

MAGNETICKÁ SADA STOLNÍCH HER 8 V 1



Návod k obsluze

www.lexibook.com

LEXIBOOK

JGM800

ČEŠTINA

VYBALENÍ

1x magnetická herní deska / 3x oboustranný herní plán / 5x hrací kostka / 32x šachový kámen / 30x kámen na dámu / 34x barevná figurka

VAROVÁNÍ: Všechny obalové materiály, jako jsou pásy, plastové fólie, stahovací pásy a visačky, nejsou součástí této hračky a měly by být zlikvidovány kvůli bezpečnosti vašeho dítěte.

II. DÁMA – 2 HRÁČI

Co potřebujete: 1 šachovnici + 12 černých kamenů + 12 bílých kamenů

CÍL

Hru vyhráváte ve chvíli, kdy soupeři nezbyvají žádné kameny nebo se nemůže hýbat (i když stále má kameny).



O HŘE

Viz obrázek I. Používají se pouze černá pole, na bílá pole kameny nestavíme. Pravé spodní pole je vždy bílé, aby byla zachována velká diagonála. Hru začíná hráč s bílými kameny. Každý hráč má k dispozici 12

kamenů: (12 černých nebo 12 bílých), které jsou umístěny na prvních 3 řadách šachovnice.

JAK HRÁT

Jakmile jste na tahu, táhněte jakýmkoli kamenem podle níže uvedených pravidel. Jakmile kamenem pohnete, váš tah končí. Hráči střídají po každém tahu.

Pravidla pohybu

- Dáma se může pohybovat vždy jen po jednom volném poli, dopředu a diagonálně, navíc se nemůže pohybovat zpět (kromě případů, kdy se kámen stane „králem“).
- Soupeřův kámen seberete skokem přes tento kámen. Skákat můžete dopředu nebo dozadu, ale vždy diagonálně, s vědomím, že skoky jsou povinné, což znamená, že pokud hráč může soupeřův kámen vzít, je povinen tak učinit.
- Sebrané kameny jsou z herního plánu odstraněny.
- Můžete sebrat i několik kamenů současně.
- Pokud jsou všechna pole sousedící s vaším kamenem obsazena, je váš kámen blokován a nemůže se pohybovat.

Jak se stát „králem“

Jakmile jeden z vašich kamenů dosáhne první řady na soupeřově straně šachovnice, stane se králem. Stane-li se kámen králem, umístěte na něj další kámen stejné barvy. Nyní se tento dvoupatrový kámen může pohybovat diagonálně dopředu i dozadu.

I. ŠACHY – 2 HRÁČI

Co potřebujete:

1 šachovnici + 32 šachových kamenů

CÍL:

Cílem hry je zablokovat soupeřova krále.



O HŘE:

Viz obrázek II.a. Hráč, který pohybuje bílými kameny, se nazývá „bílý“. Hráč, který pohybuje černými kameny, se nazývá „černý“. Hru vždy zahajuje bílý hráč, poté se hráči v tazích střídají. Každý hráč ve svém tahu přesune pouze jeden kámen.

JAK HRÁT

Bílý hráč hru zahájí podle pravidel níže, poté se hráči v tazích střídají. Hráč, který má hrát, je takzvaně „na tahu“.

Pravidla pohybu

Každý typ kamenů se pohybuje určitým způsobem. Žádný kámen kromě jezdce nesmí přeskočit jiný kámen. Když kámen přesunete na obsazené pole, soupeřův kámen je sebrán a odstraněn ze šachovnice.

- Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru.
- Dáma se pohybuje o libovolný počet polí v libovolném směru.
- Věž se pohybuje o libovolný počet polí v řadách (horizontálně) nebo sloupcích (vertikálně).
- Střelec se pohybuje diagonálně o libovolný počet polí.
- Jezdec se pohybuje skoky ve tvaru písmene L, nejprve o dvě pole horizontálně nebo vertikálně, poté o jedno pole do strany.
- Pěšec se pohybuje vždy vpřed. Při prvním tahu se může pohnout o dvě pole, ale dále už pouze o jedno. Také může diagonálně brát soupeřův kámen.

Rošáda

Pouze během rošády je možné za jeden tah pohnout více než jedním kamenem. Během rošády se král přesune o dvě pole blíže k věži, se kterou provede rošádu, a věž se přesune na pole, z něhož se král přesunul. K rošádě může dojít pouze tehdy, když jsou splněny následující podmínky:

- Král ani věž, která se zúčastní rošády, se nepřesunuli ze své výchozí pozice;
- Mezi králem a věží nestojí žádné kameny;

Král není v šachu a ani nesmí projít nebo skončit na poli v šachu. Věž se na ohroženém poli nacházet může a může ohroženými poli i procházet.

