže sa vydať na plavbu: zostávajúce dve kocky totiž znamenajú míle, ktoré na svojej plavbe loď prejde.

Príklad

Pri výsledku 6, 5, 4, 3 a 2: hráč prešiel $3 + 2 = 5$ míľ.

Zapíše si prejdené míle a v hre pokračuje ďalší hráč. Ak sa hráčovi nepodarí pri svojom ťahu hodiť 6, 5 a 4, nezískava žiadne body.

Koniec hry: Po 10 kolách si všetci hráči spočítajú prejdené míle. Víťazí hráč, ktorý doplával najďalej.

BEZ 5, BEZ 2

Vek: od 6 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 20 minút

Obsah hry: 4 kocky

Cieľ hry: Získať čo najvyšší počet bodov v 10 kolách hry.

Priebeh hry:

Hráč pri svojom ťahu hodí kockami a spočíta si získané body, okrem pätiiek a dvojok, ktoré odloží na bok. Potom znovu hodí zostávajúcimi kockami a pokračuje v sčítaní bodov, dokiaľ mu zostávajú kocky. Zapíše si dosiahnutý počet bodov a v hre pokračuje ďalší hráč.

Koniec hry: Po 10 kolách hry si hráči spočítajú počet bodov, ktoré získali. Víťazí hráč s najvyšším počtom bodov.

KOCKOVÝ POKER

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 20 minút

Obsah hry: 5 kociek a 10 žetónov pre každého hráča.

Cieľ hry: Získať čo najviac žetónov.



Priebeh hry:

Hráč, ktorý začína, rozhodne o počiatocnom vklade (jeden alebo dva žetóny). Potom hádže kockami (má tri pokusy) a snaží sa dosiahnuť vhodné kombinácie. Nasledujúci hráči nesmú hádzať kockami viackrát, než koľkokrát hádzal prvý hráč. Po svojom prvom hode môžu hráči znovu hodiť iba jednou kockou, niektorými kockami alebo všetkými kockami. Ten, kto dosiahne najlepšie kombinácie, vyhráva stavené žetóny a v ďalšom kole bude hádzať ako prvý.

Koniec hry: Hra končí v okamihu, keď jednému z hráčov dôjdu žetóny. Víťazí hráč, ktorý získal najviac žetónov.

Možné kombinácie (vzostupne)

pár = 2 kocky rovnakej hodnoty

dva páry = 2 dvojice 2 kociek rovnakej hodnoty

trojice = 3 kocky rovnakej hodnoty

postupka = rad kociek s 5 po sebe idúcimi hodnotami

full house = jedna trojica a jedna dvojica

štvorica = 4 kocky rovnakej hodnoty

poker = 5 kociek rovnakej hodnoty

YAMS

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 – 25 minút

Obsah hry: 5 kociek a zápisník na zapisovanie výsledkov.

Cieľ hry: Získať čo najviac bodov hodom danej kombinácie.

KOMBINÁCIE	BODY
1	1x počet získaných jednotiek
2	2x počet získaných dvojok
3	3x počet získaných trojok
4	4x počet získaných štvoriek
5	5x počet získaných pätiok
6	6x počet získaných šesťok
MEDZISÚČET 1	SÚČET BODOV ZÍSKANÝCH VYŠŠIE
Bonus Medzisúčet 1 (Medzisúčet $\geq 63 = 35$)	35 bodov, pokiaľ je medzisúčet $1 \geq 63$ bodov
Minimum	Medzisúčet kociek, pokiaľ je ≤ 20
Maximum	Medzisúčet kociek, pokiaľ je ≥ 20
MEDZISÚČET 2	SÚČET BODOV ZÍSKANÝCH VYŠŠIE
Trojica = 3 rovnaké kocky	25 bodov
Full House = 3 rovnaké kocky + 2 rovnaké kocky	30 bodov
Malá postupka = 1-2-3-4 alebo 2-3-4-5 alebo 3-4-5-6	25 bodov
Štvorica = 4 rovnaké kocky	35 bodov
Veľká postupka = 1-2-3-4-5 alebo 2-3-4-5-6	40 bodov
Yams = 5 rovnakých kociek	50 bodov
MEDZISÚČET 3	SÚČET BODOV ZÍSKANÝCH VYŠŠIE
KONEČNÝ SÚČET	SÚČET MEDZISÚČTOV 1 + 2 + 3

Priebeh hry:

Hráči sa striedajú v hre a každý môže hodiť kockami trikrát, aby sa pokúsil získať niektorú kombináciu.

