

DJ05226 Hra Koníci + Hra HUSA

Koníci (podobné hře Člověče nezlob se)

Cíl Hry – dostat oba své koníky doprostřed herní desky co nejdříve.

Pravidla: Hráči umístí své koně do stáje se stejnou barvou. Hráč začíná hodem kostkou. Začíná nejmladší hráč. Než hráč může vystoupit ze stáje a položit koně na první políčko, musí hodit na kostce 6. Jakmile je koník na herním poli, pohybuje se podle čísel hozených na kostce. Pokud hráč hodí znovu 6, pokračuje ve hře a hází dál. Hráč může v jednom tahu pohybovat pouze jedním koněm.

Speciální pravidla. Kůň nemůže předjet jiného koně. Figurka může být umístěna nejdále na políčko za koněm stojícím před ním. Pokud se hráč se svým koněm posouvá na pole, kde už stojí figurka hráče jiného, může tuto figurku „vyhodit“ a hráč si svého koníka vrátí do stáje a začíná znovu.

Koník musí přistát na posledním poli (podkova v barvě figurky) k dokončení plného kola. V případě, že hráč hodí vyšší číslo, než kůň potřebuje, aby přistál na své podkově, posouvá koníka zpět o počet bodů hozených na kostce navíc.

Jakmile koník konečně přistane na svém poli, hráč musí hodit 1, aby koníka umístil do domečku na políčko 1, potom 2, aby se dostal v domečku na pole 2, a pak musí hodit 3. Aby koníka mohl umístit doprostřed a vyhrát, musí hodit 6.

HUSA

Cíl: Být na poli s č. 30 dříve, než spoluhráči.

Pravidla. Hráč hází kostkou a posouvá figurku podle čísel na kostce. Hráč může obsadit políčko, na kterém už figurka stojí. Hráč s touto figurkou se musí vrátit na pole, ze kterého startoval hráč, který, jeho figurku vyhodil. Pokud hráč prvním hodem hodí 6, může posunout svou figurku rovnou na pole s č. 11.

Speciální políčka:

Políčko s Husou (6,12,18 a 24) – posouváš figurku vpřed znovu o stejný počet, který se posunula.

Políčko 9 Žába – posouváš se na další políčko se žábou (políčko 13)

Políčko 16 – Šnek – jednoho kolo nehraješ

Políčko 26 (Noční sova) – jdi zpět na pole 22 (denní sova).

Na vítězné políčko č. 30 se dostane hráč s figurkou až tehdy, kdy hodí přesný počet na kostce. Pokud hodí víc např. o 3, musí se o tato políčka vrátit zpět.