

# MAXI *Clouěe nezlob se*

Klasická oblíbená desková hra, která nemůže chybět v žádné domácnosti. Cílem hry je dopravit všechny vlastní figurky do cíle. Komu se to podaří prvním, vyhrává. Pohyb figurek určuje kostka s body. Hra je plná zvratů a překvapení, takže o vítězství se rozhoduje do poslední chvíle!

*Dvouvrstvý herní plán a velké dřevěné komponenty umožňují snadnou manipulaci.*

*Hra je tak vhodná pro malé děti, děti se zhoršenou motorikou, prarodiče hrající si s vnoučaty či seniory. Zábavu si tak užijí všichni!  
Hra trénuje počítání, paměť, logické myšlení i motorické dovednosti.*

## **Hra obsahuje:**

1 dvouvrstvý herní plán, 24 velkých dřevěných figurek ve 4 barvách, 1 velkou dřevěnou hrací kostku, 1 pravidla

## **Začátek hry:**

Spojte dva díly herního plánu a položte ho doprostřed 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 vyradí 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 stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmeny a, b, c, d. 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.

***Příklad:** Hráč má již 3 figurky v domečku na políčkách a, b, c. Čtvrtá figurka stojí na posledním políčku před políčkem A. Padne-li mu např. 5 bodů, netáhne a čeká na další kolo tak dlouho, až hodí 4 body.*

**Přejeme Vám hodně zábavy a radosti ze hry.**

# MAXI *Človeče nehnevaj sa*

Klasická obľúbená stolová hra, ktorá nemôže chýbať v žiadnej domácnosti. Cieľom hry je dopraviť všetky vlastné figúrky do cieľa. Komu sa to podarí prvému, vyhráva. Pohyb figúrok určuje kocka s bodmi. Hra je plná zvrátov a prekvapení, takže o víťazstve sa rozhoduje do poslednej chvíle!

*Dvojvrstvový herný plán a veľké drevené komponenty umožňujú jednoduchú manipuláciu.*

*Hra je tak vhodná pre malé deti, deti so zhoršenou motorikou, starých rodičov hrajúcich sa s vnúčatami či seniorov. Zábavu si tak užijú všetci!*

**Hra trénuje počítanie, pamäť, logické myslenie aj motorické zručnosti.**

## **Hra obsahuje:**

1 dvojvrstvový herný plán, 24 veľkých drevených figúrok v 4 farbách, 1 veľkú drevenú hraciu kocku, 1 pravidlá

## **Začiatok hry:**

Spojte dva diely herného plánu a položte ho doprostred 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 stáť 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 označené písmenami a, b, c, d. 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.

**Príklad:** *Hráč má už 3 figúrky v domčeku na políčkach a, b, c. Štvrtá figúrka stojí na poslednom políčku pred krúžkom A. Ak mu padne napr. 5 bodov, neťahá a čaká na ďalšie kolo tak dlho, až hodí 4 body.*

**Prajeme Vám veľa zábavy a radosti z hry.**