



Fifinka, Myšpulín, Bobík a Pinda se rozhodli rozdat dětem dárky. Čtyřlístek vytvořil Mikulášskou skupinu, která má dovézt dárky dětem na horskou samotu. Zádrhel chtěl jít za čerta, ale přihlásil se pozdě. Vymyslel tedy pomstu a Čtyřlístku vyměnil v autě GPS navigaci za svoji rozbitou a pak se schoval v kufru auta do pytle, ve kterém bylo cukroví pro děti. A protože je to Zádrhel, tak všechno cukroví snědl. Čtyřlístek se vydává na cestu do Polomených hor. Rozbitá navigace je však vede po nebezpečné cestě a Myšpulín nabourá. Bobík s Pindou se vydají pro pomoc a narazí na Čertův mlýn, kde potkávají malé čertíky. Mezitím Myšpulín opravil auto, ale protože silně sněžilo, nebylo možné jet dál. Pomůže jim velký čert – vychrlí oheň tak daleko, že roztaje všechen sníh na cestě, a Myšpulín s Fifinkou dojedou za ostatními do mlýna. Ukáže se, že ve sklepení mlýna je vstup do pekla a odehrává se tam právě mikulášská slavnost, na níž je kupodivu i sám Mikuláš s pravými anděly, protože peklo má s nebem na svátek sv. Mikuláše mírovou dohodu a slaví spolu. Mikuláš oznamuje Čtyřlístku, že už na horské samotě naděloval, a tak se Čtyřlístek rozhodne dát dárky malým čertíkům. Předávají jim pytel se sladkostmi. Jenže je to právě ten pytel, ve kterém je schován Zádrhel. Ten vyskočí z pytle a všem se směje, jak všechny převezl. Tím ale proti sobě pošval celé peklo. Čtyřlístek se vrací domů a Zádrhela čeká perný rok – musí si odpracovat svoji škodolibost v pekle.

Hráči si prožijí se Čtyřlístkem celou výpravu včetně nástrah. Kdo první dojde k vánočnímu stromčku?

Pravidla hry:

Každý hráč hraje pouze s jednou figurkou své barvy, kterou na začátku umístí na červené startovní políčko. Začíná nejmladší hráč. Poté pokračují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček. Hráči postupují podle počtu hozených bodů na kostce. Pokud zastaví na akčním políčku, postupují dále podle následujících pokynů:

- zelené políčko = hráč může hned přeskočit na žluté políčko se zeleným puntíkem
- žluté políčko se zeleným puntíkem = hráč prochází jako přes běžné políčko
- modré políčko = hráč se vrací na fialové políčko s modrým puntíkem
- fialové políčko s modrým puntíkem = prochází se jako běžné políčko
- červené políčko = hráč jedno kolo nehraje

Vítězí hráč, který jako první dorazí na cílové žluté políčko.



ĎÁBLŮV PALEC

Čtyřlístek odjíždí s horolezeckým vybavením do Bílých skal. Domečku a jeho obyvatelům, kteří na výpravu neodjeli, se však začne po Čtyřlístku stýskat. Myška objeví prototyp Myšpulínova vynálezu – stisknutím tlačítka se vysune z komínu vrtule a domeček může letět za Čtyřlístkem do skal. Ten mezi tím přenocuje pod stanem v horách. Ráno, když se všichni probudí, uvidí na nebezpečném vrcholku Ďáblova palce vratce se držící domeček. Myšpulín si myslí, že se porouchal jeho vynález a domečku nefunguje vrtule. Pinda se hned ujme role záchránce a vyleze na skálu k domečku. Jenže Pinda zjistí, že nemůže sám dolů. Jedou mu na pomoc záchranáři z CHKO. Zachráněný Pinda zbytky Čtyřlístku pak sdělí, že domeček není porouchaný, ale na skále se mu líbí a truceje. Všichni domečku slíbí, že se o něj budou hezky starat. Domeček se nechá obměkčit a vrací se s Čtyřlístkem „domů“.

Hráči musí svými figurkami projít nebezpečnou cestu ve skalním městě a zachránit Pindu i s domečkem z Ďáblova palce.