Braní En Passant

K braní en passant může dojít pouze tehdy, když při počátečním tahu posunete pěšcem o dvě pole. V takovém případě má soupeř možnost sebrat přesunutého pěšce „mimoходом“, jako by se posunul pouze o jedno pole. Tuto možnost lze využít pouze v jednom tahu.

Proměna pěšců

Pokud se pěšec dostane na soupeřovu stranu šachovnice, promění se. Pěšec se může přeměnit na dámu, věž, střelce nebo jezdce, dle volby hráče. Tato volba není omezena na dříve sebrané kameny. Teoreticky je tedy možné mít až devět dam nebo až deset věží, střelců nebo jezdců, pokud se přemění všichni pěšci.

KONEC HRY

Pokud je hráč na tahu, není v šachu, ale nemůže provést žádný přípustný tah, je takzvaně „v patu“ a hra končí remízou. Pokud králi hrozí sebrání (ale může se bránit nebo uniknout), jde o takzvaný šach. Pokud je král v šachu, pak musí hráč provést tah, kterým ohrožení unikne. Nesmí krále nechat v šachu. Šachmat nastane, když je král v šachu a hráč nemůže provést žádný tah, kterým by král unikl. Šachmat ukončuje hru a strana, jejíž král je v šachu, prohrává.

III. VRHCÁBY – 2 HRÁČI

Co potřebujete:

1 magnetickou herní desku + 1 herní plán na „vrhcáby“ + 4 hrací kostky + 1 sázecí kostku (volitelná) + 15 černých kamenů + 15 bílých kamenů

CÍL HRY:

Vyhrává hráč, který odstraní všechny své kameny z hrací plochy. Vrhcáby se však tradičně hrají o sázky. Pokud se vsázíte, což je volitelné, konečným cílem vrhcábů je vyhrát více sázek než soupeř.



O HŘE:

Každá stranu plánu tvoří 12 dlouhých trojúhelníků, takzvaných klínů. Body tvoří souvislou dráhu ke tvaru podkovy a jsou

očíslovány od 1 do 24. Každý hráč začíná s patnácti kameny, dva jsou umístěny na klínu 24, tři na klínu 8 a po pěti na klínu 13 a klínu 6.

Oba hráči posunují své kameny opačným směrem, z klínu 24 směrem ke klínu 1.

Klíny 1 až 6 se nazývají vnitřní pole nebo vnitřní ohrádka a klíny 7 až 12 se nazývají vnější pole nebo vnější ohrádka. Klín 7 se

nazývá přepážka (bar) a klín 13 se nazývá střed.

JAK HRÁT

Základní pravidla

Na začátku hry každý hráč hodí kostkou. Hráč s vyšším číslem se pohybuje jako první a odehraje obě hozená čísla. Pokud hráči hodí stejné číslo, musí házet znovu. Obě kostky musí dopadnout naplocho na pravé straně herního plánu. Hráči se poté střídají, přičemž na začátku každého tahu hází oběma kostkami.

Zdvojnásobování a sázky (volitelné)

Sázky nemusí nutně být peněžní – můžete se vsázet o barevné figurky, fazole nebo si jen skóre zapisovat na papír. Prvek hazardu nicméně můžete ze hry zcela vynechat, prostě si sázek a zdvojnásobování nevšímejte. Obvykle se o sázce rozhoduje předem. Kdykoli po prvním tahu může kterýkoli hráč před hodem kostkami nabídnout zdvojnásobení sázek. Po předložení takového ultimáta se musí druhý hráč rozhodnout buď hru vzdát a přijít o současný vklad, nebo nabídku přijmout. Jakmile je sázka zdvojnásobena, pouze hráč, který přijal poslední nabídku na zdvojnásobení vkladu, může nabídnout další zdvojnásobení. Kdykoli se tak stane, druhý hráč buď hru vzdá, nebo zdvojnásobení přijme a s tím i možnost nabídnout příští zdvojnásobení. Sázecí kostka slouží k zaznamenání aktuální výše sázky.

Průběh hry

Každý tah nabízí hráči možnost posunout kameny směrem ke své vnitřní ohrádce podle čísel, které hodil na kostkách. Pokud hráč nehodí stejná, může táhnout dvakrát, jednou za každé hozené číslo. Pokud hráč hodí stejná čísla, může táhnout o příslušný počet polí čtyřikrát. Hráči se nesmí svého tahu vzdát.

Klín, na kterém se nachází dva nebo více kamenů stejné barvy, je bezpečný – soupeř na takové pole svým kamenem táhnout nemůže.

