Návod ke hře Egmont Toys
Soubor 5 společenských her

1. Pravidla hry ŠACHY:
Klasická strategická hra pro 2 hráče. Pravidla na webu.

2. Pravidla hry Mlýn

Každý hráč začíná s 9 kusy stejné barvy.

Fáze 1: každý hráč postupně položí figurku na volné místo na hrací ploše. Jakmile jsou figurky umístěni na hrací plochu, již s nimi nesmíte hýbat.

Fáze 2: všichni figurky jsou nyní umístěni na hrací plochu. Každý hráč v tahu přesune figurku na sousední volné pole v řadě, která spojuje startovní pole s cílem, aby se pokusil vytvořit „mlýn“ (s 3 figurkami na I. linii). Hráč, kterému se podaří vytvořit mlýn, odejme jednoho z mužů protivníka (pouze figurky, který není součástí mlýna, kromě případů, kdy jsou na herním plánu pouze mlýny). Vítězí hráč, kterému se podaří odebrat 7 figurek, nebo hráč, který dokáže zablokovat všechny figurek protivníka.

3. Pravidla hry Ludo

Pro dva, tři nebo čtyři hráče, z nichž každý odebere čtyři figurky stejné barvy a umístí je do odpovídajícího výchozího prostoru. Každý hráč hází kostkou, dokud nepadne šestka. V tu chvíli může tento hráč přesunout jednu ze svých figurek do prvního kruhu D. Poté má další hod a posune svou figurku dopředu o tolik polí, kolik označují kostky. Při každém následujícím hodu šestkou může hráč buď přivést do hry novou figurku (pokud ještě nějaká zůstala ve startovní ohradě), nebo postoupit o figurku, která je již na dráze. Šestka ho vždy opravňuje k druhému tahu. Když je figurka zahrána na pole již obsazené soupeřem, zaujme její místo a ten se vrátí do svého ohrazení, ze kterého se opět spustí obvyklým způsobem.

Když jsou dvě nebo více figurek stejné barvy zahrány do stejného prostoru, tvoří bariéru, kterou se žádná jiná figurka nemůže zmocnit nebo přes ni přejít. Pokud překážka brání figurce v postupu o plný počet polí, tento tah je ztracen. Poté, co se figurka, která obešla vnější dráhu, vrátí ke své vlastní barvě, hraje se po středové čáře polí do středu hry. Zde musí být nahozen přesný požadovaný počet, to znamená, že střed nesmí být přestřelen. Vyhrává hráč, který jako první dostane své čtyři figurky do středu.

4. Pravidla hry HADI A ŽEBŘÍKY

Pro 2-4 hráče

Každý hráč hodí kostkou. Začíná nejvyšší skóre. Poté hráči následují ručičky hodin.

Každý hráč pohne svým pěšcem o tolik kroků, kolik ukazuje kostka.

Pokud hráč narazí na patu žebříku, může po žebříku vylézt na uvedenou pozici (např. přejde ze 4 na 16).

Pokud hráč zasáhne hlavu hada, musí sestoupit a položit pěšce na ocas hada (např. přejde z 50 na 11). Pokud hráč dorazí na pozici obsazenou jiným hráčem, zaujme další volnou pozici a řídí se pravidly hadů a žebříků. Vítězem se stává hráč, který se jako první dostane na pozici „hry“. K tomu potřebuje hodit kostkou přesné číslo (např. pokud je hráč na pozici 97, musí zůstat na 97, pokud nehází 3). 4 roky+

5. Pravidla hry HUSU

Každý hráč si vybere husu a každý hráč postupně hodí kostkami.

První hráč, který hodí 6, začíná.

Každý hráč postupuje o počet polí, který ukazují kostky.

Pokud hráč husa přistane na následujících polích: 5: vraťte se zpět podle bodů uvedených na kostky

6: most: postup na pole 12

9: vrátit se k číslu na kostce

14: posuňte znovu číslo na kostce 18: posuňte znovu číslo na kostce. Pokud hráč přistane na poli 23, vraťte se zpět o stejné číslo

19: hnízdo: chybí dvě otáčky

23: vrátit se k číslu na kostce

27: vrátit se k číslu na kostce

31: studna: hráč dostane další tah

32: posuňte znovu číslo na kostce

36: posuňte znovu číslo na kostce

41: vrátit se k číslu na kostce

42: labyrint: vraťte se na pole 30

45: posuňte znovu číslo na kostce 50: posuňte znovu číslo na kostce. Pokud hráč přistane na poli 54, počkejte 1 kolo 52: klec: vynechte dvě kola

54: vrátit se k číslu na kostce

58: liška: zpět na začátek

59: posun čísla na kostce

63: vyhrává hráč, který hodí přesné zbývající číslo, aby přistál na poli 63!

Pokud je číslo větší, musí se vrátit.