

Vilac Tradičný drevený súbor stolových hier (V7609)

Obsahuje balíček 54 kariet, 2 obojstranné hracie dosky, 16 figúrok koní, 4 figúrky husí, 20 bielych a 20 čiernych kameňov, 2 kocky.

Človeče nehnevaj sa

Pre 2-4 hráčov.

Potrebujete:

Hraciu dosku, 8 figúrok koní, 1 kocku.

Cieľ hry:

Obísť s koňmi hracie pole a dostať ich do domčka.

Pravidlá hry:

Každý hráč dostane 4 figúrky koní, všetky sú pred začiatkom hry umiestnené v štartovom domčeku, ktorý je vyznačený rovnakou farbou, ako figúrky. Hrá sa v smere hodinových ručičiek.

Hráči hádžu kockou na začiatku každého ťahu. Figúrky sa posúvajú podľa hodnoty hodené na kocke. Pokiaľ figúrka skončí na políčku obsadenom cudzou figúrkou, je odstránená z hry a vrátená späť do domčka. Na políčko obsadené inou vlastnou figúrkou vstúpiť nemožno.

Aby hráč mohol do hry nasadiť novú figúrku, musí hodiť šestku. Pokiaľ hráč v hre nemá žiadnu figúrku, hádže, kým mu nepadne šestka, maximálne však 3x. Ak hodí šestku, umiestni koňa na štartové políčko stajne a znova hrá. Aby hráč ukončil kolo, musí jeho kôň prejsť cez všetky políčka stajne označené 1 až 6.

Koniec hry:

Víťazí hráč, ktorý ako prvý dostane všetky kone do stajne.

Husacia hra

Pre 2-4 hráčov.

Potrebujete:

Hraciu dosku, 4 figúrky husí, 2 kocky.

Pravidlá hry:

Cieľom hry je vstúpiť na víťazné políčko č. 63. Pred začiatkom hry si každý hráč zvolí svoju figúrku husi. Potom každý z nich hodí oboma kockami zároveň. Začína hráč, ktorý na kockách hodil najvyššiu hodnotu.

Figúrky posúvajte podľa hodnoty hodené na kockách. Ak skončíte na políčku s obrázkom husi, máte šťastie – posuňte svoju figúrku znovu o rovnaký počet polí.

Keď hodíte šestku a trojku pri prvom ťahu, posúvate sa na pole č. 26.

Ak hodíte štvorku a päťku, posúvate sa na pole č. 47.

Ak pri prvom ťahu šliapnete na pole č. 6, posúvate sa na pole č. 12.

Aby ste sa dostali zo studne na poli č. 30, musíte hodiť šestku.

Na poli č. 35 sa dostanete do hotela, jedno kolo stojíte.

Bludisko na poli č. 42 vás pošle späť na pole č. 31.

Vo väzení na poli č. 52 stojíte dve kolá.
Na poli č. 58 vás chytili piráti, musíte sa vrátiť späť na štart.

Koniec hry:

Víťazí hráč, ktorý vstúpi na pole č. 63 ako prvý. Ak na kocke hodíte hodnotu, ktorá by vás dostala za pole č. 63 (nie presný počet potrebných polí), musíte sa namiesto postupu vpred posunúť po hracej ploche späť.

Dáma

Pre 2 hráčov.

Potrebuje:

Hraciu dosku (šachovnicu), 20 bielych a 20 čiernych kameňov.

Pravidlá hry:

Hrá sa na šachovnici 10x10, figúrky stoja v prvých štyroch radoch, na čiernych poliach. Každý hráč má 20 kameňov. Kamene sa pohybujú po diagonálach vždy po jednom poli, na prázdny štvorec. Kameň sa nesmie pohybovať smerom dozadu, s výnimkou brania oponentovho kameňa. Hráč môže kameňom pohybovať viackrát za ťah iba v prípade, že by takým ťahom zobral niekoľko oponentových kameňov.

