Set her 16 v 1

01| 24 bodů – rychlá karetní hra s počítáním

- Potřebná rekvizita: Balíček karet
- Příprava: Vytáhněte žolíky z balíčku karet, zbývá 52 karet (začátečníci mohou použít 40 karet 1-10), zamíchejte balíček.
- Cíl hry: Cílem hry je co nejrychleji dojít násobením, dělením, sčítáním či odčítáním k hodnotě 24.
- Pravidla:

1.Hráči se střídají v tahání karet, každý hráč si vezme 4 karty.

2. Pro výpočet lze každou kartu použít pouze jednou.

3. Hráč, který dojde k výsledku jako první (musí říct jak došel k číslu 24) vyhrává.

02|Bridge – karetní hra

- Potřebná rekvizita: Balíček karet
- Příprava: Odstraňte z balíčku karet žolíky a zamíchejte jej.
- Pravidla:
- 1. Karty jdou po sobě v pořadí: A, K, Q, J, 10,9,8,7,6,5,4,3,2.
- 2. Rozdejte karty mezi všemi hráči, začínající hráč ukažte všem poslední kartu, barvě a znaku této karty musí odpovídat toto kolo hry.
- 3. Každý hráč musí pokaždé vytáhnout jednu kartu, pokud má karta, kterou hráč vybral, stejnou barvu a znak jako karta, může kartu položit na stůl.
- 4. Pokud nikdo neukáže kartu barvy a znaku daného kola, zkontrolujte čísla na zobrazených kartách. Hráč, který vlastní kartu s nejvyšší hodnotou, bere všechny karty.
- Po vyložení všech karet vyhrává hráč s nejvíce body (nebo vyhrává ten hráč, který nasbírá nejdříve 20 bodů)

03|Hon za pokladem

- Potřebné rekvizity: Herní deska s poli 1-67, 2-4 figurky a kostku
- Příprava: Umístěte svoj figurku na políčko číslo 1, připravte si kostku
- Pravidla:

1. Hráči hodí kostkou, ten kdo hodí nejvyšší číslo začíná.

2. Figurky se pohybují po polích 1-67 o tolik políček kolik hodí hráč na kostce.

3. Cestou hráči narazí na políčka, která jim mohou moci se rychleji dostat do cíle a nebo je take zdržet. Můžete narazit na políčka házej ještě jednou, jedno kolo stůj..

4. Vyhrává ten kdo je první v cíli.

5. Pokud hodí hráč větší číslo než je potřeba k dosažení cíle, musí čekat než se mu podaří hodit správný počet.

04|Aeroplane Chess – Člověče nezlob se

- Potřebné rekvizity: podložka na Člověče nezlob se , 4 kameny pro každého hráče a kostka
- Příprava: nachystejte si první figurku/kamen na startovací políčko k vyjetí z domečku, připravte si kostku.
- Pravidla:

1. Hráči hází kostkou, dokud nepadne šestka. Tehdy hráč co ji hodil, může začít hrát. Hráč hází ještě jednou a posune se o počet polí, co hodil na kostce.

2. Pokud hráč hodí šestku, může si nasadit další figurku nebo pokud už má všechny figurky v poli, pohybuje jimi po hracím poli.

3. Hráči pohybují figurami po směru hodinových ručiček. Cílem hry je dostat všechny figurky do domečku své barvy. Pokud cestou stoupnete na políčko s figurkou protihráče, vracíte jeho figurku na začátek.

4. Hráč, který má v domečku všechny figurky jako první, vyhrává!

05| Hadi a žebříky

- Potřebné rekvizity: hrací deska s hady a žebříky, 2-4 hrací figurky, kostka
- Příprava: nachystejte hrací desku, figurky umístěte na start a hra může začít
- Pravidla:

1. Začíná nejmladší hráč, hodí kostkou a posune se o tolik polí, kolik hodil na kostce.

2. Pokud hráč skončí na poli s žebříkem, vystoupá po něm vzhůru. Pokud ale skončí na hlavě hada, sjede po jeho těle dolů. A cesta se mu prodlužuje.

4. Hráč, který první dojede do cíle, vyhrává!

06| Šachy

- Potřebné rekvizity: hrací deska s šachovým polem, 32 šachových figurek
- Příprava: rozestavíme figurky v poli dle následujícího pořadí: od kraje věž, jezdce, střelce, krále, královnu, střelce, jezdce a věž, v řadě před nimi rozmístíme pěšce.
- **Pravidla hry:**

(1) Každý hráč obdrží 16 šachových figurek: krále, královnu, dva střelce, dva jezdce, dvě věže a osm pěšců.
(2) Podle druhu figurky se různě pohybují po hracím poli.

(3) Pěšec se pohybuje o jedno pole rovně (nebo o dvě, pokud je to jeho první pohyb). Mohou zaútočit diagonálně o jedno pole.
(4) Střelec se pohybuje diagonálně.
(5) Věž se pohybuje v přímých liniích.
(6) Jezdec se pohybuje ve tvaru L a může přeskakovat ostatní figurky.
(7) Královna se pohybuje v přímých nebo diagonálních liniích.
(8) Král se také pohybuje v rovných či diagonálních liniích, ale pouze o jedno pole.
(9) Cílem hry je eliminovat protihráčovy figurky.
(10) Vyhrává ten co dá šach mat oponentově králi.

