

# ČLOVĚČE NEZLOB SE!

Pro dva až čtyři hráče od 6 let  
PIATNIK - hra 688492

Hra obsahuje:

1 hrací desku

1 kostku (v otočné skleněné kouli)

16 magnetických figurek ve 4 barvách

1 návod

Cíl hry:

V této hře jde o to, aby se každý účastník snažil dostat své figurky co nejrychleji do cíle. Přitom taktizujeme, a snažíme se pozlobit protihráče tím, že mu „vyhazujeme“ ze hry jeho vlastní kostky. Vyhrává ten, kdo dostane „domů“ nejrychleji všechny čtyři kuželky.

Příprava hry:

Rozložíme desku, opatrným otevřením krabičky (podle obrázku na obalu). Jak je patrné, po stranách jsou zásuvky, do nichž lze ukládat figurky. Hra je cestovní, protože všechny kuličky jsou opatřeny magnety. Nejprve si každý hráč vybere svou barvu figurek. Figurky jsou umístěny do kruhu odpovídající barvy, tedy do startovního pole. Každý hráč hází jednou, přičemž se kostka musí několikrát otočit. Protože je kostka uložena v kouli, otáčíme celou kuličkou. Začíná hrát ten, kdo při prvním házení dosáhl nejvyššího čísla. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček.

Průběh hry:

... hráč, který je na řadě, hází kostkou, a nasazuje jednu figurku, anebo posouvá figurkami, které se již nalézají na dráze. Přitom může přeskakovat vlastní i cizí kameny. V případě, že je místo, které nám náleží, obsazeno, můžeme soupeřovu kuželku, která stojí na čísle, jež nám určil vrh kostky, vyhodit, a vrátit do výchozího kruhu.

... máme-li na dráze více kamenů, můžeme se rozhodovat, kterou kostkou potáhneme. Jde totiž o součást taktiky: buď doháníme soupeře, jehož kámen hodláme vyhodit, anebo utíkáme před kameny svých soupeřů, kteří nás ohrožují.

... snažíme se, abychom dostali do hry pokud možná všechny čtyři kuželky, abychom se rychleji dostali k cíli

... kostky, které stojí ve startovním kruhu, se mohou dostat na dráhu teprve tehdy, padla-li nám „šestka“.

Zvláštností vrhcárové kostky a číslice „6“:

Komu se podaří „hodit“ šestku, má právo startovat s některou ze svých čtyř kuželek, a má současně právo hod opakovat. Toto právo platí, když se nám

podatí hodit „šestku“ i podruhé. Stojí-li při startu na startovacím bodu dráhy (naší barvy) cizí figurka, může být vyhozena.

**Vstup do cílového pole:**

Komu se podařilo oběhnout vlastními kuželkami celý okruh, může vstoupit do svého cílového pole. I tady však musíme respektovat čísla, která se nám podařilo hodit. Určuje-li nám vrhací kostka jedničku, můžeme postoupit jenom o jeden bod. Totéž se týká dvojky a ostatních čísel. Vlastní kostky v poli můžeme ovšem přeskokovat. Do cizího cílového pole vstupovat nesmíme.

**Konec hry:**

Hráč, jemuž se podařilo jako prvnímu obsadit vlastní cílové pole všemi čtyřmi kuželkami, vítězí. Ostatní hrají dále, a umísňují se na dalších místech.

Wiener Spielkartentabrik

Ferd. PIATNIK & Söhne

Postfach 79

A-1141 Wien

# SOUBOR 200 HER

PRAVIDLA 100 STRAN · 16 KUŽELEK · 5 KOSTEK · 5 POKER KOSTEK · 2 BLOKY  
KOSTKA NÁSOBKŮ · 30 KAMENŮ · MIKÁDO · POHÁR · 100 HRACÍCH ZNÁMEK  
3 PLÁNY · HRACÍ KARTY KANASTOVÉ · MARIÁŠOVÉ · ČERNÝ PETR · KVARTETO

