

## Soubor obsahuje:

- 2 oboustranné herní plány
- 32 šachových figurek ve dvou barvách
- 16 figurek ve čtyřech barvách
- 30 dámových kamenů ve dvou barvách
- 6 hracích kostek s oky
- návod pro 100 her

## NÁVODY

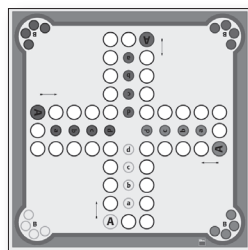


### HRY NA HERNÍM PLÁNU ČLOVĚČE NEZLOB SE

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 6 LET

#### 1. Člověče nezlob se

**Cíl hry:** Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru šipky celou cestu až na cílová pole, tj. na 4 stejnobarevná 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.



**Začátek hry:** 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:** Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. 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. Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu 6, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů. Při postupu může hráč překračovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají. 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. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět 6. Figurky, které prošly celou dráhu, umístí hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmeny a,b,c,d. Tato políčka se nazývají DOMEČEKEM 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 kroužkem A. Padne-li mu např. 5 bodů, netáhne a čeká na další kolo tak dlouho, až hodí 4 body.)

#### 2. Barikáda

Hra se liší od klasického člověče nezlob se pouze jedním pravidlem: Pokud se dvě figurky téže barvy sejdou na stejném políčku, podařilo se hráči postavit barikádu, kterou jeho protivníci nesmí přeskočit ani vyhodit. Nejpozději po třech kolech musí hráč barikádu zbourat, tzn. že jedna z figurek musí pokračovat v postupu.

#### 3. Africké člověče

Hraje se podle klasických pravidel člověče nezlob se s těmito rozdíly: Když soupeř figurku vyhodí, musí si ji hráč od něj jednou šestkou koupit. Až další šestkou nasazuje. Figurky mohou budovat blokády jako v barikádě s tím rozdílem, že blokádu nemusí do tří tahů bourat. Na startovních políčkách se figurky nevyhazují.

#### 4. Bláznivé člověče

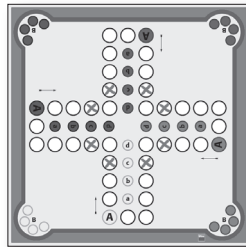
Hraje se vždy ve čtyřech a platí pravidla klasického člověče nezlob se až na tyto výjimky: Každý hráč dostane čtyři různé zbarvené figurky, které postaví do zásobníku své barvy. Cílem hry je jako první dovést do cíle čtyři figurky čtyř různých barev. Pokud má hráč ve hře nasazenou alespoň jednu figurku, smí provést tah libovolnou figurkou kterékoliv barvy (i cizí), kromě případu, stojí-li figurka na startovním poli soupeře. Hráč nesmí táhnout figurkou té barvy, kterou má figurka stojící na jeho záložním poli, nebo v domečku na cílovém poli. Příklad: Má-li hráč v záloze zelenou a žlutou figurku a v cíli modrou, smí táhnout pouze červenou. Figurky mohou postupovat jen vpřed, vyhazovat je možné i dozadu. Vyhozená figurka se vrací na jakékoliv záložní pole, kde není zastoupená figurka stejné barvy. Figurky stejné barvy se tedy nemohou potkat ani v zásobníku ani v domečku. Vyhrává ten hráč, který jako první shromáždí v cíli čtyři figurky čtyř různých barev.

#### 5. Hra pro dvojice

Při této hře hrají vždy 2 páry proti sobě. Platí pro ně tato pravidla: Herní partneři se nesmějí navzájem vyhodit. Přehlédne-li jeden z hráčů, že měl soupeře vyhodit, musí svou figurku odebrat ze hry a dát ji na start. Na polích bílé barvy smějí stát figurky obou partnerů (od každého jedna), tato políčka mohou být od spoluhráčů přeskočena. Vyhrává ta dvojice, která dostane 8 figurek do domečku.

#### 6. Odpočívárna

Na herním plánu označíme osm bodů podle obrázku, které představují odpočívárny na cestě po herní desce. Zde si mohou figurky odpočinout. To znamená, že figurka, kterou zde postavíme, nemůže být vyhozena. Na jednom poli tak může PARKOVAT i více figurek, bez ohledu na to, jakou mají barvu a komu náleží. Jakmile některý z hráčů nemá možnost táhnout jinými figurkami, musí toto azylové místo opustit. Ostatní pravidla zůstávají beze změny.



#### 7. Námluvy

Hra pro 2 hráče. Jeden z hráčů (A) má čtveřici figurek, které představují ženichy. Druhý hráč (B) disponuje zase čtyřmi nevěstami. Každý začíná ve svém startovním čtverci. Čtverce by měly být čtverci sousedními. Ženiši jsou vzadu, aby měly nevěsty na herní ploše mírný náskok. Nevěsty prchají před svými nápadníky do svého domečku. Ženiši se snaží dostihnout některou nevěstu. Když vstoupí na stejné políčko, na kterém je pronásledovaná nevěsta, jsou obě figurky odstraněny z herní desky. Ženiši, pokud jim to vyšší čísla na kostce dovolí, mohou oběhnout desku i vícekrát. Jakmile jsou všechny nevěsty v domečku, hra končí. Kdo je vítěz a kdo poražený? Jestliže na konci hry má hráč A více nevěst, než kolik se jich dostalo domů, vítězí. V opačném případě je vítězem hráč B, který posouval po herní desce nevěsty.

#### 8. Uprchlík

Hrají 2 hráči. Každý hráč obdrží 5 figurek, pátá z nich (uprchlík) se musí lišit barvou. Uprchlík bloudí v protisměru na herním plánu a začíná na protihráčově startovním poli. Po vrhu kostkou záleží na hráči, zda bude táhnout jednou ze svých figurek nebo svým uprchlíkem. Pouze uprchlík však může vyhazovat soupeřovy figurky. Na jednom políčku může stát víc figurek s tím, že uprchlík vyhodí všechny najednou. Uprchlík však může být také vyhozen a poslán zpět na startovní políčko, zastaví-li se na jeho poli figurka soupeře. V takovém případě přejde uprchlík na stranu protivníka a ten pak může hrát se dvěma uprchlíky tak dlouho, dokud soupeř některého opět nezíská. Vyhrává ten, kdo i navzdory uprchlíkovi dovede své čtyři figurky do cíle jako první.

#### 9. Člověče nezlob se bez vyhazování

Pravidla jsou stejná jako u člověče nezlob se pouze s jednou výjimkou: Hráč nesmí vstoupit na políčko, kde je soupeřova figurka. Musí zahrát jinou figurkou nebo se vzdát hodu.

#### 10. Kočičí hra

Každý hráč dostane jednu figurku odlišné barvy a nasadí ji na startovní pole. Podle požadované obtížnosti si hráči rozloží na některá políčka po obvodu plánu značky (např. kameny z dámy). Hráči hází kostkou a podle hozeného čísla postupují o příslušný počet polí vpřed. Ve hře se pravidelně střídají. Pokud by měla figurka hráče vstoupit na označené pole, musí se vrátit na start. Vítězem se stává ten, kdo obejde plán jednou dokola.

#### 11. Rozdělené Člověče nezlob se

Hraje se podle klasických pravidel s několika rozdíly: Každý hod může hráč libovolně rozdělit mezi své figurky na plánu (pokud padne pět, můžeme posunout jednu figurku o dvě a druhou o tři políčka). Nesmí se vyhazovat! Pokud by se figurka měla zastavit na obsazeném poli, musí hráč hrát jinou figurkou, jinak přichází o svůj tah. V případě, že se hráč zastaví na startovním poli jiného hráče, smí házet ještě jednou.

#### 12. Oběžná dráha

Při hře ve čtyřech hrají 2 týmy a spoluhráči sedí naproti sobě. Každý dostane 4 figurky. První figurka každého hráče může startovat ihned. Ostatní figurky musí čekat až padne 1 nebo 6. Není však třeba postavit novou figurku do hry ihned, jakmile padne 1 nebo 6, ale je možné počkat na příhod vhodného okamžiku. Hodí-li hráč 1 nebo 6, může házet a postupovat dále dokud nepadne 2, 3, 4 nebo 5, což znamená, že hráč učiní poslední postup o daný počet polí (2, 3, 4 nebo 5) a na řadě je další hráč. Hráči mohou samozřejmě provádět své tahy různými figurkami. Pokud se hráč dostane na pole obsazené protivníkem, je figurka vyhozena a musí začít znovu od začátku. Na kterémkoliv startovním políčku může stát několik figurek různých hráčů, aniž by byla kterákoliv z nich vyhozena. Na ostatních polích smí stát více figurek pouze tehdy, jedná-li se o figurky téhož hráče nebo téhož týmu. Pokud na takové vícenásobně obsazené pole vstoupí figurka protivníka, smí vyřadit opět nejvýše jednu figurku. Vítězí ten, který první projde celou dráhu a má v cíli všechny své figurky.

#### 13. Pokuta

Každý hráč obdrží 4 figurky a dohodnutý počet žetonů. Na začátku hry každý hráč zaplatí jeden žeton do banku a nasadí na start jednu svou figurku. Všechny další své figurky nasadí tehdy, hodí-li 1. Stavět nové figurky není povinné. Figurky se posunují podle hodu kostkou stále v jednom směru. Nesmí zastavit na obsazeném poli a protivníka nelze vyhodit. Počet hozených bodů se může rozdělit na několik figurek, vždy je třeba vyčerpat celý počet bodů. Není-li možné provést tah, musí hráč zaplatit pokutu. Jestliže se figurka zastaví na startovním poli soupeře, házíte ještě jednou. Vítězí ten, kdo jako první dovede figurky do cíle a získává celý vklad.

#### 14. Blesk

Hraje se podle klasických pravidel člověče nezlob se s jednou změnou: Každý hráč hází dvakrát a figurku posune o součet obou hodů. Nemůže se zastavit ani vyhodit figurku pouze po jednom hodu.



# HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figury)

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

## 15. Šachy

**Cíl hry:** Cílem hry je vyřadit soupeřova krále ze hry, dát mu tzv. mat.

**Pravidla hry:** Šachovnice je čtvercová deska rozdělená na 8 x 8, tj. 64 polí. Pro přehlednost se střídají světlá políčka s tmavými. Aby se mohl zaznamenat průběh hry na šachovnici, má každé pole své označení (a1 - a8 až h1 - h8). 64 polí tvoří vodorovné řady 1 - 8 a svislé sloupce a - h. Při hře se položí šachovnice tak, aby každý hráč měl po pravé ruce světlé rohové pole (bílý h1, černý a8). Šachy jsou bojem dvou soupeřů, z nichž jeden je vojevůdce bílých a druhý vojevůdce černých kamenů. Armádu představuje na každé straně 16 kamenů (1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdcí a 8 pěšců).

### Na začátku hry jsou tedy síly soupeřů vyrovnaný.

Na obrázku vidíme správné rozmístění kamenů při zahájení hry. Partii zahajuje hráč s bílými kameny. Dále se soupeři střídají vždy po jednom tahu. Podle rozličných tvarů a názvů mají figurky rozdílnou hodnotu, účinnost i postup.

### Pro všechny kameny platí tato zásada:

Kamenem je možno táhnout na prázdné pole, nebo na pole obsazené soupeřovým kamenem. V takovém případě vyřazuje postupující kámen soupeřův kámen ze hry. Nelze táhnout na pole obsazené vlastním kamenem. Kameny, kromě jezdců, nemohou přeskakovat ani vlastní ani cizí kameny. Jedním tahem lze přemístit jen jeden kámen. Výjimkou je pouze rošáda, viz níže.

### Postup jednotlivých kamenů:

**VĚŽ:** Postupuje po svislých nebo vodorovných řadách z kteréhokoliv postavení. Na prázdné šachovnici ovládá dalších 14 polí.

**STŘELEC:** Postupuje po šikmých úhlopříčkách (diagonálách) polí své barvy. Ze středu šachovnice ovládá dalších 13 polí z rohového pole jen 7.

**DÁMA:** Spojuje v sobě pohybové možnosti střelce a věže, a je proto nejsilnějším kamenem na šachovnici. Pohybuje se buď po svislých sloupcích, vodorovných řadách nebo šikmých úhlopříčkách libovolně daleko.

**JEZDEC:** Má nejzajímavější pohyb ze všech kamenů. Z pole, na kterém stojí, SKÁČE vždy na druhé následující pole opačné barvy ve tvaru písmene L. Například stojí-li jezdec na poli d5, smí postoupit libovolně na některé z následujících polí: b4, b8, c3, c7, e3, e7, f4, f6. Samozřejmě za předpokladu, že některé z těchto polí není obsazeno jiným vlastním kamenem.

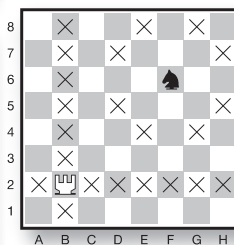
**KRÁL:** Může postoupit na kteréhokoliv sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněný) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

**PĚŠEC:** Je nejslabším kamenem na šachovnici, neboť postupuje pouze přímo vpřed o jedno pole. Jedině z výchozího postavení, bílý na druhé a černý na sedmé řadě, smí postoupit o dvě pole vpřed. Dále už postupuje vždy jen o jedno pole. Pěšec nebere soupeřovy kameny tak, jak postupuje. Smí brát pouze kameny, které stojí šikmo od něho o jedno pole vpředu a zaujme uvolněné místo.

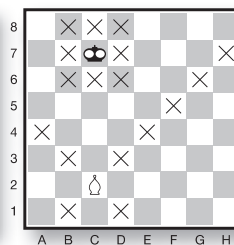
Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je brání mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž vstoupil na pátou řadu (černý na čtvrtou), aby vzal ihned v následujícím tahu soupeřova pěšce, který postoupil v sousedním sloupci o dvě pole vpřed, čímž jsou oba pěšci ve stejné řadě. Podle pohybových možností kamenů určujeme jejich hodnotu. Hodnota pěšce je základní jednotkou.

**Přibližná hodnota kamenů je následující:** Lehký kámen (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pěšce, věž má hodnotu jednoho lehkého kamene a dvou pěšců, dáma má hodnotu dvou věží nebo tří lehkých kamenů. Toto ocenění je jen průměrné, a proto ne zcela přesné. Skutečná hodnota kamenů je závislá na jejich účinnosti v daném postavení.

### Pohyb věže a jezdců

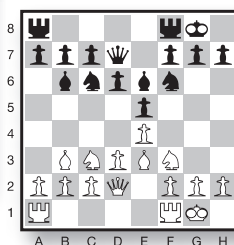


### Pohyb střelce a krále

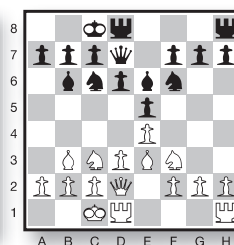


**Rošáda** je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemístuje věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní, a že všechna pole mezi králem a věží jsou volná. Při provádění rošády nesmí být král ohrožen soupeřovým kamenem a nesmí překročit ani vstoupit na pole, ohrožené nepřátelským kamenem.

**Krátká rošáda** - král vstoupí na pole g1 nebo g8 a věž na pole f1 nebo f8.



**Dlouhá rošáda** - král vstoupí na pole c1 nebo c8 a věž na d1 nebo d8.



**Cíl hry:** Nejdůležitějším kamenem na šachovnici je král. Je-li ohrožen, musí buď ustoupit, nebo se před nepřátelským kamenem zakrýt, a to buď vlastním kamenem, nebo soupeřův kámen vzít. Útok na krále se nazývá ŠACH. Nemůže-li být šach čeleno žádným z uvedených způsobů, vzniká ŠACH MAT, čímž se hra ukončí. Cílem hry je tedy vyřazení soupeřova krále ze hry. Úkolem všech kamenů je proto v rozhodujícím okamžiku zaútočit na soupeřova krále a chránit před nebezpečím krále vlastního. Všechny partie však nekončí matem. Když má jeden z hráčů neodrazitelný útok nebo materiální převahu, takže vynucení matu je jen otázkou času, protihráč se může vzdát. Partie končí prohrou v případě, překročí-li některý z hráčů stanovený čas na rozmyšlenou.

### V mnohých případech lze partii také končit nerozhodně:

1. Nemá-li žádný ze soupeřů dostatek sil nebo dostačující převahu, aby si vynutil mat.
2. Nemůže-li hráč, který je na tahu, táhnout žádným kamenem, aniž tím vystaví vlastního krále šachu nebo poruší pravidla hry (tzv. pat).
3. Šachuje-li jeden z hráčů vytrvale nepřátelského krále, aniž si vynutí mat (remiza věčným šachem).
4. Vznikne-li potřeby stejné postavení a vždy týž hráč je na tahu, pak může prohlásit partii za nerozhodnou ten ze soupeřů, který je na tahu.
5. Není-li během 50 tahů žádným pěšcem vzat žádný kámen.

Šach se hraje podle pravidla DOTČENO - TAŽENO. To znamená, dotkne-li se hráč, který je na tahu, některého svého kamene, musí jej vzít, samozřejmě pokud to neodporuje pravidlům hry. Dotkne-li se kamene, kterým nelze táhnout, nebo který nelze brát, nemá to žádné následky. Tah se považuje za ukončený, jakmile hráč při přemísťování pustí kámen z ruky, nebo když vezme ze šachovnice vyřazený soupeřův kámen a svůj pustí z ruky. Chce-li hráč opravit postavení kamene, musí soupeře napřed upozornit slovem OPRAVUJI (J ADOUBE, čti žadůb).

