



## Příprava hry:

Nalepte sadu samolepek na žetony tak, aby každá barva tvořila celou „kompletní sadu“ – Myšpulína, Fífinku, Bobíka, Pindu a čtyřlístek – viz obrázek. Každý hráč si vezme všech pět žetonů své barvy.



## Cíl hry:

Základní varianta – umístit všechny své žetony podle pravidel na hrací plán a postupně je přesouvat tak, aby se nakonec nacházely všechny na sousedících polích – tedy na polích, která se alespoň rohem dotýkají.

## Hrajeme:

Hráči se dohodnou, kdo bude začínat a následně se v tazích pravidelně střídají, po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na tahu a má nějaký svůj žeton mimo hrací plán (což jsou v úvodu hry všichni), hodí dvojici kostek. Jejich hody určí pole na plánu – pomocí „souřadnic“. Hodí-li tedy hráč dvě stejná čísla, například dvě trojky, určil jediné pole na plánu – ve třetím sloupci a třetí řadě. Hodí-li hráč různé hodnoty, určil dvě pole (například – 5/2 a zároveň 2/5). Nyní má hráč dvě možnosti. Budto položit na jedno z určených polí svůj žeton, z ruky“ (čili některý z těch, na které měl mimo hrací plán), nebo na toto pole přesunout svůj žeton, který již leží jinde na hracím plánu. Pokud je pole, na které bude hráč pokládat svůj žeton, obsazené cizím žetonem, hráč jej za svůj vymění. Pokud tedy dával svůj žeton z ruky – odevzdá soupeři jeho žeton „do ruky“. Pokud posouval svůj žeton odjinud z hracího plánu, pokládá soupeřův žeton na své výchozí pole. Pokud má hráč na hracím plánu všechny své žetony a hodí souřadnice, na kterých již jeho žeton stojí, nehraje.

## Konec hry:

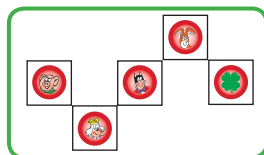
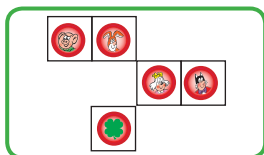
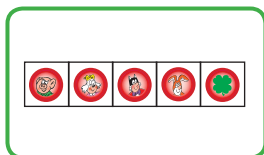
Hra končí ve chvíli, kdy se některému z hráčů podaří umístit všechny své žetony tak, aby byly „pohromadě“. Tedy aby všech pět žetonů stálo na polích, která se navzájem alespoň jedním rohem dotýkají (viz obrázek). Pokud hrají více než dva lidé, mohou se hráči dohodnout, že vítězstvím jednoho z nich hra nekončí. V takovém případě zůstávají žetony vítěze na hracím plánu a ostatní dohrávají podle pravidel soubor o druhé, případně třetí místo.

## Varianty:

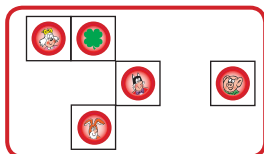
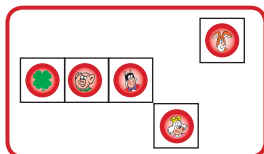
**Zrychlení** (pro mladší hráče) – lze stanovit, že k výhře stačí, aby se žetony dotýkaly pouze ve čtyřech polích (při bleskové partii pouze tří).

**Prodloužení** (vhodné při strategii) – lze stanovit, že k výhře je potřeba, aby se pole na kterých žetony leží, dotýkaly alespoň jednou stranou (nestačí rohem).

**Strategie** – hráč se v pokročilém stádiu hry může zříci hodu kostkami, a místo toho zahrát jedním ze svých žetonů tak, že přeskočí libovolný žeton (i svůj) na sousedním poli, pokud je hned za ním rovněž volné pole, na kterém svůj žeton položí. Přeskočený žeton zůstává na hracím plánu. Tímto způsobem může skákat vícekrát – pokud může, ale vždy hraje jen jedním svým žetonem a každý z jednotlivých skoků musí být pouze přes jeden žeton.



ANO



NE





Úkolem každého hráče je obejít se všemi svými figurkami jedenkrát dokola celou cestu a dostat se tak do domečku. Vítězí hráč, kterému se to podaří nejdříve.

## Pravidla:

Nejprve si každý hráč vybere 2 figurky stejné barvy, které umístí na „základní políčka“ odpovídající barvy v rohu herního plánu. Hodem kostkou se určí pořadí hráčů – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček.