Pri každom hode sa hráč môže rozhodnúť, či hodí znovu hodiť všetkými kockami, alebo len niektorými a zvyšné si ponechá.

Po treťom hode si hráč zapíše body k zodpovedajúcej kombinácii, ktorú sa mu podarilo vytvoriť. Pokiaľ nevytvoril žiadnu kombináciu, zapíše si do svojho políčka 0.

Stĺpec ↓ sa musí hrať v poradí od 1 do päťice (Yams).

Stĺpec ↑ sa musí hrať v poradí od päťice (Yams) do 1.

Stĺpec ⇕ sa môže hrať v ľubovoľnom poradí.

Pozn.: Ak chcete skrátiť dĺžku hry, môžete sa rozhodnúť, že nebudete plniť všetky stĺpce.

Koniec hry: Hra končí vo chvíli, keď hráči zaplnia všetky stĺpčeky. Víťazí hráč, ktorý získal najvyšší počet bodov.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



BLACK JACK

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 – 20 minút

Obsah hry: 3 kocky, 5 žetónov pre každého hráča.

Cieľ hry: Získať všetky žetóny.

Priebeh hry:

Prvý hráč hodí všetkými tromi kockami a spočíta hodnoty, ktoré na nich padli. Môže sa rozhodnúť, či týmto skončí a zapíše si získaný počet bodov a v hre bude pokračovať ďalší hráč. Alebo sa môže rozhodnúť, že bude pokračovať a hodí znovu jednou, dvomi či tromi kockami. Pripočíta hodnoty, ktoré mu novo padli, k predchádzajúcemu súčtu. Takto pokračuje až do tej doby, než sa rozhodne skončiť.

Cieľom hry je získať **skóre 21 bodov** alebo sa mu čo najviac priblížiť, ale neprekročiť 21 bodov.

Pokiaľ po hodu kockami súčet hráčových bodov prekročí **21**, musí hráč zaplatiť jedným žetónom do banku.

Ten, kto vyhrá kolo tým, že dosiahne **21 bodov** alebo sa tejto hodnote čo najviac priblíži, získava bank a všetci hráči mu tiež odovzdajú jeden žetón. I ten hráč, ktorý musel vložiť žetón do banku kvôli prekročeniu hodnoty 21, musí víťazovi odovzdať ďalší žetón a tento hráč teda v tomto kole príde o 2 žetóny.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý získal všetky žetóny.

421

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 – 20 minút

Obsah hry: 3 kocky, 21 žetónov.

Cieľ hry: Nemať na konci hry žiadny žetón.

Priebeh hry:

Hra sa hrá v dvoch fázach, ktoré sa nazývajú „nabíť“ a „vybíť“. Počas prvej fázy sa hráči nabíjajú žetóny, ktoré sa nachádzajú uprostred stolu. Počas tejto prvej fázy môžu hráči hodiť kockami iba raz.

Počas druhej fázy hráči svoje žetóny „vybíjajú“. Prvý hráč hodí tromi kockami. Pokiaľ je s výsledkom spokojný, odovzdá kocky ďalšiemu hráčovi. Pokiaľ nie, môže znovu hodiť tromi, dvomi či jednou kockou (a ostatné si ponechať). Môže hádzať kockami celkom trikrát, potom ich odovzdá ďalšiemu hráčovi.

Ostatní hráči musia hodiť kockami toľkokrát, koľkokrát hádzal prvý hráč, i keby hneď v prvom hode získali dobrú kombináciu.

Potom, čo všetci odohrali, víťazí ten, kto hodil najlepšiu kombináciu kociek.

Pri „nabíjaní“ si hráč, ktorému padla najmenej dobrá kombinácia, vezme žetóny zo stola podľa rozpisu nižšie.

„Nabíjanie“ končí v okamihu, keď na stole nezostávajú žiadne žetóny.

Pri vybíjaní sa hráč, ktorý získal najlepšiu kombináciu zbavuje žetónov získaných pri nabíjaní.

„Vybíjanie“ končí v okamihu, hneď ako niektorému z hráčov dôjdu žetóny.