### Zápis šachových partií

Označení šachovnice (notace) umožňuje zápis všeho dění na šachovnici, tedy i celých partií a postavení v jednotlivých tazích. Kromě notace a zkratk názvů, užíváme při zapisování partií ještě další zkratky:

-	tah	?	slabý tah
x	brání	!!	velmi silný tah
+	šach	??	velmi slabý tah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný tah
!	silný tah	0-0	krátká rošáda
		0-0-0	douhá rošáda

### Co má vědět začátečník?

Z pohybových možností jednotlivých kamenů vyplývá, že většinou mají největší účinnost a tím i sílu, v postavení uprostřed šachovnice. Proto již od prvních tahů se bojuje v partii o obsazení nebo ovládnutí středu. Malý střed tvoří pole d4, d5, e4, e5, velký střed je stanoven hranicí c3, c6, f6 a f3.

Nejvhodnější je zahajovat partii dvojkrokem pěšce před králem nebo před dámou. Tím jednak zahajujeme boj o střed herního plánu, a zároveň uvolňujeme cestu střelcům a dámě. V boji o střed je vhodné rozvinout kameny tak, aby boj o střed podporovaly a aby ze svého místa nemohly být snadno v průběhu hry zahánány. Proto jezdcem zpravidla táhneme na f3 a c3, f6 a c6, odkud působí na samotný střed. Při otevření partie netáhněte zbytečně stále stejným kamenem, neboť taková ztráta času může vést k rychlé katastrofě. Každým tahem se snažíme o uvedení dalšího kamene do hry. Nejlépe je rozvinout napřed královské křídlo, případnou rošádou uvést krále do bezpečí a potom přistoupit k rozvinutí křídla dámy. Dámu uvádíme do akce zpravidla naposled, neboť její předčasné nasazení bývá často nebezpečné. Soupeř může využít postavení dámy k jejímu napadení a někdy i k vyřazení ze hry. Výsledek partie je závislý na dobré souhře kamenů a na důraznosti útoku, který vedeme. Předčasný útok, který může soupeř snadno odrazit, bývá zpravidla ztrátou času a někdy i materiálu. Pokud máme možnost, je dobré hrát se silnějším soupeřem, od kterého se můžeme mnohemu přiučit, a zdokonalovat se tak ve hře. Také studium dobrých učebnic a mistrovských partií nám pomůže k rychlému zvyšování našich vědomostí.



## 16. Náčelník a bojovníci

První hráč si rozmístí figurky podle pravidel šachu - to jsou bojovníci. Druhý hráč dostane pouze samotnou dámu - náčelníka. Náčelník má možnost tahu jako dáma + jezdec dohromady a může vyřadit všechny figurky protiváče včetně krále. Bojovníci táhnou podle pravidel šachu. Začíná hráč se šestnácti figurkami. Cílem jeho bojovníků je dát náčelníkovi mat.

## 17. Double šachy

Pro tuto hru platí klasická pravidla šachů pouze s tou výjimkou, že každý hráč má k dispozici dva tahy. Pokud jeden z hráčů dá druhému šach již při prvním tahu, ztrácí možnost táhnout podruhé. Ohrožený protivník musí odvrátit nebezpečí již prvním tahem, jinak nastává mat. Jestliže ani jeden z hráčů nemůže provést druhý tah, hra končí remízou.

## 18. Žravé šachy

V této variantě hry neexistuje ani šach, ani mat. Brát kameny je povinnost, a to i v případě krále. Pokud se pěšec dostane na základní linii protiváče, může být proměněn ve figuru, která již ze hry byla vyřazena. Vyhrává ten hráč, který jako první nemá ani jeden kámen.

## 19. Poziční šachy

Oba hráči v této variantě hry umísťují libovolnou figurku na libovolné pole na šachovnici. Zaujme-li figurka své místo, nesmí již být přemístěna na jiné políčko. Pěšci nesmí zaujímat místa v první ani poslední řadě. Štřelci musí být rozmístěni tak, aby jeden obsadil bílé a druhý černé pole. Žádná z figurek nesmí zaujmout políčko, ze kterého by ohrožovala protiváče, nebo kde by sama byla v ohrožení. Hráč prohává, jakmile již nemůže umístit na šachovnici žádnou figurku.

## 20. Šachy K.O.

Pro tuto hru platí normální pravidla šachu, vítězí však ten, kdo jako první nemůže táhnout. Žádný hráč však nesmí způsobit mat sám sobě.

## 21. Jezdec proti králi

Postavte do levého dolního okraje krále a do pravého horního jezdece. Platí šachová pravidla pohybu těchto kamenů. Podají se jezdcí dát králi šach, nebo se tomu král vyhne?

## 22. Šachový mlýn

Ve hře použijeme pouze 4 pěšce a 1 jezdece od obou barev. Bílý postaví své pěšce na a1, h1, b7, g7 a jezdece na d4, černý své pěšce na b2, g2, a8, h8 a jezdece na e5. Hru začíná bílý. Pěšci postupují o 1 pole, kterýmkoliv směrem (i dozadu). Jezdec se pohybuje podle šachových pravidel. Soupeři se nevyhazují, ale pouze si navzájem brání při manévrování. Vítězí ten, kdo postaví přímou řadu ze 4 svých figurek (např. a7, b6, c5, d4 nebo g4, g3, g2, g1 nebo c3, d3, e3, f3).

## 23. Jezdcův skok

Hra pro jednoho hráče. Hráč hraje pouze s figurkou jezdece a jeho základním tahem do písmene L. Tímto tahem se hráč snaží projít všech 64 políček šachovnice s podmínkou, že na žádné políčko nevstoupí dvakrát. Kvůli přehledu o již provedených skocích je dobré si obrisy šachových políček nakreslit na papír a slabou čarou sledovat jezdcův pohyb.

## 24. Pronásledování

Černý jezdec se postaví do jednoho rohu desky, bílý jezdec do protilehlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kamenů. Hru zahajuje černý. Přesune svého jezdece podle šachových pravidel na jiné pole a hned nato položí na desku dva své kameny. Jeden dá na pole, které právě opustil, druhý na kterékoli volné pole s jedinou výjimkou: Nesmí dát značku na pole, které jeho soupeři zbývá jako jediná možnost pohybu. Pak hraje stejným způsobem bílý. Hráči se pravidelně střídají. Každý kámen zůstává ležet natrvalo. Na označené pole se nesmí stoupnout. Hra končí, když bílý jezdec skočí na pole obsazené černým jezdcem. Černý prohrál. Bílý prohrál v případě, že se mu nepodařilo přepadnout černého do desátého tahu od položení posledního kamene.

## 25. Rychlé šachy

Začíná bílý a provede jeden tah. Černý pak udělá dva tahy za sebou, bílý později tři tahy a tak to pokračuje dál. Když ohlásí jeden z hráčů šach, jeho tah tím končí a soupeř musí na šach odpovědět hned první akcí, jinak to znamená mat. Při této hře platí všechna ostatní pravidla klasických šachů.

## 26. Výpad ze zálohy

Platí pravidla klasických šachů, s jednou výjimkou: Dva své jezdece ponechají hráči mimo herní plán a umístí je na desku kdykoliv v průběhu hry podle svého uvážení. Nasazení jezdece je považováno za samostatný tah. Lze jej postavit na kterékoli pole, tedy i tam, kde dá okamžitě soupeřovi králi šach.

## 27. Pěchota

Postavte do středu desky na pole d4 a e5 dva pěšce. Pak postupně rozmístíte do volných polí dalších 14 pěšců s jedinou podmínkou - nikde nesmí stát víc než dva pěšci v jedné řadě polí, ať vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.

## 28. Lámej hlavu

Rozložte na šachovnici kameny tak, aby bylo v každé řadě a v každém sloupci polí po pěti kusech. Kolik budete potřebovat kamenů? A jak je rozestavíte, aby byla splněna základní podmínka?

## 29. Jezdci

Rozestavte na šachovnici dvanáct figurek jezdců tak, aby ovládly všechna volná pole.

## HRÝ NA ŠACHOVNICI (kameny dámy)

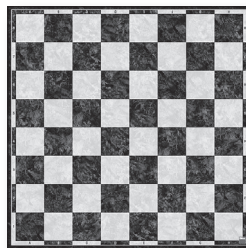
### PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

## 30. Dáma

**Cíl hry:** Hráč se snaží vyřadit protiváči všechny kameny a nebo je zablokovat tak, že již nemůže táhnout.

**Začátek hry:** Hraje se na herním plánu - šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameny každé barvy. Herní plán se položí tak, aby každý hráč měl po levé straně v první (základní) řadě tmavé políčko. Hraje se pouze na tmavých políčkách. Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými a kdo s černými kameny. Pak rozestaví svých 12 kamenů na tmavá políčka prvních tří řad ze své strany. Prostřední dvě řady herního plánu zůstanou volné. Hru zahajuje hráč s bílými kameny.

**Pravidla hry:** Hráči posunují kameny výhradně po tmavých polích šikmo do stran, a to vždy o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Táhneme pouze vpřed, zpět se táhnout nesmí. Kameny se tedy nikdy nemohou dostat na světlá pole. Dostane-li se hráč před kámen protiváče, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry. Opomene-li tak učinit, může mu protiváček vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Při brání má přednost kámen s vyšší hodnotou - dáma. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protiváče, a to vždy jen tehdy, ocitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkovy pole, stává se DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu souvisejících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoli i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na poli, ze kterého - třeba i jiným směrem a lhostejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě - může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této OKRUŽNÍ CESTĚ pře-



skočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protiváčem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i OBYČEJNÝM kamenem, bude ale vždy ve výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

## 31. Dáma II

Pravidla jsou stejná jako u předchozí hry, avšak začínáme pouze na dvou řadách. Hrajeme tedy celkem s šestnácti kameny.

## 32. Žravá dáma

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že vyhrává ten, kdo nejdříve přijde o všechny své kameny. Ze hry musí být vyřazen každý kámen, který podle pravidel lze přeskočit. Kdo chce vyhrát, musí tedy své kameny pokud možno postavit tak, aby je protiváček musel vyřadit.

## 33. Rohová dáma

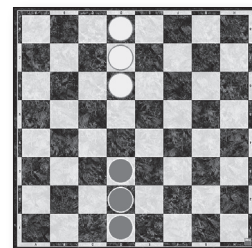
Herní plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou roh desky. Oba hráči rozestaví svých 9 kamenů na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany. Je možné vstoupit jak na tmavá, tak na světlá políčka. Táhnout zpět není povoleno. Kameny soupeře se přeskakují, aniž by se vyřazovaly. Vlastní kameny se nesmí přeskakovat. Kdo jako první obsadí tmavá políčka na protilehlé straně, vyhrál.

## 34. Divná dáma

Hráč s bílými kameny rozestaví 12 kamenů jako v dámě, černý má jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na libovolné tmavé pole ve svých prvních třech řadách. Bílý hru začíná. Jeho cílem je max. do dvanácti tahů přijít o všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, vítězí černý. Skákání všech nabízených kamenů je samozřejmě povinné. Černá dáma nemůže být přeskočena.

## 35. Myši a kočky

Rozmístíme 3 bílé kameny - kočky a 3 černé kameny - myši podle obrázku. Začínají bílé kameny a táhne se vždy střídavě o jedno pole. Soupeřovy kameny se mohou přeskakovat, ale jen tehdy, když stojíme přímo před tímto kamenem a políčko za ním je volné. Jestliže není možný pohyb dopředu, musí se jít dozadu nebo přeskakovat. Vítězí ten hráč, který první obsadí všechna 3 výchozí pole soupeře.



## 36. Francouzská dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, kameny se pohybují dopředu, ale přeskakovat mohou i směrem dozadu.

## 37. Anglická dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, ale je možné se pohybovat a skákat i po kolmých liniích (tedy všemi osmi směry).

## 38. Zazdívání

Hraje se na obou stranách s osmi kameny na černých polích. Kameny se pouze posunují po černých polích dopředu. Cílem je zablokovat kameny tak, aby se již neměly kam posunout. Z desky je můžeme vyhodit jenom tehdy, jestliže jsou ze všech stran obklopeny nepřátelskými kameny. Prohrává hráč, který nemůže posunout žádný kámen.

## 39. Skrytá dáma

Po rozestavení kamenů si jeden z hráčů zakryje oči a druhý hráč si zespuje označí libovolný kámen. Poté si role vymění. Dále se hraje podle pravidel dámy. Jakmile se jednomu z hráčů podaří označeným kamenem dojít na poslední řadu herního plánu, vyhrává a ihned končí hra. Pokud se to žádnému hráči nepodaří, dohrává se hra podle pravidel dámy.

## 40. Skokan

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že lze přeskakovat vlastní kameny a to pouze směrem vpřed. Vlastní kameny i po přeskoku samozřejmě zůstávají ve hře. Dámy mohou přeskakovat pouze protivníkovy kameny.

## 41. Blokáda

12 bílých a 12 černých kamenů rozestavíme na tmavá pole krajních 3 řad. Kameny táhnou pouze po tmavých políčkách, vždy o jedno políčko dopředu nebo dozadu. Kameny protihráče se vyřazují zajetím. Kámen je zajat ve chvíli, kdy je obklíčen soupeřovými kameny tak, že ztratí veškeré spojení s kameny stejné barvy. Obklíčený kámen se vyřadí ze hry. Hru prohrál hráč, který přišel o všechny své kameny.

## 42. Lupič a četníci

Hráč LUPÍČ má pouze jeden bílý kámen. Protihráč hraje se 4 černými kameny ČETNÍKY. Hraje se na tmavých políčkách. Četníci se rozestaví na 4 políčka v první řadě. Lupič si může stoupnout na libovolné jiné tmavé políčko. Začínají četníci, kteří se smějí pohybovat pouze dopředu a jen o jedno políčko. Lupič se pohybuje stejným způsobem, ale může i dozadu. Cílem hry je, aby četníci obklíčili lupiče tak, aby se už nemohl pohybovat. Podaří-li se lupiči proklouznout řadou četníků, vyhrál.

## 43. Halma

Hráči rozestaví do protilehlých rohů po 10 kamenech (1, 2, 3 a 4 kameny). Bílý hráč začíná. Přesouvá vždy jeden kámen na sousední volné pole, nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí i své kameny (nelze šikmo), je-li za nimi volné pole. Je možno provádět i série skoků. Skokem není kámen vyřazen. Vítězem se stane ten hráč, který jako první vybuduje v soupeřově rohu výchozí postavení kamenů.

## 44. Problém osmi královen

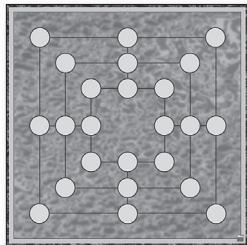
Cílem hry je umístit 8 kamenů - královen na šachovnici tak, aby žádná z nich nemohla být přeskočena jinou královnou. Královna se může pohybovat ve všech směrech.

## HRY NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

### PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

## 45. Mlýn

**Cíl hry:** Cílem hry je vyřadit kameny soupeře. K tomuto účelu se hráči snaží sestavit co nejvíce mlýnů, tj. dostat tři kameny vlastní barvy do jedné řady. Uzavře-li jeden z hráčů mlýn, smí vyřadit spoluhráči jeden libovolný kámen ze hry.



**Pravidla hry:** Na začátku hry se kameny nacházejí mimo herní plochu. Hráči si rozdělí 12 černých a 12 bílých kamenů. Dohodnou se, kdo hru začíná. Střídavě pokládají na body plánu vždy jeden kámen a snaží se, aby umístili vedle sebe v jedné linii 3 své kameny. Podaří-li se to některému z hráčů, má MLÝN a VYMELE, tj. vyřadí ze hry 1 protihráčův kámen, který si libovolně vybere. Vyřadí kámen z již uzavřeného mlýna je ovšem nepřipustné. Vtip hry je v tom, že se jeden hráč druhému snaží znemožnit sestavení mlýna včasným položením svého kamene do vznikajícího soupeřova mlýna. Když mají oba hráči všechny kameny rozloženy, pokračuje hra tak, že se posouvá vždy jeden kámen o jedno políčko dále po spojovacích čarách. Stále se snažíme sestavovat MLÝNY, a tím nepříteli připravovat o další a další kameny. Tahem jednoho kamene z hotevého mlýna na nejbližší volný bod můžeme mlýn otevřít a druhým tahem se pak hned do mlýna vrátit a vyřadit tím ze hry další kámen protivníka. Tahy je nutné si rozmyslet tak, aby bylo možno popřípadě spojit i několik mlýnů, přičemž pak má hráč tu výhodu, že jediným tahem otevírá jeden a současně zavírá druhý mlýn a že pokaždé může vyřadit svému protihráči jeden kámen ze hry. Zbydou-li jednomu z hráčů poslední tři kameny, smí jimi skákat na kterákoliv místa a snažit se tak zamezit protihráči uzavření mlýna. Má také poslední

možnost sestavit svůj MLÝN. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

## 46. Rohový mlýn

Hraje se s 12 bílými a 12 černými kameny podle klasických pravidel. V této variantě je možné postavit mlýn i v rohu.

## 47. Věžičky

Hrajeme s 6 bílými a 6 černými kameny. Hráči se pravidelně střídají. Každý ve svém tahu položí kámen na desku a to na libovolné volné pole nebo na jiný kámen, který už leží na herním plánu. Při kladení kamene na jiné kameny nesmí ležet na sobě víc než 3 kameny. Když je všech 12 kamenů na desce, začíná druhá fáze hry. Hráči překládají kameny z jednoho pole na jiné. Cílem hry je vytvořit věž se 3 kameny pouze svojí barvy.

## 48. Jezdecký mlýn

Ke hře je potřeba 9 bílých a 9 černých kamenů. Hraje se podle základních pravidel s tím rozdílem, že po nasazení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kameny se pohybují jako jezdci v šachu o jedno pole do strany a o dvě vpřed (nebo dvě do strany a jedno vpřed). Kámen může přeskakovat vlastní i cizí kameny, skočit smí pouze na volné políčko. Komu zbyvají pouze tři kameny, nasazuje je na libovolná pole herního plánu.