1. Podle stanoveného pořadí hráči hází kostkou. Každý hráč má tři pokusy pro hod „šestky“.
2. Pokud hráči padne „6“, nasadí svou figurku na „startovní políčko“ (políčko se šipkou téže barvy). Poté hráč hází znovu a posune svou figurku ve směru šipky o tolik políček, kolik bodů mu padlo na kostce.
3. Nepodaří-li se hráči během tří hodů hodit „6“, pokračuje v házení další hráč.
4. Pokud má hráč všechny své figurky na základních políčkách, má vždy 3 pokusy pro hod „6“.
5. Když má hráč nasazenou do hry alespoň jednu figurku, hází v každém kole již jen jednou a postupuje s libovolnou ve hře nasazenou figurkou své barvy o tolik políček, kolik bodů mu padlo na kostce.
6. Pokud hráč nasadí svou figurku na základních políčkách nějakou figurku, může ji nasadit do hry. Pokud hráč nemá na základních políčkách ani jednu figurku, sečte počet bodů obou hodů a postoupí s libovolnou figurkou své barvy o daný počet polí.
7. Při postupu po herním plánu se počítají všechna políčka, tedy i ta, která jsou již obsazena jinými figurkami, a hráč je při postupu přeskakuje.
8. V hracím poli nesmí být dvě figurky na jednom hracím políčku současně. Dostane-li se hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vyhodí a postaví se na její místo. Vyhozenou figurku si protihráč postaví zpět na základní políčko své barvy.
9. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry až po hození „6“.
10. Pokud hráč nemá možnost po hodů postoupit s žádnou svojí figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč.
11. Aby mohl hráč umístit svou figurku do domečku, musí mu na kostce padnout takový počet bodů, kolik k dosažení určitého pole potřebuje.
12. Hráč může také postupovat vpřed nebo přeskakovat své figurky ve vlastním domečku. Zde již nemůže být figurka vyhozena.
13. Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své dvě figurky do domečku.

## DRAČÍ ZÁVODY

Fifinka, Myšpulín, Bobík a Pinda se zúčastňují Dračích závodů a snaží se v nich získat pohár. Na cestě je však čeká nástraha v podobě bouřky, ale také hodný dráček, který jim pomáhá na cestu vzhůru.

## Pravidla:

červená figurka = Fifinka | modrá figurka = Myšpulín | žlutá figurka = Bobík | zelená figurka = Pinda

Nejprve si každý hráč vybere 1 figurku své barvy a umístí ji na postavičku sedící na drakovi, za kterou hraje. Hodem kostkou se určí pořadí hráčů – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček.

1. Podle stanoveného pořadí hráči hází kostkou. Hráč se posune na herním plánu o tolik políček, kolik má bodů na kostce.
2. Vstoupí-li hráč s figurkou na políčko se špičkou dračího ocasu, hodný drak ho vynese na světle modré políčko výše.
3. Vstoupí-li hráč s figurkou na políčko se symbolem blesku, dostal se do bouře a blesk ho srazil na tmavě modré políčko na které blesk mří.
4. Vstoupí-li figurka na políčko, na němž již stojí figurka protihráče, nevyhazuje ji.
5. Posledním políčkem je pohár. Vítězem dračích závodů se stává první hráč, který na pohár vstoupí.

## ŠTASTNÁ ČTYŘKA

Ve Štastné čtyřce vítězí ten hráč, který se nejrychleji zbaví všech svých žetonů.

## Pravidla:

1. Hráči si rozdají libovolný počet žetonů (min. 3 ks) libovolné barvy. Čím méně žetonů každý hráč má, tím rychlejší hra je.
2. Hází se kostkou v pořadí, které si hráči určí. Hodí-li hráč na kostce hodnotu „4“, odkládá svůj žeton na velký zelený Čtyřlístek, kde žeton zůstává do konce hry. Hodí-li hráč jakékoli jiné číslo, tedy: „1, 2, 3, 5 nebo 6“, položí žeton na volné pole označené stejným číslem. Je-li toto pole obsazené, hráč si z tohoto pole žeton odebírá a svůj žeton neodkládá.
3. Vyhrává ten hráč, kterému jako prvnímu nezbydou žádné žetony. Hraje-li více hráčů, mohou ve hře pokračovat do určení druhého a třetího místa.

## Príprava hry:

Nalepte sadu samolepiek na žetóny a to tak, aby každá farba tvorila kompletnú sadu – Myšpulína, Fifínku, Bobíka, Pindu a štvorlistok – viď obrázok. Každý hráč si zoberie všetkých päť žetónov svojej farby – kompletnú sadu.



## Cieľ hry:

Základný variant – umiestniť svoje žetóny podľa pravidiel na hrací plán a postupne ich presúvať tak, aby sa nakoniec nachádzali všetky na susediacich poliach – teda na políčkach, ktoré sa aspoň rohom dotýkajú.

