

# Návod ku hre Človeče, nehnevaj sa / Húsky v Slovenčine (DJ05226)



Vek: 3-6 rokov

Počet hráčov: 2-4 hráči

Trvanie: 15 minút

Obsah: obojstranná hracia doska, 8 figúrok, 1 kocka

## 1. Človeče, nehnevaj sa:

Cieľ: Dostaňte ako prvý oba svoje koníky doprostred hracieho poľa.

### Pravidlá hry:

Hráči si umiestnia svoje kone do stajne tej istej farby. Hru začína najmladší hráč. Aby mohol vyviešť koníka zo stajne a nasadiť ho na prvé políčko svojej farby na hracom pláne (políčko s hviezdíčkou), musí najprv hodiť šestku na kocke. Akonáhle už má hráč koňa (Figúrku) v hracom poli, postupuje vpred o počet políčok, ktoré hodí na kocke. Ak hráč hodí šestku, hádže ešte raz. Po každom hode môže hráč postupovať vpred len s jedným koňom (jednou figúrkou).

### Osobitné pravidlá:

- Kôň nemôže prebehnúť iného koňa. Musí sa zastaviť na políčku tesne pred ním.

- Kôň môže vstúpiť na políčko, kde už stojí iný kôň, ak hráčovi padne na kocke číslo, ktoré tam koníka pošle. Kôň, ktorý stál na danom políčku ako prvý, sa musí vrátiť do svojej stajne a začať znovu (= je vyhodенý).

- Potom, čo koník obíde celé kolo, musí sa postaviť presne na posledné políčko vo svojej farbe - políčko s podkovou. Ak hráči pri poslednom hode pred políčkom s podkovou na kocke padne vyššie číslo, než ktoré hráč potrebuje pre umiestnenie koníka do stajne (Tj. Podkovu by prešiel), musí sa o počet krokov, ktoré sú navyše nad potrebný počet, vrátiť na hracom pláne späť (počnúc od podkovy).

- Akonáhle sa koník zastaví presne na políčku s podkovou, musí hráč na kocke hodiť jednotku, aby sa dostal na políčko s číslom 1, potom dvojku, aby postúpil na políčko číslo 2 a nakoniec trojku, aby sa dostal na políčko s číslom 3. Na záver musí hráč hodiť na kocke šestku, aby mohol postúpiť na políčko koňa a jeho kôň tým došiel do cieľa celého závodu.

## 2. Húsky:

Cieľ: Dostať sa ako prvý k číslu 30.

### Pravidlá hry:

Hráči hádžu kockou a podľa toho pohybujú figúrkou po hernom pláne. Ak kocka jedného hráča pošle na políčko, kde už stojí iný hráč, tento druhý hráč musí svoje pole uvoľniť prvému hráčovi a stúpnuť si späť na políčko, kde pôvodne stál prvý hráč.

Hráči, ktorí pri svojom prvom hode hodí na kocke šestku, môžu svojou figúrkou posunúť rovno na políčko s číslom 11.

### Zvláštne políčka:

- Pole s Husička - č. 6, 12, 18 a 24: hráč podíde ešte raz o rovnaký počet políčok, akým sa na dané pole dostal.
- Pole s žabkou - č. 9: hráč podíde na ďalšie pole s motívom žaby (č.13).
- Pole so slimákom - č. 16: hráč jedno kolo nehrá.
- Pole s nočnou sovou - č. 26: hráč ide na pole č.22 (denná sova).

**Pozor:** Ak by mal hráč prekročiť políčko 30, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.

# Návod ke hře Člověče, nezlob se / Housky v češtině (DJ05226)



Věk: 3-6 let

Počet hráčů: 2-4 hráči

Trvání: 15 minut

Obsah: oboustranná hrací deska, 8 figurek, 1 kostka

## 1. Člověče, nezlob se:

Cíl: Dostaňte jako první oba své koníky doprostřed hracího pole.

### Pravidla hry:

Hráči si umístí své koně do stáje téže barvy. Hru začíná nejmladší hráč. Aby mohl vyvést koníka ze stáje a nasadit jej na první políčko své barvy na hracím plánu (políčko s hvězdičkou), musí nejprve hodit šestku na kostce. Jakmile už má hráč koně (Figurku) v hracím poli, postupuje vpřed o počet políček, které hodí na kostce. Pokud hráč hodí šestku, hází ještě jednou. Po každém hodu může hráč postupovat vpřed jen s jedním koněm (jednou figurkou).

### Zvláštní pravidla:

- Kůň nemůže předběhnout jiného koně. Musí se zastavit na políčku těsně před ním.
- Kůň může vstoupit na políčko, kde už stojí jiný kůň, pokud hráči padne na kostce číslo, které tam koníka pošle. Kůň, který stál na daném políčku jako první, se musí vrátit do své stáje a začít znovu (= je vyhozen).
- Poté, co koník obejde celé kolo, musí se postavit přesně na poslední políčko ve své barvě – políčko s podkovou. Pokud hráči při posledním hodu před políčkem s podkovou na kostce padne vyšší číslo, než které hráč potřebuje pro umístění koníka do stáje (Tj. Podkovy by prošel), musí se o počet kroků, které jsou navíc nad potřebný počet, vrátit na hracím plánu zpět (počínaje od podkovy).
- Jakmile se koník zastaví přesně na políčku s podkovou, musí hráč na kostce hodit jednotku, aby se dostal na políčko s číslem 1, pak dvojku, aby předal na políčko číslo 2 a nakonec trojku, aby se dostal na políčko s číslem 3. Na závěr musí hráč hodit na kostce šestku, aby mohl postoupit na políčko koně a jeho kůň tím dojel do cíle celého závodu.

## 2. Housky:

Cíl: Dostat se jako první k číslu 30.

### Pravidla hry:

Hráči házejí kostkou a podle toho pohybují figurkou po herním plánu. Pokud kostka jednoho hráče pošle na políčko, kde už stojí jiný hráč, tento druhý hráč musí své pole uvolnit prvnímu hráči a stoupnout si zpátky na políčko, kde původně stál první hráč.

Hráči, kteří při svém prvním hodu hodí na kostce šestku, mohou svou figurku posunout rovnou na políčko s číslem 11.

### Zvláštní políčka:

- Pole s Husička - č. 6, 12, 18 a 24: hráč popojde ještě jednou o stejný počet políček, jakým se na dané pole dostal.
- Pole s žabkou - č. 9: hráč popojde na další pole s motivem žáby (č.13).
- Pole se slimákem - č. 16: hráč jedno kolo nehraje.
- Pole s noční sovou - č. 26: hráč jde na pole č.22 (denní sova).

**Pozor:** Pokud by měl hráč překročit políčko 30, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.