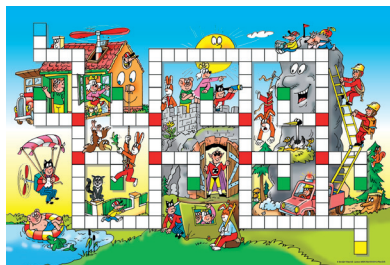
Pravidla hry:

Každý hráč si vybere dvě figurky své barvy. První figurku si hned nasadí na startovní modré pole. Hráči se pravidelně střídají v hodů kostkou – začíná nejmladší hráč. Druhou figurku lze nasadit kdykoliv během hry, když hráči padne šest bodů na kostce (v tomto kole pak první figurka již nepostupuje).

Dále pokračují libovolnou trasou ke žlutému políčku v cíli.

Zastaví-li figurka na červeném políčku, musí hned skočit na nejbližší zelené políčko, odkud může pokračovat až v dalším kole.

Vítězí hráč, jehož obě figurky projdou cílem jako první.



ČTYŘLÍSTEK



V okolí Blatáku je spousta odpadků, a tak Čtyřlístek vyhlašuje soutěž ve sbírání odpadků – vítěz bude uveřejněn na titulní stránce novin. Čtyřlístek ale v den soutěže pozdě vstane a všechny odpadky jsou již posbírané. Myšpulín rychle vynalezne podvodního sběrače – ponorku, se kterou na dně Blatáku najdou hromadu šrotu. Čtyřlístek soutěž vyhrává. Čtyřlístek se pak přihlásí do konkurzu na úklid vesmíru a po přesvědčení vesmírné agentury se vydává uklidit nepořádek okolo planety Země. Zjišťují, že nepořádek způsobují vesmírní piráti, kteří vozí odpadky k Zemi z planety Sirius. Mezi piráty a Čtyřlístkem dojde k boji. Čtyřlístek musí ustoupit na Měsíc, kde ale Pinda kopne do plechovky, kterou tam nechali američtí astronauti. Plechovka letí díky malé gravitaci Měsíce až k pirátskému člunu a poškodí jim motor. Myšpulín pomůže pirátům opravit motor s podmínkou, že piráti odklídí z oběžné dráhy Země to, co tam navozili. Navíc najde Myšpulín na vesmírné mapě černou díru, kam mohou piráti nepořádek odvézt. Po dvouměsíčním úklidu přiletí pirátský škuener na Blaták, kde slouží dětem jako atrakce.

Úkolem hráčů je projít co nejrychleji celou trasu na herním plánu a zachránit tak Zemi před řáděním pirátů z vesmíru.

Pravidla hry:

Hráči hrají jednou figurkou své barvy, kterou umístí na startovní modré políčko. Hru začíná nejmladší hráč. Dále se hráči pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Figurky postupují po herním plánu podle počtu hozených bodů na kostce.

- Pokud hráč na startu (startovním modrém políčku) hodí na kostce 4 body, posouvá se po vodopádu hned na modré políčko na trase. Pokud padne jiný počet bodů, posouvá se o tolik políček, kolik bodů hodil.
- Když hráč zastaví na červeném políčku před smyčkou, smyčku vynechává a v dalším tahu pokračuje rovnou k cíli a to i v případě, že při následujícím hodu šlápně na černé políčko.
- Pokud hráč dojde přímo na černé políčko, musí obejít smyčku dvakrát (neplatí v případě, že na toto políčko vstoupí při procházení smyčkou). Pokud hráč dojde na zelené políčko - hází ještě jednou.

Vítězí hráč, který dojde jako první na některé ze žlutých políček v cíli.



ČTYŘLÍSTEK A VLKODLAK

Čtyřlístek se v televizi dozvídá, že v kokořínských roklinách řádí vlkodlak. Fifinka, Myšpulín, Bobík i Pinda záhady milují, a tak se vydají za úplňku, kdy se vlkodlaci probouzejí nejčastěji, pátrat po této záhadě. Při rozmístování fotopastí spadne Bobík do jámy na vlky, ve které je strašlivé vyjící stvoření. Z něho se ale vyklube malý pesek Brouček, který patří paní Polívkové. Myšpulín je oba vytáhne z jámy a pokračují v pátrání po vlkodlakovi. Narazí na vykáčený kus lesa, ve kterém naleznou radující se dřevorubce. Dřevorubci totiž vymysleli podlý plán. Převlékli se za vlkodlaka a vyhnali z lesa lidi, aby mohli kácet cizí dřevo a prodávat ho. Čtyřlístek vymyslí lest a chytne zloděje dřeva do pastí. Přivolaná policie darebáky zatkne. Čtyřlístek vrátí Broučka paní Polívkové. Z nastražených fotopastí nakonec Myšpulín zjistí, že se do Polomených hor opět vrátí opravdoví vlci.