## 49. Mlýn na kříž

6 bílých a 6 černých kamenů postavíme do řady po diagonále. Hráči střídavě posouvají kameny vždy o jeden bod. Kdo první postaví mlýn, vyhrává.

## 50. Hon

Bílý hráč má k dispozici 3 kameny, černý 7 kamenů. Hráč s černými kameny se jejich posunováním snaží postavit mlýn. Mlýny ze základního rozestavení kamenů neplatí. Bílý se snaží skákáním vždy s jedním kamenem zabránit soupeřovi postavit mlýn. Černý zvítězí, pokud se mu podaří do 15. tahu postavit mlýn. V opačném případě vyhrál bílý.

## 51. Laskerův mlýn

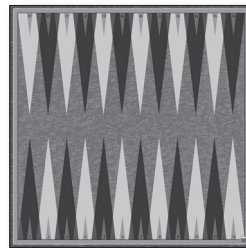
Hrajeme s 9 bílými a 9 černými kameny podle standardních pravidel s tím rozdílem, že od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho může otevřít a potom teprve nasazovat další kameny. Tím je protihráč nucen k nasazení kamene, aby zabránil novému uzavření mlýna. Do výhody se tak dostává první hráč, protože má jeden kámen v zásobě. Hráč, který má v zásobě více kamenů, má větší naději na výhru, protože tyto kameny se mohou nasazovat na libovolná políčka.

## HRY NA HERNÍM PLÁNU BACKGAMMON

### PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

## 52. Backgammon (Vrhčáby)

**Cíl hry:** Každý hráč se snaží se svými 15 kameny, pomocí obratného využívání hodnoty bodů na kostkách, co nejdříve dosáhnout svých posledních polí a poté vyjít se všemi svými kameny z desky. Vyhrává ten, komu se to podaří jako prvnímu.



Hráči táhnou proti sobě. Bílý postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípu č. 24 a ven. Černý začíná od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípu č. 1 a ven. Hráči se během hry snaží vzájemně vyházet a blokovat.

## Hra se dělí na tři části:

- Nasazování kamenů
- Postup
- Vycházení z herní desky

**Nasazování kamenů:** Na začátku hry leží všechny kameny mimo herní plochu. Jako první začne nasazovat ten hráč, kterému padne vyšší počet bodů, poté se hráči v házení střídají. Při nasazování házejí hráči oběma kostkami. Po každém hodů vezmou dva kameny a položí je na tolikátý šíp od okraje, kolik bodů padlo na první a druhé kostce. Bílé kameny se nasazují na čísla 1 až 6 a černé kameny na čísla 24 až 19. Stojí-li kameny na jednom šípu, mohou být položeny vedle sebe, ale i na sobě. Po umístění všech 15 kamenů na herním plánu může začít druhá část hry.

**Postup:** Hráči se stále pravidelně střídají v hodech oběma kostkami. Hráč si může vybrat, v jakém pořadí použije body, které padly na kostkách. Jestliže může použít body jen z jedné kostky, musí využít vyšší bodovou hodnotu! Není-li to možné, hráč netáhne a na řadě je jeho protihráč. Hráč, který je na tahu, může zvolit, zda posune dva kameny podle hosených bodů na kostkách, nebo jen jeden kámen, a to tak, že použije PRODLOUŽENÝ tah jedním kamenem. Při tomto tahu se počet bodů nescítá, ale jedná se o dva samostatné tahy (jestliže není první tah možný, nesmí dále prodložený tah provést). Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč může provést v této části hry až 4 samostatné tahy o takový počet bodů, kolik je na jedné kostce, přičemž může hrát libovolnými kameny, ale také jenom jedním. Kamenem se musí vždy postoupit o tolik bodů, kolik padlo na kostce. Kameny obou soupeřů postupují proti sobě. Při postupu se kámen může zastavit na prázdném šípu, na šípu, kde jsou vlastní kameny, nebo na šípu, kde je jen jeden protivníkův kámen. Nesmí se zastavit na šípu, který je obsazen dvěma nebo více cizími kameny. Při všech tazích se počítají šípy, které jsou volné, obsazené soupeřem nebo vlastními kameny. Místu, na němž jsou minimálně dva kameny jedné barvy, se říká svazek. Na takto obsazený šíp nesmí současně vstoupit. Každý hráč tak zajišťuje své kameny před vyhozením a současně překáží soupeři v pohybu. Podaří-li se hráči obsadit více šípů vedle sebe, nazýváme toto seskupení most. Most je velkou překážkou pro další tahy soupeře.

**Vyhozování:** Končí-li některý z tahů hráče na šípu, kde stojí jen jeden soupeřův kámen, přemohl ho a odstraní ho z herní desky pryč (při PRODLOUŽENÉM tahu lze vyhodit i několik soupeřových kamenů). V dalším tahu tak soupeř musí nejdříve znovu nasadit vyhozený kámen (vyhozené kameny) a teprve pak smí postoupit s některým z dalších kamenů kupředu. Vyhozené kameny se nasazují stejně jako na začátku na šípy 1 - 6 nebo 24 - 19 podle hoseného počtu bodů. Padne-li při tomto nasazování na kostkách tolik bodů, že nasazení není možné (na šípech, kam by měl být kámen nasazen, jsou soupeřovy SVAZKY), hráč nesmí posunout žádný ze svých kamenů a čeká na další kolo. Most lze překlenout pouze tak, že padne na jedné kostce tolik bodů, kolik nám umožní dostat se za něj na volný šíp nebo šíp obsazený vlastními kameny. Druhá část hry pro hráče končí tehdy, shromáždí-li všech svých 15 kamenů na posledních šesti šípech - bílý na č. 19 - 24, černý na č. 6 - 1. Poté vstupuje hra do třetí závěrečné části, která začíná málokdy pro oba hráče najednou.

**Vycházení z herní desky** smí hráč až poté, kdy dostane všech svých 15 kamenů na posledních 6 polí (šípů) herního plánu. Pro bílého jsou to šípy 19 - 24 a pro černého 6 - 1. Vycházení se opět řídí podle počtu bodů na kostkách. Kámen, stojící např. na třetím šípu od konce desky, může vyjít ze hry, když mu padne trojka, čtyřka, pětka nebo šestka. Jestliže kamenu nestačí hosené číslo na vystoupení z desky, posune se tento kámen o hosený počet bodů směrem ke konci desky. Také je povoleno provést jedním kamenem oba tahy. I v této části hry platí pravidlo 4 tahů, pokud padne na kostkách stejný počet bodů. Někdy se stane, že hráč, kterému zůstal vzadu jeden kámen, vyhodí soupeři, který už vychází z desky, jeho kámen. V takovém případě musí být vycházení s dalšími kameny zastaveno až do chvíle, kdy se podaří takto vyhozený kámen znovu nasadit a projít s ním od začátku až na některý z posledních šesti šípů.

## 53. Doublet

Každý hráč má 12 kamenů, které rozestaví do věžiček po dvou na sebe na svoje vnitřní pole. Každý hraje jen na těchto šesti polích. Hru začíná hráč s vyšším hoseným číslem. Hráč hází dvěma kostkami a v poli, jehož číslo padlo, rozloží věžičku na dva kameny. Když mu padne dvojice stejných čísel, sejme pouze jeden kámen a hází ještě jednou. Když padne číslo pole, kde jsou kameny již rozloženy, tah



zůstane nevyužitý a na řadě je další hráč. Jestliže má hráč všechny věžičky rozloženy, začíná je znovu stejným způsobem skládat zpět. Jakmile jsou všechny kameny opět poskládaný na sebe, začne hráč podobně jako v backgammonu svoje kameny odstraňovat ze hry směrem doprava. Vítězem se stává hráč, který jako první odstraní všechny svoje kameny z herního plánu.

## 54. Jacquet

Na začátku této varianty vřhcábů jsou všechny kameny vyrovnány mimo herní desku a na startovní pole vstupují na základě hodů kostek. Jakmile jsou všechny ve hře, pokračuje hra stejně jako u vřhcábů.

## 55. Arabské vřhcábky

Tato varianta hry se shoduje s klasickými vřhcábky s tím rozdílem, že první pole hráčů se nepočítají, slouží jako start a cíl kamenů. Černý i bílý postaví svých patnáct kamenů na své první vnitřní pole. Kameny postupují z výchozího pole obvyklou cestou do vnitřních polí soupeřových. Oba hráči musí nejdříve dovést do cíle první kámen, teprve pak mohou postupně posunovat ostatní kameny. Kameny se nevyhazují. K blokádě klínovitého pole stačí jediný kámen. Jakmile je jím obsazeno, už se tam nesmí zastavit žádný kámen jiné barvy. Hráči provádějí tahy tak, aby zablokovali co nejdělejší souvislé úseky desky a znemožnili postup protivnickových kamenů. Hra končí, když jeden z hráčů dovede všechny kameny do soupeřova prvního vnitřního pole. Vítěz dostane 1 bod za každý soupeřův kámen, který je na desce mimo cílové pole. Jedna partie se skládá z několika her. Vyhrává ten, kdo dosáhne nejdříve součtu 31 bodů.

## 56. Lurch

V první části hry se kameny nasazují na desku vždy na pole, které pořadím od okraje desky odpovídá hozenému číslu (když padne 3 a 4, položíme jeden kámen na třetí, druhý na čtvrté pole od okraje desky). Na každém poli smí ležet libovolný počet kamenů. Jakmile je na desce nasazeno všech patnáct kamenů, hraje se lurch stejně jako klasické vřhcábky.

## HRY S KOSTKAMI

### PRO LIBOVOLNÝ POČET HRÁČŮ OD 6 LET

## Hry s 1 kostkou

### 57. Lodnická

První hráč určí libovolné číslo od 1 do 6. Jeho soupeř pak hodí kostku a k počtu ok přičte číslo stanovené soupeřem. Dále se kostkou již nehází. Oba hráči střídavě přepracují kostku vždy o 90 stupňů v libovolném směru. Počet ok se po každém přetočení přičítá k dosavadnímu součtu. Kdo překročí hranici 25, prohrál.

### 58. Vzducholod'

Nejdříve se namaluje velká vzducholod' (viz. obrázek), která se rozdělí na 5 políček. Gondola dostane číslo 6. To je nákladní prostor. Každý hráč obdrží 6 zápalek.



Hází se popořadě. Kdo hodí 1 - 5 položí jednu zápalku na příslušné políčko. Leží-li už na políčku zápalka, smí si ji vzít a nemusí žádnou odevzdat. Kdo hodí 6, musí vždy odevzdat jednu zápalku, protože do gondoly se jich vejde libovolné množství. Kdo nemá už žádné zápalky, vypadá ze hry. Vyhrává ten hráč, který je jako poslední ve hře. Smí si vzít všechny zápalky z gondoly.

### 59. Oko (jedenadvacet)

Hráči hrají 1 kostkou, v jednom kole hází maximálně 5x. Vítězí ten, kdo se součtem všech bodů nejvíce přiblíží k jedenadvaceti bodům. Hráč se součtem nad 21 prohrál.

## 60. Padesát vyhrává

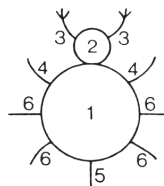
Hráči hází 1 kostkou v řadě za sebou, celkem třikrát. Všichni se snaží dosáhnout společně souhrnného čísla padesát. Dosažení této hranice musí být přesné. Sčítají se body hozené všemi hráči dohromady. Jestliže někdo překročí padesátku, musí další hráč hozením kostky snížit celkový počet pod padesátku. Cílem je hodit přesně padesát.

## 61. Sázení

Každý hráč si napíše pod sebe do sloupce čísla od jedné do desíti se znaménkem násobení (1x, 2x, 3x ... 10x). Všichni pak postupně hází kostkou. Hozené číslo vždy zapíše vedle kteréhokoli neobsazeného násobku. Samozřejmě se snaží vyšší číslo napsat k vyššímu násobku. Po 10 hodech jsou všechny násobky obsazené. Čísla se vynásobí a sečtou. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem.

## 62. Brouk

Každý hráč potřebuje ke hře arch papíru, na který bude kreslit brouka podle obrázku. Hráči hází kostkou. Malovat začne jako první ten, komu padla jednička. Ihned namaluje trup a potom postupně přimalovává další části podle toho, jak mu padají jednotlivé bodové hodnoty. Stejně si na vlastním archu papíru maluje další hráč. Malíř, kterému se podaří jako prvnímu namalovat kompletního brouka, je vítězem.



## 63. Generál

Hraje se na předem stanovený počet kol. Hráč hází třikrát. Po každém hodu musí nahlásit, na který řád (jednotky, desítky, stovky) hozené číslo umístí. Úkolem hráče je nahlášením čísel docílit nejvyššího čísla (tedy 666). Jestliže jeden ze soupeřů nahází 666, stává se GENERÁLEM a okamžitým vítězem celé hry.

## 64. Plus minus

Cílem hry je hodit co nejvyšší sumu. Každý hráč má 9 hodů. Každý třetí hod se odečte, všechny ostatní se sčítají. Komu se podaří získat nejvyšší sumu, vyhrál.

## 65. Kravský ocas

Potřebujeme 1 kostku a 21 zápalek pro každého hráče. Všichni si ze svých sirek sestaví kravský ocas: tj. do první řady se položí 6 sirek, do druhé řady 5 sirek, apod. Potom se hází kostkou. Každý hráč může sebrat řadu, která odpovídá hodu kostky. Je-li už ale odpovídající řada pryč, hod propadá. Vyhrává hráč, jehož kravský ocas je odklizen nejdříve.

## 66. Špaček

Začíná nejmladší hráč, ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, hodí kostkou. Hozený počet bodů na kostce se přičte hráč po levici jako plusové body. Výjimkou je pokud padne 1. Pak si jeden bod odečte. Kdo má nejvíce bodů po pěti kolech, vyhrává.

## 67. Začarovaná trojka

Kdo hodí trojku, vypadává ze hry. Hráč, který je na řadě, hází tak dlouho, jak chce. Nehodí-li trojku, může přestat a součet bodů se mu zapíše na papír. Při hození trojky musí přestat a všechny body se mu odečtou. Kolo končí, když všichni hráči hráli jednou. Vyhrává ten, kdo má nejvíce bodů.

## 68. Mág

Hráč hází 5x za sebou. Před každým hodem nahlásí sudá nebo lichá. Hozené body správně tipovaných hodů se sčítají. Vyhrává hráč, který po 10 kolech nasbíral nejvíce bodů.

## Hry s 2 kostkami

### 69. Slepá kráva

První hráč hodí oběma kostkami a výsledek zakryje (při součtu sedm musí házet znovu). Jeho spoluhráč musí hádat, jestli hodil pod 7 nebo přes 7. Uhodne-li výsledek, počítá se jeden hod, pak si role vymění. Kdo získá jako první 15 bodů, vyhrává.

### 70. Trdlo a Xantypa

Hráči se střídají v hodu oběma kostkami. Kdo hodí paš (dvě stejná čísla), je trdlo. Kdo hodí sedmičku (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Xantypa. Kdo se stane jako první trdlem i Xantypou, vyhrává.

### 71. Sudá nebo lichá

Hráč, který hodí nejvyšší počet bodů, vyhrává. Kdo je na řadě, hází třikrát za sebou. V prvním kole (sudá) jsou vyhodnoceny pouze ty hody, ve kterých jsou obě čísla sudá (např. šest a dva). Počty hozených bodů se sečtou a zapíší (pokud jsou platné). Jestliže všichni hráči absolvovali první kolo, následuje druhé liché. Nyní se počítají pouze lichá čísla. Také v tomto kole musí každý hráč házet třikrát. Kdo obdrží po těchto dvou kolech nejvyšší počet bodů, vyhrává.

### 72. Stovka

Jde o to, získat jako první 100 bodů. Kdo je na řadě, hází. Má dvě možnosti: a) na kostkách jsou dvě rozdílná čísla, ta se sečtou a zapíší na účet hráče (př. 1 + 6 = 7); b) na kostkách jsou dvě stejná čísla (paš), vynásobí se a zapíší na účet hráče (př. 3 x 3 = 9). Kdo jako první získá 100 bodů, vyhrává.

### 73. Jedenkrát jedna

Hozená čísla na kostkách se násobí, aby vzniklo velké číslo. Kdo je na řadě, hází jednou. Obě čísla se mezi sebou vynásobí a zapíší. Po dvou hodech se vynásobené částky sečtou a kdo získá nejvyšší součet, vyhrává.

### 74. Mraky pětěk

Cílem hry je hodit co nejvíce pětěk. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodnotí se jen hozené pětky. Jedna pětka je 5 bodů, pětka paš je 25 bodů. Kdo nasbírá nejvíce bodů v předem určených kolech, vyhrává.

### 75. Škrtání křížků

Každý hráč obdrží papír, na který si namaluje 20 křížků. Začínající hráč hodí oběma kostkami. Kolik hodil počet bodů, tolik škrtne křížků. Dále hraje spoluhráč. Hodí-li více bodů než má křížků, nesmí žádný křížek škrtnout, ale musí domalovat rozdíl mezi namalovanými křížky a hozenou sumou. Kdo např. hodí č. 7 a má pouze 3 křížky, musí domalovat 4 křížky. Kdo jako první dokáže všechny svoje křížky vyškrtat, vyhrává.