Víťazné kombinácie

- **Ak niektorý z hráčov hodí 421:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 10 žetónov.
- **Ak niektorý z hráčov hodí 111:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 7 žetónov.
- **Ak niektorý hráč hodí 116 alebo 666:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 6 žetónov.
- **Ak niektorý hráč hodí 115 alebo 555:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 5 žetónov.
- **Ak niektorý hráč hodí 114 alebo 444:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 4 žetóny.
- **Ak niektorý hráč hodí 113 alebo 333:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 3 žetóny.
- **Ak niektorý hráč hodí 112 alebo 222:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 2 žetóny.
- **Ak niektorý hráč hodí postupku 1 2 3 alebo 2 3 4:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 2 žetóny.
- **Ak niektorý hráč hodí kocky v poradí 665, 664 atď.:** hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, dostane 1 žetón.

Pokiaľ niekomu z hráčov padne **221**, t. j. najslabšia kombinácia, dostane hráč, ktorý hodil najslabšiu kombináciu, 2 žetóny.

Pre „vybíjanie“ platia rovnaké pravidlá, avšak hráč, ktorý hodil **421**, sa vybije, t. j. odovzdá 10 žetónov tomu, kto hodil najslabšiu kombináciu atď.

Koniec hry: Hra končí v okamihu, keď má niektorý z hráčov pri sebe všetky žetóny. Víťazom je hráč, ktorý sa ako prvý zbavil všetkých žetónov.



KARTOVÉ HRY

Hrá sa po smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý rozdáva karty, rozdá vždy ako prvému hráčovi po svojej ľavici.

Prvým hráčom sa rozumie ten, ktorý je po ľavici od rozdáväjúceho hráča.

Karty sa hráčom rozdáväjú po jednej.

KENT

Vek: od 7 rokov | **Počet hráčov:** 4 | **Dĺžka hry:** 15 minút

Obsah hry: súprava 52 kariet, bez žolíkov.

Cieľ hry: Získať pre svoj tím čo najviac bodov.

Priebeh hry:

Hráči sa rozdelia do dvoch dvojíc. Oba tímy sa odoberú na bok a dohovoria si tajné znamenie (napríklad žmurknutie okom, poškrabanie na tvári...). Rozdáväjúci hráč rozdá každému hráčovi 4 karty. Zostávajúce karty tvoria doberací balíček. Každý hráč sa pozrie na svoje karty tak, aby ich nikto iný nevidel. Potom rozdáväjúci hráč vezme 4 karty z doberacieho balíčka a položí ich do radu doprostred stola, obrázkom hore. Cieľom je čo najrýchlejšie zhromaždiť štyri karty rovnakej hodnoty.

Všetci hráči hrajú súčasne a môžu si vziať kartu zo stola a vymeniť ju za inú zo svojej ruky. Hneď ako hráči dokončili výmeny, rozdáväjúci hráč overí, že na stole ležia skutočne štyri karty. Pokiaľ už o ne nikto nemá záujem, pozbiera ich a dá ich na bok obrázkom dole. Potom otočí doprostred stola 4 nové karty a ďalšie kolo výmen môže začať...

V okamihu, keď niektorý z hráčov zhromaždí 4 karty rovnakej hodnoty, pokúsi sa dať svojmu spoluhráčovi tajné znamenie tak, aby si to protihráči nevšimli. Hneď ako spoluhráč zachytí tajné znamenie, zvolá „**Kent!**“.

Ak nastane situácia, keď obaja hráči z jedného tímu majú v rovnaký okamih v rukách štyri karty rovnakej hodnoty, vydajú obaja tajný signál a v rovnaký okamih povedia „**double Kent!**“.

Pokiaľ má hráč dojem, že odhalil tajný signál druhého tímu, môže povedať „**stop Kent!**“. Potom musí signál popísať. Pokiaľ je popis signálu správny, hra sa zastaví a tím, ktorého signál bol odhalený, si vyberie iné znamenie. Pokiaľ však popis znamenia nie je správny, hra pokračuje.

Koniec hry: Hráči sa na začiatku hry dohodnú na počte bodov, ktorý bude potrebné dosiahnuť. Víťazí tím, ktorý ako prvý tento počet bodov dosiahol.

VÝPOČET BODOV v tíme

1 Kent.....	1 bod
1 double Kent.....	4 body
1 stop Kent.....	4 body
1 zle popísaný stop Kent.....	-2 body

(súper odhalí signál)

FÚZAČ

Vek: od 7 rokov | **Počet hráčov:** 4 | **Dĺžka hry:** 30 minút

Obsah hry: súprava 52 kariet, bez žolíkov.

Cieľ hry: Mať na konci hry čo najmenej bodov.

Priebeh hry:

Hra sa hrá na štyri kolá. Každé kolo sa skladá zo šiestich kontraktov.