Klín, na kterém se nachází pouze jeden kámen, je zranitelný. Pokud na tomto poli skončí tah soupeř, kámen je vyhozen a přesunut na přepážku (je fyzicky umístěn na pruh rozdělující herní plán na poloviny).

Vyhozené kameny se vrací do hry na nejbližší místo od hráčovy vnitřní ohrádky. Pokud hráč hodí 1, může svůj kámen přesunout z přepážky na jeden z klínů v soupeřově vnitřní ohrádce. Hodí-li hráč číslo 5, může kámen umístit na soupeřovo vnitřní pole 5.

Pokud má hráč jeden nebo více kamenů na přepážce, nemůže táhnout žádnými jinými kameny, dokud všechny tyto kameny nevrátí do hry. Pokud tedy kombinace hozených čísel a pozice soupeřových kamenů brání hráči v navrácení kamenů z přepážky do hry, nemůže hráč táhnout a musí tah přenechat soupeřovi.

Klín obsazený dvěma nebo více soupeřovými kameny je takzvaně „zablokovaný“. Pokud hráč zablokuje šest klínů v řadě, vytvoří formaci zvanou „prima“. Jedná se o velmi výhodnou pozici, protože soupeř formaci prima nemůže prolomit, zatímco hráč, který ji vytvořil, přes ni přecházet může.

Vyvádění kamenů

Jakmile má hráč všechny své kameny ve své vnitřní ohrádce, může je začít „vyvádět“. Hodí-li hráč 1, může vyvést kámen z klínu 1 vnitřní ohrádky; hodí-li 2 může vyvést kámen z klínu 2 vnitřní ohrádky a tak dále. Vyvedené kameny z hrací plochy jednoduše odstraňte. Hráč nemusí kameny vyvádět – je-li to možné, může se rozhodnout přesunout kámen v rámci své vnitřní ohrádky. To bývá obvykle provedeno za účelem spárování osamocенých kamenů (singletů), aby se zabránilo jejich vyhození.

Hodí-li hráč číslo, které je vyšší než nejvyšší číslo vnitřního klínu, na němž má kameny, může vyvést kámen nacházející se na klínu s nejvyšší hodnotou.

Hodí-li například dvakrát 5 a má kámen na klínu 5, dva kameny na klínu 3, jeden kámen na klínu 2 a jeden kámen na klínu 1, vyvede čtyři nejvýše umístěné kameny a zůstane mu pouze kámen na klínu 1.

Pokud poté, co hráč začne kameny vyvádět, jeho soupeř některý z hráčových kamenů vyhodí, musí se tento kámen vrátit do hry na začátku hracího pole. Hráč nemůže vyvést další kameny, dokud se

všechny jeho kameny opět nenachází ve vnitřní ohrádce.

JAK VYHRÁT

První hráč, který vyvede všechny kameny, vyhrává hru.

-Pokud soupeř vyvedl alespoň jeden kámen, vítěz vyhrává jednoduchou sázku.

-Pokud soupeř nevyvedl žádné kameny, jedná se o dvojnásobnou výhru, takzvaný „gammon“, a vítěz vyhrává dvojnásobek sázky.

-Pokud se některý soupeřův kámen stále nachází na přepážce nebo v jeho vnější ohrádce, jedná se o trojnásobnou výhru, takzvaný „backgammon“, a vítěz vyhrává trojnásobek sázky.

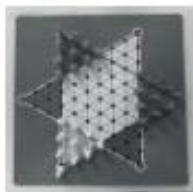
IV. ČÍNSKÁ DÁMA – 2 AŽ 3 HRÁČI

Co potřebujete:

1 magnetickou herní desku + 1 herní plán pro hru „čínská dáma“ + 10 zelených figurek + 10 žlutých figurek + 10 červených figurek

CÍL:

Přesuňte všechny své figurky přes hrací plochu až do protějšího cípu hvězdy. Aby se vám to podařilo, budete muset stejně jako vaši soupeři projít středem hrací plochy a je jen na vás, abyste byli nejrychlejší a nejchytřejší.



O HŘE:

Hrajete-li v počtu 2 hráčů, každý hráč si zvolí jednu barvu. Poté musí každý hráč přesunout všechny své figurky do protějšího

(soupeřova) cípu. Vítězem se stává hráč, kterému se to podaří jako prvnímu.

Hrajete-li v počtu 3 hráčů, každý hráč si zvolí jednu barvu. Poté musí každý z nich přesunout všechny své figurky do protějšího cípu hvězdy.