### 76. Macháček

Hráč hodí dvěma kostkami najednou tak, aby spoluhráči neviděli výsledek. Hozené číslo nahlásí jako dvojčíslí s tím, že na 1. místě je vyšší hozené číslo (např. 6 a 2 čteme 62). Pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček. Má dvě možnosti:

- Nevěří, že hráč hodil číslo, které nahlásil. Pokud byl jeho odhad správný, soupeř dostane trestný bod. Pokud je hláška shodná s hodem, dostane trestný bod hráč, který nevěřil.
- Věří a v tom případě opět skrytě hodí a nahlásí výsledek, který musí být vždy vyšší než předchozí hláška a to i v případě, že na kostkách jsou jiné hodnoty.

Dále pokračuje stejným způsobem další hráč.

Hodnoty hodů od nejnižšího po nejvyšší: 32 - 64, 1 - 6 apáčů (1 apáč = 1 + 1 na kostkách, 2 apáč = 2 + 2 na kostkách apod.) Nejvyšší hodnotou ve hře je Macháček: 21 (2 + 1 na kostkách). Macháček se nepřebíjí. Trestný bod získá následující hráč. Hra končí, jakmile jeden z hráčů dostane 10. trestný bod. Vítězí hráč s nejmenším počtem bodů.

## 77. Mexiko

Hodnota hodů je stejná jako v předchozí hře. Tentokrát hrajeme otevřenou hru. Hráč hodí dvěma kostkami současně na stůl. Následující hráč musí hodnotu přehodit. Pokud se mu to nepodaří, získává trestný bod a pokračuje další hráč. Macháček (2, 1) se nepřehazuje. Hráč ihned získává trestný bod. Kdo získá 10 trestných bodů, vypadává ze hry.

## Hry s 3 kostkami

### 78. Pětka

Důležité číslo v této hře je 5. Každý hráč má k dispozici 5 hodů, během kterých se snaží hodit číslo dělitelné pěti (beze zbytku). Jednotlivé hody se sčítají dohromady. Pokud se hráči nepodaří dosáhnout potřebného čísla v pěti hodech, předává kostky dalšímu hráči. Získá-li hráč potřebné číslo, může přestat hrát. Ve hře pokračuje další hráč. Příklad: Hráč ve třetím hodu dosáhl celkového součtu 15 bodů ( $15 : 5 = 3$ ). Ohlásí pět ve třech. Úkolem dalšího hráče je získat minimálně stejný počet bodů třetím hodem. Pokud chce vyhrát, musí ve třetím hodu dosáhnout vyšší hodnotu (např. 20) nebo získat číslo dělitelné pěti s menším počtem hodů.

### 79. Rychlá stovka

Cílem hry je dosáhnout co nejrychleji přesně 100 bodů. Hráči se po každém hodu pravidelně střídají. Hra má dvě části. V první části se hází jen jednou kostkou. Hráč, který hodí šestku, může postoupit do druhé části hry. V té se může házet až třemi kostkami najednou. Získané body se sčítají a zapisují. Kdo první dosáhne přesně 100 bodů, vyhrává. Pokud hráč posledním hodem nehodí potřebný počet bodů do 100, hod se mu nepočítá a čeká na další kolo.

### 80. Atlanta

Každý hráč hází třikrát za sebou. Platí pravidlo, že jednička se počítá za 100 bodů, šestka za 60 bodů a všechny ostatní body mají svou číselnou hodnotu. Po každém hodu může hráč znovu hrát se všemi kostkami nebo některé kostky nechat tak, jak jsou. Zapisuje se dosažený počet bodů. Vyhrává hráč, jenž má po sedmi kolech nejvíce bodů.

### 81. Tisíc vyhrává

Tato hra má tři kola. Po každém z nich si hráč zaznamená hozené body jako libovolné trojmístné číslo. Např. hodí 4, 2, 3, запиše si 423, 432, 234, 342 nebo 324. Cílem hry je dostat se součtem tří kol co nejbližší k číslu 1000, ale nepřekročit ho. Kdo překročí, prohrál.

### 82. Pif-paf

Počet hráčů se rovná počtu kol. Jeden z hráčů hází kostkou, ostatní se pokoušejí hodit stejný počet bodů. Komu se to nepodaří, je PIF-PAF, dostane za každý chybějící bod 1 trestný bod a za každý přebývajících 2 trestné body. Kdo hodí stejné číslo, neplatí nic. Druhé kolo začíná druhý hráč. Prohrává ten, kdo získal nejvíce trestných bodů.

### 83. Číslo patnáct žije

Každý hráč hodí najednou 3 kostkami. Z hozených bodů se pokusí násobením nebo dělením, přičítáním nebo odečítáním dosáhnout čísla 15. Např. hodí 3 - 6 - 3, tj.  $6 \times 3 - 3 = 15$ . Jestliže hráč ve svém hodu nedosáhne čísla 15, vypadává. Ten, který zůstane ve hře jako poslední, se stává absolutním vítězem.

### 84. Nejvyšší (nejnižší) domovní číslo

Domovním číslem je složení hozených bodů na 3 kostkách do trojmístného čísla. Platí, že první kostka udává stovky, druhá kostka desítky a poslední jednotky tohoto čísla. Nejnižší domovní číslo je tedy 111 a naopak nejvyšší domovní číslo je 666. Tuto hru je možné hrát buď s 1 nebo 3 hody. Při 3 hodech může hráč vždy nechat 1 kostku s nejvyšším číslem ležet, dále hází pouze se zbývajících, pak nechá opět 1 kostku stranou a nakonec hází jen třetí kostkou. Hráč s nejvyšším číslem vyhrává.

### 85. Desítková hra

Jeden z hráčů drží bank a hází za druhé. Ostatní spoluhráči uzavírají sázky na padnuté číslo. Pod 10 vyhrávají dvojitý vklad, nad 10 vyhrává bankéř a bere všechny vklady.

### 86. Malá bere

Tato hra se hraje 5 kol vždy s jedním hodem. Výsledky se zapisují. Kdo hodí 2 nebo 5, může tento počet odečíst od celkové sumy. Vítězem se stává ten, kdo na konci získá nejnižší počet bodů.

### 87. Jedenáct žetonů

Hra pro 3 hráče. Doprostřed stolu se položí 11 žetonů a pak se postupně hází. 2 žetony bere ten, kdo hodí méně než 11. Naopak kdo hodí více než 11, musí se dívat, jak si jeho spoluhráči berou po 1 žetonu. Když padne 11, nikdo nic nebere. Poslední žeton dostane ten, kdo hodí nejvyšší číslo.

## Hra se 4 kostkami

### 88. Svlčený had

Hra spočívá v tom, že ze svého souseda po levé straně chceme udělat svlčeného hada. Spočítáme jeho počet bodů z hodu 4 kostkami a odpočítáme od dalších hozených bodů jeho souseda z levé strany. Pokud získáme výsledek 0 nebo minusovou hodnotu, soused je vyloučený. Když má soused vyšší hodnotu, sami se stáváme svlčeným hadem. Pak se zase snaží soused po pravé straně udělat svého souseda po levé straně svlčeným hadem. Vyhrává ten hráč, který zůstává nakonec poslední.

### 89. Belzezub

K této hře je zapotřebí zabarvit tužkou 1 kostku na šedou. 3 bílé kostky hrají proti 1 šedé (Belzezub). Suma tří kostek se sečte a od toho se odečte počet bodů na šedé kostce. Hraje se celkem 5 kol.

## Hry s 5 kostkami

### 90. Kostkový poker

V každém kole je možné házet třikrát. Hráč má možnost házet vždy všemi kostkami, nebo po prvním i druhém hodu nechat ležet libovolný počet kostek. Kombinace bodů mají tyto hodnoty: řada 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodů; řada 2, 3, 4, 5, 6 = 25 bodů; tři stejná a dvě stejná čísla = 30 bodů + hodnoty kostek; čtyři stejná čísla = 50 bodů + hodnoty kostek. Vítězem se stane hráč, jenž získá po deseti kolech nejvyšší počet bodů.

### 91. Vabank

Každý hráč postupně hodí každou z pěti kostek a vždy určí, jestli se při druhém, třetím, čtvrtém hodu čísla mezi sebou sčítají, odčítají násobí nebo dělí. Každý z těchto matematických úkonů je třeba jednou použít. Např. první hod 3; druhý hod 5. Hráč se rozhodne pro sčítání  $3 + 5 = 8$ . Třetí hod 6. Hráč se rozhodne pro násobení  $8 \times 6 = 48$ . Čtvrtý hod 1. Hráč se rozhodne pro dělení  $48 : 1 = 48$ . V pátém hodu 4. Musí se odečíst  $48 - 4 = 44$ . Výsledkem dělení musí být pouze celé číslo (s výjimkou posledního hodu). Vyhrává hráč s nejvyšším počtem získaných bodů.

## Hry s 6 kostkami

### 92. Jedničky a pětky

Hráč začne házet se šesti kostkami a po každém hodu musí odložit nejméně jednu bodovanou kostku (viz bodování). Poté může pokračovat se zbývajících kostkami nebo si pouze zapsat počet nahraných bodů. V takovémto případě ukončí kolo a předá kostky dalšímu hráči. Pokud odloží poslední kostku, musí pokračovat znovu se šesti kostkami. Jestliže však nemůže odložit žádnou bodovou kostku, ztrácí všechny body v tomto kole. Bodování: jednička = 100b., pětky = 50b., 3x dvojka = 200b., 3x trojka = 300b., 3x čtyřka = 400b., 3x pětka = 500b., 3x šestka = 600b., 3x sedmička = 1000b., 3x dvojice = 1000b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000b., 6x stejné číslo = 5000b. Na postupku nebo šest stejných čísel lze

dohodit jednu kostkou. Body se sčítají a vítězí ten, kdo nejdříve dosáhne stanoveného počtu bodů (např. 10000 bodů).

### 93. Oči

Každý hází šestkrát za sebou, nejdříve jednou kostkou, potom dvěma, třemi, čtyřmi, pěti a šesti. Dosažené body se sčítají. V dalším kole se hází opačně od šesti kostek k jedné. Vítězí hráč, jenž po těchto dvou kolech dosáhl nejvyššího součtu bodů.

### 94. Třikrát paš

Každý má tři hody. Započítávají se hozené páry PAŠE. Po každém vrhu může hráč odložit stranou hozené páry a libovolný počet kostek a dohazovat. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem párů po třetím hodu. Při shodném počtu pašů rozhoduje počet bodů na kostkách.

### 95. Maratón

Na začátku hry si hráči vytvoří tabulku, kde každému hráči bude přidělen jeden sloupec. V každém kole může hráč házet třikrát a po každém hodu smí odložit libovolný počet kostek. Po třetím hodu si hráč vybírá, do které položky tabulky chce body zapsat. Do každé kolonky lze zapsat body jen jednou, vítězí hráč, který má po obsazení všech políček (po čtrnácti kolech) nejvyšší součet. V rádcích jsou uvedeny následující údaje: Jedničky (zapisuje se součet všech jedniček na kostkách), dvojky (součet všech dvojek), trojky (součet všech trojek), čtyřky (součet všech čtyřek), pětky (součet všech pětěk), šestky (součet všech šestek), mezisoučet (mezisoučet jedniček až šestek), bonus (25 bodů, je-li mezisoučet min. 63), 1 dvojice (součet dvou kostek se stejnou hodnotou), 2 dvojice (součet bodů dvou dvojic), trojice (součet očí tří kostek stejné hodnoty), kvarta (součet očí čtyř kostek stejné hodnoty), malá cesta (15 b., padne-li 1 - 2 - 3 - 4 - 5), velká cesta (25 b., padne-li 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6), šance (součet všech šesti kostek, které nelze začlenit jinak), hra (50 bodů, pokud padne šest stejných kostek), součet předchozích řádků. Hráč, který má nejvíce bodů, vyhrává.

### 96. Cesta do Ameriky

Cílem hry je co nejnižším počtem hodů dosáhnout číselné posloupnosti od jedné do šesti. Každá kostka, která zapadne do číselné řady, se odloží. Příklad: Hráč hodí 1, 2, 4, 5, 5, 6. Odloží jedničku a dvojku a hází znovu. Vítězí hráč s nejnižším počtem hodů.

### 97. Sedmičky

Cílem hry je sestavovat z dvojic kostek vždy součet sedm. Kostky se součty hráč odloží a hází zbylými kostkami znovu. Vítězí ten, kdo dosáhl všech tří párů se součty sedm nejnižším počtem hodů.

### 98. Tři tisíce

Hráči se střídají v hodu všemi kostkami. Bodované jsou pouze jedničky a pětky. Pokud někdo hodí pět nebo šest jedniček či pětěk najednou, stává se okamžitým vítězem. Jinak si připočte body podle tohoto seznamu: 1x jednička = 100 b., 2x jednička = 200 b., 3x jednička = 1 000 b., 4x jednička = 2 000 b. U pětěk jsou body poloviční. Příklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započítá si  $200 + 50$  bodů.

### 99. Zlá trojka

Hraje se na libovolný počet kol. Kdo hodí trojku, vypadá ze hry. Kdo má na konci nejvíce bodů, vyhrává.

### 100. Na zakázaná čísla

Hráč hodí dvě kostky a čísla, která se na nich ukáží, platí jako zakázaná. Padne-li na obou stejný počet ok, hází se znovu. Pokračuje ve hře další hráč. Hodí 6 kostkami a vyradí kostky se zakázanými čísly. Body na zbylých kostkách sečte. Dál hází pouze kostkami, na nichž nepadlo zakázané číslo. Takto pokračuje tak dlouho, dokud nevyradí poslední kostku. Všechny získané body sečte a pokračuje další hráč. Hraje se na předem dohodnutý počet kol.



## Súbor obsahuje:

- 2 obojstranné herné plány
- 32 šachových figúrok v dvoch farbách
- 16 figúrok v štyroch farbách
- 30 dámových kameňov v dvoch farbách
- 6 hracích kociek s okami
- návod pre 100 hier

# NÁVODY SK

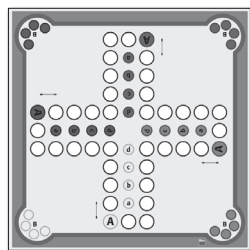
## HRY NA HERNOM PLÁNE ČLOVEČE NEHNEVAJ SA

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 6 ROKOV

### 1. Človeče nehnevaj sa

**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, vyháva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú figúrkami na svoje cieľové políčka.

**Začiatok hry:** Každý hráč si vezme štyri figúrky rovnakej farby a postaví ich do zásobníka označeného písmenom B, ktorý má zhodnú farbu s figúrkami. Iba jednu figúrku umiestni na políčko označené písmenom A, kde je štart.



**Pravidlá hry:** Na začiatku si každý hráč hodí kockou. Ten, komu padne najvyšší počet bodov, začína hru. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Ak padne hráčovi počas hry **6**, musí nasadiť svoju figúrku na nástupné políčko, a to i v prípade, že si vyradí z hry svoju vlastnú figúrku, pretože na jednom políčku smie stáť vždy len jedna. Potom hádže ešte raz. Ak má hráč už všetky figúrky v hre a padne mu **6**, hádže ešte raz a postupuje ktoroukoľvek svojou figúrkou o celkový súčet bodov. Pri postupe môže hráč prekračovať figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekročené polia sa náležite počítajú. Ak sa však dostane hráč so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dosiahnutú figúrku vráti do zásobníka (**B**) jej farby a postaví sa na uvoľnené miesto. Vyhodené figúrky sa môžu vrátiť späť do hry, hneď ako ich majiteľ hodí opäť **6**. 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 políčkou **A** a nesmie sem vstúpiť žiadna figúrka inej farby. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne presný počet bodov, aby mohol obsadiť voľné políčko. Pokiaľ hráčovi nepadne presný počet bodov a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak na to majú 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.)

### 2. Barikáda

Hra sa líši od klasického človeče nehnevaj sa iba jedným pravidlom: Pokiaľ sa dve figúrky tej istej farby zídu na rovnakom políčku, podarilo sa hráčovi postaviť barikádu, ktorú jeho protivníci nesmú preskočiť ani vyhodiť. Najneskôr po troch kolách musí hráč barikádu zbúrať, tzn. že jedna z figúrok musí pokračovať v postupe.

### 3. Africké človeče

Hrá sa podľa klasických pravidiel človeče nehnevaj sa s týmito rozdielmi: Keď súper figúrku vyhodí, musí si ju hráč od neho jednou šestkou kúpiť. Až ďalšou šestkou nasadzuje. Figúrky môžu budovať blokády ako v barikáde s tým rozdielom, že blokádu nemusia do troch ťahov búrať. Na štartových políčkach sa figúrky nevyhadzujú.

### 4. Bláznivé človeče

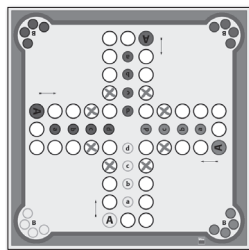
Hrá sa vždy v štyroch a platia pravidlá klasického človeče nehnevaj sa až na tieto výnimky: Každý hráč dostane štyri rôzne sfarbené figúrky, ktoré postaví do zásobníka svojej farby. Cieľom hry je ako prvý dovieť do cieľa štyri figúrky štyroch rôznych farieb. Pokiaľ má hráč v hre nasadenú aspoň jednu figúrku, smie vykonať ťah ľubovoľnou figúrkou ktorejkoľvek farby (i cudzou), okrem prípadu, ak stojí figúrka na štartovom poli súpera. Hráč nesmie ťahať figúrkou tej farby, ktorú má figúrka stojaca na jeho záložnom poli, alebo v domčeku na cieľovom poli. Príklad: Ak má hráč v záložne zelenú a žltú figúrku a v cieľi modrú, smie ťahať iba červenou. Figúrky môžu postupovať len vpred, vyhadzovať je možné i dozadu. Vyhodená figúrka sa vracia na akékoľvek záložné pole, kde nie je zastúpená figúrkou rovnakej farby. Figúrky rovnakej farby sa teda nemôžu stretnúť ani v zásobníku ani v domčeku. Vyháva ten hráč, ktorý ako prvý zhromaždí v cieľi štyri figúrky, štyroch rôznych farieb.

