

Vilac Tradiční dřevěný soubor stolních her (V7609)

Obsahuje balíček 54 karet, 2 oboustranné hrací desky, 16 figurek koní, 4 figurky hus, 20 bílých a 20 černých kamenů, 2 kostky.

Člověče nezlob se

Pro 2-4 hráče.

Potřebujete:

Hrací desku, 8 figurek koní, 1 kostku.

Cíl hry:

Obejít s koňmi hrací pole a dostat je do domečku.

Pravidla hry:

Každý hráč dostane 4 figurky koní, všechny jsou před začátkem hry umístěny ve startovním domečku, který je vyznačen stejnou barvou, jako figurky. Hraje se ve směru hodinových ručiček.

Hráči házejí kostkou na začátku každého tahu. Figurky se posouvají dle hodnoty hozené na kostce. Pokud figurka skončí na políčku obsazeném cizí figurkou, je odstraněna ze hry a vrácena zpět do domečku. Na políčko obsazené jinou vlastní figurkou vstoupit nelze.

Aby hráč mohl do hry nasadit novou figurku, musí hodit šestku. Pokud hráč ve hře nemá žádnou figurku, hází, dokud mu nepadne šestka, maximálně však 3x. Pokud hodí šestku, umístí koně na startovní políčko stáje a hraje znovu. Aby hráč ukončil kolo, musí jeho kůň přejít přes všechna políčka stáje označená 1 až 6.

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první dostane všechny koně do stáje.

Husí hra

Pro 2-4 hráče.

Potřebujete:

Hrací desku, 4 figurky hus, 2 kostky.

Pravidla hry:

Cílem hry je vstoupit na vítězné políčko č. 63. Před začátkem hry si každý hráč zvolí svou figurku husy. Poté každý z nich hodí oběma kostkami zároveň. Začíná hráč, který na kostkách hodil nejvyšší hodnotu.

Figurky posouvejte dle hodnoty hozené na kostkách. Jestliže skončíte na políčku s obrázkem husy, máte štěstí – posuňte svou figurku znovu o stejný počet polí.

Když hodíte šestku a trojku při prvním tahu, posouváte se na pole č. 26.

Pokud hodíte čtyřku a pětku, posouváte se na pole č. 47.

Pokud při prvním tahu šlápnete na pole č. 6, posouváte se na pole č. 12.

Abyste se dostali ze studny na poli č. 30, musíte hodit šestku.

Na poli č. 35 se dostanete do hotelu, jedno kolo stojíte.

Bludiště na poli č. 42 vás pošle zpátky na pole č. 31.

Ve vězení na poli č. 52 stojíte dvě kola.

Na poli č. 58 vás chytili piráti , musíte se vrátit zpět na start.

Konec hry:

Vítězí hráč, který vstoupí na pole č. 63 jako první. Pokud na kostce hodíte hodnotu, která by vás dostala za pole č. 63 (ne přesný počet potřebných polí), musíte se namísto postupu vpřed posunout po hrací ploše zpět.

Dáma

Pro 2 hráče.

Potřebujete:

Hrací desku (šachovnici), 20 bílých a 20 černých kamenů.

Pravidla hry:

Hraje se na šachovnici 10x10, figurky stojí v prvních čtyřech řadách, na černých polích. Každý hráč má 20 kamenů. Kameny se pohybují po diagonálách vždy po jednom poli, na prázdný čtverec. Kámen se nesmí pohybovat směrem dozadu, s výjimkou brání oponentova kamenu. Hráč může kamenem pohybovat vícekrát za tah jen v případě, že by takovým tahem sebral několik oponentových kamenů.

Pokud kámen dojde na druhou stranu šachovnice, přemění se v dámu. Na tento kámen se položí další kámen stejné barvy. Dáma se pohybuje diagonálně do 4 stran a bere oponentovy kameny podle stejných pravidel, jako obyčejný kámen. Skákání je povinné. Může-li hráč skákat jak dámou, tak obyčejným kamenem, musí skákat dámou. V případě, že může jedním kamenem provést více variant skoku, je na hráči, kterou si vybere, musí ovšem variantu doskákat (např. když může jedním kamenem skočit jeden, nebo tři kameny, skočí tedy jeden, nebo tři. Nelze skočit jen dva z druhé varianty.) Při vícenásobném skoku se kameny odstraní až po dokončení celé sekvence. Přes jeden kámen nelze skákat vícekrát.

Hráč, který je na tahu a nemůže hrát (nemá kameny, nebo má všechny zablokované), prohrál. Partie končí remízou tehdy, když teoreticky není možné vzít soupeři při pozorné hře žádnou další figuru.

Konec hry:

Vítězí hráč, který sebral a zablokoval soupeřovy kameny.

Vrhcáby

Pro 2 hráče.

Potřebujete:

Hrací desku, 15 bílých a 15 černých kamenů, 2 kostky.

Základní shrnutí:

Cílem hry je vyvést všech 15 vlastních kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní „ohrádky“, poté je odstranit z hrací desky, a to dle hodnoty hozené na kostkách.

Hráči se střídají, na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet polí, směrem k jejich cíli.

Na každém poli může být libovolný počet kamenů jednoho hráče (i všech 15 na jednom poli). Pokud ovšem hráč ukončí tah kamenem na poli, kde je jeden soupeřův kámen,

„vyhodí“ jej, tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty, na tzv. bar. Na pole, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí.