Popis kontraktov

- Žiadny štic:** vyhrať čo najmenej šticov.
- Žiadne kráľovné:** pokúsiť sa nevyhrať v šticu žiadnu kráľovnú.
- Žiadne srdce:** pokúsiť sa nevyhrať v šticu žiadne srdcové karty.
- Kráľ (Fúzač):** pokúsiť sa nevyhrať v šticu srdcového kráľa.
- Posledný štic:** pokúsiť sa nevyhrať posledný štic.
- Šalát:** obsahuje všetky vyššie uvedené záväzky, t. j. pokúsiť sa nezískať štic, kráľovné, srdcia, fúzača = srdcového kráľa a nezískať posledný štic.

Pripravte si papier na zapisovanie skóre; do stĺpčekov napíšte mená hráčov a do riadkov napíšte ich stávky. Začína najmladší hráč



a počas prvého kola bude rozdávať karty. Začína vo všetkých častiach kola hru vybraním poradia, v akom sa bude hrať jednotlivých 6 kontraktov. Po skončení prvého kola sa rozdávajúcim hráčom stane ďalší hráč a tak ďalej.

Rozdávací hráč rozdá hráčom všetky karty. Podľa svojich kariet sa rozhodne, aký kontrakt chce hrať, oznámi ho ostatným hráčom a vyloží svoju prvú kartu. Ostatní traja hráči nasledujú v smere hodinových ručičiek.

Dodržuje sa poradie kariet: **eso – kráľ – kráľovná – spodok – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2.**

Hráč, ktorý vyloží najsilnejšiu kartu v ohlásenej farbe, vyhráva štych vyložených kariet.

Hráči počas hry musia dodržiavať ohlásenú farbu (farbu prvej vyloženej karty). Ak nemá niektorý z hráčov kartu požadovanej farby, môže odhodiť niektorú z kariet, ktorá mu nevyhovuje. Táto karta nemôže nikdy vyhrať štych.

Hráč, ktorý získal štych, začne ďalšie kolo hry a vyloží novú kartu.

Po odohraní všetkých kariet si hráči spočítajú body podľa toho, aký kontrakt bol zvolený na začiatku hry.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý má po všetkých štyroch kolách najmenej bodov.

Výpočet bodov podľa kontraktov

1. **Žiadny štych** = 2 body za balík
2. **Žiadne kráľovné** = 6 bodov za každú kráľovnú
3. **Žiadne srdce** = 2 body za každú srdcovú kartu
4. **Kráľ (Fúzač)** = 20 bodov
5. **Posledný štych** = 20 bodov
6. **Šalát:** súčet vyššie uvedených bodov

PREZIDENT

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 4 | **Dĺžka hry:** 25 minút

Obsah hry: Súprava 54 kariet, vrátane žolíkov.

Cieľ hry: Stať sa prezidentom.

Priebeh hry:

Rozdajte medzi hráčov všetky karty (vrátane žolíkov).

Poradie kariet: **žolík – 2 – eso – kráľ – kráľovná – spodok – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3.**

Prvý hráč vyloží na stôl jednu alebo viac kariet rovnakej hodnoty. Nasledujúci hráč musí vyložiť rovnaký počet kariet, ale s vyššou hodnotou, a tak ďalej.

Príklad: Prvý hráč vyloží dve pätky; nasledujúci hráč musí vyložiť dvojicu kariet s hodnotou vyššou než päť.

Pokiaľ hráč, ktorý je na rade, nechce alebo nemôže hrať, stojí. Hráč, ktorý ako posledný vyložil kartu (alebo viac kariet), na ktoré nikto z ďalších hráčov nechce alebo nemôže nadviazať, zoberie balíček a začne znovu hrať podľa rovnakých pravidiel.

Prvý hráč, ktorý už nemá karty, získava titul Prezidenta. Druhý je Viceprezident, tretí Malý sraľo a posledný Veľký sraľo.

Pre ďalšie kolo rozdáva karty Veľký sraľo.

Ďalej musí tiež odovzdať Prezidentovi dve svoje najlepšie karty a Prezident mu výmenou dá svoje dve najhoršie karty.

Malý sraľo dá jednu svoju najlepšiu kartu viceprezidentovi, ktorý mu na oplátku dá svoju najhoršiu kartu.

Pozn. 1: Ďalšie kolá vždy začína Veľký sraľo.

