

# PRAVIDLA

## 1. ZEMĚ – MĚSTO

*Hra pro libovolný počet hráčů. Každý hráč má 1 herní plán.*

Pro každé kolo vylosuje 1 hráč 1 písmeno společné pro všechny hráče. V časovém limitu musí každý hráč do tabulky zapsat slovo začínající na vylosované písmeno ke každé kategorii (země, město, křestní jméno, zvíře, rostlina, věc).

Např. B – Belgie, Budapešť, Barbora, bizon, brambořík, bonbón.

V každém kole může každý hráč získat nejvíc 6 bodů. Po posledním kole vítězí hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů.

## 2. NÁMOŘNÍ BITVA

*Hra pro 2 hráče. Každý hráč má 1 herní plán.*

Herní plány si hráči nesmí vzájemně ukazovat. Nejprve si každý do svého plánu vyznačí/vybarví své lodě – 3 lodě o velikosti 1 políčka, 2 lodě o velikosti 2 políček (vodorovně či svisle) a 1 loď o velikosti 3 políček (vodorovně, svisle nebo do L).

Hráči se střídají a snaží se „zasáhnout“ soupeřovy lodě tak, že uhádnou jejich pozici, např. C3 – pokud soupeř má na políčku C3 umístěnou loď nebo její část, musí „zásah“ přiznat. Hráč, který hádal, si zapíše zásah do herního plánu (Lodě soupeře) tak, že dané políčko vybarví. V případě, že se netrefil a soupeř v daném políčku žádnou loď nemá, políčko proškrtne.

Pokud hádající zasáhne loď, může hádat znovu. Když se netrefí, pokračuje soupeř. Vyhrává hráč, který první „zasáhne“ (potopí) všechny soupeřovy lodě.

## 3. KOSTKY

*Hra pro max. 5 hráčů (při vyšším počtu hráčů je hra příliš zdoluhavá). Herní plán je společný pro všechny hráče.*

Cílem každé hry je s co nejvyšším počtem bodů a co nejnižším počtem pokusů splnit všech 12 povinných sestav. Vyhrává hráč, který jako první splní všechny sestavy. V případě, že více hráčů splní vše ve stejném kole, rozhoduje celkový součet bodů.

První hráč vezme všech 6 kostek a hodí je. Podle toho, jaké hodnoty na kostkách mu padnou, se rozhodne, kterou položku v seznamu povinných sestav zkusí splnit. Svůj výběr může v dalším hodu změnit podle toho, jaké hodnoty na kostkách mu padnou. V každém kole má hráč 3 hody. Při prvním hodu si může, ale nemusí, dát stranou ty kostky, které mají potřebnou hodnotu pro danou sestavu. V druhém hodu již hází jen se zbylými kostkami. Pokud mu na některých kostkách padne potřebná hodnota, opět si je dá stranou. Pokud se hráči podaří během 3 hodů splnit libovolnou z povinných sestav, zapíše si celkovou hodnotu do tabulky (celkovou hodnotou se rozumí součet hodnot na všech šesti kostkách). Hodí-li hráč potřebné hodnoty již v 1. či 2. hodu, zapíše si do tabulky 1 či 2 hody k dobru, které může využít kdykoli v dalších kolech.

Povinné sestavy:

- 1 nejméně 3 jedničky, zbytek libovolný, např. 1, 1, 1, 3, 3, 6
- 2 nejméně 3 dvojky, zbytek libovolný, např. 2, 2, 2, 4, 5, 6
- 3 nejméně 3 trojky, zbytek libovolný, např. 3, 3, 3, 1, 2, 5
- 4 nejméně 3 čtyřky, zbytek libovolný, např. 4, 4, 4, 2, 6, 6
- 5 nejméně 3 pětky, zbytek libovolný, např. 5, 5, 5, 1, 1, 3
- 6 nejméně 3 šestky, zbytek libovolný, např. 6, 6, 6, 2, 4, 5

**Dvojice** – 3 dvojice se stejnou číselnou hodnotou, např. 2, 2, 3, 3, 6, 6

**Trojice** – 2 trojice se stejnou číselnou hodnotou, např. 3, 3, 3, 5, 5, 5

**Poker** – alespoň 4 kostky se stejnou hodnotou, zbylé dvě mohou být libovolné, např. 5, 5, 5, 5, 1, 3

**Postupka** – kostky musí mít hodnoty 1, 2, 3, 4, 5, 6

**Pyramida** – 3 nejvyšší, 2 nižší, 1 nejnižší, např. 5, 5, 5, 3, 3, 2 nebo 3, 3, 3, 2, 2, 1

**Generál** – všech 6 kostek má stejnou hodnotu (např. 6, 6, 6, 6, 6, 6)

## 4. ZEĎ

*Hra pro maximálně 4 hráče (při vyšším počtu hráčů už je hra zdoluhavá). Herní plán je společný.*

Budeme potřebovat 1 hrací kostku a pro každého hráče jednu pastelku (každý hráč má jinou barvu) a obyčejnou tužku. Každý hráč si na herním plánu nadepíše jménem své území (jeden ze svislých obdélníků).

Cílem je postavit v herním plánu zeď. Hráč, který je na řadě, hází postupně kostkou dvakrát – první číslo, které padne, určuje šířku cihličky, kterou zakreslí do herního plánu, a z druhého hodu zjistí její výšku. Např.: V prvním hodu padne trojka a v druhém dvojka. Tužkou nejprve vyznačí tvar cihličky (tři čtverečky široký a dva čtverečky vysoký obdélník) a pak ji vybarví. Zeď se staví odspodu nahoru, začínáme tedy na spodním okraji a postupně zeď přistavujeme směrem nahoru. Pokud se nám nehodí cihla o velikosti, kterou nám určují kostky, nekreslíme nic a čekáme na další. Vyhrává ten, kdo jako první postaví celou zeď, tedy kompletně zaplní vymezený prostor.