## Hráme:

Hráči sa dohodnú, kto bude začínať a následne sa v ťahoch pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu a má nejaký svoj žetón mimo hrací plán (čo sú na začiatku hry všetci), hodí dvojicou kociek. Ich body určia políčko na pláne – pomocou "súradníc". Ak hodí hráč dve rovnaké čísla, napríklad dve trojky, určil jediné pole na pláne – v treťom stĺpci a v treťom rade. Ak hráč hodí rôzne hodnoty, určil dve polia (napríklad 5/2 a zároveň 2/5). Teraz má hráč dve možnosti. Buď položiť na jedno z určených políčiek svoj žetón "z ruky" (teda niektorý z tých, ktoré mal mimo hrací plán), alebo na toto políčko presunie svoj žetón, ktorý už leží inde na hracom pláne. Pokiaľ je pole, na ktoré bude hráč pokladať svoj žetón obsadené cudzím žetónom, hráč ho za svoj žetón vymení. Pokiaľ teda dával svoj žetón z ruky – odovzdá súperovi jeho žetón "do ruky." Pokiaľ posúval svoj žetón z iného políčka hracieho plánu, položí súperov žetón na svoje východiskové políčko. Ak má hráč na hracom pláne všetky svoje žetóny a hodí súradnice, na ktorých už jeho žetón stojí, nehrá.

## Koniec hry:

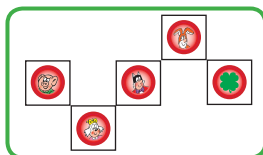
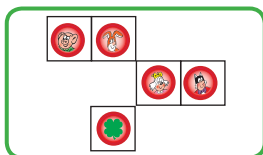
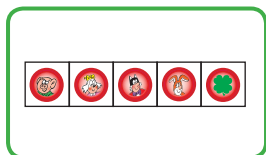
Hra končí vo chvíli, keď sa niektorému z hráčov podarí umiestniť všetky svoje žetóny tak, aby boli žetóny spolu. Teda aby všetkých päť žetónov stálo na poliach, ktoré sa navzájom aspoň jedným rohom dotýkajú (viď obrázok). Pokiaľ hrajú viac ako dvaja hráči, môžu sa hráči dohodnúť, že víťazstvom jedného z nich hra nekončí. V takomto prípade zostávajú žetóny víťaza na hracom pláne a ostatní dohrávajú podľa pravidiel súboj o druhé a tretie miesto.

## Varianty:

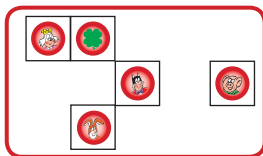
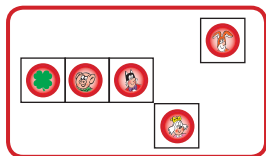
**Zrýchlenie** (pre mladších hráčov) – je možné stanoviť, že k výhre stačí, aby sa dotýkali iba štyri polia (pri bleskovej partii iba tri).

**Predženie** (vhodné pri stratégii) – je možné stanoviť, že na výhru je potrebné, aby sa polia dotýkali jednou stranou (nestačí rohom).

**Stratégia** – hráč sa v pokročilom štádiu hry môže zriecť hodu kockami, a namiesto toho zahrať jedným ťahom zo svojich žetónov tak, že preskočí ľubovoľný žetón (aj svoj) na susednom políčku, pokiaľ je hneď za ním tiež voľné políčko, na ktoré svoj žetón položí. Preskočený žetón zostáva na hracom pláne. Týmto spôsobom môže skákať viackrát – pokiaľ môže, ale vždy hrá len jedným svojím žetónom a každý z jednotlivých skokov musí byť iba cez jeden žetón.



ANO



NE



Úlohou každého hráča je obísť so všetkými figúrkami jedenkrát dookola celú cestu a dostať sa tak do domčeka. Víťazí ten hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

## Pravidlá:

Najskôr si každý hráč vyberie 2 figúrky rovnakej farby, ktoré umiestni na „základné políčka“ príslušnej farby v rohu herného plánu. Hodom kockou sa určí poradie hráčov – hráč s najvyšším hodom začína a ostatní hrajú postupne v smere hodinových ručičiek.

