

# BOBÍKU, NEZLOB SE

88361



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. Hrají-li více než dva hráči, ostatní pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou se svými figurkami k vytoženému cíli.

## Pravidla hry:

Nejprve si každý hráč vybere 4 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 hráč 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. Pokaždé, když hráči padne „6“, hází ještě jednou a postupuje následovně:  
Pokud má hráč 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 obsazená jinými figurkami, a hráč je při postupu překračuje.
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 hodu postoupit s žádnou figurkou o patriční 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 čtyři figurky do domečku.

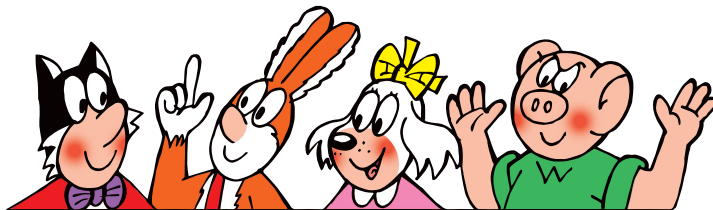
# HON ZA ČTYŘLÍSTKEM

Úkolem Fifinky, Myšpulína, Bobíka či Pindi je dorazit jako první na políčko s číslem 80 a získat tak čtyřlístek pro štěstí.

## Pravidla hry:

Hráči si vyberou svou barvu figurky a postaví ji na start (políčko č. 1). Kostkou si určí pořadí – hráč s nejvyšším hodem začíná a ostatní hrají postupně ve směru hodinových ručiček. Hráči hází kostkou a postupují po herním plánu o tolik políček vpřed, kolik bodů hodí kostkou. Po šestce se znovu nehází. Na jednom políčku může stát i více hráčů – nevyhazuje se. Toto pravidlo však neplatí na červených polích – zde se může vyhazovat a vyhozená figurka se vrací zpět na políčko č. 1.

Pokud hráč stoupne na modré políčko, posouvá se dopředu na políčko, kam ukazuje modrá šipka. V případě, že hráč vstoupí na oranžové políčko, musí se vrátit zpět na pole, na které ukazuje oranžová šipka. Vyhrává ten hráč, který nejdříve dorazí do cíle (políčko č. 80) a zmocňuje se čtyřlístku.



© Jaroslav Němeček. Licence MERCHANDISING PRAGUE



Úlohou každého hráča je obísť so všetkými svojimi figúrkami jedenkrát dookola celú cestu a dostať sa tak do domčeka. Víťazí hráč, ktorému sa to podarí najskôr. Ak hrajú viac než dvaja hráči, ostatní pokračujú v hre tak dlho, až sa aj oni dostanú so svojimi figúrkami k vytúženému cieľu.

## Pravidlá hry:

Najprv si každý hráč vyberie 4 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. Pokiaľ hráčovi padne „6“, nasadí svoju figúrku na „štartové políčko“ (políčko so šípkou rovnakej farby). Potom hráč hádže znovu 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. Pokiaľ má hráč všetky svoje figúrky na základných políčkach, má vždy 3 pokusy pre hod „6“.
5. Keď má hráč nasadenú do hry aspoň jednu figúrku, hádže v každom kole už len raz a postupuje s ľubovoľnou v hre nasadenou figúrkou svojej farby o toľko políčok, koľko bodov mu padlo na kocke.
6. Zakaždým, keď hráčovi padne „6“, hádže ešte raz a postupuje nasledovne:  
Ak má hráč na základných políčkach nejakú figúrku, môže ju nasadiť do hry.  
Ak hráč nemá na základných políčkach ani jednu figúrku, spočíta počet bodov oboch hodov a postúpi s ľubovoľnou figúrkou svojej farby o daný počet polí.
7. Pri postupe po hracom pláne sa počítajú všetky políčka, teda i tie, ktoré sú už obsadené inými figúrkami, a hráč ich pri postupe prekračuje.
8. V hracom poli nemôžu byť dve figúrky na jednom hracom políčku súčasne. Ak sa dostane hráč so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dobehnutú figúrku vyhodí a postaví sa na jej miesto. Vyhodenú figúrku si protihráč postaví späť na základné políčko svojej farby.
9. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť naspäť do hry až po hodení „6“.
10. Ak hráč nemá možnosť po hode postúpiť so žiadnou svojou figúrkou o hodený počet bodov, pokračuje v hre ďalší hráč.
11. Aby mohol hráč umiestniť svoju figúrku do domčeka, musí mu na kocke padnúť taký počet bodov, koľko k dosiahnutiu určitého políčka potrebuje.
12. Hráč môže taktiež postupovať dopredu, alebo preskakovať svoje figúrky vo vlastnom domčeku. Tu už nemôže byť figúrka vyhodená.
13. Víťazí ten hráč, ktorému sa najskôr podarí umiestniť svoje štyri figúrky do domčeka.

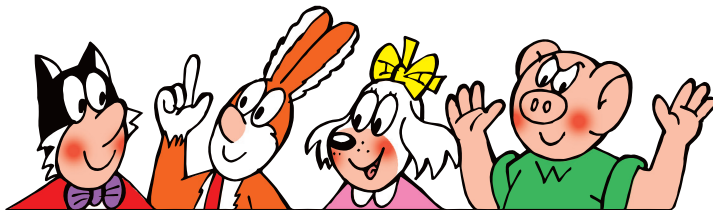
# HON ZA ŠTVORLÍSTKOM

Úlohou Fifinky, Mišpulýna, Bobíka a Pindi je doraziť ako prvý na políčko s číslom 80 a získať tak štvorlístok pre šťastie.

## Pravidlá hry:

Hráči si vyberú svoju farbu figúrky a postaví ju na štart (políčko č. 1). Kockou si určia poradie – hráč s najvyšším hodom začína a ostatní hrajú postupne v smere hodinových ručičiek. Hráči hádžu kockou a postupujú po hernom pláne o toľko políčok vpred, koľko bodov hodia kockou. Po šestke sa znovu nehádže. Na jednom políčku môže stáť aj viac hráčov – nevyhadzuje sa. Toto pravidlo však neplatí na červených políčkach – tu sa môže vyhadzovať a vyhodená figúrka sa vracia späť na políčko č. 1.

Pokiaľ hráč stúpi na modré políčko, posúva sa dopredu na políčko, kam ukazuje modrá šípka. V prípade, že hráč vstúpi na oranžové políčko, musí sa vrátiť späť na políčko, na ktoré ukazuje oranžová šípka. Vyhráva ten hráč, ktorý najskôr dorazí do cieľa (políčko č. 80) a zmocňuje sa štvorlístka pre šťastie.



**ŠTVORLÍSTOK**

© Jaroslav Němeček. Licence MERCHANDISING PRAGUE