JAK HRÁT

Hru začnete s figurkami rozestavěnými ve svém cípu, závodit budete směrem k protilehlému cípu. Hráči se střídají po přesunu jedné figurky, a to buď jejím přesunutím do sousedního prázdného pole, nebo přeskočením jiných figurek.

Pohybovat figurkou lze v řadě, sloupci i diagonálně: Figurkou lze pohybovat diagonálně doprava nebo doleva, dopředu

i dozadu, rovně i do strany. V rámci každého tahu tedy máte maximálně šest možností pohybu.

Přeskakování: Přeskočit můžete pouze figurku stojící na sousedním poli. Pokud se pole, na něž doskočíte, nachází v sousedství další figurky, můžete provést další skok. Můžete tak řetězit několik po sobě jdoucích skoků a postupovat rychleji.

Upozorňujeme, že nelze kombinovat přesun na volné místo s následným přeskokem. Můžete se buď přesunout o jedno pole bez skoku, nebo provést jeden nebo více skoků v řadě, nelze ale provést oboje v rámci jednoho tahu.

Figurky nelze žádným způsobem vyhodit, přeskočené figurky zůstávají na svém místě a ze hry se neodstraňují.

Skoky provádět nemusíte. Můžete se zastavit i v rámci řetězu několika skoků, pokud se vám to zdá strategicky výhodné, například když chcete zablokovat svého soupeře.

1. Rozmístění kamenů

Hra začíná s prázdnou hrací plochou. Hráči se střídají v umísťování svých kamenů na volné průsečíky. Tak činí, dokud jim volné kameny nedojdou.

2. Přesouvání kamenů

Jakmile hráči dojdou kameny na umístění, posune jeden ze svých kamenů po plánované cestě směrem k nejbližšímu volnému průsečíku. Hráč, který postaví mlýn, tedy vyrovná tři ze svých kamenů do řady, může kdykoli v průběhu hry odebrat kterýkoli soupeřův kámen, pokud tento kámen není součástí soupeřova mlýnu. Jakmile hráči na hrací ploše zbyvají pouze tři kameny, může je volně přesouvat na libovolné místo na hrací ploše (nejen na sousední průsečík).

V. MLÝN – 2 HRÁČI

Co potřebujete: 1 magnetickou herní desku + 1 herní plán pro hru „mlýn“ + 9 bílých kamenů + 9 černých kamenů



CÍL:

Cílem hry je dosáhnout toho, aby soupeři zbyly na hrací ploše pouze dva kameny, nebo mu zablokováním jeho

kamenů znemožnit provést jakýkoli tah. K tomu je zapotřebí pomoci vlastních kamenů postavit „mlýn“ (rozestavit tři kameny v řadě). Pokud má hráč mlýn, může odebrat jeden ze soupeřových kamenů.

1. Rozmístění kamenů
Hra začíná s prázdnou hrací plochou. Hráči se střídají v umísťování svých kamenů na volné průsečíky. Tak činí, dokud jim volné kameny nedojdou.
2. Přesouvání kamenů
Jakmile hráči dojdou kameny na umístění, posune jeden ze svých kamenů po plánované cestě směrem k nejbližšímu volnému průsečíku. Hráč, který postaví mlýn, tedy vyrovná tři ze svých kamenů do řady, může kdykoli v průběhu hry odebrat kterýkoli soupeřův kámen, pokud tento kámen není součástí soupeřova mlýnu. Jakmile hráči na hrací ploše zbývají pouze tři kameny, může je volně přesouvat na libovolné místo na hrací ploše (nejen na sousední průsečík).

VI. HADI A ŽEBŘÍKY – 2 AŽ 4 HRÁČI

Co potřebujete:

1 magnetickou herní desku + 1 herní plán pro hru „hadi a žebříky“ + 1 hrací kostku + 1 figurku na hráče



CÍL:

Cílem je jako první dosáhnout 100. políčka.

O HŘE: Všichni

hráči umístí svou figurku na 1. políčko herního plánu. Hru začíná nejmladší hráč. Hráči se střídají.

JAK HRÁT:

Hráči hází kostkou a posunují svou figurku o příslušný počet políček. Pokud figurka dorazí ke spodku žebříku, vyšplhá po něm na políčko, kde žebřík končí. Pokud figurka šlápne na hadí ocas, sklouzne se po něm na políčko, kde se nachází hadova hlava. Pokud figurka skončí na obyčejném políčku, nic se neděje. Pokud figurka skončí na zabraném políčku, vrací se na start. Vyhráváte pouze pokud se na sté

políčko dostanete přesným hodem. Hodíte-li vyšší číslo, než potřebujete, musíte se vrátit o tolik políček, o kolik jste přehodili.