1. Podľa stanoveného poradia hráči hádžu kockou. Každý hráč má tri pokusy pre hod „šestky“.
2. Ak hráčovi padne „6“, nasadí svoju figúrku na „štartovacie políčko“ (políčko so šípkou rovnakej farby). Potom hráč hádže znova a posunie svoju figúrku v smere šípky o toľko políčok, koľko bodov mu padlo na kocke.
3. Ak sa nepodarí hráčovi behom troch hodov hodiť „6“, pokračuje v hádzaní ďalší hráč.
4. Ak má hráč všetky svoje figúrky na základných políčkach, má vždy 3 pokusy na hod „6“.
5. Keď má hráč nasadenú do hry aspoň jednu figúrku, hádže v každom kole už len jedenkrát a postupuje s ľubovoľnou v hre nasadenou figúrkou svojej farby o toľko políčok, koľko bodov mu padlo na kocke.
6. Vždy, keď hráčovi padne „6“, hádže ešte raz a postupuje nasledovne: pokiaľ má hráč na základných políčkach nejakú figúrku, môže ju nasadiť do hry. Ak hráč nemá na základných políčkach ani jednu figúrku, spočíta počet bodov obidvoch hodov a postúpi s ľubovoľnou figúrkou svojej farby o daný počet políčok.
7. Pri postupe po hracom pláne sa počítajú všetky políčka, teda aj tie, ktoré sú už obsadené inými figúrkami a hráč ich pri postupe prekračuje.
8. V hracom poli nesmú byť dve figúrky na jednom hracom políčku súčasne. Ak sa hráč dostane so svojou figúrkou na obsadené políčko, potom dosiahnutú figúrku vyhodí a postaví sa na jej miesto. Vyhodenú figúrku si protihráč postaví naspäť na základné políčko svojej farby.
9. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť späť do hry až po hodení „6“.
10. Ak hráč nemá možnosť po hode postúpiť so žiadnou svojou figúrkou o príslušný počet bodov, hrá ďalší hráč.
11. Aby mohol hráč umiestniť svoju figúrku do domčeka, musí mu na kocke padnúť taký počet bodov, koľko pre dosiahnutie určitého poľa potrebuje.
12. Hráč môže tiež postupovať vpred alebo preskakovať svoje figúrky vo vlastnom domčeku. Tu už nemôže byť figúrka vyhodená.
13. Víťazí ten hráč, ktorému sa najskôr podarí umiestniť svoje figúrky do domčeka.

## DRAČIE ZÁVODY

Fifinka, Myšpulín, Bobík a Pinda sa zúčastňujú Dračích závodov a snažia sa v nich získať pohár. Na ceste ich však čaká nástraha v podobe búrky, ale tiež dobrý dráčik, ktorý im pomáha na cestu hore.

## Pravidla:

červená figúrka = Fifinka | modrá figúrka = Myšpulín | žltá figúrka = Bobík | zelená figúrka = Pinda

Najskôr si každý hráč vyberie 1 figúrku svojej farby a umiestni ju na postavičku sediacu na drakovi, za ktorú hrá. Hodom kockou sa určí poradie hráčov – hráč s najvyšším hodom začína a ostatní hrajú postupne v smere hodinových ručičiek.

1. Podľa stanoveného poradia hráči hádžu kockou. Hráč sa posunie na pláne o toľko políčok, koľko má bodov na kocke.
2. Ak hráč vstúpi s figúrkou na políčko so špičkou dračieho chvosta, dobrý drak ho vynesie na svetlomodré políčko vyššie.
3. Ak hráč vstúpi s figúrkou na políčko so symbolom blesku, dostal sa do búrky a blesk ho zrazil na tmavomodré políčko, na ktoré blesk ukazuje.
4. Ak vstúpi figúrka na políčko, na ktorom už stojí figúrka protihráča, nevyhadzuje ju.
5. Posledným políčkom je pohár. Komu ako prvému padne hod tak, aby na neho mohol vstúpiť, vyhráva celé závody.

## ŠTASTNÁ ŠTVORKA

V šťastnej štvorke víťazí ten hráč, ktorý sa najrýchlejšie zbaví všetkých svojich žetónov.

## Pravidlá:

1. Hráči si rozdadajú ľubovoľný počet žetónov (min. 3 ks) ľubovoľnej farby. Čím menej žetónov každý z hráčov má, tým je hra rýchlejšia.
2. Hádže sa kockou v poradí, ktoré si hráči určia. Ak hodí hráč na kocke hodnotu „4“, odkladá svoj žetón na veľký zelený štvorlístok, kde žetón zostáva do konca hry. Ak hráč hodí akékoľvek iné číslo, teda „1,2,3,5 alebo 6“, položí žetón na voľné pole označené rovnakým číslom.  
Ak je toto políčko obsadené, hráč si z neho žetón zoberie a svoj žetón neodkladá.
3. Vyhráva ten hráč, ktorému ako prvému nezostanú nijaké žetóny. Ak hrá viacero hráčov, môžu v hre pokračovať do určenia druhého a tretieho miesta.