Pozn. 2: Na konci každej hry sa vymenia roly hráčov podľa toho, v akom skončili poradí.

KORZICKÁ BITKA

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 6 | **Dĺžka hry:** 15 minút

Obsah hry: súprava 52 kariet, bez žolíkov.

Cieľ hry: Získať všetky karty.

Priebeh hry:

Rozdávací hráč rozdá medzi hráčov všetky karty. Hráči si svoje karty zrovnajú do balíčka a položia ich pred seba obrázkom dole. Prvý hráč otočí vrchnú kartu zo svojho balíčka a položí ju doprostred stola. Ostatní hráči potom jeden po druhom otočia svoju vrchnú kartu a kladú ju na otočenú kartu vyloženú predchádzajúcim hráčom.

Pokiaľ jeden z hráčov hráč otočí kartu s postavou, musí nasledujúci hráč otočiť v rade za sebou jednu alebo viac kariet zo svojho balíčka: jednu kartu, pokiaľ bol otočený spodok; dve karty, pokiaľ bola otočená kráľovná; tri karty, pokiaľ bol otočený kráľ. Pokiaľ

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Bratislava – Praha 4/6/8/9/10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



pri plnení tejto stávky neotočí hráč žiadnu kartu s postavou, balíček si vezme hráč, ktorý pôvodne kartu s postavou vyložil. Pokiaľ však otočí kartu s postavou, jeho stávka končí a na rade je ďalší hráč v poradí. Ten musí pokračovať v otáčaní kariet podľa toho, akú kartu s postavou otočil hráč s prvou stávkou. Hra takto pokračuje do chvíle, než niektorý hráč v rámci stávky neotočí žiadnu kartu s postavou. V tomto prípade si balíček berie ten, kto otočil poslednú kartu s postavou. Ak sú otočené po sebe dve karty rovnakej hodnoty, a to buď rovnakým hráčom, alebo rôznymi hráčmi, všetci hráči musia čo najrýchlejšie plesnúť rukou do balíčka kariet uprostred stola. Najrýchlejší berie celý balíček kariet.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý získal všetky karty.

AMERICKÁ OSMA

Vek: od 7 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 5 | **Dĺžka hry:** 10 minút

Obsah hry: súprava 54 kariet, vrátane žolíkov.

Cieľ hry: Zbaviť sa čo najrýchlejšie všetkých svojich kariet.

Priebeh hry:

Rozdajte každému hráčovi 8 kariet. Zvyšok kariet sa položí ako doberací balíček doprostred stola obrázkom dole. Otočte prvú kartu balíčka a položte ju vedľa balíčka. Prvý hráč hrá v závislosti na otočenej karte. Môže zahrať:

- jednu alebo viac kariet rovnakej hodnoty,
- alebo jednu kartu rovnakej farby,
- alebo osmičku bez ohľadu na farbu.

Tieto karty majú špeciálny význam:

- **Osmičky** umožňujú kedykoľvek zmeniť farbu. Hráč oznámi ostatným hráčom, na akú farbu mení.
- **Žolíky** a **dvojky** znamenajú, že nasledujúci hráč si musí vziať dve karty.
- **Esá** znamenajú zmenu smeru hry.
- **Spodkovia** znamenajú, že nasledujúci hráč stojí.
- Po **sedmičke** hrá hráč znovu.

Pokiaľ hráč nemôže vyložiť kartu, musí si dobrať kartu z balíčka. Pokiaľ ani potom nemôže hrať, stojí a hrá ďalší hráč.

Hráč, ktorému v ruke zostane jediná karta, musí okamžite zvolať „karta“. Pokiaľ na to zabudne, ale všimne si to iný hráč, dostane hráč, ktorý zabudol, od každého hráča jednu kartu a hra pokračuje. Keď je vyčerpaný doberací balíček, ponechá sa na stole posledná otočená karta. Zvyšok kariet sa zamieša a vytvorí sa z neho nový doberací balíček.

Hra končí v okamihu, kde prvému z hráčov dôjdu karty. Ostatní hráči si spočítajú body, ktoré im zostali v ruke.

Výpočet bodov

Hráč, ktorý vyložil všetky svoje karty, si započíta – 10 bodov. Ostatní spočítajú hodnotu kariet v ruke:

eso = 40 bodov, spodok, kráľovná a kráľ = 10 bodov a bodová hodnota ostatných kariet zodpovedá hodnote uvedenej na kartách.

Koniec hry: Po piatich kolách hry víťazí hráč, ktorý má najmenej bodov.

