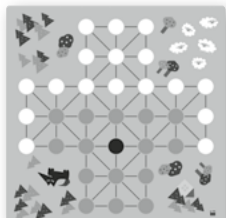


# Ovce a vlk & Zbojníci



## OVCE A VLK:

Hra pro 2 hráče od 5 let.

## Hrací potřeby:

Herní plán, 18 figurek – 17 bílých (ovce) a 1 černá (vlk).

## Cíl hry:

Vlk v podobě černé figurky se snaží přeskokem „sežrat“ všechny ovce. Ovce v podobě bílých figurek se snaží vlka zablokovat, aby je nemohl přeskakovat.

## Příprava hry:

Figurku vlka umístíte na černé pole a všechny figurky ovcí na 17 bílých polí herního plánu. Hráči se dohodnou, který z nich bude hrát za ovce a který s vlkem. Hru zahajují ovce.

## Průběh hry:

Hráči se v tazích pravidelně střídají, tahem se rozumí přesun figurky o jedno pole nebo přeskok. Ovce postupují pouze vpřed nebo do stran, nesmí se vracet zpět k jejich hráči a „šikmý“ diagonální pohyb mají zakázaný. Ovce nemohou vlka ani sebe navzájem přeskakovat. Vlk se pohybuje všemi vyznačenými směry a smí se vracet zpět směrem k hráči. Pokud vlk stojí u ovce, za kterou je volné pole, a vlk je na tahu, tak přeskokem na volné pole ovcí „sežere“ a odebere ji z herního plánu. V jednom tahu je možný pouze jeden přeskok. Vlk se přeskoku nemůže vzdát.

## Konec hry:

Ovce vítězí, jestliže se jim podařilo vlka zablokovat – omezit pohyb vlka tak, aby nemohl přeskokem „sežrat“ už žádnou další ovcí. Vlk vítězí, pokud vyřadil ze hry 12 ovcí – pět zbylých ovcí už vlka nemůže zablokovat.



## ZBOJNÍCI:

Hra pro 2–4 hráče od 5 let.

### Hrací potřeby:

Herní plán, hrací kostka,  
4 různobarevné figurky.

### Cíl hry:


Figurky představují venkovské obchodníky přepravující zboží z vesnice (START) do města (CÍL) na výroční trhy. Hráči si mohou vybrat ze dvou různých cest do cíle. Vítězem se stává hráč, který z vesnice dojde nejrychleji do města.


### Příprava hry:

Všichni hráči umístí svou figurku na políčko START.

### Průběh hry:

Hru začíná nejmladší hráč. Hráč vždy hodí kostkou a postoupí o tolik políček, kolik bodů hodil. Po hození 6 bodů hráč znovu nehází. Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Pokud tah hráče končí na akčním políčku (červené políčko s obrázkem), okamžitě provede akci popsanou v návodu. Na jednom políčku může stát více figurek.

Na začátku hry hráči přijdou na rozcestí , kde si zvolí kratší, ale „nebezpečnou“ stezku okolo zbojnické jeskyně anebo delší „poklidnou“ cestu přes les, řeku a kopce.

Před městem (CÍL) se obě cesty spojí a směr pokračování je vyznačený šipkou: .



**JÍDLO** – zapomenuté zásoby, vrať se do vesnice (START) pro jídlo na cestu.



**KOUZLO** – zablesklo se a tebe to přeneslo kupředu! Házej ještě jednou.



**ZBOJNÍK POBERTUS** – vůdce zbojníků tě okradl o všechno zboží, vrať se do vesnice (START). V příštím kole pokračuješ ve hře.



**ZBOJNÍK OČKO** – jediný zbojník, který má střelný prach, tě tak tak netrefil bambitkou. Musíš se ukrýt za stoletým dubem a jedno kolo nehraješ.



**PAST** – sevřela tě železa, jedno kolo nehraješ.



**ZBOJNÍK KARFIOL** – tenhle pán vypadá děsivě, ale neokrade tě, jen potřebuje ostříhat. Než mu uděláš nový účes, jedno kolo nehraješ.



**VLCI** – smečka hladových vlků tě zahnila na útěk. Vrať se zpět o dvě políčka a v příštím kole pokračuješ ve hře.



**ZBOJNÍK ČÍRO** – nejdivočejší ze zbojníků tě chytil do zajetí. Než se ti podaří uprchnout, dvě kola nehraješ.



**ZRYCHLENÍ** – upaluješ z kopce, házej ještě jednou!



**ZBOJNÍK NEMEHLO** – začátečník mezi zbojníky spadl do vlastní pasti, pomůžeš mu ven? Vrať se o jedno políčko zpět a v příštím kole pokračuj ve hře.



**PŘEKÁŽKA** – vichřice shodila stromy přes cestu, než je odklidíš, jedno kolo nehraješ.



**POVODEŇ** – málem tě vzala velká voda, než všechno usušíš, jedno kolo nehraješ.

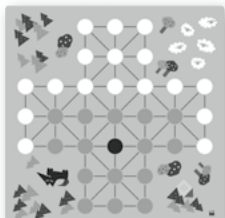


**HRABĚNKA Z VYSOKÉ VĚŽE** – dobří lidé si v horách pomáhají. Paní hraběnka ti darovala jednoho ze svých koní, házej ještě jednou.

### Konec hry:

Vítězem se stává hráč, který jako první vstoupil na políčko CÍL. V posledním hodů může vítěznému hráči padnout větší počet bodů, než zbývá políček do cíle. Ostatní hráči mohou cestu postupně dokončit nebo určit konečné pořadí podle počtu políček, které jim zbývají do cíle.