VII. HUSA – 2 AŽ 6 HRÁČŮ

Co potřebujete:

1 magnetickou herní desku + 1 herní plán „husa“ + 2 hrací kostky + 4 figurky na hráče (hra pro 2 hráče) nebo 2 figurky na hráče (hra pro 3 až 6 hráčů)

CÍL:

Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne posledního políčka. Pokud hráč hodí číslo vyšší než počet políček, který jej odděluje od posledního políčka, neposune figurku směrem k cíli, nýbrž směrem ke startu.



O HŘE:

Na začátku hry všichni hráči hodí kostkou. Začíná hráč s nejvyšším číslem.

JAK HRÁT:

Hráči postupně házejí oběma kostkami a posunují svými figurkami z políčka na políčko o hozený počet políček. Poznámka: na jednom políčku nesmějí stát dvě figurky. Pokud některý z hráčů dojde na obsazené pole, musí se vrátit na pole, ze kterého vyšel.

Nebezpečná políčka:

6 – most – vraťte se na políčko 12
19 – hotel – jedno kolo stojíte
31 – studna – čekejte, dokud vás někdo nepřijde vytáhnout – hráč, který vás vytáhne, poté zaujme vaše místo
42 – bludiště – vraťte se na políčko 39
52 – vězení -čekejte, dokud vás někdo nepřijde vysvobodit – hráč, který vás vysvobodí, poté zaujme vaše místo
58 – smrt – vraťte svou figurku na start – začínáte hru od začátku

VIII. LUDO (KONĚ) - 2 AŽ 4 HRÁČI

Co potřebujete:

1 magnetickou herní desku + 1 herní plán pro hru „koně“ + 1 hrací kostku + 4 koně na hráče

CÍL:

Cílem hry je po směru hodinových ručiček jednou projít hrací plochu všemi čtyřmi figurkami a dostat se skrze domovský sloupec do domovského trojúhelníku.



O HŘE:

Každý hráč začíná hru se 4 stejnobarevnými koňmi zavřenými ve výběhu. Hru začíná

hráč, kterému se podaří na kostce hodit 6. Jakmile se mu to podaří, položí jednoho ze svých 4 koní na startovní pole a znovu hodí kostkou, aby zjistil, o kolik polí ho na plánu posune.

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Dalšího koně můžete ze stáje vyndat teprve tehdy, když opět hodíte 6. Můžete se místo toho ale rozhodnout táhnout jedním z koní, kteří se již nachází na herní ploše.

Poznámka 1: Na jednom políčku

nemohou stát dva koně stejné barvy.

Poznámka 2: Pokud se kůň ocitne na poli již obsazeném soupeřem, musí se vrátit zpět do výběhu.

JAK HRÁT:

Aby se hráč dostal do stáje, musí hodit přesně takové číslo, aby se zastavil na svém „domovském“

trojúhelníku. Jakmile hráčův kůň dosáhne domovského sloupce vlastní barvy, hráč pokračuje ve svých tazích směrem ke středu, do svého domovského trojúhelníku. Svou cestu hráčův kůň zakončí, dosáhne-li domovského trojúhelníku. Kůň se může do domovského trojúhelníku dostat pouze pomocí přesného hodu. Hráč se ale také může rozhodnout táhnout jiným koněm.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

K čištění zařízení používejte pouze měkký, mírně vlhký hadřík. Nepoužívejte čisticí prostředky. Nevystavujte zařízení přímému slunečnímu záření nebo jinému zdroji tepla. Neponořujte zařízení do vody. Zařízení nerozebírejte ani neupustěte. Nesnažte se zařízení zkroutit nebo ohnout.

Poznámka: Tento návod k obsluze si uschovejte, obsahuje důležité informace.

Na tento produkt se vztahuje naše 2letá záruka.

V případě reklamace v rámci záručního nebo poprodejněho servisu kontaktujte svého distributora a předložte platný doklad o koupi. Naše záruka se vztahuje na veškeré výrobní vady materiálu a zpracování, s výjimkou jakéhokoli poškození vzniklého nedodržením návodu k obsluze nebo neopatrným zacházením s tímto předmětem (jako je demontáž, vystavení teplu a vlhkosti atd.). Obal doporučujeme uschovat pro další použití. Ve snaze neustále zlepšovat naše služby může dojít ke změnám barev a detailů výrobku uvedených na obalu.

VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí vdechnutí malých částí.

Označení výrobku: JGM800
Navrženo a vyvinuto v Evropě –
Vyrobeno v Číně
©Lexibook®

Spojené království a Irsko
Pro poprodejně servis nás kontaktujte
na savcomfr@lexibook.com.