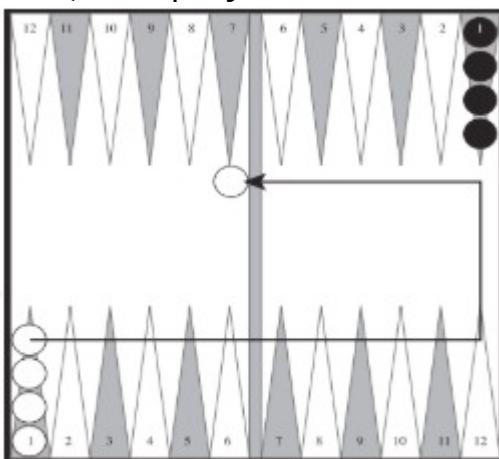
Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry.

Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny kameny, vítězí.

Pravidla hry:

Hrací deska se skládá z 24 polí rozdělených do čtyř sektorů.

Na tomto obrázku je vidět i počáteční rozestavení kamenů, směr pohybu kamenů obou hráčů a číslování polí z pohledu bílého (pole jsou někdy pro svůj tvar nazývána také klíny). Vnější šipka značí pohyb bílého, vnitřní šipka značí pohyb černého. Barva polí nemá žádný význam, pouze usnadňuje počítání.



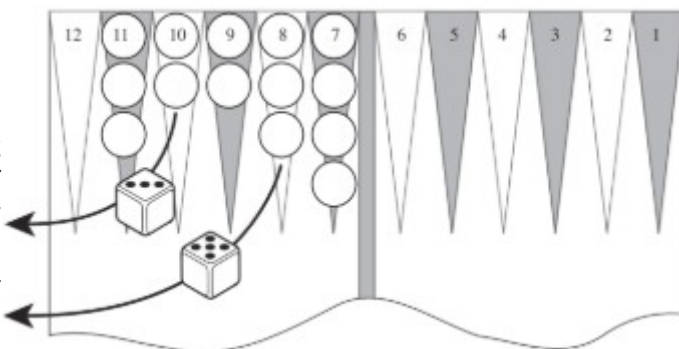
Na začátku hry hodí každý hráč jednou kostkou, začíná hráč, který hodil větší číslo, a to tak, že odehraje obě hozená čísla. Hod se bere jako dvě oddělená čísla, určující počet polí, o které smí hráč postoupit zvolenými kameny. Hráč může postoupit jedním kamenem o součet obou čísel, ale pouze tak, že nejprve posune kámen o hodnotu jedné kostky (což musí být sám o sobě platný tah, tzn. kámen nesmí skončit na poli obsazeném více než jedním soupeřovým kamenem), teprve poté o hodnotu druhé kostky. Pokud na obou kostkách padne stejné číslo, bere se dvojnásobně, tzn. jako by padlo na čtyřech kostkách. Tyto čtyři hodnoty hráč může rozdělit na posun čtyř různých kamenů, na posun jednoho kamene o čtyřnásobek hozené hodnoty (ovšem opět ve čtyřech nezávislých krocích!), nebo libovolnou kombinaci těchto možností.

Hráč se nesmí vzdát svého tahu, třebaže je pro něj nevýhodný. Pokud existuje nějaký tah splňující pravidla, musí hráč táhnout. Pokud hráč může legálně hrát pouze část tahu (např. pouze hodnotu jedné kostky), musí odehrát co největší část tahu splňující pravidla. Pokud hráč může odehrát libovolnou hodnotu z obou kostek, ale nemůže hrát obě, musí hrát tu vyšší.

Hráč může na stejný klín/pole umístit více než jeden kámen. Také může zabírat několik po sobě jdoucích polí. Dva kameny na stejné šipce činí tuto nedobytnou, soupeř na tomto poli nesmí ukončit tah ani jeho část. Pokud je na poli jen jeden kámen, stává se tento zranitelným a pokud soupeř na toto pole vkročí, kámen vyhodí. Aby hráč mohl vrátit svůj kámen do hry, musí hodit jedničku. Dokud tento kámen nedostane zpět do hry, nemůže hrát jiným kamenem.

Vyvádění kamenů:

Ve chvíli, kdy jsou všechny kameny hráče umístěny v jeho domácí ohradě (na posledních šesti polích desky), může hráč vyvádět kameny mimo desku. To provádí tak, že kameny jakoby táhne na fiktivní pole těsně za deskou, tzn. pokud na kostce padlo např. číslo čtyři, odstraní hráč jeden kámen ze čtvrtého pole.



Pokud hráči padne číslo vyšší, než je jeho nejvzdálenější kámen, odstraní jeden z kamenů na nejvzdálenějším poli. (Tato poučka se netýká situace, kdy na daném poli sice neleží žádný kámen, ale nějaký kámen je ještě za daným polem. Tehdy musí hráč provést běžný tah kamenem po desce.) Pokud se v průběhu této koncovky stane, že se některý z kamenů dostane mimo domácí ohradu (soupeř ho vyhozením pošle na bar), hráč nemůže pokračovat ve vyvádění kamenů do té doby, než jsou opět všechny jeho zbylé kameny v domácí ohradě.

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů vyvede z desky poslední kámen, čímž se stává vítězem. Hru lze samozřejmě také ukončit v jejím průběhu (před hodem hráče) tím, že hráč nabídne soupeři svou rezignaci, kterou soupeř může a nemusí přijmout.