### 5. Hra pre dvojicu

Pri tejto hre hrajú vždy 2 páry proti sebe. Platia pre ne tieto pravidlá: Herní partneri sa nesmú navzájom vyhodiť. Ak prehliadne jeden z hráčov, že mal súpera vyhodiť, musí svoju figúrku odobrať z hry a dať ju na štart. Na poliach bielej farby smú stáť figúrky oboch partnerov (od každého jedna), tieto políčka môžu byť od spoluhráčov preskočené. Vyháva tá dvojica, ktorá dostane 8 figúrok do domčeka.

### 6. Odpočívareň

Na hernom pláne označíte osem bodov podľa obrázka, ktoré predstavujú odpočívarene na ceste po hernej doske. Tu si môžu figúrky odpočinúť. To znamená, že figúrka, ktorú tu postavíme, nemôže byť vyhodená. Na jednom poli tak môže PARKOVAŤ i viac figúrok, bez ohľadu na to, akú majú farbu a komu patria. Hneď ako niektorý z hráčov nemá možnosť ťahať inými figúrkami, musí toto azylové miesto opustiť. Ostatné pravidlá zostávajú bez zmeny.



### 7. Nahováračky

Hra pre 2 hráčov. Jeden z hráčov (**A**) má štvoricu figúrok, ktoré predstavujú ženichov. Druhý hráč (**B**) disponuje zase štyrmi nevestami. Každý začína vo svojom štartovom štvorci. Štvorce by mali byť štvorcami susednými. Ženíši sú vzadu, aby mali nevesty na hernej ploche mierny náskok. Nevesty utekajú pred svojimi nápadníkmi do svojho domčeka. Ženíši, sa snažia dosiahnuť niektorú nevestu. Keď vstúpia na rovnaké políčko, na ktorom je prenasledovaná nevesta, sú obidve figúrky odstránené z hernej dosky. Ženíši, pokiaľ im to vyššie čísla na kocke dovoľia, môžu obehnúť dosku i viackrát. Hneď ako sú všetky nevesty v domčeku, hra končí. Kto je víťaz a kto porazený? Ak na konci hry má hráč **A** viac neviest, než koľko sa ich dostalo domov, víťazí. V opačnom prípade je víťazom hráč **B**, ktorý posúval po hernej doske nevesty.

### 8. Utečenec

Hrajú 2 hráči. Každý hráč dostane 5 figúrok, piata z nich (utečenec) sa musí líšiť farbou. Utečenec blúdi v protismere na hernom pláne a začína na protihráčovom štartovom poli. Po vrhu kockou záleží na hráčovi, či bude ťahať jednu zo svojich figúrok alebo svojím utečencom. Iba utečenec však môže vyhadzovať súperove figúrky. Na jednom políčku môže stáť viac figúrok s tým, že utečenec vyhodi všetky naraz. Utečenec však môže byť tiež vyhodený a poslaný späť na štartové políčko, ak sa zastaví na jeho poli figúrka súpera. V takom prípade prejde utečenec na stranu protivníka a ten potom môže hrať s dvoma utečencami tak dlho, kým súper niektorého opäť nezíská. Vyháva ten, kto i napriek utečencom dovedie svoje štyri figúrky do cieľa ako prvý.

### 9. Človeče nehnevaj sa bez vyhadzovania

Pravidlá sú rovnaké ako pri človeče nehnevaj sa iba s jednou výnimkou: Hráč nesmie vstúpiť na políčko, kde je súperova figúrka. Musí zahrať inou figúrkou alebo sa vzdať hodu.

### 10. Mačacia hra

Každý hráč dostane jednu figúrku odlišnej farby a nasadí ju na štartové pole. Podľa požadovanej náročnosti si hráči rozložia na niektoré políčka po obvode plánu značky (napr. kamene z Dámy). Hráči hádžu kockou a podľa hodeného čísla postupujú o príslušný počet polí vpred. V hre sa pravidelne striedajú. Pokiaľ by mala figúrka hráča vstúpiť na označené pole, musí sa vrátiť na štart. Víťazom sa stáva ten, kto obide plán raz dokola.

### 11. Rozdelené Človeče nehnevaj sa

Hrá sa podľa klasických pravidiel s niekoľkými rozdielmi: Každý hod môže hráč ľubovoľne rozdeliť medzi svoje figúrky na pláne (pokiaľ padne päť, môžeme posunúť jednu figúrku o dve a druhú o tri políčka). Nesmie sa vyhadzovať! Pokiaľ by sa figúrka mala zastaviť na obsadenom poli, musí hráč hrať inou figúrkou, inak prichádza o svoj ťah. V prípade, že sa hráč zastaví na štartovom poli iného hráča, smie hádzať ešte raz.

### 12. Obežná dráha

Pri hre v štyroch hrajú 2 tímy a spoluhráči sedia oproti sebe. Každý dostane 4 figúrky. Prvá figúrka každého hráča môže štartovať ihneď. Ostatné figúrky musia čakať až padne 1 alebo 6. Nie je však potrebné postaviť novú figúrku do hry ihneď, ako padne 1 alebo 6, ale je možné počkať na príchod vhodného okamihu. Ak hodí hráč 1 alebo 6, môže hádzať a postupovať ďalej, kým nepadne 2, 3, 4 alebo 5, čo znamená, že hráč urobí posledný postup o daný počet polí (2, 3, 4 alebo 5) a na rade je ďalší hráč. Hráči môžu samozrejme vykonávať svoje ťahy rôznymi figúrkami. Pokiaľ sa hráč dostane na pole obsadené protivníkom, je figúrka vyhodená a musí začať znovu od začiatku. Na ktoromkoľvek štartovom políčku môže stáť niekoľko figúrok rôznych hráčov bez toho, aby bola ktorákoľvek z nich vyhodená. Na ostatných poliach smie stáť viac figúrok iba vtedy, ak ide o figúrky toho istého hráča alebo toho istého tímu. Pokiaľ na takéto viackrát obsadené pole vstúpi figúrka protivníka, smie vyradiť opäť najviac jednu figúrku. Víťazí ten, ktorý prvý prejde celú dráhu a má v cieľi všetky svoje figúrky.

### 13. Pokuta

Každý hráč dostane 4 figúrky a dohodnutý počet žetónov. Na začiatku hry každý hráč zaplatí jeden žetón do banku a nasadí na štart jednu svoju figúrku. Všetky ďalšie svoje figúrky nasadí vtedy, ak hodí 1. Stavovať nové figúrky nie je povinné. Figúrky sa posúvajú podľa hodu kockou stále v jednom smere. Nesmú zastaviť na obsadenom poli a protivníka nie je možné vyhodiť. Počet hodených bodov sa môže rozdeliť na niekoľko figúrok, vždy je potrebné vyčerpať celý počet bodov. Ak nie je možné vykonať ťah, musí hráč zaplatiť pokutu. Ak sa figúrka zastaví na štartovom poli súpera, hádžete ešte raz. Víťazí ten, kto ako prvý dovedie figúrku do cieľa a získava celý vklad.

### 14. Blesk

Hrá sa podľa klasických pravidiel človeče nehnevaj sa s jednou zmenou: Každý hráč hádže dvakrát a figúrku posunie o súčet oboch hodov. Nemôže sa zastaviť ani vyhodiť figúrku iba po jednom hode.



# HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figúry)

PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

## 15. Šachy

**Cieľ hry:** Cieľom hry je vyraďiť súperovho kráľa z hry, dať mu tzv. mat.

**Pravidlá hry:** Šachovnica je štvorcová doska rozdelená na 8 x 8, t. j. 64 polí. Pre prehľadnosť sa striedajú svetlé políčka s tmavými. Aby sa mohol zaznamenať priebeh hry na šachovnici, má každé pole svoje označenie (a1 - a8 až h1 - h8). 64 polí tvoria vodorovné rady 1 - 8 a zvislé stĺpce a - h. Pri hre sa položí šachovnica tak, aby každý hráč mal po pravej ruke svetlé rohové pole (biely h1, čierny a8). Šachy sú bojom dvoch súperov, z ktorých jeden je vojvodcom bielych a druhý vojvodcom čiernych kameňov. Armádu predstavuje na každej strane 16 kameňov (1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 jazdci a 8 pešakov).

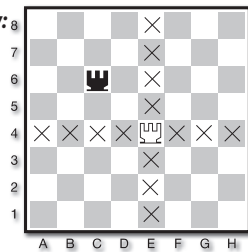
**Na začiatku hry sú teda sily súperov vyrovnané.**

Na obrázku vidíme správne rozmiestnenie kameňov pri začatí hry. Partiu začína hráč s bielymi kameňmi. Ďalej sa súperia striedajú vždy po jednom ťahu. Podľa rozličných tvarov a názvov majú figúrky rozdielnu hodnotu, účinnosť i postup.

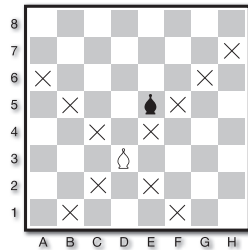
**Pre všetky kamene platí táto zásada:** Kameňom je možné ťahať na prázdne pole, alebo na pole obsadené súperovým kameňom. V takom prípade vyraďuje postupujúci kameň súperov kameň z hry. Nie je možné ťahať na pole obsadené vlastným kameňom. Kamene, okrem jazdca, nemôžu preskakovať ani vlastné ani cudzie kamene. Jedným ťahom je možné premiestniť len jeden kameň. Výnimkou je iba rošáda, pozrite nižšie.

**Postup jednotlivých kameňov:**

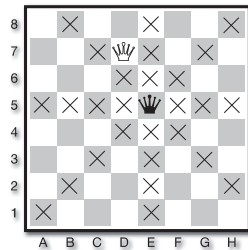
**VEŽA:** Postupuje po zvislých alebo vodorovných radoch z ktoréhokoľvek postavenia. Na prázdnej šachovnici ovláda ďalších 14 polí.



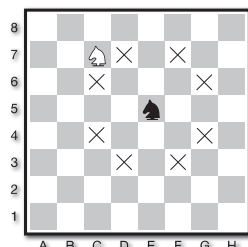
**STRELEC:** Postupuje po šikmých uhlopriečkach (diagonálach) polí svojej farby. Zo stredu šachovnice ovláda ďalších 13 polí, z rohového poľa len 7.



**DÁMA:** Spája v sebe pohybové možnosti strelca a veže, a je preto najsilnejším kameňom na šachovnici. Pohybuje sa buď po zvislých stĺpcoch, vodorovných radoch alebo šikmých uhlopriečkach ľubovoľne ďaleko.

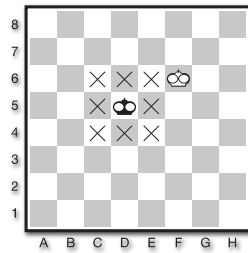


**JAZDEC:** Má najzaujímavejší pohyb zo všetkých kameňov. Z poľa, na ktorom stojí, SKÁČE vždy na druhé nasledujúce pole opačnej farby v tvare písmena L. Napríklad ak stojí jazdec na poli d5, smie postúpiť ľubovoľne na niektoré z nasledujúcich polí: b4, b6,

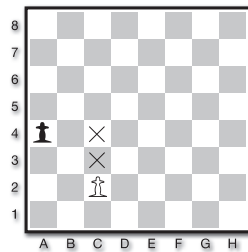


c3, c7, e3, e7, f4, f6 samozrejme za predpokladu, že niektoré z týchto polí nie je obsadené iným vlastným kameňom.

**KRÁĽ:** Môže postúpiť na ktorúkoľvek susedné pole, pokiaľ nie je ohrozené susedným kameňom alebo obsadené iným vlastným kameňom. Kráľ nemôže brať súperov kameň, pokiaľ je krytý (chránený) iným kameňom tej istej farby. Kráľ postupuje teda o 1 pole na ktorúkoľvek stranu. Výnimkou je iba rošáda.



**PEŠIAK:** Je najslabším kameňom na šachovnici, pretože postupuje iba priamo vpred o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biely na druhom a čierny na siedmom rade, smie postúpiť o dve polia vpred. Ďalej už postupuje vždy len o jedno pole. Pešiak neberie súperove kamene tak, ako postupuje. Smie brať iba kamene, ktoré stoja šikmo od neho o jedno pole vpredu a zaujme uvoľnené miesto.

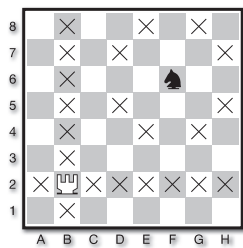


Ak postúpi pešiak na posledný rad, smie sa premeniť na iný ľubovoľný vyšší kameň (dámu, vežu, strelca alebo jazdca, nie však kráľa). Hráč môže týmto spôsobom získať viac dŕž alebo iných kameňov, než mal na začiatku hry. Výnimkou pri postupe pešiaka je branie mimochodom (en passant), ktoré umožňuje pešiakovi, ktorý vstúpil na piaty rad (čierny na štvrtý), aby vzal ihneď v nasledujúcom ťahu súperovho pešiaka, ktorý postúpil v susednom stĺpci o dve polia vpred, čím sú obaja pešiáci v rovnakom rade.

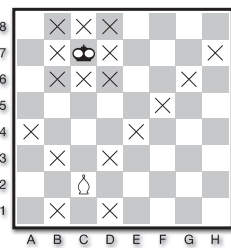
Podľa pohybových možností kameňov určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou.

**Približná hodnota kameňov je nasledujúca:** ľahký kameň (strelca alebo jazdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pešiaka, veža má hodnotu jedného ľahkého kameňa a dvoch pešiakov, dáma má hodnotu dvoch veží alebo troch ľahkých kameňov. Toto ocenenie je len priemerné, a preto nie celkom presné. Skutočná hodnota kameňov je závislá na ich účinnosti v danom postavení.

**Pohyb veže a jazdca**

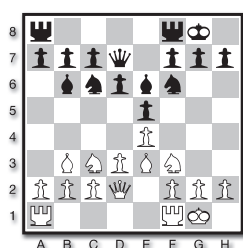


**Pohyb strelca a kráľa**

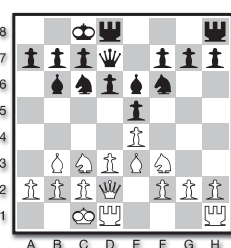


**Rošáda** je dvojtah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prestúpil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry tiež vežu. Podmienkou rošády je, že sme dosiaľ neťahali kráľom ani vežou, ktorá sa rošády zúčastňuje, a že všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné. Pri vykonávaní rošády nesmie byť

**Krátka rošáda** - kráľ vstúpi na pole g1 alebo g8 a veža na pole f1 alebo f8.



**Dlhá rošáda** - kráľ vstúpi na pole c1 alebo c8 a veža na d1 alebo d8.



kráľ ohrozený súperovým kameňom a nesmie prekročiť ani vstúpiť na pole, ohrozené nepriateľským kameňom.

**Cieľ hry:** Najdôležitejším kameňom na šachovnici je kráľ. Ak je ohrozený, musí buď ustúpiť, alebo sa pred nepriateľským kameňom zakryť, a to buď vlastným kameňom, alebo súperov kameňom vziať. Útok na kráľa sa nazýva ŠACH. Ak nemôže byť šachu čelené žiadnym z uvedených spôsobov, vzniká ŠACH MAT, čím sa hra ukončí. Cieľom hry je teda vyradenie súperovho kráľa z hry. Úlohou všetkých kameňov je preto v rozhodujúcom okamihu zaútočiť na súperovho kráľa a chrániť pred nebezpečenstvom kráľa vlastného. Všetky partie však nekonia matom. Keď má jeden z hráčov neodraziteľný útok alebo materiálnu prevahu, takže vynútenie matu je len otázkou času, protihráč sa môže vzdať. Partie končí prehrou v prípade, ak prekročí niektorý z hráčov stanovený čas na rozmyšľanie.

**V mnohých prípadoch je možné partiu tiež končiť nerozhodne:**

1. Ak nemá žiadny zo súperov dostatok síl alebo dostačujúcu prevahu, aby si vynútil mat.
2. Ak nemôže hráč, ktorý je na ťahu, ťahať žiadnym kameňom bez toho, aby tým vystavil vlastného kráľa šachu alebo porušil pravidlá hry (tzv. pat).
3. Ak šachuje jeden z hráčov vytrvale nepriateľského kráľa bez toho, aby si vynútil mat (remíza večným šachom).
4. Ak vznikne tretikrát rovnaké postavenie a vždy je ten istý hráč na ťahu, potom môže vyhlásiť partiu za nerozhodnú ten zo súperov, ktorý je na ťahu.
5. Ak nie je počas 50 ťahov žiadnym pešiakom vzatý žiadny kameň.

Šach sa hrá podľa pravidla DOTKNUTÉ - ŤAHANÉ. To znamená, ak sa dotkne hráč, ktorý je na ťahu, niektorého svojho kameňa, musí ním ťahať, ak sa dotkne súperovho kameňa, musí ho vziať, samozrejme pokiaľ to neodporuje pravidlám hry. Ak sa dotkne kameňa, ktorým nie je možné ťahať, alebo ktorým nie je možné brať, nemá to žiadne následky. Ťah sa považuje za ukončený hneď, ako hráč pri premiestňovaní pustí kameň z ruky, alebo keď vezme zo šachovnice vyradený súperov kameň a svoj pustí z ruky. Ak chce hráč opraviť postavenie kameňa, musí súpera vopred upozorniť slovom OPRAVUJEM (J'ADOUBE, čítaj žadúbe).

