

small foot Sada her 4 přátel (LE12228)

Člověče, nezlob se!

Příprava hry:

Cílem hry je obejít celou hrací plochu a dostat všechny 4 figurky do domečku.

Na začátku hry si každý hráč vybere 4 figurky stejné barvy, ty položí na barevně odpovídající startovní pole v rohu hrací desky.

Návod hry:

Každý hráč může hodit kostkou třikrát. Začíná hráč, který jako první na kostce hodí 6. Aby mohl hráč figurku posunout ze startovního pole na hrací plochu, musí vždy hodit 6. Poté hází kostkou ještě jednou, druhá hodnota určuje o kolik polí se tato figurka posune. Hraje se po směru hodinových ručiček. Kdykoliv hráč hodí na kostce 6, může se rozhodnout mezi nasazením nové figurky, nebo posunutím figurky ve hře. Záleží na hráči, kolik figurek chce mít ve hře najednou. Kdykoliv hráč hodí na kostce 6, hází ještě jednou.

Pokud se figurka posune na pole, na kterém je již figurka protihráče, je tato vyhozena do startovního pole za slov: „člověče, nezlob se!“.

Jakmile figurka prošla celou hrací plochou, je čas na umístění do domečku. Je potřeba na kostce hodit přesnou hodnotu.

Vítězem se stává hráč, který jako první umístí všechny 4 figurky do domečku. Ostatní hráči pokračují ve hře, druhým v pořadí se stává hráč, který umístí své figurky, jako druhý, atd. Hráč, který se umístil jako poslední začíná další hru!

Dostihy

Návod hry:

V tomto závodě se nedělají rozdíly! Každé ze 4 zvířat může ukázat, co umí! Dostihů se účastní kohout Heinz, kůň Fritz, kráva Olga a ovce Schippi.

Nejprve si každý hráč vybere svou figurku a položí ji na startovní pole. Cílem hry je dostih proběhnout co nejrychleji a dostat se tak jako první do cíle.

Několik políček vám může přinést štěstí, nebo smůlu, jsou označeny šedou barvou. Na prvním šedém poli se zvíře bojí přeskocit překážku, musí ji proto obejít. Na druhém šedém poli udělá zvíře super skok a posune se tak dopředu rychleji. Na třetím šedém poli najde zvíře chutné květiny a odkloní se na lesní cestu. Na čtvrtém šedém poli se zvíře odhodlá projít přes vodu zkratkou. Na pátém šedém poli se zvíře ztratí v lese a na správnou cestu se dostane, až jím projde.

Do cíle se zvíře dostane přesnou i větší hodnotou na kostce – v cíli může zastavit, i jej proběhnout.

Zvířecí věž

Návod hry:

Na farmě se něco děje! Cílem hry je chytit co nejvíce zvířátek bez toho, abyste byli sami chyceni. Před začátkem hry si každý hráč vybere 4 figurky zvířat ve „stáji“. Zvířecí stopy ukazují, kam každé zvíře patří.

Hráči se na tahu střídají, ten začíná hodem kostkou. Hráč může figurku posunout doprava, doleva, dopředu nebo dozadu. Během tahu ale nelze směr měnit. Figurku posune vždy o hodnotu hozenou na kostce. Pokud přejde přes pole, které je již obsazeno

jinou figurkou, sebere ji – postaví na ni své vlastní zvíře. Se štěstím může během jednoho tahu sebrat více figurek. Nyní je potřeba chycená zvířata dostat do vlastní „stáje“ co nejrychleji, aby neutekla. Pro ustájení není potřeba hodit přesnou hodnotu. Pokud je hozené číslo vyšší, než číslo polí, které vedou do „stáje“, umístí hráč nejprve ulovená zvířata. Poté se vrátí s vlastním zvířetem do hry. Touto vlastní figurkou nyní pohne o zbylou hodnotu. Vlastní figurka tedy nemusí zůstat ve stáji, může být znovu použita pro hru.

Na bílých polích může být najednou několik figurek hráče. Pokud však protihráč chytí jednu z figurek na bílých polích, automaticky chytí i všechny ostatní. Šedá pole jsou odpočinková, zde jsou zvířata v bezpečí. Na těch mohou mít figurky maximálně tři hráči, ať už s nebo bez chycených zvířat.

Hra může skončit dvěma způsoby. Před začátkem hry si tedy určete, kterou variantu použijete. V první vítězí hráč, jehož figurky zůstaly na hracím poli jako poslední. V této variantě nezáleží na počtu chycených zvířat. V druhé variantě vítězí hráč, který chytil nejvíce zvířat. Hra končí, jakmile na hrací ploše zůstanou zvířata pouze jednoho hráče.

Žebříky

Příprava hry:

Cílem hry je dostat svou figurku na poslední pole hry. Hraje se ve směru hodinových ručiček.

Návod hry:

Začíná hráč, který na kostce hodí nejvyšší číslo. Poté hází znovu, dle druhé hodnoty posune svou figurku po hrací desce. Pokud vstoupí na pole, na kterém začíná žebřík, vyšplhá po něm na pole, na kterém tento končí. Zkrátí si tak cestu do cíle. Pokud naopak vstoupí na pole, na kterém žebřík končí, musí po něm sjet dolů a cestu si prodlouží.

Pokud hráč vstoupí na již obsazené pole, tuto figurku protihráče vyhazuje zpět na startovní pozici.

Vítězí hráč, který jako první dostane svou figurku do cíle. Další hráč je druhý, další třetí. Poslední hráč může začít v dalším kole hry.