

Jejura Sada tradičních her (J21319)

Pro 2+ hráče od 3 let.

Člověče nezlob se

Počet hráčů: 2-4

Obsahuje: hrací desku, 16 figurek koní, 2 kostky

Cíl hry: Obejít s koňmi hrací pole a dostat je do domečku.

Pravidla hry:

Všechny figurky jsou před začátkem hry umístěny ve startovním domečku, který je vyznačen stejnou barvou jako figurky. Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráči házejí kostkou při každém tahu. Figurky posouvejte o hodnotu, která padla na kostce. Pokud figurka skončí na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato odstraněna ze hry a vrácena zpět do domečku. Na políčko obsazené jinou vlastní figurkou vstoupit nelze. Aby hráč mohl nasadit do hry novou figurku, musí hodit šestku. Pokud nemá hráč ve hře žádnou figurku, hází dokud mu nepadne šestka, maximálně však 3×. Pokud hodí šestku, umístí koně na startovní políčko stáje a hraje znovu. Aby hráč ukončil kolo, musí jeho kůň dojít na políčka stáje označené 1 až 6.

Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první dostane všechny své koně do stáje. Hra končí jakmile do stáje dojde poslední kůň.

Husí hra

Počet hráčů: 2-4

Obsahuje: 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 kostce hodil nejvyšší hodnotu.

Figurky posouvejte o hodnotu, která padla na kostce. 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. 53.

Pokud šlápnete na pole č. 6, posouváte se na pole č. 12.

„Ten, kdo jde lovit ztrácí své místo...“ Na políčku č. 22 se musíte posunout o 6 polí zpět.

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 se ztratíte v žaláři a musíte se vrátit zpět na start.

Konec hry:

Vítězí hráč, který vstoupí na políčko č. 63. Pokud hodí takové číslo, které by jej dostalo za pole č. 63, musí se o daný počet polí posunout zpět po hrací ploše.

Hadi a žebříky

Počet hráčů: 3

Obsahuje: hrací desku, figurky, kostku

Cíl hry: Dostaňte se jako první na políčko č. 100.

Pravidla hry:

K zahájení hry musí každý hráč hodit 6 na kostce. Poté při každém tahu hráči pohnou figurkou dle hodnoty hozené na kostce. Kdykoliv hráč hodí 6, hází ještě jednou. Pokud figurka skončí na políčku s žebříkem, posouvá se po něm nahoru do políčka, v kterém žebřík končí. Pokud hráč například stoupne na pole č. 8, posouvá se na pole č. 50. Pokud figurka naopak skončí na políčku s hadem, musí sestoupit na políčko, ve kterém had končí.

Konec hry:

Hra končí jakmile kterýkoliv z hráčů vstoupí na pole č. 100. Pokud hráč hodí číslo, které by jej dostalo až za toto pole, musí se o tolik polí posunout zpět po hrací ploše. Pro vstup na pole č. 100 musí na kostce hodit přesnou hodnotu.

Žlutý žolík – Le nain jaune

Počet hráčů: 3+

Obsahuje: Sadu 52 karet, žetony a hrací plán – ten je reprezentován krásnými kartami, ve 4 rozích jsou: kárová 10, křížový kluk, piková dáma, srdcový král, uprostřed kárová 7 – žlutý žolík.

Cíl hry: Zbavit se jako první svých karet tvořením postupek.

Pravidla hry:

Hráči položí své žetony na každou z těchto karet takto:

- žlutý žolík – 5 žetonů,
- srdcový král – 4 žetony
- piková dáma – 3 žetony,
- křížový kluk – 2 žetony,
- kárová 10 – 1 žeton.

Krupiér rozdává karty následovně:

<i>Hráči</i>	3	4	5	6	7	8
<i>Karty</i>	15	12	9	8	7	6
<i>Zbylé karty v balíčku</i>	7	4	7	4	3	4

Hru začíná hráč po pravici krupiéra. Posloupné karty pokládá na sebe tak dlouho, jak jen může. Na barvě karet nezáleží. Jakmile mu posloupné karty dojdou, oznámí chybějící kartu – např. „bez 10“. Hráč po jeho pravici doloží chybějící kartu pokud může a pokud chce, a pokračuje v postupce, dokud mu nedojdou posloupné karty. V tu chvíli opět ohlásí chybějící kartu. Pokud žádný hráč nemůže pokračovat, hráč začne novou postupku. Pokud hráč chce, položí krále a tímto automaticky začíná novou postupku.

Po doložení jedné ze základních karet, např. pikové dámy, oznámí „dáma bere“, a vezme si všechny vsazené žetony z této karty. Pokud zapomene oznámit, že určitá karta „bere“, žetony zůstávají na svém místě.

Konec hry:

Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech svých karet, ostatní hráči mu pak musejí dát tolik žetonů, kolik mají v ruce bodů (J, Q, K – 10 bodů, zbytek karet dle jejich hodnoty). Pokud se hráč zbaví všech svých karet již v prvním kole, nastane „Grand Opera“. Kromě výplaty od ostatních tento hráč dostane také všechny žetony z hrací plochy.