**Zápis šachových partii**

Označenie šachovnice (notácia) umožňuje zápis všetkého diania na šachovnici, teda i celých partii a postavení v jednotlivých ťahoch. Okrem notácie a skratiek názvov, používame pri zapisovaní partii ešte ďalšie skratky:

- ťah	?	slabý ťah
x branie	!!	veľmi silný ťah
+ šach	??	veľmi slabý ťah
= mat	!?	ostrý dvojsčasný ťah
! silný ťah	0-0	krátka rošáda
	0-0-0	dlhá rošáda

**Čo má vedieť začiatočník?**

Z pohybových možností jednotlivých kameňov vyplýva, že väčšinou majú najväčšiu účinnosť a tým i silu, v postavení uprostred šachovnice. Preto už od prvých ťahov sa bojuje v partii o obsadenie alebo ovládnutie stredu. Malý stred tvorí pole d4, d5, e4, e5, veľký stred je stanovený hranicou c3, c6, f6 a f3.

Najvhodnejšie je otvárať partiu dvojkrokom pešiaka pred kráľom alebo pred dámou. Tým jednak otvárame boj o stred herného plánu, a zároveň uvoľňujeme cestu strelcom a dámou. V boji o stred je vhodné rozvinúť kamene tak, aby boj o stred podporovali a aby zo svojho miesta nemohli byť ľahko v priebehu hry zahnané. Preto jazdcami spravidla ťaháme na f3 a c3, f6 a c6, odkiaľ pôsobia na samotný stred. Pri otvorení partie neťahajte zbytočne stále tým istým kameňom, pretože taká strata času môže viesť k rýchlych katastrofám. Každým ťahom sa snažme o uvedenie ďalšieho kameňa do hry. Najlepšie je rozvinúť napred kráľovské krídlo, prípadnou rošádou uviesť kráľa do bezpečia a potom pristúpiť k rozvinutiu krídla dámy. Dámu uvádzame do akcie spravidla naposledy, pretože jej predčasné nasadenie býva často nebezpečné. Súper môže využiť postavenie dámy na jej napadnutie a niekedy i na vyradenie z hry. Výsledok partie je závislý na dobrej súhre kameňov a na dôraznosti útoku, ktorý vedieme. Predčasný útok, ktorý môže súper ľahko odraziť, býva spravidla stratou času a niekedy i materiálu. Pokiaľ máme možnosť, je dobré hrať so silnejším súperom, od ktorého sa môžeme mnohému priučiť, a zdokonaľovať sa tak v hre. Tiež štúdiom dobrých učebníc a majstrovských partii nám pomôže k rýchlemu zvyšovaniu našich vedomostí.



## 16. Náčelník a bojovníci

Prvý hráč si rozmiestni figúrky podľa pravidiel šachu - to sú bojovníci. Druhý hráč dostane iba samotnú dámu - náčelníka. Náčelník má možnosti ťahu ako dáma + jazdec dohromady a môže vyradiť všetky figúrky protihráča vrátane kráľa. Bojovníci ťahajú podľa pravidiel šachu. Začína hráč so šestnástimi figúrkami. Cieľom jeho bojovníkov je dať náčelníkovi mat.

## 17. Double šachy

Pre túto hru platia klasické pravidlá šachov iba s tou výnimkou, že každý hráč má k dispozícii dva ťahy. Pokiaľ jeden z hráčov dá druhému ťah už pri prvom ťahu, stráca možnosť ťahať druhýkrát. Ohrozený protivník musí odvrátiť nebezpečenstvo už prvým ťahom, inak nastáva mat. Ak ani jeden z hráčov nemôže vykonať druhý ťah, hra končí remízou.

## 18. Žravé šachy

V tomto variante hry neexistuje ani ťah, ani mat. Brať kamene je povinnosť, a to i v prípade kráľa. Pokiaľ sa pešiak dostane na základnú líniu protihráča, môže byť premenený na figúrku, ktorá už z hry bola vyradená. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý nemá ani jeden kameň.

## 19. Pozičné šachy

Obaja hráči v tomto variante hry umiestňujú ľubovoľnú figúrku na ľubovoľné pole na šachovnici. Ak zaujme figúrka svoje miesto, nesmie už byť premiestnená na iné políčko. Pešiáci nesmú zaujímať miesta v prvom ani poslednom rade. Strelci musia byť rozmiestnení tak, aby jeden obsadil biele a druhý čierne pole. Žiadna z figúrok nesmie zaujať políčko, z ktorého by ohrozovala protihráča, alebo kde by sama bola v ohrození. Hráč prehráva hneď, ako už nemôže umiestniť na šachovnici žiadnu figúrku.

## 20. Šachy K. O.

Pre túto hru platia normálne pravidlá šachu, víťazí však ten, kto ako prvý nemôže ťahať. Žiadny hráč však nesmie spôsobiť mat sám sebe.

## 21. Jazdec proti kráľovi

Postavte do ľavého dolného okraja kráľa a do pravého horného jazdca. Platia šachové pravidlá pohybu týchto kameňov. Podarí sa jazdcovi dať kráľovi ťah, alebo sa tomu kráľ vyhne?

## 22. Šachový mlyn

V hre použijeme iba 4 pešiakov a 1 jazdca z oboch farieb. Biely postaví svojich pešiakov na a1, h1, b7, g7 a jazdca na d4, čierny svojich pešiakov na b2, g2, a8, h8 a jazdca na e5. Hru začína biely. Pešiáci postupujú o 1 pole, ktorýmkoľvek smerom (i dozadu). Jazdec sa pohybuje podľa šachových pravidiel. Súperi sa nevyhadzujú, ale iba si navzájom bránia pri manévrovaní. Víťazí ten, kto postaví priamy rad zo 4 svojich figúrok (napr. a7, b6, c5, d4 alebo g4, g3, g2, g1 alebo c3, d3, e3, f3).

## 23. Jazdcov skok

Hra pre jedného hráča. Hráč hrá iba s figúrkou jazdca a jeho základným ťahom do písmena L. Týmto ťahom sa hráč snaží prejsť všetkých 64 políčok šachovnice s podmienkou, že na žiadne políčko nevstúpi dvakrát. Kvôli prehľadu o už vykonaných skokoch je dobré si obrisy šachových políčok nakresliť na papier a slabou čiarou sledovať jazdcov pohyby.

## 24. Prenasledovanie

Čierny jazdec sa postaví do jedného rohu dosky, biely jazdec do protihráčského rohu. Každý má do hry 15 dámových kameňov. Hru otvára čierny. Presunie svojho jazdca podľa šachových pravidiel na iné pole a hneď nato položí na dosku dva svoje kamene. Jeden dá na pole, ktoré práve opustil, druhý na ktorékoľvek voľné pole s jedinou výnimkou: Nesmie dať značku na pole, ktoré jeho súperovi zostáva ako jediná možnosť pohybu. Potom hrá rovnakým spôsobom biely. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý kameň zostáva ležať natrvalo. Na označené pole sa nesmie stúpiť. Hra končí, keď biely jazdec skočí

na pole obsadené čiernym jazdcem. Čierny prehrá. Biely prehrá v prípade, že sa mu nepodarilo prepadnúť čierneho do desiateho ťahu od polohy posledného kameňa.

## 25. Rýchle šachy

Začína biely a vykoná jeden ťah. Čierny potom urobí dva ťahy za sebou, biely neskôr tri ťahy a tak to pokračuje ďalej. Keď ohlásí jeden z hráčov ťah, jeho ťah tým končí a súper musí na ťah odpovedať hneď prvou akciou, inak to znamená mat. Pri tejto hre platia všetky ostatné pravidlá klasických šachov.

## 26. Výpad zo zálohy

Platia pravidlá klasických šachov, s jednou výnimkou: Dvohoj jazdcov ponechajú hráči mimo herného plánu a umiestnia ich na dosku kedykoľvek v priebehu hry podľa svojho uváženia. Nasadenie jazdca je považované za samostatný ťah. Je možné ho postaviť na ktorékoľvek pole, teda i tam, kde dá okamžite súperovi kráľovi ťah.

## 27. Pechota

Postavte do stredu dosky na pole d4 a e5 dvoch pešiakov. Potom postupne rozmiestňujte do voľných polí ďalších 14 pešiakov s jedinou podmienkou - nikde nesmú stáť viac než dvaja pešiáci v jednom rade polí, či už vodorovne, zvislo alebo uhlopriečne.

## 28. Lám hlavu

Rozložte na šachovnici kamene tak, aby bolo v každom rade a v každom stĺpci polí po piatich kusoch. Kolkobudete potrebovať kameňov? A ako ich rozostavíte, aby bola splnená základná podmienka?

## 29. Jazdci

Rozostavte na šachovnici dvanásť figúrok jazdcov tak, aby ovládli všetky voľné polia.

## HRY NA ŠACHOVNICI (kamene dámy)

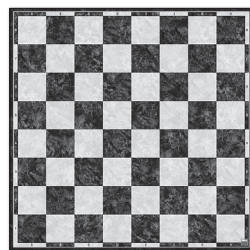
### PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

## 30. Dáma

**Cieľ hry:** Hráč sa snaží vyradiť protihráčovi všetky kamene a/alebo ich zablokovať tak, že už nemôže ťahať.

**Začiatok hry:** Hrá sa na hernom pláne - šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameňmi každej farby. Herný plán sa položí tak, aby každý hráč mal po ľavej strane v prvom (základnom) rade tmavé políčko. Hrá sa iba na tmavých políčkach. Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi a kto s čiernymi kameňmi. Potom rozostavia svojich 12 kameňov na tmavé políčka prvých troch radov zo svojej strany. Prostredné dva rady herného plánu zostanú voľné. Hru otvára hráč s bielymi kameňmi.

**Pravidlá hry:** Hráči posúvajú kamene výhradne po tmavých políčkach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme iba vpred, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča, za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak tak zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň, ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Pri bráni má prednosť kameň s vyššou hodnotou - Dáma. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a z hry vyradí i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovho poľa, stáva sa DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dám. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, avšak pokiaľ sú tieto v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa



ocitne dáma po preskočení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého - napríklad i iným smerom a je jedno v akej vzdialenosti, avšak opäť len v šikmom rade - môže preskočiť ďalší kameň, pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto OKRUŽNEJ CESTE preskočí. Ak nevyužije dáma možnosti skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť preskočená a tým vyradená i OBYČAJNÝM kameňom, bude ale vždy vo výhode, pretože sa každému nebezpečenstvu môže vyhnúť všetkými smermi.

## 31. Dáma II

Pravidlá sú rovnaké ako pri predchádzajúcej hre, avšak začíname iba na dvoch radoch. Hráme teda celkom so šestnástimi kameňmi.

## 32. Žravá dáma

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že vyhráva ten, kto najskôr príde o všetky svoje kamene. Z hry musí byť vyradený každý kameň, ktorý podľa pravidiel je možné preskočiť. Kto chce vyhrať, musí teda svoje kamene pokiaľ možno postaviť tak, aby ich protihráč musel vyradiť.

## 33. Rohová dáma

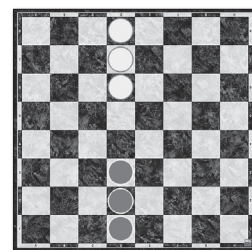
Herný plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou roh dosky. Obaja hráči rozostavia svojich 9 kameňov na tmavé políčko tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postaví do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťahajú vždy o jedno políčko dopredu alebo do strany. Je možné vstúpiť ako na tmavé, tak na svetlé políčko. Ťahať späť nie je povolené. Kamene súpera sa preskakujú, bez toho aby sa vyradili. Vlastné kamene sa nesmú preskakovať. Kto ako prvý obsadí tmavé políčko na protihráčovej strane, vyhral.

## 34. Divná dáma

Hráč s bielymi kameňmi rozostaví 12 kameňov ako v dáme, čierny má jednu jedinú čiernu dámu, ktorú umiestni na ľubovoľné tmavé pole vo svojich prvých troch radoch. Biely hru začína. Jeho cieľom je max. do dvanástich ťahov prísť o všetky svoje kamene. Pokiaľ sa mu to nepodarí, víťazí čierny. Skákanie všetkých ponúkaných kameňov je samozrejme povinné. Čierna dáma nemôže byť preskočená.

## 35. Myši a mačky

Rozmiestnime 3 biele kamene - mačky a 3 čierne kamene - myši podľa obrázka. Začínajú biele kamene a ťahá sa vždy striedavo o jedno pole. Súperove kamene sa môžu preskakovať, ale len vtedy, keď stojíme priamo pred týmto kameňom a políčko za ním je voľné. Ak nie je možný pohyb dopredu, musí zísť dozadu alebo preskakovať. Víťazí ten hráč, ktorý prvý obsadí všetky 3 východiskové polia súpera.



## 36. Francúzska dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, kamene sa pohybujú dopredu, ale preskakovať môžu i smerom dozadu.

## 37. Anglická dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, ale je možné sa pohybovať a skákať i po kolmých líniách (teda všetkými ôsmimi smermi).

## 38. Zamurovanie

Hrá sa na oboch stranách s ôsmimi kameňmi na čiernych poliach. Kamene sa iba posúvajú po čiernych poliach dopredu. Cieľom je zablokovať kamene tak, aby sa už nemali kam posunúť. Z dosky ich môžeme vyhodit len vtedy, ak sú zo všetkých strán obklopené nepriateľskými kameňmi. Prehráva hráč, ktorý nemôže posunúť žiadny kameň.

## 39. Skrytá dáma

Po rozostavení kameňov si jeden z hráčov zakryje oči a druhý hráč si zospodu označí ľubovoľný kameň. Potom si úlohy vymenia. Ďalej sa hrá podľa pravidiel dámy. Hneď ako sa jednému z hráčov podarí

označeným kameňom dôjsť na posledný rad herného plánu, vyhráva a ihneď končí hra. Pokiaľ sa to žiadnemu hráčovi nepodarí, dohráva sa hra podľa pravidiel dámy.

## 40. Skokan

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že je možné preskakovať vlastné kamene a to iba smerom vpred. Vlastné kamene i po preskoku samozrejme zostávajú v hre. Dámy môžu preskakovať iba protivníkovu kamene.

## 41. Blokáda

12 bielych a 12 čiernych kameňov rozostavíme na tmavé polia krajných 3 radov. Kamene ťahajú iba po tmavých políčkach, vždy o jedno políčko dopredu alebo dozadu. Kamene protihráča sa vyradujú zajatím. Kameň je zajatý vo chvíli, kedy je obklúčený súperovými kameňmi tak, že stratí všetky spojenia s kameňmi rovnakej farby. Obklúčený kameň sa vyradí z hry. Hru prehral hráč, ktorý prišiel o všetky svoje kamene.

## 42. Lupič a policajti

Hráč LUPÍČ má iba jeden kameň. Protihráč hrá so 4 čiernymi kameňmi POLICAJTI. Hrá sa na tmavých políčkach. Policajti sa rozostavia na 4 políčka v prvom rade. Lupič sa môže postaviť na ľubovoľné iné tmavé políčko. Začínajú policajti, ktorí sa smú pohybovať iba dopredu a len o jedno políčko. Lupič sa pohybuje rovnakým spôsobom, ale môže i dozadu. Cieľom hry je, aby policajti obklúčili lupiča tak, aby sa už nemohol pohybovať. Ak sa lupičovi podarí preklásnuť radom policajtov, vyhral.

## 43. Halma

Hráči rozostavia do protiláhlych rohov po 10 kameňov (1, 2, 3 a 4 kamene). Biely hráč začína. Presúva vždy jeden kameň na susedné voľné pole, nesmie ťahať šikmo. Je možné preskakovať susedné, cudzie i svoje kamene (nie je možné šikmo), ak je za nimi voľné pole. Je možné vykonávať i série skokov. Skokom nie je kameň vyradený. Víťazom sa stane ten hráč, ktorý ako prvý vybuduje v súperovom rohu východiskové postavenie kameňov.

## 44. Problém ôsmich kráľovien

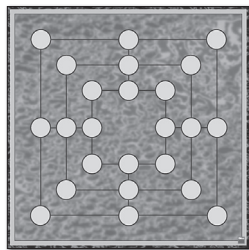
Cieľom hry je umiestniť 8 kameňov - kráľovien na šachovnici tak, aby žiadna z nich nemohla byť preskočená inou kráľovnou. Kráľovná sa môže pohybovať vo všetkých smeroch.

## HRY NA HERNOM PLÁNE MLYN

### PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

## 45. Mlyn

**Cieľ hry:** Cieľom hry je vyradiť kamene súpera. Na tento účel sa hráči snažia zostaviť čo najviac mlynov, t. j. dostať tri kamene vlastnej farby do jedného radu. Ak uzavrie jeden z hráčov mlyn, smie vyradiť spoluhráčovi jeden ľubovoľný kameň z hry.



**Pravidlá hry:** Na začiatku hry sa kamene nachádzajú mimo hernej plochy. Hráči si rozdelia 12 čiernych a 12 bielych kameňov. Dohodnú sa, kto hru začína. Striedavo kladú na body plánu vždy jeden kameň a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje kamene. Ak sa to podarí niektorému z hráčov, má MLYN a VYMELIE, t. j. vyradí z hry 1 protihráčov kameň, ktorý si ľubovoľne vyberie. Vyradiť kameň z už uzatvoreného mlyna je však neprípustné. Vtip hry je v tom, že sa jeden hráč druhému snaží znemožniť zostavenie mlyna včasným položením svojho kameňa do vznikajúceho súperovho mlyna. Keď majú obaja hráči všetky kamene rozložené, pokračuje hra tak, že sa posúva vždy jeden kameň o jedno políčko ďalej po spojovacích čiarach. Stále sa snažíme zostavovať MLYNY, a tým nepriateľa pripravovať o ďalšie a ďalšie kamene. Ťahom jedného kameňa z druhého mlyna na najbližší voľný bod môžeme mlyn otvoriť a druhým ťahom sa

potom hneď do mlyna vrátiť a vyradiť tým z hry ďalší kameň protivníka. Ťahy je nutné si rozmyslať tak, aby bolo možné prípadne spojiť i niekoľko mlynov, pričom potom má hráč tú výhodu, že jediným ťahom otvára jeden a súčasne zatvára druhý mlyn a že zakaždým môže vyradiť svojmu protihráčovi jeden kameň z hry. Ak zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene, smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť protihráčovi uzatvorenie mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj MLYN. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých už nie je možné zostaviť mlyn.