Úkolem hráčů je být rychlejší než zajíc Pinda a proběhnout jako první nočním lesem se všemi svými figurkami.

Pravidla hry:

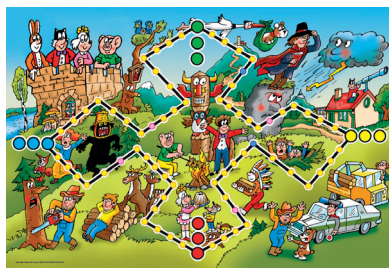
Každý hráč dostane jednu kostku a dvě figurky své barvy. První figurku hned hráči nasadí na startovní políčko shodné barvy. Druhou figurku lze nasadit kdykoliv během hry, když hráči padne šest bodů (v tomto kole pak první figurka již nepostupuje). Figurky se během hry nevyhazují. V jednom kole všichni hráči hodí najednou kostkou, ale táhne pouze ten, který hodil nejvíce bodů (nebo všichni ti, jimž padla stejná nejvyšší hodnota). Postupuje (postupují) však pouze o tolik políček, kolik padlo hráči, který hodil nejméně, a to ve směru hodinových ručiček.

(Příklad: Hrají tři hráči. Jednomu padlo 5 bodů, druhému 3 body a třetímu 2 body. Hráč, kterému padlo pět bodů, postupuje o dvě políčka. Ostatní čekají na další kolo.)

Pokud hráč zastaví na:

- **růžovém políčku** (hráče vyleká vlkodlak)
 - hráč před ním utíká a postupuje o 3 políčka dopředu
- **modrém políčku** (hráče zdrží past na vlkodlaka)
 - hráč se vrátí o 2 políčka dozadu

Vyhrává hráč, který došel jako první svými figurkami do domečku své barvy.



Fifinka, Myšpulín, Bobík a Pinda sa rozhodli rozdať deťom darčeky. Štvorlístok vytvoril Mikulášovi skupinu, ktorá má doveziť darčeky deťom na samotu v horách. Zádrhel chcel ísť za čerta, ale prihlásil sa neskoro. Vymyslel teda pomstu a Štvorlístku vymenil v aute GPS navigáciu za svoju pokazenú a potom sa schoval v kufrí auta do vreca, v ktorom boli sladkosti pre deti. A pretože je to Zádrhel, tak všetky sladkosti pojedol. Štvorlístok sa vydáva na cestu do Polomených hôr. Pokazená navigácia ich však vedie po nebezpečnej ceste a Myšpulín havaruje. Bobík a Pinda sa vydajú hľadať pomoc a narazia na Čertov mlyn, kde stretávajú malých čertíkov. Medzitým Mišpulín opravil auto, ale pretože silno snežilo, nebolo možné ísť ďalej. Pomôže im veľký čert - vychrlí oheň tak ďaleko, že roztopí všetok sneh na ceste a Myšpulín s Fifinkou dôjdu za ostatnými do mlyna. Ukáže sa, že v pivnici mlyna je vstup do pekla a odohráva sa tam práve mikulášska slávnosť, na ktorej je na prekvapenie aj sám Mikuláš s pravými anjelmi, pretože pekle má s nebom na svätého Mikuláša mierovú dohodu a oslavujú spolu. Mikuláš oznamuje Štvorlístku, že už na samote v horách sladkosti rozdal, a tak sa Štvorlístok rozhodne dať darčeky malým čertíkom. Dávajú im vrece so sladkosťami. Lenže je to práve to vrece, v ktorom je schovaný Zádrhel. Ten vyskočí z vreca von a všetkým sa smeje, ako ich nacytal. Tým ale proti sebe poštal celé pekle. Štvorlístok sa vracia domov a Zádrhela čaká ťažký rok. Musí si odpracovať svoju škodoradost v pekle. Hráči si prežijú so Štvorlístkom celú výpravu vrátane nástrah. Kto prvý dôjde k vianočnému stromčeku?

