

Perníková chaloupka

Hra pro 2-4 čtyři hráče od pěti let.

Obsahuje:

Herní plán, 13 figurek (1x ježibaba, 3x4 barevně odlišených figurek), 1 dřevěná herní kostka, návod.

Před zahájením hry si určete, kdo se ujme role ježibaby pomocí kostky. Kdo hodil nejvíce, ten se stává ježibabou. Dostane figurku s kloboukem. Ostatní hráči si, bez ohledu na to, jaké číslo na kostce jim padlo, rozdělí „role“ Jeníčka, Mařenky nebo tatínka, rozeberou si figurky podle barev a postaví je do rohu herního plánu na obrázek domečku.

Pro všechny postavy platí pravidlo při každém hodu táhnout. Pokud padne šestka, hráč buď nasadí figurku na nasazovací políčko nebo jeho figurka popojde o 6 políček a teprve poté hází hráč ještě jednou.

ZAHÁJENÍ HRY:

Ježibaba zahajuje hru. Hráč vezme figurku ježibaby a postaví ji na libovolné políčko vnitřního – fialového okruhu, hodí kostkou a provede tah. Pohybuje se celou hru (až na výjimky, viz níže) proti směru hodinových ručiček kolem chaloupky, tj. po vnitřním okruhu.

CÍL HRY:

Jeníček, Mařenka nebo tatínek musí obejít celý herní plán po směru hodinových ručiček a nakonec dojít zpátky do domečku. Ježibaba jim v tom chce zabránit a všechny figurky pochytat. Do domečku se hráči dostanou přesným hodem tak, že figurka skočí na jedno ze dvou políček s klíčem. Vyhrává hráč, kterému se to povede jako prvnímu. Ostatní mohou pokračovat ve hře a zahrát si o další místa.

Hráči hází kostkou maximálně 3x, aby hodili šestku a mohli nasadit jednu figurku na startovací políčko s borůvkami a provést první tah. Celou hru se pohybují po vnějším okruhu po směru hodinových ručiček, ve zdánlivém bezpečí hlubokého lesa.

Každou další figurku může daný hráč nasadit do hry pouze po hození šestky a jen v případě, že je startovací políčko prázdné. Pokud nemá hráč žádnou figurku ve hře, může před nasazením házet 3x, dokud nepadne šestka. Na jednom políčku může stát figurek více – a to tak, že druhá figurka se postaví na hlavičku první figurky. Hráči se mohou pokusit postavit na dvě zbývající figurky i třetí, tedy pokud se na nich také udrží. Pokud kterákoliv figurka, postavená na tu nejspodnější, spadne, vrací se do domečku a hráč musí opět házet šestku, aby mohl figurku znovu nasadit a vrátit do hry.

Ježibaba v průběhu hry stále obíhá chaloupku na své fialové cestičce a v případě, že:

- hodí šestku, může se rozhodnout, zda v tomto tahu půjde opačným směrem – tedy po směru hodinových ručiček, odskáče šest políček a hodí kostkou znovu a opět skáče dále proti směru hodinových ručiček

- skočí na políčko s perníčkem, se slovy „Kdo mi to tu loupe perníček?“ vyhodí každou figurku, která tam právě stojí, i toho, kdo na políčko přijde v momentě, kdy tam jako první stojí ježibaba – vyhozenou figurku strčí do pece uprostřed herního plánu
- skočí na políčko s růžovým lízátkem, posune otočným kolem o tolik dílků, kolik právě padlo na kostce, aby se na toto políčko dostala. Pokud padlo 1-5, točí ve směru hodinových ručiček, pokud padla 6, pak se točí ve směru opačném. Figurky hráčů postupně mizí – propadávají herním plánem.

Dvě políčka s lízátkem jsou děravá, na těchto políčkách může spadnout i ježibaba – hra tak končí a vyhrávají ostatní hráči, protože už mohou dojít domů bez nebezpečí chyčení ježibabou.

Hráči postupují po vnějším okruhu po směru hodinových ručiček směrem k domovu a v případě, že:

- hodí šestku, mohou nasadit svou další figurku nebo, pokud již nemají figurku, kterou by mohli nasadit, posouvají vpřed svou libovolnou figurkou po herním plánu a hází ještě jednou.
- figurka hráče přijde na políčko s perníčkem, ježibaba ho zde může chytit a strčit do pece uprostřed herního plánu.
- figurka dojde na políčko, kde již stojí jiná figurka, postaví se na tuto figurku.
- hod kostkou určí figurce skončit na políčku s dírou, figurka propadne herním plánem. Jinak políčko s dírou přeskóčí a počítá ho jako jakékoli jiné políčko podle hodu kostkou.

VYHAZOVÁNÍ:

Ježibaba vyhazuje vždy na políčkách s perníčkem, ať už tam hráči stojí při jejím příchodu nebo tam přijdou a už na ně čeká.

KONEC HRY:

Hra může skončit několika způsoby:

1. první hráč, který se dostane do domečku – na jedno ze dvou políček s klíčem, vyhrává.
2. Ježibaba propadne při otáčení herního plánu a v tom případě vyhrávají všichni ostatní hráči.
3. Ježibaba vyhrává v případě, že pochyť všechny figurky hráčů – tzn. všechny figurky propadnou herním plánem

Vítěz může v příští hře hrát za ježibabu. Pokud vyhraje ježibaba, stává se v další hře ježibabou opět ten, kdo při rozhozu hodí nejvyšší číslo na kostce.



Medovníkový domček

Hra pre 2-4 hráčov od piatich rokov.

Obsahuje:

Hrací plán, 13 figúrok (1 x ježibaba, 3 x 4 farebne odlíšených figúrok), 1 drevená hracia kocka, návod.