## 46. Rohový mlyn

Hrá sa s 12 bielymi a 12 čiernymi kameňmi podľa klasických pravidiel. V tomto variante je možné postaviť mlyn i v rohu.

## 47. Vežičky

Hráme so 6 bielymi a 6 čiernymi kameňmi. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý vo svojom ťahu položí kameň na dosku a to na ľubovoľné voľné pole alebo na iný kameň, ktorý už leží na hernom pláne. Pri kladení kameňa na iné kamene nesmú ležať na sebe viac než 3 kamene. Keď je všetkých 12 kameňov na doske, začína druhá fáza hry. Hráči prekladajú kamene z jedného poľa na iné. Cieľom hry je vytvoriť vežu s 3 kameňmi iba svojej farby.

## 48. Jazdecký mlyn

Na hru je potrebných 9 bielych a 9 čiernych kameňov. Hrá sa podľa základných pravidiel s tým rozdielom, že po nasadení všetkých kameňov sa neťahá, ale skáče. Kamene sa pohybuju ako jazdci v šachu o jedno pole do strany a o dve vpred (alebo dve do strany a jedno vpred). Kameň môže preskakovať vlastné i cudzie kamene, skočiť smie iba na voľné políčko. Komu zostávajú iba tri kamene, nasadzuje ich na ľubovoľné polia herného plánu.

## 49. Mlyn na kríž

6 bielych a 6 čiernych kameňov postavíme do radu po diagonále. Hráči striedavo posúvajú kamene vždy o jeden bod. Kto prvý postaví mlyn, vyhráva.

## 50. Hon

Biely hráč má k dispozícii 3 kamene, čierny 7 kameňov. Hráč s čiernymi kameňmi sa ich posúvaním snaží postaviť mlyn. Mlyny zo základného rozostavenia kameňov neplatia. Biely sa snaží skákaním vždy s jedným kameňom zabrániť súperovi postaviť mlyn. Čierny zvíťazí, pokiaľ sa mu podarí do 15. ťahu postaviť mlyn. V opačnom prípade vyhral biely.

## 51. Laskerov mlyn

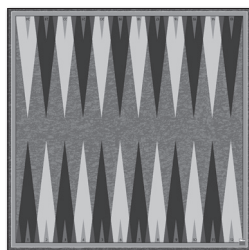
Hráme s 9 bielymi a 9 čiernymi kameňmi podľa štandardných pravidiel s tým rozdielom, že od začiatku hry, kedy sa obvykle kamene iba ukladajú, môžu hráči kamene i ťahať. Pokiaľ hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho môže otvoriť, a až potom nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu kameňa, aby zabránil novému uzatvoreniu mlyna. Do výhody sa tak dostáva prvý hráč, pretože má jeden kameň v zásobe. Hráč, ktorý má v zásobe viac kameňov, má väčšiu nádej na výhru, pretože tieto kamene sa môžu nasadzovať na ľubovoľné políčka.

## HRY NA HERNOM PLÁNE BACKGAMMON

### PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

## 52. Backgammon

**Cieľ hry:** Každý hráč sa snaží so svojimi 15 kameňmi, pomocou obrátneho využívania hodnoty bodov na kockách, čo najskôr dosiahnuť svoje posledné polia a potom vyjsť so všetkými svojimi kameňmi z dosky. Vyhráva ten, komu sa to podarí ako prvému.



Hráči ťahajú proti sebe. Biely postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von. Hráči sa počas hry snažia vzájomne vyhadzovať a blokovať.

### Hra sa delí na tri časti:

- Nasadzovanie kameňov
- Postup
- Vychádzanie z hernej dosky

**Nasadzovanie kameňov:** Na začiatku hry ležia všetky kamene mimo hernej plochy. Ako prvý začne nasadzovať ten hráč, ktorému padne vyšší počet bodov, potom sa hráči v hádzaní striedajú. Pri nasadzovaní hádžu hráči oboma kockami. Po každom hode vezmú dva kamene a položia ich na toľký šíp od okraja, koľko bodov padlo na prvej a druhej kocke. Biele kamene sa nasadzujú na čísla 1 až 6 a čierne kamene na čísla 24 až 19. Ak stoja kamene na jednom šípe, môžu byť položené vedľa seba, ale i na seba. Po umiestnení všetkých 15 kameňov na hernom pláne môže začať druhá časť hry.

**Postup:** Hráči sa stále pravidelne striedajú v hodoch oboma kockami. Hráč si môže vybrať, v akom poradí použije body, ktoré padli na kockách. Ak môže použiť body len z jednej kocky, musí využiť vyššiu bodovú hodnotu! Ak to nie je možné, hráč neťahá a na rade je jeho protihráč. Hráč, ktorý je na ťahu, môže zvoliť, či posunie dva kamene podľa hodených bodov na kockách, alebo len jeden kameň, a to tak, že použije PREDĹŽENÝ ťah jedným kameňom. Pri tomto ťahu sa počet bodov nescíta, ale ide o dva samostatné ťahy (ak nie je prvý ťah možný, nesmie ďalej predĺžený ťah vykonať). Pokiaľ padnú na oboch kockách rovnaké čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč môže vykonať v tejto časti hry až 4 samostatné ťahy o taký počet bodov, koľko je na jednej kocke, pričom môže hrať ľubovoľnými kameňmi, ale tiež len jedným. Kameňom sa musí vždy postúpiť o toľko bodov, koľko padlo na kocke. Kamene oboch súperov postupujú proti sebe. Pri postupe sa kameň môže zastaviť na prázdnom šípe, na šípe, kde sú vlastné kamene, alebo na šípe, kde je len jeden protivníkov kameň. Nesmie sa zastaviť na šípe, ktorý je obsadený dvoma alebo viacerými cudzími kameňmi. Pri všetkých ťahoch sa počítajú šípy, ktoré sú voľné, obsadené súperom alebo vlastnými kameňmi. Miestu, na ktorom sú minimálne dva kamene jednej farby, sa hovorí zväzok. Na takto obsadený šíp nesmie súper vstúpiť. Každý hráč tak zaistuje svoje kamene pred vyhodnotením a súčasne prekáža súperovi v pohybe. Ak sa podarí hráčovi obsadiť viac šípov vedľa seba, nazývame toto zoskupenie most. Most je veľkou prekážkou pre ďalšie ťahy súpera.

**Vyhadzovanie:** Ak končí niektorý z ťahov hráča na šípe, kde stojí len jeden súperov kameň, premohol ho a odstráni ho z hernej dosky preč (pri PREDĹŽENOM ťahu je možné vyhodiť i niekoľko súperových kameňov). V ďalšom ťahu tak súper musí najskôr znovu nasadiť vyhodnený kameň (vyhodnené kamene) a až potom smie postúpiť s niektorým z ďalších kameňov vpred. Vyhodené kamene sa nasadzujú rovnako ako na začiatku na šípy 1 - 6 alebo 24 - 19 podľa hodeného počtu bodov. Ak padne pri tomto nasadzovaní na kockách toľko bodov, že nasadenie nie je možné (na šípe, kam by mal byť kameň nasadený, sú súperove ZVÄZKY), hráč nesmie posunúť žiadny zo svojich kameňov a čaká na ďalšie kolo. Most je možné preklenúť iba tak, že padne na jednej kocke toľko bodov, koľko nám umožní dostať sa zaň na voľný šíp alebo šíp obsadený vlastnými kameňmi. Druhá časť hry pre hráča končí vtedy, keď zhromaždí všetkých svojich 15 kameňov na posledných šiestich šípech - biely na č. 19 - 24, čierny na č. 6 - 1. Potom vstupuje hra do tretej záverečnej časti, ktorá začína málokedy pre oboch hráčov naraz.

**Vychádzať z hernej dosky** smie hráč až potom, keď dostane všetkých svojich 15 kameňov na posledných 6 polí (šípov) herného plánu. Pre bieleho sú to šípy 19 - 24 a pre čierneho 6 - 1. Vychádzanie sa opäť riadi podľa počtu bodov na kockách. Kameň, stojaci napr. na treťom šípe od konca dosky, môže vyjsť z hry, keď mu padne trojka, štvorka, päťka alebo šesťka. Ak kameňu nestačí hodené číslo na vystúpenie z dosky, posunie sa tento kameň o hodený počet bodov smerom ku koncu dosky. Tiež je povolené vykonať jedným kameňom oba ťahy. I v tejto časti hry platí pravidlo 4 ťahov, pokiaľ padne na kockách rovnaký počet bodov. Niekedy sa stane, že hráč, ktorému zostal vzadu jeden kameň, vyhodí súperovi, ktorý už vychádza z dosky, jeho kameň. V takom prípade musí byť vychádzanie s ďalšími kameňmi zastavené až do chvíle, kedy sa podarí takto vyhodnený kameň znovu nasadiť a prejsť s ním od začiatku až na niektorý z posledných šiestich šípov.



## 53. Doublet

Každý hráč má 12 kameňov, ktoré rozostaví do vežíček po dvoch na seba, na svoje vnútorné pole. Každý hrá len na týchto šiestich poliach. Hru začína hráč s vyšším hodeným číslom. Hráč hádže dvoma kockami a v poli, ktorého číslo padlo, rozloží vežíčku na dva kamene. Keď mu padne dvojica rovnakých čísel, sníme iba jeden kameň a hádže ešte raz. Keď padne číslo poľa, kde sú kamene už rozložené, táh zostane nevyužitý a na rade je ďalší hráč. Ak má hráč všetky vežíčky rozložené, začína ich znovu rovnakým spôsobom skladat späť. Hneď ako sú všetky kamene opäť poskladané na seba, začne hráč podobne ako v backgammonne svoje kamene odstraňovať z hry smerom doprava. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý odstráni všetky svoje kamene z herného plánu.

## 54. Jacquet

Na začiatku tohto variantu backgammonu sú všetky kamene vyrovnané mimo hernej dosky a na štartové pole vstupujú na základe hodov kociek. Hneď ako sú všetky v hre, pokračuje hra rovnako ako pri backgammonne.

## 55. Arabský backgammon

Tento variant hry sa zhoduje s klasickým backgammonom s tým rozdielom, že prvé polia hráčov sa nepočítajú, slúžia ako štart a cieľ kameňov. Čierny i biely postaví svojich pätnásť kameňov na svoje prvé vnútorné pole. Kamene postupujú z východiskového poľa obvyklou cestou do vnútorných polí súperových. Obaja hráči musia najskôr doviest' do cieľa prvý kameň, až potom môžu postupne posúvať ostatné kamene. Kamene sa nevyhadzujú. Na blokádu klinovitého poľa stačí jediný kameň. Hneď ako je ním obsadené, už sa tam nesmie zastaviť žiadny kameň inej farby. Hráči vykonávajú ťahy tak, aby zablokovali čo najdlhšie súvislé úseky dosky a znemožnili postup protivníkových kameňov. Hra končí, keď jeden z hráčov dovedie všetky kamene do súperovho prvého vnútorného poľa. Víťaz dostane 1 bod za každý súperov kameň, ktorý je na doske mimo cieľového poľa. Jedna partia sa skladá z niekoľkých hier. Vyhráva ten, kto dosiahne najskôr súčet 31 bodov.

## 56. Lurch

V prvej časti hry sa kamene nasadzujú na dosku vždy na pole, ktoré poradím od okraja dosky zodpovedá hodenému číslu (keď padne 3 a 4, položíme jeden kameň na tretie, druhý na štvrté pole od okraja dosky). Na každom poli smie ležať ľubovoľný počet kameňov. Hneď ako je na doske nasadených všetkých pätnásť kameňov, hrá sa lurch rovnako ako klasický backgammon.

## HRY S KOCKAMI

### PRE ĽUBOVOLNÝ POČET HRÁČOV OD 6 ROKOV

## Hry s 1 kockou

### 57. Lodnícka

Prvý hráč určí ľubovoľné číslo od 1 do 6. Jeho súper potom hodí kocku a k počtu ôk pripočíta číslo stanovené súperom. Ďalej sa kockou už neháďže. Obaja hráči striedavo prevracajú kocku vždy o 90 stupňov v ľubovoľnom smere. Počet ôk sa po každom pretočení pripočíta k doterajšiemu súčtu. Kto prekročí hranicu 25, prehrá.

### 58. Vzducholod'

Najskôr sa namaluje veľká vzducholod' (pozrite obrázok), ktorá sa rozdelí na 5 políčok. Gondola dostane číslo 6. To je nákladný priestor. Každý hráč dostane 6 zápaličiek. Háďže sa v poradí. Kto hodí 1 - 5 položí jednu zápalku na príslušné políčko. Ak už leží na políčku zápalka, smie si ju vziať a nemusí žiadnu odovzdať. Kto hodí 6, musí vždy odovzdať jednu zápalku, pretože do gondoly sa ich vojde ľubovoľné množstvo. Kto nemá už žiadne zápalky, vypadá z hry. Vyhráva ten hráč, ktorý je ako posledný v hre. Smie si vziať všetky zápalky z gondoly.



### 59. Oko (dvadsaťjeden)

Hráči hrajú 1 kockou, v jednom kole háďžu maximálne 5 x. Víťazi ten, kto sa súčtom všetkých bodov najviac priblíži k dvadsaťjednému bodom. Hráč so súčtom nad 21 prehrá.

### 60. Päťdesiat vyhráva

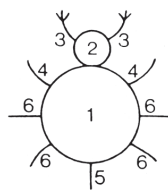
Hráči háďžu 1 kockou v rade za sebou, celkom trikrát. Všetci sa snažia dosiahnuť spoločne súhrnné číslo päťdesiat. Dosiachnutie tejto hranice musí byť presné. Sčítajú sa body hodené všetkými hráčmi dohromady. Ak niekto prekročí päťdesiatku, musí ďalší hráč hodiť kocky znížiť celkový počet pod päťdesiatku. Cieľom je hodiť presne päťdesiat.

### 61. Stávkovanie

Každý hráč si napíše pod seba do stĺpca čísla od jednej do desiatich so znamienkom násobenia (1x, 2x, 3x... 10x). Všetci potom postupne háďžu kockou. Hodené číslo vždy zapisujú vedľa ktoréhokolvek neobsadeného násobku. Samozrejme sa snažia vyššie číslo napísať k vyššiemu násobku. Po 10 hodoch sú všetky násobky obsadené. Čísla sa vynásobia a sčítajú. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom.

### 62. Chrobák

Každý hráč potrebuje na hru list papiera, na ktorý bude kresliť chrobáka podľa obrázka. Hráči háďžu kockou. Maľovať začne ako prvý ten, komu padla jednotka. Ihneď namaľuje trup a potom postupne primaľováva ďalšie časti podľa toho, ako mu padajú jednotlivé bodové hodnoty. Rovnako si na vlastnom liste papiera maľuje ďalší hráč. Maliar, ktorému sa podarí ako prvému namaľovať kompletného chrobáka, je víťazom.



### 63. Generál

Hrá sa na vopred stanovený počet kôl. Hráč háďže trikrát. Po každom hode musí nahlásiť, na ktorý rád (jednotky, desiatky, stovky) hodené číslo umiestni. Úlohou hráča je nahlásením čísel docieľiť najvyššie číslo (teda 666). Ak jeden zo súperov naháďže 666, stáva sa GENERÁLOM a okamžitým víťazom celej hry.

### 64. Plus mínus

Cieľom hry je hodiť čo najvyššiu sumu. Každý hráč má 9 hodov. Každý tretí hod sa odčíta, všetky ostatné sa sčítajú. Komu sa podarí získať najvyššiu sumu, vyhral.

### 65. Kravský chvost

Potrebuje 1 kocku a 21 zápaličiek pre každého hráča. Všetci si zo svojich zápaličiek zostavia kravský chvost: t. j. do prvého radu sa položí 6 zápaličiek, do druhého radu 5 zápaličiek, a pod. Potom sa háďže kockou. Každý hráč môže zobrať rad, ktorý zodpovedá hodu kocky. Ak je už ale zodpovedajúci rad preč, hod prepadá. Vyhráva hráč, ktorého kravský chvost je odprataný najskôr.

### 66. Ohorok

Začína najmladší hráč, ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek. Kto je na rade, hodí kockou. Hodený počet bodov na kocke si pripíše hráč po ľavici ako plusové body. Výnimkou je, pokiaľ padne 1. Potom si jeden bod odčíta. Kto má najviac bodov po piatich kolách, vyhráva.

### 67. Začarovaná trojka

Kto hodí trojku, vypadáva z hry. Hráč, ktorý je na rade, háďže tak dlho, ako chce. Ak nehodí trojku, môže prestať a súčet bodov sa mu zapisuje na papier. Pri hodení trojky musí prestať a všetky body sa mu odčítajú. Kolo končí, keď všetci hráči hrali raz. Vyhráva ten, kto má najviac bodov.

### 68. Mág

Hráč háďže 5 x za sebou. Pred každým hodom nahlási párna alebo nepárna. Hodené body správne tipovaných hodov sa sčítajú. Vyhráva hráč, ktorý po 10 kolách nazbiera najviac bodov.