Pravidlá hry:

Každý hráč hrá len s jednou figúrkou svojej farby, ktorú na začiatku umiestni na červené štartovné políčko. Začína najmladší hráč. Potom pokračujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek. Hráči postupujú podľa počtu hodených bodov na kocke. Pokiaľ zastavia na akčnom políčku, postupujú ďalej podľa nasledujúcich pokynov:

- zelené políčko = hráč môže hneď preskočiť na žlté políčko so zelenou bodkou
- žlté políčko so zelenou bodkou = hráč prechádza ako cez obyčajné políčko
- modré políčko = hráč sa vracia na fialové políčko s modrou bodkou
- fialové políčko s modrou bodkou = prechádza sa ako bežné políčko
- červené políčko = hráč jedno kolo nehrá

Vítazi hráč, ktorý ako prvý dorazí na cieľové žlté políčko.



DIABLOV PALEC

Štvorlístok odchádza s horolezeckou výbavou do Bielych skál. Domčeku a jeho obyvateľom, ktorí na výpravu neodišli, sa však začne po Štvorlístku cnieť. Myška objaví prototyp Myšpulínovho vynálezu - stlačením tlačidla sa vysunie z komína vrtuľa a domček môže letieť za Štvorlístkom do skál. Ten medzitým prenocuje pod stanom v horách. Ráno, keď sa všetci zobudia,vidia na nebezpečnom vrcholku Diabľovho palca balancujúci domček. Myšpulín si myslí, že sa pokazil jeho vynález a domčeku nefunguje vrtuľa. Pinda sa hneď ujme úlohy záchrancu a vylezie na skalu k domčeku. Lenže Pinda zistí, že sa nemôže dostať sám dole. Idú mu na pomoc záchranári z CHKO. Zachránený Pinda potom zvyšku Štvorlístka povie, že domček nie je pokazený, ale na skale sa mu páči a truje tam. Všetci domčeku sľúbia, že sa o neho budú pečne starať. Domček sa nechá obmäkčiť a vracia sa so Štvorlístkom „domov“.

Hráči musia svojimi figúrkami prejsť nebezpečnou cestou v skalnom meste a zachrániť Pindu aj s domčekom z Diabľovho palca.

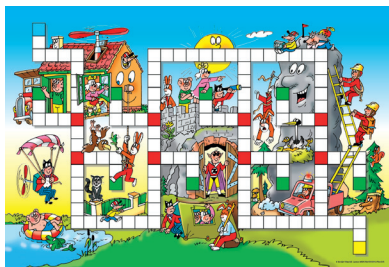
Pravidlá hry:

Každý hráč si vyberie dve figúrky svojej farby. Prvú figúrku si hneď nasadí na štartovacie modré políčko. Hráči sa pravidelne striedajú pri hode kockou – začína najmladší hráč. Druhú figúrku je možné nasadiť kedykoľvek počas hry, keď hráčovi padne šesť bodov na kocke (v tomto kole potom prvá figúrka už nepostupuje).

Ďalej pokračujú ľubovoľnou trasou k žltému políčku v cieľi.

Ak zastaví figúrka na červenom políčku, musí hneď skočiť na najbližšie zelené políčko, odkiaľ môže pokračovať až v ďalšom kole.

Vítazi ten hráč, ktorého obidve figúrky prejdú cieľom ako prví.



ŠTVORLÍSTOK



V okolí Blatáku je veľa odpadkov, a tak Štvorlístok vyhlasuje súťaž v zbieraní odpadkov – víťaz bude uverejnený na titulnej stránke novin. Štvorlístok ale v deň súťaže vstane neskoro a všetky odpadky sú už pozbierané. Myšpulín rýchlo nájde podvodného zbierača – ponorku, s ktorou na dne Blatáku nájdu kopy šrotu. Štvorlístok súťaž vyháva.

Štvorlístok sa potom prihlási do konkurzu na upratovanie vesmíru a potom, čo si ho vesmírna agentúra vyberie, vydáva sa upratať neporiadok okolo planéty Zem. Zistujú, že neporiadok spôsobili vesmírni piráti, ktorí vozia odpadky k Zemi z planéty Sirius. Medzi pirátmi a Štvorlístkom dôjde k boju. Štvorlístok musí ustúpiť na Mesiac, kde ale Pinda kopne do plechovky, ktorú tam nechali americkí astronauti. Plechovka letí vďaka malej gravitácii Mesiaca až k pirátskemu člnu a poškodí im motor. Myšpulín pomôže pirátom opraviť motor s podmienkou, že piráti odstránia z obežnej dráhy Zeme to, čo tam navozili. Naviac nájde Myšpulín vesmírnej mape čiernu dieru, kam môžu piráti neporiadok odvážať. Po dvojmesačnom upratovaní prileť pirátsky škuner na Blaták, kde slúži deťom ako atrakcia. Úlohou hráčov je prejsť čo najrýchlejšie celú trasu na hracom pláne a zachrániť tak Zem pred vyčíňaním pirátov z vesmíru.