# Ovce a vlk & Zbojníci



## OVCE A VLK:

Hra pre 2 hráčov od 5 rokov.

## Hracie potreby:

Hrací plán, 18 figúrok – 17 bielych (ovce) a 1 čierna (vlk).

## Cieľ hry:

Vlk v podobe čiernej figúrky sa snaží preskokom „zožrať“ všetky ovce. Ovce v podobe bielych figúrok sa snažia vlka zablokať, aby ich nemohol preskakovať.

## Príprava hry:

Figúrku vlka umiestnite na čierne pole a všetky figúrky oviec na 17 bielych polí hracieho plánu. Hráči sa dohodnú, ktorý z nich bude hrať za ovce a ktorý s vlkom. Hru zahajujú ovce.

## Priebeh hry:

Hráči sa pri ťahoch pravidelne striedajú, ťahom sa rozumie presun figúrky o jedno pole alebo preskok. Ovce postupujú iba vpred alebo do strán, nesmú sa vracieť späť k ich hráčovi a „šikmý“ diagonálny pohyb majú zakázaný. Ovce nemôžu vlka ani seba navzájom preskakovať. Vlk sa pohybuje všetkými vyznačenými smermi a smie sa vracieť späť smerom k hráčovi. Pokiaľ vlk stojí pri ovci, za ktorou je voľné pole, a vlk je na ťahu, tak preskokom na voľné pole ovcu „zožerie“ a odoberie ju z hracieho plánu. V jednom ťahu je možný iba jeden preskok. Vlk sa preskoku nemôže vzdať.

## Koniec hry:

Ovce víťazia v prípade, že sa im podarilo vlka zablokať – obmedziť pohyb vlka tak, aby nemohol preskokom „zožrať“ už žiadnu ďalšiu ovcu. Vlk víťazí, pokiaľ vyradil z hry 12 oviec – päť zvyšných ovci už vlka nemôže zablokať.



## ZBOJNÍCI:

Hra pre 2–4 hráčov od 5 rokov.

## Hracie potreby

Hrací plán, hracia kocka, 4 rôznofarebné figúrky.

## Cieľ hry:


Figúrky predstavujú vidieckych obchodníkov prepravujúcich tovar z dediny (START) do mesta (CÍL) na výročné trhy. Hráči si môžu vybrať z dvoch rôznych ciest do cieľa. Víťazom sa stáva hráč, ktorý z dediny príde najrýchlejšie do mesta.


## Príprava hry:

Všetci hráči umiestnia svoju figúrku na políčko START.

## Priebeh hry:

Hru začína najmladší hráč. Hráč vždy hodí kockou a postúpi o toľko políčok, koľko bodov hodil. Po hodení 6 bodov hráč znovu nehádza. Hráči sa pri hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ ťah hráča skončí na akčnom políčku (červené políčko s obrázkom), okamžite vykoná akciu opísanú v návode. Na jednom políčku môže stáť viac figúrok.

Na začiatku hry hráči prídu na rázcestie , kde si zvolia kratšiu, ale „nebezpečnú“ trasu okolo zbojníckej jaskyne alebo dlhšiu „pokojnú“ cestu cez les, rieku a kopce.

Pred mestom (CÍL) sa obe cesty spoja a smer pokračovania je vyznačený šípkou: 



**JEDLO** – zabudnuté zásoby, vráť sa do dediny (START) pre jedlo na cestu.



**KÚZLO** – zablysko sa a teba to prenieslo vpred! Hádz ešte raz.



**ZBOJNÍK POBERTUS** – vodca zbojníkov ťa okradol o všetok tovar, vráť sa do dediny (START). V ďalšom kole pokračuješ v hre.



**ZBOJNÍK OČKO** – jediný zbojník, ktorý má strelný prach, ťa tak tak netrafil bambitkou. Musíš sa ukryť za storočným dubom a jedno kolo nehráš.



**PASCA** – zovreli ťa železá, jedno kolo nehráš.



**ZBOJNÍK KARFIOL** – tento pán vyzerá desivo, ale neokradne ťa, iba potrebuje ostrihať. Kým mu urobíš nový účes, jedno kolo nehráš.



**VLCI** – svorka hladných vlkov ťa zahnila na útek. Vráť sa späť o dve políčka a v ďalšom kole pokračuješ v hre.



**ZBOJNÍK ČÍRO** – najdivokejší zo zbojníkov ťa chytil do zajatia. Kým sa ti podarí utiecť, dve kolá nehráš.



**ZRÝCHLENIE** – upaľuješ z kopca, hádž ešte raz!



**ZBOJNÍK NEMEHLO** – začiatok medzi zbojníkmi spadol do vlastnej pasce, pomôžeš mu von? Vráť sa o jedno políčko späť a v ďalšom kole pokračuj v hre.



**PREKÁŽKA** – víchrica zhodila stromy cez cestu, kým ich odpraceš, jedno kolo nehráš.



**POVODEŇ** – takmer ťa vzala veľká voda, kým všetko usušíš, jedno kolo nehráš.



**GRÓFKA Z VYSOKEJ VEŽE** – dobrí ľudia si v horách pomáhajú. Pani grófka ti darovala jedného zo svojich koní, hádž ešte raz.

### Koniec hry:

Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý vstúpil na políčko CÍL. V poslednom hode môže víťaznému hráčovi padnúť väčší počet bodov, než ostáva políčok do cieľa. Ostatní hráči môžu cestu postupne dokončiť alebo určiť konečné poradie podľa počtu políčok, ktoré im ostávajú do cieľa.

Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.dinotoys.cz



97710468 N