VÝŤAH

Vek: od 8 rokov | **Počet hráčov:** 3 – 6 | **Dĺžka hry:** 15 minút

Obsah hry: súprava 52 kariet, bez žolíkov.

Cieľ hry: Získať presný počet balíčkov kariet oznámený na začiatku hry.

Priebeh hry:

Pokiaľ hrajú traja hráči, odoberie sa jedna dvojka; pokiaľ hrá päť hráčov, odoberú sa dve dvojky; pokiaľ hrá šesť hráčov, odoberú sa štyri dvojky.

Prípravte si list papiera, do stĺpcikov zapíšte mená hráčov a do riadkov počet hier; bude sa sem zaznamenávať nahlásený počet balíčkov a skóre.

Dodržuje sa poradie kariet: **eso – kráľ – kráľovná – spodok – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2.**



Pri prvom kole dá rozdávací hráč každému hráčovi jednu kartu.

Z ostatných kariet vytvorí doberací balíček. Potom otočí vrchnú kartu z balíčka. Táto karta určuje farbu triumfu. V každom ďalšom kole sa bude rozdávať o jednu kartu viac než v kole predchádzajúcom.

Od okamihu, kedy sú všetky karty rozdane, sa postupuje opačne: v každom ďalšom kole sa počet rozdávaných kariet znižuje o jednu.

Hráči sa podávajú na svoju/svoje karty. Potom podľa toho, aká farba bola na otočenej karte, hráči postupne ohlásia počet balíčkov, ktoré chcú získať.

Pozn.: *Posledný hráč musí ohlásiť taký počet balíčkov, ktorý po pripočítaní k počtu balíčkov ohlásených ostatnými hráčmi bude nižší či vyšší (nie však rovný) počtu kariet rozdávaných hráčom.*

Prvý hráč zahrá prvú kartu. Nasledujúci hráči musia hrať rovnakou farbou. Pokiaľ nemôžu, hrajú farbu karty vyloženej ako prvej (triumf). Pokiaľ ani takú kartu nemajú, môžu odhodiť akúkoľvek kartu podľa svojho výberu.

Balíček odhodnených kariet berie ten, kto vyložil najsilnejšiu kartu triumfu. Ak nemal nikto triumf, balíček odhodnených kariet berie ten, kto mal najsilnejšiu kartu v požadovanej farbe. Ten potom znovu začne hru.

Výpočet bodov

Hráči, ktorí dosiahli ohlásený počet balíčkov, získavajú za každý balíček 5 bodov a ďalších 5 bodov celkom ako bonus. Hráči, ktorí nedosiahli ohlásený počet balíčkov, si za každý balíček získaný navyše oproti ohlásenému počtu alebo za každý balíček, ktorý im do ohláseného počtu balíčkov chýba odpočítajú 5 bodov.

Koniec hry: Po dokončení všetkých kôl hry víťazí hráč, ktorý získal najvyšší počet bodov.

WHISTITI

Vek: od 7 rokov | **Počet hráčov:** 4 | **Dĺžka hry:** 15 minút

Obsah hry: súprava 52 kariet, bez žolíkov.

Cieľ hry: Získať čo najviac balíčkov kariet.

Priebeh hry:

Rozdávací hráč rozdá každému hráčovi 13 kariet. Otočí poslednú kartu, ktorú rozdal sám sebe, ukáže ju ostatným hráčom a potom ju vráti medzi svoje karty. Táto karta predstavuje triumf.

Dodržuje sa poradie kariet: **eso – kráľ – kráľovná – spodok – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2.**

Hráč po ľavici rozdávacjúceho hráča zahrá kartu podľa svojho výberu a položí ju obrázkom hore doprostred stola. Ostatní hráči postupne vyložia každý jednu kartu v požadovanej farbe.

Ak môžu všetci hráči vyložiť kartu správnej farby, balíček získa hráč, ktorý vyložil najsilnejšiu kartu.

Hráči, ktorí nemajú požadovanú farbu, vynesú triumf. Tejto situácii sa vraví, že balíček je „rezaný“. Balíček pripadne tomu, kto vyloží najsilnejšiu kartu triumfu. Hráč, ktorý nemá ani požadovanú farbu, ani triumf, vyloží kartu, ktorej sa chce zbaviť.

Výpočet bodov

Každý získaný balíček má hodnotu 1 bodu.

Koniec hry: Víťazí hráč, ktorý ako prvý získal 20 bodov.