Pravidlá hry:

Hráči hrajú jednu figúrku svojej farby, ktorú umiestnia na štartovacie modré políčko. Hru začína najmladší hráč. Ďalej sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Figúrky postupujú po hracom pláne podľa počtu hodených bodov na kocke.

- Pokiaľ hráč na štarte (štartovacie modré políčko) hodí na kocke 4 body, posúva sa po vodopáde hneď na modré políčko na trase. Pokiaľ padne iný počet bodov, posúva sa o toľko políčok, koľko bodov hodil.
 - Keď hráč zastaví na červenom políčku pred slučkou, slučku vynecháva a v ďalšom ťahu pokračuje rovno k cieľu a to aj v prípade, že pri nasledujúcom hode stúpi na čierne políčko.
 - Ak hráč stúpi priamo na čierne políčko, musí obísť slučku dvakrát (neplatí v prípade, že na toto políčko vstúpi pri prechádzaní slučkou).
 - Pokiaľ hráč dôjde na zelené políčko – hádže ešte raz.
- Vítazi ten hráč, ktorý dôjde ako prvý na niektoré zo žltých políčok v cieľi.



ŠTVORLÍSTOK A VLKODLAK

Štvorlístok sa v televízii dozvedá, že v kokorínskych roklinách vyčína vlkolak. Fífnka, Myšpulín, Bobík aj Pinda záhady milujú, a tak sa vydali počas úplnku, kedy sa vlkolaci prebúdzajú najčastejšie, pátrať po tejto záhade. Pri rozmiestňovaní fotopascí spadne Bobík do jamy na vlky, v ktorej je strašidelné vyjúce stvorenie. Z neho sa ale vykluje malý psík Brouček, ktorý patrí pani Polievkovej. Myšpulín ich obidvoch vytiahne z jamy a pokračujú v pátraní po vlkolakovi. Narazia na vyrúbaný kus lesa, v ktorom nájdu radujúcich sa drevorubačov. Drevorubači totiž vymysleli podlý plán. Prezliekli sa za vlkolaka a vyhnali z lesa ľudí, aby mohli rúbať cudzie drevo a predávať ho. Štvorlístok vymyslí leš a chyť zlodēja dreva do pasce. Privolaná polícia darebákov zatkne. Štvorlístok vráti Broučka pani Polievkovej. Z nastražených fotopascí nakoniec Myšpulín zistí, že sa do Polomených hôr opäť vrátili ozajstní vlci.

Úlohou hráčov je byť rýchlejší ako zajac Pinda a prebehnúť ako prvý nočným lesom so všetkými svojimi figúrkami.

Pravidlá hry:

Každý hráč dostane jednu kocku a dve figúrky svojej farby. Prvú figúrku hneď hráči nasadia na štartovacie políčko zhodnej farby. Druhú figúrku je možné nasadiť kedykoľvek počas hry, keď hráčovi padne šesť bodov (v tomto kole potom prvá figúrka už nepostupuje). Figúrky sa behom hry nevyhadzujú. V jednom kole všetci hráči hodia kockou naraz, ale ťahá len ten, ktorý hodil najviac bodov (alebo všetci tí, ktorým padla rovnaká najvyššia hodnota). Postupuje (postupujú) však iba o toľko políčok, koľko padlo hráčovi, ktorý hodil najmenej – a to v smere hodinových ručičiek.

(Príklad: Hrajú traja hráči. Jednému padlo 5 bodov, druhému 3 body a tretiemu 2 body. Hráč, ktorému padlo 5 bodov, postupuje o 2 políčka. Ostatní čakajú na ďalšie kolo.)

Pokiaľ hráč zastaví na:

- ružovom políčku (hráča vyláká vlkolak)
 - hráč pred ním uteká a postupuje o 3 políčka dopredu
- modrom políčku (hráča zdrží pasca na vlkolaka)
 - hráč sa vráti o 2 políčka dozadu

Vyháva hráč, ktorý prišiel ako prvý svojimi figúrkami do domčeka svojej farby.