07| Pět v řadě

- Potřebné rekvizity: hrací deska s šachovým polem, 20 bílých a 20 černých kamenů
- Příprava: dva hráči si vyberou barvy

- Pravidla:

1. První kámen umístíme na tmavé pole, poté se hráči střídají v pokládání kamenů. Kámen, který byl jednou umístěn, nelze již přemístit.

2. Kameny pokládáme na spojnice čar.

3. První z hráčů, který vytvoří nepřerušenou řadu 5. kamenů (horizontálně, vertikálně, diagonálně), vyhrává hru.

08| Dáma

- Potřebné rekvizity: : hrací deska s šachovým polem, 12 bílých a 12 černých hracích kamenů

- Příprava: hra pro 2 hráče, kameny každého hráče jsou rozestavěny ve třech řadách, ob jedno pole. První kámen je v levém dolním roku hrací desky.

- Pravidla:

1. Hráči se v tazích pravidelně střídají. Začíná bílý.
2. Všechny kameny se pohybují vždy o jedno volné pole diagonálně vpřed. Jestliže na takovém poli stojí soupeřův kámen a další pole za ním ve směru tahu je volné, musí soupeřův kámen přeskočit a odklidit z desky.
3. Kámen, kterým hráč táhne, může provést i skoky vícenásobné. Mezi přeskakovanými soupeřovými kameny musí být vždy jedno pole volné a nesmějí stát těsně za sebou. Po každém dopadu lze změnit směr dalšího skoku. Vícenásobný přeskok je nutno provést v plném rozsahu. Při možnosti výběru z několika a vícenásobných přeskoků si smí hráč zvolit pro něj nejvýhodnější. Nemusí přeskočit *největší* možný počet kamenů. Dáma *má* přednost ve skákání.
4. Všechny kameny mají povolen pohyb i přeskoky pouze *vpřed*.
5. Skákání je povinné. Kdo přehlédne možnost skoku, ztrácí kámen, kterým měl skákat a soupeř tento kámen odstraní z desky.
6. Kámen, který dojde do poslední řady polí, stává se dámou. Dáma se vytvoří ze dvou kamenů položených na sebe.
7. Dáma může během tahu postoupit o jakýkoliv počet volných polí v libovolném směru. I dáma smí přeskočit jen osamělé soupeřovy kameny. Stojí-li těsně za sebou nebo je v cestě vlastní kámen, skok není možný. Při vícenásobném skoku mohou být mezery mezi přeskakovanými soupeřovými kameny libovolně velké a dáma smí dopadnout za ně na libovolné volné pole. Smí také po každém dopadu změnit směr dalšího skákání. Nesmí

však přeskočit žádný kámen dvakrát. Přeskočené kameny jsou z desky odebrány teprve po dokončení celého vícenásobného skoku.

8. Konec hry: Prohrává ten, komu nezbyl žádný kámen, nebo nemůže provést svými kameny žádný tah. Hra končí nerozhodně, když se hráči na tom dohodnou, nebo když se vyskytne třikrát stejná pozice.

09| Džungle

Rekvizity: Herní plán s vodní plochou a 16 kusů zvířat (8 kusů pro každého hráče)

- Příprava: Každý hráč má 8 kusů zvířat: slon, lev, tygr, leopard, vlk, pes, kočka a krysa, a odpovídajícím způsobem je umístí na herní plán.
- Pravidla:

1. Základním pravidlem je, že zvířata větší velikosti nebo síly, útočí a vítězí nad malými zvířaty, dle své bojovnosti. Ale krysa přebíjí slona.

2. Zvířata stejného druhu mohou na sebe útočit a zároveň utočí na zvířata nižšího stupně;

3. Pořadí zvířat dle síly: slon > lev > tygr > leopard > vlk > pes > kočka > krysa > slon;

4. Pasti jsou nastaveny tak, aby omezovaly bojovou kapacitu zvířat protivníka, a vaše zvířata nebudou ovlivněna. Pokud budou zvířata opačného hráče uvězněna, ztratí bojovou kapacitu a některá z vašich zvířat by na ně mohla zaútočit. Každá past může být použita pouze jednou.

5. V okamžiku otevření se jeden hráč začne hrát, hráči se postupně střídají. V jednom tahu můžete posunout jedno po jednom čtverci najednou ve čtyřech směrech na všech stranách

6. Když jsou lev a tygr u řeky, mohou horizontálně nebo vertikálně skočit na druhou stranu řeky a lovit zvířata soupeře nižší hodnosti. Ale pokud je krysa soupeře v řece nebo zvířata vyššího stupně jsou na druhé straně řeky, váš lev a tygr nemohou skočit na druhou stranu řeky;

7. Krysa je jediné zvíře, které může být v řece, a jeho pohyb v řece je stejný jako pohyb na souši, to znamená pohybovat se po jednom čtverci najednou ve čtyřech směrech na všech stranách. Řeka bere dva čtverce vodorovně a tři čtverce svisle a divoká zvířata na souši nemohou ukořistit krysu v řece a krysa v řece nemůže ukořistit slona ani krysu na souši;