## Hry s 2 kockami

### 69. Slepá krava

Prvý hráč hodí oboma kockami a výsledok zakryje (pri súde sedem musí háďzať znovu). Jeho spoluhráč musí háďať, či hodil pod 7 alebo cez 7. Ak uhádne výsledok, počíta sa jeden hod, potom si úlohy vymenia. Kto získa ako prvý 15 bodov, vyhráva.

### 70. Trdlo a Xantypa

Hráči sa striedajú v hode oboma kockami. Kto hodí paš (dve rovnaké čísla), je trdlo. Kto hodí sedmičku (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Xantypa. Kto sa stane ako prvý trdlom i Xantypou, vyhráva.

### 71. Párna alebo nepárna

Hráč, ktorý hodí najvyšší počet bodov, vyhráva. Kto je na rade, háďže trikrát za sebou. V prvom kole (párna) sú vyhodnotené iba tie hody, v ktorých sú obe čísla párne (napr. šesť a dva). Počty hodených bodov sa sčítajú a zapisujú (pokiaľ sú platné). Ak všetci hráči absolvovali prvé kolo, nasleduje druhé nepárne. Teraz sa počítajú iba nepárne čísla. Tiež v tomto kole musí každý hráč háďzať trikrát. Kto dostane po týchto dvoch kolách najvyšší počet bodov, vyhráva.

### 72. Stovka

Ide o to, získať ako prvý 100 bodov. Kto je na rade, háďže. Má dve možnosti: a) na kockách sú dve rozdielne čísla, tie sa sčítajú a zapisujú na účet hráča (pr. 1 + 6 = 7); b) na kockách sú dve rovnaké čísla (paš), vynásobia sa a zapisujú na účet hráča (pr. 3 x 3 = 9). Kto ako prvý získa 100 bodov, vyhráva.

### 73. Jedenkrát jedna

Hodené čísla na kockách sa násobia, aby vzniklo veľké číslo. Kto je na rade, háďže raz. Obe čísla sa medzi sebou vynásobia a zapisujú. Po dvoch hodoch sa vynásobené čiastky sčítajú a kto získa najvyšší súčet, vyhráva.

### 74. Mraky pätiček

Cieľom hry je hodiť čo najviac pätiček. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Hodnotia sa len hodené pätky. Jedna päťka je 5 bodov, päťka paš je 25 bodov. Kto nazbiera najviac bodov vo vopred určených kolách, vyhráva.

### 75. Škrtenie krížikov

Každý hráč dostane papier, na ktorý si namaľuje 20 krížikov. Začínajúci hráč hodí oboma kockami. Koľko hodil počet bodov, toľko škrtne krížikov. Ďalej hrá spoluhráč. Ak hodí viac bodov než má krížikov, nesmie žiadny krížik škrtnúť, ale musí domalovať rozdiel medzi namalovanými krížikmi a hodenou sumou. Kto napr. hodí 7 a má iba 3 krížiky, musí domalovať 4 krížiky. Kto ako prvý dokáže všetky svoje krížiky vyškrtat', vyhráva.

### 76. Macháček

Hráč hodí dvoma kockami naraz tak, aby spoluhráči nevideli výsledok. Hodené číslo nahlási ako dvojčísle s tým, že na 1. mieste je vyššie hodené číslo (napr. 6 a 2 čítame 62). Pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Má dve možnosti:

- Neverí, že hráč hodil číslo, ktoré nahlásil. Pokiaľ bol jeho odhad správny, súper dostane trestný bod. Pokiaľ je hláška zhodná s hodom, dostane trestný bod hráč, ktorý neveril.
- Verí a v tom prípade opäť skryte hodí a nahlási výsledok, ktorý musí byť vždy vyšší než predchádzajúca hláška a to i v prípade, že na kockách sú iné hodnoty.

Ďalej pokračuje rovnakým spôsobom ďalší hráč.

Hodnoty hodov od najnižšieho po najvyššie: 32 - 64, 1 - 6 apačov (1 apač = 1 + 1 na kockách, 2 apači = 2 + 2 na kockách a pod.) Najvyššou hodnotou v hre je Macháček: 21 (2 + 1 na kockách). Macháček sa neprebíja. Trestný bod získa nasledujúci hráč. Hra končí, hneď ako jeden z hráčov dostane 10. trestný bod. Víťazi hráč s najmenším počtom bodov.

## 77. Mexiko

Hodnota hodov je rovnaká ako v predchádzajúcej hre. Tentoraz hráme otvorenú hru. Hráč hodí dvoma kockami súčasne na stôl. Nasledujúci hráč musí hodnotu prehodit'. Pokiaľ sa mu to nepodarí, získava trestný bod a pokračuje ďalší hráč. Macháček (2, 1) sa neprehadzuje. Hráč ihneď získava trestný bod. Kto získa 10 trestných bodov, vypadáva z hry.

## Hry s 3 kockami

### 78. Päťka

Dôležité číslo v tejto hre je 5. Každý hráč má k dispozícii 5 hodov, počas ktorých sa snaží hodiť číslo deliteľné piatimi (bezo zvyšku). Jednotlivé hody sa sčítajú dohromady. Pokiaľ sa hráčovi nepodarí dosiahnuť potrebné číslo v piatich hodoch, odovzdáva kocky ďalšiemu hráčovi. Ak získa hráč potrebné číslo, môže prestať hrať. V hre pokračuje ďalší hráč. Príklad: Hráč v treťom hode dosiahol celkový súčet 15 bodov ( $15 : 5 = 3$ ). Ohlásí päť v troch. Úlohou ďalšieho hráča je získať minimálne rovnaký počet bodov tretím hodom. Pokiaľ chce vyhrať, musí v treťom hode dosiahnuť vyššiu hodnotu (napr. 20) alebo získať číslo deliteľné piatimi s menším počtom hodov.

### 79. Rýchla stovka

Cieľom hry je dosiahnuť čo najrýchlejšie presne 100 bodov. Hráči sa po každom hode pravidelne striedajú. Hra má dve časti. V prvej časti sa hádže len jednou kockou. Hráč, ktorý hodí šestku, môže postúpiť do druhej časti hry. V tej sa môže hádzať až tromi kockami naraz. Získané body sa sčítajú a zapisujú. Kto prvý dosiahne presne 100 bodov, vyhráva. Pokiaľ hráč posledným hodom nehodí potrebný počet bodov do 100, hod sa mu nepočíta a čaká na ďalšie kolo.

### 80. Atlanta

Každý hráč hádže trikrát za sebou. Platí pravidlo, že jednotka sa počíta za 100 bodov, šestka za 60 bodov a všetky ostatné body majú svoju číselnú hodnotu. Po každom hode môže hráč znovu hrať so všetkými kockami alebo niektoré kocky nechať tak, ako sú. Zapisuje sa dosiahnutý počet bodov. Vyhráva hráč, ktorý má po siedmich kolách najviac bodov.

### 81. Tisíc vyhráva

Táto hra má tri kolá. Po každom z nich si hráč zaznamená hodené body ako ľubovoľné trojmiestne číslo. Napr. hodí 4, 2, 3, zapíše si 423, 432, 234, 342 alebo 324. Cieľom hry je dostať sa súčtom troch kôl čo najbližšie k číslu 1000, ale neprekročiť ho. Kto prekročí, prehrá.

### 82. Pif-paf

Počet hráčov sa rovná počtu kôl. Jeden z hráčov hádže kockou, ostatní sa pokúšajú hodiť rovnaký počet bodov. Komu sa to nepodarí, je PIF-PAF, dostane za každý chýbajúci bod 1 trestný bod a za každý bod navyše 2 trestné body. Kto hodí rovnaké číslo, neplatí nič. Druhé kolo začína druhý hráč. Prehráva ten, kto získal najviac trestných bodov.

### 83. Číslo pätnásť žije

Každý hráč hodí naraz 3 kockami. Z hodených bodov sa pokúsi násobením alebo delením, pripočítaním alebo odčítaním dosiahnuť číslo 15. Napr. hodí 3 - 6 - 3, t. j.  $6 \times 3 - 3 = 15$ . Ak hráč vo svojom hode nedosiahne číslo 15, vypadáva. Ten, ktorý zostane v hre ako posledný, sa stáva absolútnym víťazom.

### 84. Najvyššie (najnižšie) domové číslo

Domovým číslom je zloženie hodených bodov na 3 kockách do trojmiestneho čísla. Platí, že prvá kocka udáva stovky, druhá kocka desiatky a posledná jednotky tohto čísla. Najnižšie domové číslo je teda 111 a naopak najvyššie domové číslo je 666. Túto hru je možné hrať buď s 1 alebo 3 hodičmi. Pri 3 hodoch môže hráč vždy nechať 1 kocku s najvyšším číslom ležať, - ďalej hádže iba so zvyšnými, potom nechá opäť 1 kocku bokom a nakoniec hádže len s treťou kockou. Hráč s najvyšším číslom vyhráva.

## 85. Desiatková hra

Jeden z hráčov drží bank a hádže za druhých. Ostatní spoluhráči uzatvárajú stávky na padnuté číslo. Pod 10 vyhrávajú dvojity vklad, nad 10 vyhráva bankár a berie všetky vklady.

## 86. Malá berie

Táto hra sa hrá 5 kôl vždy s jedným hodom. Výsledky sa zapisujú. Kto hodí 2 alebo 5, môže tento počet odčítať od celkovej sumy. Víťazom sa stáva ten, kto na konci získa najnižší počet bodov.

## 87. Jedenásť žetónov

Hra pre 3 hráčov. Doprostreď stola sa položí 11 žetónov a potom sa postupne hádže. 2 žetóny berie ten, kto hodí menej než 11. Naopak kto hodí viac než 11, musí sa pozerat', ako si jeho spoluhráči berú po 1 žetóne. Keď padne 11, nikto nič neberie. Posledný žetón dostane ten, kto hodí najvyššie číslo.

## Hra so 4 kockami

### 88. Zvlečený had

Hra spočíva v tom, že zo svojho suseda po ľavej strane chceme urobiť zvlečeného hada. Spočítame jeho počet bodov z hodu 4 kockami a odpočítame od ďalších hodených bodov jeho suseda z ľavej strany. Pokiaľ získame výsledok 0 alebo mínusovú hodnotu, sused je vylúčený. Keď má sused vyššiu hodnotu, sami sa stávame zvlečeným hadom. Potom sa zase snaží sused po pravej strane urobiť svojho suseda po ľavej strane zvlečeným hadom. Vyhráva ten hráč, ktorý zostáva nakoniec posledný.

### 89. Belzebub

K tejto hre je potrebné zafarbiť ceruzkou 1 kocku na šedú. 3 biele kocky hrajú proti 1 sivej (Belzebub). Suma troch kociek sa sčíta a od toho sa odčíta počet bodov na sivej kocke. Hrá sa celkom 5 kôl.

## Hry s 5 kockami

### 90. Kockový poker

V každom kole je možné hádzať trikrát. Hráč má možnosť hádzať vždy všetkými kockami, alebo po prvom i druhom hode nechať ležať ľubovoľný počet kociek. Kombinácie bodov majú tieto hodnoty: Rad 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodov; rad 2, 3, 4, 5, 6 = 25 bodov; tri rovnaké a dve rovnaké čísla = 30 bodov + hodnoty kociek; štyri rovnaké čísla = 50 bodov + hodnoty kociek. Víťazom sa stane hráč, ktorý získa po desiatich kolách najvyšší počet bodov.

### 91. Vabank

Každý hráč postupne hodí každou z piatich kociek a vždy určí, či sa pri druhom, treťom, štvrtom hode čísla medzi sebou sčítajú, odčítajú, násobia alebo delia. Každý z týchto matematických úkonov je potrebné raz použiť. Napr. prvý hod 3; druhý hod 5. Hráč sa rozhodne pre sčítanie  $3 + 5 = 8$ . Tretí hod 6. Hráč sa rozhodne pre násobenie  $8 \times 6 = 48$ . Štvrtý hod 1. Hráč sa rozhodne pre delenie  $48 : 1 = 48$ . V piatom hode 4. Musí sa odčítať  $48 - 4 = 44$ . Výsledkom delenia musí byť iba celé číslo (s výnimkou posledného hodu). Vyhráva hráč s najvyšším počtom získaných bodov.

## Hry so 6 kockami

### 92. Jednotky a päťky

Hráč začne hádzať so šiestimi kockami a po každom hode musí odložiť najmenej jednu bodovanú kocku (pozrite bodovanie). Potom môže pokračovať so zvyšnými kockami alebo si iba zapísať počet nahraných bodov. V takomto prípade ukončí kolo a odovzdá kocky ďalšiemu hráčovi. Pokiaľ odloží poslednú kocku, musí pokračovať znovu so šiestimi kockami. Ak však nemôže odložiť žiadnu bodovú kocku, stráca všetky body v tomto kole. Bodovanie: jednotka = 100 b., päťka = 50 b., 3 x dvojka = 200 b., 3 x trojka = 300 b., 3 x štvorka = 400 b., 3 x päťka = 500 b., 3 x šestka = 600 b., 3 x jednotka = 1000 b., 3 x dvojica = 1000 b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000 b., 6 x rovnaké číslo = 5000 b. Na postupku alebo šesť rovnakých čísel je možné dohodnúť jednu kockou. Body sa sčítajú a víťazí ten, kto najskôr dosiahne stanovený počet bodov (napr. 10000 bodov).

## 93. Oči

Každý hádže šesťkrát za sebou, najskôr jednou kockou, potom dvoma, tromi, štyrmi, piatimi a šiestimi. Dosiahnuté body sa sčítajú. V ďalšom kole sa hádže opačne od šiestich kociek k jednej. Víťazí hráč, ktorý po týchto dvoch kolách dosiahol najvyšší súčet bodov.

## 94. Trikrát paš

Každý má tri hody. Započítavajú sa hodené páry PASE. Po každom vrhu môže hráč odložiť nabok hodené páry a ľubovoľný počet kociek a dohadzovať. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom párov po treťom hode. Pri zhodnom počte pašov rozhoduje počet bodov na kockách.

## 95. Maratón

Na začiatku hry si hráči vytvoria tabuľku, kde každému hráčovi bude pridelený jeden stĺpec. V každom kole môže hráč hádzať trikrát a po každom hode smie odložiť ľubovoľný počet kociek. Po treťom hode si hráč vyberá, do ktorej položky tabuľky chce body zapísať. Do každej kolónky je možné zapísať body len raz, víťazí hráč, ktorý má po obsadení všetkých políčok (po štrnástich kolách) najvyšší súčet. V riadkoch sú uvedené nasledujúce údaje: J-ednotky (zapisuje sa súčet všetkých jednotiek na kockách), dvojky (súčet všetkých dvojkov), trojky (súčet všetkých trojok), štvorky (súčet všetkých štvoriek), päťky (súčet všetkých pätiok), šestky (súčet všetkých šiestok), medzisúčet (medzisúčet jednotiek až šiestok), bonus (25 bodov, ak je medzisúčet min. 63), 1 dvojica (súčet dvoch kociek s rovnakou hodnotou), 2 dvojice (súčet bodov dvoch dvojíc), trojica (súčet bodov troch kociek rovnakej hodnoty), kvarta (súčet bodov štyroch kociek rovnakej hodnoty), malá cesta (15 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5), veľká cesta (25 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6), šanca (súčet všetkých šiestich kociek, ktoré nie je možné začleniť inak), hra (50 bodov, pokiaľ padne šesť rovnakých kociek), súčet predchádzajúcich riadkov. Hráč, ktorý má najviac bodov, vyhráva.

## 96. Cesta do Ameriky

Cieľom hry je čo najnižším počtom hodov dosiahnuť číselnú postupnosť od jednej do šiestich. Každá kocka, ktorá zapadne do číselného radu sa odloží. Príklad: Hráč hodí 1, 2, 4, 5, 6. Odloží jednotku a dvojku a hádže znovu. Víťazí hráč s najmenším počtom hodov.

## 97. Sedmičky

Cieľom hry je zostavovať z dvojíc kociek vždy súčet sedem. Kocky so súčtami hráč odloží a hádže zostávajúcimi kockami znovu. Víťazí ten, kto dosiahol všetky tri páry so súčtami sedem, najnižším počtom hodov.

## 98. Tri tisícky

Hráči sa striedajú v hode všetkými kockami. Bodované sú iba jednotky a päťky. Pokiaľ niekto hodí päť alebo šesť jednotiek či pätiok naraz, stáva sa okamžitým víťazom. Inak si pripočíta body podľa tohto zoznamu: 1 x jednotka = 100 b., 2 x jednotka = 200 b., 3 x jednotka = 1000 b., 4 x jednotka = 2 000 b. Pri päťkách sú body polovičné. Príklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započíta si 200 + 50 bodov.

## 99. Zlá trojka

Hrá sa na ľubovoľný počet kôl. Kto hodí trojku, vypadá z hry. Kto má na konci najviac bodov, vyhráva.

## 100. Na zakázané čísla

Hráč hodí dve kocky a čísla, ktoré sa na nich ukážu, platia ako zakázané. Ak padne na oboch rovnaký počet ôk, hádže sa znovu. Pokračuje v hre ďalší hráč. Hodí 6 kockami a vyradí kocky so zakázanými číslami. Body na zostávajúcich kockách sčíta. Ďalej hádže iba kockami, na ktorých nepadlo zakázané číslo. Takto pokračuje tak dlho, kým nevyradí poslednú kocku. Všetky získané body sčíta a pokračuje ďalší hráč. Hrá sa na vopred dohodnutý počet kôl.

Dino Toys

K Pískovné 108  
295 01 Mnichovo Hradište  
Czech republic  
www.dinotoys.cz