Pokiaľ kameň dôjde na druhú stranu šachovnice, premení sa na dámu. Na tento kameň sa položí ďalší kameň rovnakej farby. Dáma sa pohybuje diagonálne do 4 strán a berie oponentove kamene podľa rovnakých pravidiel, ako obyčajný kameň. Skákanie je povinné. Ak môže hráč skákať dámou aj obyčajným kameňom, musí skákať dámou. V prípade, že môže jedným kameňom vykonať viac variant skoku, je na hráčovi, ktorú si vyberie, musí však variant doskákať (napr. keď môže jedným kameňom skočiť jeden, alebo tri kamene, skočí teda jeden, alebo tri. Nie je možné skočiť len dva z druhého variantu.) Pri viacnásobnom skoku sa kamene odstránia až po dokončení celej sekvencie. Cez jeden kameň nemožno skákať viackrát.

Hráč, ktorý je na ťahu a nemôže hrať (nemá kamene, alebo má všetky zablokované), prehral. Partia končí remízou vtedy, keď teoreticky nie je možné vziať súperovi pri pozornej hre žiadnu ďalšiu figúru.

Koniec hry:

Víťazí hráč, ktorý zobral a zablokoval súperove kamene.

Vrhcáby

Pre 2 hráčov.

Potrebuje:

Hraciu dosku, 15 bielych a 15 čiernych kameňov, 2 kocky.

Základné zhrnutie:

Cieľom hry je vyviesť všetkých 15 vlastných kameňov po vyznačenej dráhe najprv do vlastnej „ohrádky“, potom ich odstrániť z hracej dosky, a to podľa hodnoty hodené na kockách.

Hráči sa striedajú, na začiatku každého ťahu hodí hráč oboma kockami a podľa výsledku hodu posunie niektorý svoj kameň či kamene o príslušný počet polí, smerom k ich cieľu.

Na každom poli môže byť ľubovoľný počet kameňov jedného hráča (aj všetkých 15 na jednom poli). Pokiaľ však hráč ukončí ťah kameňom na poli, kde je jeden súperov kameň, „vyhodí“ ho, tzn. vráti ho až na začiatok jeho cesty, na tzv. bar. Na pole, na ktorom je viac ako jeden súperov kameň, sa ťahať nesmie.

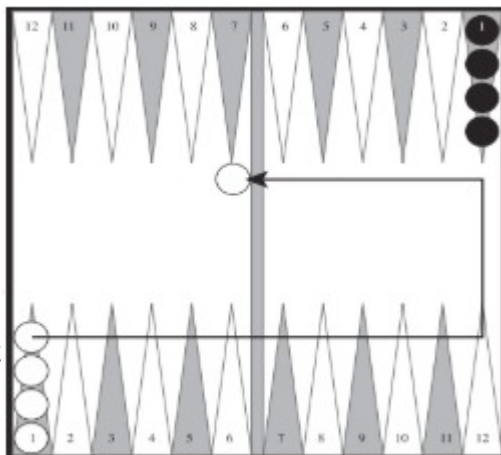
Kamene protihráčov sa pohybujú v navzájom opačných smeroch. Keď má hráč všetky svoje kamene v poslednej časti hracej dosky, môže s nimi tiahnuť aj mimo dosku, čím ich odstraňuje z hry.

Hráč, ktorému sa podarí takto odstrániť všetky kamene, víťazí.

Pravidlá hry:

Hracia doska sa skladá z 24 polí rozdelených do štyroch sektorov.

Na tomto obrázku je vidieť aj počiatočné rozostavenie kameňov, smer pohybu kameňov oboch hráčov a číslovanie polí z pohľadu bieleho (pole sú niekedy pre svoj tvar nazývané aj klíny). Vonkajšia šípka značí pohyb bieleho, vnútorná šípka značí pohyb čierneho. Farba polí nemá žiadny význam, iba uľahčuje počítanie.