8. Hráč, který přemísťuje své zvíře na doupě soupeře nebo kdo vezme všechna zvířata soupeře, vyhrává hru.

9. Hráč se všemi uvězněnými zvířaty prohraje a soupeř naopak vyhraje.

10| Mlýn

- Potřebné rekvizity: hrací deska na mlýn (čtverec s tečkami), 9 bílých a 9 černých kamenů
- Příprava: rozdejte kameny mezi dvěma hráči.
- Pravidla:

1. Každý hráč má devět kamenů, či "figurek", které se pohybují po dvacetičtyřech průsečících. Stejně jako u dámy je cílem hry sebrat protihráči všechny kameny nebo mu zabránit v dalších tazích.

2. Hra se začíná s prázdnou herní deskou. Oba hráči postupně pokládají své kameny na herní desku. Pokud se hráči podaří umístit tři kameny vedle sebe v jedné z řad, má "mlýn" a může odebrat jeden ze soupeřových kamenů. S odebranými kameny se již nesmí hrát. Hráči musí nejdříve odebírat ze soupeřových kamenů ty, které nejsou součástí "mlýnu". Poté co je rozmístěno všech osmnáct kamenů, hráči je mohou začít přesouvat.

3. Kameny se přesouvají po přímkách na vedlejší volnou pozici, pokud hráč nemá kam svůj kámen přesunout, prohrává.
4. Stejně jako při umisťování kamenů i v této fázi hry platí, že pokud hráč přesune kámen tak, že vytvoří novou řadu tří kamenů, může odebrat protihráči jeden z kamenů. Opět se nejdříve odebírají kameny, které nejsou součástí "mlýnu".
5. Pokud hráči zbývají pouze dva kameny, nemůže již soupeři odebrat kámen a končí.

11|Šťastných 26

- Potřebné rekvizity: hrací deska ve tvaru hvězdy, 12 hracích kamenů s čísly
- Pravidla: Rozložte všech 12 kamenů na hrací desku tak, aby součty v liniích byl vždy 26.
- Hra má 144 řešení ☺.

12| Karetní hra: Kotě jde rybařit

- Potřebné rekvizity: balíček karet
- Příprava: rozdejte balíček karet mezi dva hráče a začněte hru
- Pravidla:

1. Hráč na tahu vezme kartu ze svého balíčku a vyloží ji na stůl do řady. Druhý hráč udělá to samé. Pokud karta, kterou jeden z hráčů vytáhne je už na stole, vezme si všechny karty mezi těmito dvěma stejnými kartami.

2. Hráč, který první vezme soupeřovi všechny karty, vyhrává!

13| Matematické přebíjení - Jednoduchá matematická verze tradiční karetní hry války.

- Potřebné rekvizity: balíček karet
- Pravidla:
    1. Tato rychlá karetní hra vyzývá hráče k rychlému provádění matematických operací v jejich hlavě, aby porazili svého soupeře.
    2. Každý hráč dostane z balíčku stejný počet karet, které drží lícem dolů na hromádce.
    3. Když hráči řeknou „Jdi!“, Každý hráč převrátí horní kartu ze svého balíčku a navzájem si ukáže svou kartu.
    4. První hráč, který vyvolá součet karet, vezme sadu karet a odloží je stranou. Hráči si okamžitě rozdají další karty z balíčku. Když je balíček rozebrán, spočítají se karty a hráč s největším počtem vyhrává.

Obměna: Učiňte hru náročnější tím, že zaměníte sčítání na odčítání, či násobení a dělení.

14| Sudoku doprava

- Potřebné rekvizity: hrací deska na Sudoku a 16 obrázkových kamenů
- Pravidla: Klasická hra Sudoku, ale s obrázky. Sáček s herním plánem je rozdělen do 4 čtverců. V žádném z čtverců nesmí být ten samí obrázek 2x. Nesmí se opakovat ani v řadě ani ve sloupci. Cílem hry je umístit všech 16 kamenů.

15| Závody koní

- Potřebné rekvizity: hrací deska pro závody koní, 2-4 figurky koní a 2-4 papírové koně, kostka s barvami
- Příprava: každý z hráčů si vybere barvu koně a dá si papírového koně stejné barvy před sebe
- Pravidla: Hráči hází kostkou se 4. Barvami, koně dané barvy posunou na hracím poli. Kostka

má také 2 speciální pole. Když hráč hodí obrázek srdce, může posunout jakéhokoliv koně o jedno pole. Když hráč hodí ikonu zastavení, musí hráč na jedno kolo stát. Hráč, který jako první dovede svého koně co cíle označeného hvězdami, vyhrává.

16| Lovení ryb

- Pravidla:Hoď oběma kostkama. Podle kombinace barev na kostce si „chytni“ rybu v herním plánu. Cílem hry je pochytat co nejvíce ryb, ale není to tak jednoduché. Ne všechny kombinace barev mají, ale I ryby. Hodně štěstí.