Pred zahájením hry si určíte, kto sa ujme role ježibaby pomocou kocky. Kto hodil najviac, ten sa stáva ježibabou. Dostane figúrku s klobúkom. Ostatní hráči si bez ohľadu na to, aké číslo im na kocke padlo, rozdelia „úlohy“ Janka, Marienky alebo otecka, rozoberú si figúrky podľa farieb a postaví ich do rohu herného plánu na obrázok domčeka.

Pre všetky postavy platí pravidlo pri každom hode ťahať. Pokiaľ padne šestka, hráč buď nasadí figúrku na nasadzovacie (štartovacie) políčko, alebo jeho figúrka podíde o 6 políčok a až potom hádže hráč ešte raz.

ZAHÁJENIE HRY:

Ježibaba začína hru. Hráč zoberie figúrku ježibaby a postaví ju na ľubovoľné políčko vnútorného – fialového okruhu, hodí kockou a vykoná ťah. Pohybuje sa celú hru (až na výnimky, vid' nižšie) proti smeru hodinových ručičiek okolo chalúčky, t.z. po vnútornom okruhu.

CIEĽ HRY:

Janko, Marienka alebo otecko musí obísť celý herný plán v smere hodinových ručičiek a nakoniec dôjsť späť do domčeka. Ježibaba im v tom chce zabrániť a všetky figúrky pochytať. Do domčeka sa hráči dostanú presným hodom tak, že figúrka skočí na jedno z dvoch políčok s kľúčom. Vyhráva hráč, ktorému sa to podarí ako prvému. Ostatní môžu pokračovať v hre a zahrať sa o ďalšie umiestnenie.

Hráči hádžu kockou maximálne 3 x, aby hodili šestku a mohli nasadiť jednu figúrku na štartovacie políčko s čučoriedkami a vykonať prvý ťah. Celú hru sa pohybujú po vonkajšom okruhu v smere hodinových ručičiek, v zdanlivom bezpečí hlbokého lesa.

Každú ďalšiu figúrku môže daný hráč nasadiť do hry iba po hodení šestky a len v prípade, že je štartovacie políčko prázdne. Pokiaľ nemá hráč žiadnu figúrku v hre, môže pred nasadením hádzať 3 x, až kým nepadne šestka. Na jednom políčku môže stáť figúrok viac – a to tak, že druhá figúrka sa postaví na hlavičku prvej figúrky. Hráči sa môžu pokúsiť postaviť na dve zostávajúce figúrky aj tretiu, teda pokiaľ sa na nich tiež udržia. Pokiaľ ktorákolvek figúrka, postavená na tú najspodnejšiu, spadne, vracia sa do domčeka a hráč musí opäť hodiť šestku, aby mohol figúrku znovu nasadiť a vrátiť do hry.

Ježibaba v priebehu hry stále obieha chalúpu na svojej fialovej cestičke a v prípade, že:

- hodí šestku, môže sa rozhodnúť, či v tomto ťahu pôjde opačným smerom – teda v smere hodinových ručičiek, odskáče šesť políčok a hodí kockou znova a opäť skáče ďalej proti smeru hodinových ručičiek,

- skočí na políčko s medovníčkom, so slovami „Kto mi to tu lúpe medovníček?“ vyhodí každú figúrku, ktorá tam práve stojí, aj toho, kto na políčko príde v momente, keď tam ako prvá stojí ježibaba – vyhodенú figúrku strčí do pece uprostred herného plánu
- skočí na políčko s ružovou lízankou, posunie otočným kolesom o toľko dieľkov, koľko práve padlo na kocke, aby sa na toto políčko dostala. Pokiaľ padlo na kocke 1-5, točí v smere hodinových ručičiek, pokiaľ padla 6, potom sa točí v opačnom smere. Figúrky hráčov postupne miznú - prepádajú herným plánom.

Dve políčka s lízankou sú deravé, na týchto políčkach môže spadnúť aj ježibaba - hra tak končí a vyhrávajú ostatní hráči, pretože už môžu dôjsť domov bez nebezpečenstva chytenia ježibabou.

Hráči postupujú po vonkajšom okruhu v smere hodinových ručičiek smerom k domovu a v prípade, že:

- hodia šestku, môžu nasadiť svoju ďalšiu figúrku, alebo pokiaľ už nemajú figúrku, ktorú by mohli nasadiť, posúvajú vpred svoju ľubovoľnú figúrku po hernom pláne a hádžu ešte raz,
- figúrka hráča príde na políčko s medovníčkom, ježibaba ho tu môže chytiť a strčiť do pece uprostred herného plánu,
- figúrka dôjde na políčko, kde už stojí iná figúrka, postaví sa na túto figúrku,
- hod kockou určí figúrke skončiť na políčku s dierou, figúrka prepadne herným plánom. Inak políčko s dierou preskočí a počíta ho ako akékoľvek iné políčko podľa hodu kockou.

VYHADZOVANIE:

Ježibaba vyhadzuje vždy na políčkach s medovníčkom, či už tam hráči stoja pri jej príchode, alebo tam prídu a už tam na nich čaká.

KONIEC HRY:

Hra môže skončiť niekoľkými spôsobmi:

1. prvý hráč, ktorý sa dostane do domčeka – na jedno z dvoch políčok s kľúčom, vyhráva,
2. ježibaba prepadne pri otáčaní herného plánu a v tom prípade vyhrávajú všetci ostatní hráči,
3. ježibaba vyhráva v prípade, že pochyťá všetky figúrky hráčov – t.z. všetky figúrky prepadnú herným plánom.

Víťaz môže v budúcej hre hrať ježibabu. Pokiaľ vyhrá ježibaba, stáva sa v ďalšej hre ježibabou opäť ten, kto pri rozhodovaní hodí najvyššie číslo na kocke.