



J02011

## [SK] Hady a rebríky / Človeče nehnevaj sa

VEK: OD 5 ROKOV  
POČET HRÁČOV: 2 - 4

## [CZ] Hadi a žebříky / Člověče nezlob se

VĚK: OD 5 LET  
POČET HRÁČŮ: 2 - 4

### [SK] Hady a rebríky

1 hracia plocha / 4 husi / 2 kocky

Hráči si vyberú figúrku a následne sa striedajú v hodoch oboma kockami naraz. Figúrku posúvajú po hracej ploche o počet políčok, ktorý sa rovná súčtu čísel na oboch kockách. Vyhráva hráč, ktorému sa ako prvému podarí dostať na políčko číslo 63.

Ak hráč skončí na bielom políčku s označením kačka (políčka 5 / 9 / 14 / 18 / 23 / 27 / 32 / 36 / 41 / 45 / 50 / 54 / 59), tak sa vráti o rovnaký počet políčok späť. Ak hráč skončí na políčku obsadenom iným hráčom, tak zaujme jeho miesto a jeho figúrku vráti na políčko, z ktorého sám vychádzal.

Ak hráč hneď na štarte hodí na kockách čísla 3 a 6, tak sa posunie na políčko 26. Ak hodí čísla 4 a 5, tak sa posunie na políčko 53.

#### Špeciálne políčka

- Hráč, ktorý skončí na políčku 6 (most) sa posunie na políčko 12
- Hráč, ktorý skončí na políčku 19 (hotel) vynechá jedno kolo
- Hráč, ktorý skončí na políčku 31 (studňa) musí hodiť číslo 6, aby mohol pokračovať ďalej
- Hráč, ktorý skončí na políčku 42 (labyrnt) sa vráti na políčko 30
- Hráč, ktorý skončí na políčku 52 (väzenie) vynechá dve kolá
- Hráč, ktorý skončí na políčku 58 (lebka) musí začať odznova

Hráč musí skončiť presne na políčku 63, aby vyhral. Ak hráč hodí príliš veľa, tak sa musí o daný počet políčok vrátiť späť.

### [SK] Človeče nehnevaj sa

1 hracia plocha / 8 koní / 1 kocka

Hráči sa striedajú v hodoch kockou. Aby sa kôň dostal zo stajne, musí na kocke padnúť číslo 6. Hráč následne umiestni svojho koňa na štart (políčko D) a znova hádže kockou. Ak padne číslo 6, môže hádzať znovu.

Hráči posúvajú kone o počet políčok zodpovedajúci hodu kockou. Kone sa nesmú predbiehať. V takom prípade sa kôň, ktorý je pozadu vráti na políčko, z ktorého vychádzal. Na každom políčku sa smie nachádzať iba jeden kôň. Ak sa kôň ocitne hodom kocky na políčku, na ktorom už stojí súperov kôň, tak tohto vráti späť do stajne a prevezme jeho miesto. Kôň, ktorý sa takto vrátil do stajne musí začať od začiatku.

Po úplnom obehnutí hracej plochy musí hráč umiestniť svojho koňa presne pred políčkom číslo 1 v rade očíslovaných políčok, ktorých farba zodpovedá farbe koňa. Ak by sa kôň dostal hodom kocky za toto políčko, tak buď môže zostať na mieste alebo sa vrátiť späť o počet políčok, ktoré hráč hodil kockou navyše. Kôň sa následne posúva po očíslovaných políčkach od 1 po 6. Ak sa mu podarí dostať na políčko číslo 6, tak hráč musí hodiť číslo 1, aby kôň úspešne skončil preteky. Vyhráva hráč, ktorému sa podarí dostať do cieľa oba svoje kone.

## [CZ] Hadi a žebříky

1 hrací plocha / 4 husy / 2 kostky

Hráči si vyberou figurku a následně se střídají v hodech oběma kostkami najednou. Figurku posouvají po hrací ploše o počet políček, který se rovná součtu čísel na obou kostkách. Vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří dostat na políčko číslo 63.

Pokud hráč skončí na bílém políčku s označením kachny (políčka 5 / 9 / 14 / 18 / 23 / 27 / 32 / 36 / 41 / 45 / 50 / 54 / 59), tak se vrátí o stejný počet políček zpět. Pokud hráč skončí na políčku obsazeném jiným hráčem, tak zaujme jeho místo a jeho figurku vrátí na políčko, ze kterého sám vycházel.

Pokud hráč hned na startu hodí na kostkách čísla 3 a 6, tak se posune na políčko 26. Jestliže hodí čísla 4 a 5, tak se posune na políčko 53.

### Speciální políčka

- Hráč, který skončí na políčku 6 (most) se posune na políčko 12
- Hráč, který skončí na políčku 19 (hotel) vynechá jedno kolo
- Hráč, který skončí na políčku 31 (studna) musí hodit číslo 6, aby mohl pokračovat dál
- Hráč, který skončí na políčku 42 (labyrint) se vrátí na políčko 30
- Hráč, který skončí na políčku 52 (vězení) vynechá dvě kola
- Hráč, který skončí na políčku 58 (lebka) musí začít znovu

Hráč musí skončit přesně na políčku 63, aby vyhrál. Pokud hráč hodí příliš mnoho, tak se musí o daný počet políček vrátit zpět.

## [CZ] Člověče nezlob se

1 hrací plocha / 8 koní / 1 kostka

Hráči se střídají v hodech kostkou. Aby se kůň dostal ze stáje, musí na kostce padnout číslo 6. Hráč následně umístí svého koně na start (políčko D) a znovu hází kostkou. Pokud padne číslo 6, může házet znovu.

Hráči posouvají koně o počet políček odpovídající hodu kostkou. Koně se nesmí předjíždět. V takovém případě se kůň, který je pozadu vrátí na políčko, ze kterého vycházel. Na každém políčku se smí nacházet pouze jeden kůň. Pokud se kůň ocitne hodem kostky na políčku, na kterém už stojí kůň soupeře, tak tohoto vrátí zpět do stáje a převezme jeho místo. Kůň, který se takto vrátil do stáje musí začít od začátku.

Po úplném oběhnutí hrací plochy musí hráč umístit svého koně přesně před políčkem číslo 1 v řadě očíslovaných políček, jejichž barva odpovídá barvě koně. Pokud by se kůň dostal hodem kostky za toto políčko, tak buď může zůstat na místě nebo se vrátit zpět o počet políček, které hráč hodil kostkou navíc. Kůň se následně posouvá po očíslovaných políčkách od 1 po 6. Pokud se mu podaří dostat na políčko číslo 6, tak hráč musí hodit číslo 1, aby kůň úspěšně skončil závod. Vyhrává hráč, kterému se podaří dostat do cíle oba své koně.