Domino

Počet hráčů: 1-5

Obsahuje: 28 kamenů domina

Pravidla hry:

Zamíchaná domina otočte domina lícem dolů, ty se hráčům rozdají. Každému sedm kamenů při 2-3 hráčích, každému šest kamenů při 4 hráčích, každému pět kamenů při 5 hráčích. Zbývající domina zůstávají v talonu. Začíná majitel nejvyšší dublety 6-6, pak po jednom kameni přikládají postupně další hráči ve směru hodinových ručiček, ale pouze z obou stran položené řady. Pokud hráč nemá domino, které by mohl přidat, dobere si z talonu.

Konec hry:

Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech kamenů. Při zablokované hře (nikdo nemá co přiložit) pak hráč, který má nejméně kamenů. Prohrává hráč, kterému zůstanou domina s nejvyšším počtem bodů (bod je tečka na kameni).

Mikádo

Počet hráčů: 2+

Obsahuje: 41 tyčinek mikádo

Cíl hry: Nasbírat co nejvíce bodů odstraňováním jednotlivých tyčinek tak, aby se nepohnuly ostatní mikáda.

Pravidla hry:

Celý svazek mikád se zarovná, sevře jednou rukou a pak upustí na stůl či zem. Tyčinky dopadnou a soupeři je pak vytahují z hromádky jednu za druhou. Pokud při vytahování dojde k pohnutí kterékoliv jiné tyčinky, na řadě je další hráč.

Černé mikádo může jeho majitel použít k vytahování ostatních tyčinek.

Bodování:

1 ks	mikádo černé	20 bodů
5 ks	mikádo zelené	10 bodů
5 ks	mikádo modré	5 bodů
15 ks	mikádo červené	3 body
15 ks	mikádo žluté	2 body

Konec hry:

Hra končí po rozebrání všech tyčinek. Vítězí hráč, kterému se podaří nasbírat tyčinky mikádo s největším bodovým součtem.

Yams – Kostky

Počet hráčů: 2+

Obsahuje: 5 kostek

Cíl hry: Získat co nejvíce bodů pomocí následujících kombinací:

Kombinace	Esa	Dvojky	Trojky	Čtyřky	Pětky	Šestky
Body	Součet jedniček	Součet dvojek	Součet trojek	Součet čtyřek	Součet pětek	Součet šestek

Kombinace	Malá postupka 1-2-3-4-5	Velká postupka 2-3-4-5-6	Full house 3+2 shodné	Čtveřice	Yams
Body	15	20	16	25	30

Pravidla hry:

Nakreslete tabulku a vyplňte ji kombinacemi tak, jak je uvedeno výše. Vytvořte tolik sloupců, kolik je hráčů. Každý hráč hodí 5 kostkami a to až 3×. Zbaví se kostek, s kterými již nechce hrát a hází znovu. Pokud se povede hodit jedna z kombinací, hráč toto oznámí a zapíše si body do svého sloupce. Jinak získává 0 bodů. Pokud některý hráč získá více než 60 bodů v prvních šesti polích (esa – šestky), přičte se mu 30 bonusových bodů.

Konec hry:

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Mlýn

Počet hráčů: 2

Obsahuje: 18 figurek dvou rozdílných barev, hrací desku s přísavkami

Cíl hry: Sebrat protihráči všechny kameny.

Pravidla hry:

Každý hráč má 9 kamenů, které se pohybují po 24 průsečících. Stejně jako u dámy je cílem hry sebrat protihráči všechny kameny nebo mu zabránit v dalších tazích.

Hra se začíná s prázdnou hrací deskou. Oba hráči postupně pokládají své kameny na hrací desku. Pokud se hráči podaří umístit tři kameny vedle sebe v jedné z řad, má „mlýn“ a může odebrat jeden ze soupeřových kamenů. S odebranými kameny se již nesmí hrát. Hráči musí nejdříve odebírat ze soupeřových kamenů ty, které nejsou součástí „mlýnu“.

Poté, co je rozmístěno všech osmnáct kamenů, je mohou hráči začít přesouvat. Kameny se přesouvají po přímkách na vedlejší volnou pozici; pokud hráč nemá kam svůj kámen přesunout, prohrává.

Stejně jako při umísťování kamenů i v této fázi hry platí, že pokud hráč přesune kámen tak, že vytvoří novou řadu tří kamenů, může odebrat protihráči jeden z kamenů. Opět se nesmí odebírat kameny, které jsou součástí „mlýnu“.

Pokud hráči zbývají pouze dva kameny, nemůže již soupeři odebrat kámen a končí. Skákání kamenů je zakázáno, mohou se pohybovat pouze dopředu a dozadu.

Konec hry:

Prohrává hráč, kterému zůstanou pouze 2 kameny.