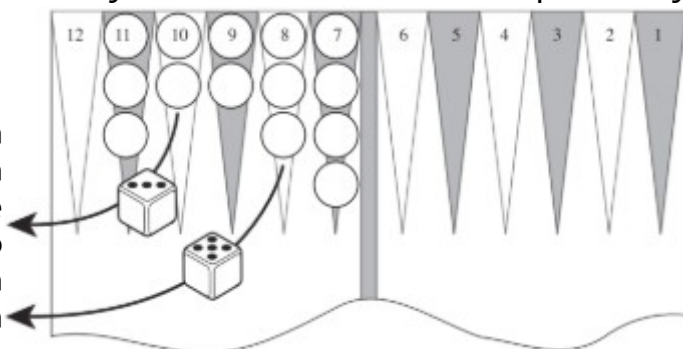
Na začiatku hry hodí každý hráč jednou kockou, začína hráč, ktorý hodil väčšie číslo, a to tak, že odohrá obe hodené čísla. Hod sa berie ako dve oddelené čísla, určujúce počet polí, o ktoré smie hráč postúpiť zvolenými kameňmi. Hráč môže postúpiť jedným kameňom o súčet oboch čísel, ale iba tak, že najprv posunie kameň o hodnotu jednej kocky (čo musí byť sám o sebe platný ťah, tzn. kameň nesmie skončiť na poli obsadenom viac ako jedným súperovým kameňom), až potom o hodnotu druhej kocky. Pokiaľ na oboch kockách padne rovnaké číslo, berie sa dvojnásobne, tzn. ako by padlo na štyroch kockách. Tieto štyri hodnoty hráč môže rozdeliť na posun štyroch rôznych kameňov, na posun jedného kameňa o štvornásobok hodenej hodnoty (avšak opäť v štyroch nezávislých krokoch!), alebo ľubovoľnú kombináciu týchto možností.

Hráč sa nesmie vzdať svojho ťahu, hoci je preňho nevýhodný. Pokiaľ existuje nejaký ťah spĺňajúci pravidlá, musí hráč ťahať. Pokiaľ hráč môže legálne hrať iba časť ťahu (napr. iba hodnotu jednej kocky), musí odohrať čo najväčšiu časť ťahu spĺňajúcu pravidlá. Ak hráč môže odohrať ľubovoľnú hodnotu z oboch kociek, ale nemôže hrať obe, musí hrať tú vyššiu.

Hráč môže na rovnaký klin/pole umiestniť viac ako jeden kameň. Tiež môže zaberat niekoľko po sebe idúcich polí. Dva kamene na rovnakej šípke robia túto nedobytnú, súper na tomto poli nesmie ukončiť ťah ani jeho časť. Pokiaľ je na poli len jeden kameň, stáva sa tento zraniteľným a pokiaľ súper na toto pole vkročí, kameň vyhodí. Aby hráč mohol vrátiť svoj kameň do hry, musí hodiť jedničku. Kým tento kameň nedostane späť do hry, nemôže hrať iným kameňom.

Vyvádzanie kameňov:

Vo chvíli, keď sú všetky kamene hráča umiestnené v jeho domácej ohrade (na posledných šiestich poliach dosky), môže hráč vyvádzať kamene mimo dosku. To robí tak, že kamene akoby ťahá na fiktívne pole tesne za doskou, tzn. ak na



kocke padlo napr. číslo štyri, odstráni hráč jeden kameň zo štvrtého poľa. Pokiaľ hráčovi padne číslo vyššie, než je jeho najvzdialenejší kameň, odstráni jeden z kameňov na najvzdialenejšom poli. (Táto poučka sa netýka situácie, kedy na danom poli síce neleží žiadny kameň, ale nejaký kameň je ešte za daným poľom. Vtedy musí hráč vykonať bežný ťah kameňom po doske.)

Ak sa v priebehu tejto koncovky stane, že sa niektorý z kameňov dostane mimo domácej ohrady (súper ho vyhodnotením pošle na bar), hráč nemôže pokračovať vo vyvážaní kameňov do tej doby, než sú opäť všetky jeho zvyšné kamene v domácej ohrade.

Koniec hry:

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov vyvedie z dosky posledný kameň, čím sa stáva víťazom. Hru je možné samozrejme tiež ukončiť v jej priebehu (pred hodom hráča) tým, že hráč ponúkne súperovi svoju rezignáciu, ktorú súper môže a nemusí prijať.