

Vilac Dřevěný set zábavných her 4 v 1 (V6223)

Magnetické rybaření

Položte kachničky obrázkem nahoru. Určete si čas hry a začněte lovit kachny svými magnetickými pruty.

Hráč s nejvíce kachničkami vyhrává! Alternativně můžete místo počtu kachen rozhodnout o vítězi počtem bodů, ty jsou na spodní straně figurek.

Honba za pokladem (Husí hra)

Každý hráč si vybere svůj kámen a položí jej na startovní pole hry. Hráči střídavě házejí kostkou a posouvají kameny dle hozené hodnoty. Pokud hráč vstoupí kamenem na určitá pole, musí se dále pohybovat dle pravidel:

Na poli č. 2 se hráč musí posunout o 2 pole zpět. Na poli č. 5 hráč postupuje o 2 pole vpřed. Na poli č. 9 se hráč vrací o 3 pole zpět. Na poli č. 10 hráč 1 kolo stojí. Na poli č. 3 se hráč posouvá o 3 pole vpřed.

Vítězí hráč, který jako první vstoupí na poslední pole č. 20.

Quiots – házení na terč

Položte terč (krabici) 2 metry daleko. Hráči se střídají v hodech 4 kamenů na terč. Pokud kámen dopadne mimo terč, nemůže se s ním házet znovu.

Po skončení kola si každý hráč spočítá body dle svého hodu. Např. pokud kámen dopadne kamkoliv na obrázek krávy, získá hráč 5 bodů.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.