

JSEM V KONCÍCH

Hra pro 2-4 hráče

Potřeby ke hře: 1 hrací kostka, hrací plán a 1 figurka pro každého hráče

Bydlíte v podnájmu a rozhodnete se postavit si vlastní dům. Cílem hry je projít městem rychleji než protihráči a nezabloudit v jeho složitém organismu: neztratit se ve spleti úředních povinností a absurdních situací a nepropadnout jeho nástrahám.

Začíná se na políčku „Jsem na začátku“, končí se na nebo za políčkem „Jsem v koncích“ (není tedy potřeba hodit přesný počet bodů na poslední políčko, stačí jej pouze minout). Po šestce (IPR|CAMP) hráč znovu nehází. Vyhazuje se však obdobně jako ve hře „Člověče, nezlob se“. Vyhozený hráč se vrací na začátek.

VÝZNAM JEDOTLIVÝCH POLÍ



Běžné hrací políčko.



Čekáš na zelenou a 1x neházíš.



Bereš si kartičku a zařídíš se podle toho, co ti říká.



Svežeš se tramvají, hoď ještě jednou.



Hoď kostkou ještě jednou. Metro tě popoveze o jednu stanici vpřed (pokud hodíš 4–6) a nebo o jednu stanici vzad (pokud hodíš 1–3). Pokud jsi na konečné metra, posouváš se automaticky (bez hodu kostkou), kam to lze.



Zasadil jsi nový strom, což je pro město prospěšné, běž o 3 pole vpřed.



Zůstal jsi v hospodě déle, než jsi měl. Pokračuješ směrem zpět dokud ti nepadne IPR|CAMP nebo dokud nedojdeš zpátky na start. Pokud ti padne šestka, házíš ihned znovu pro změnu směru.



Nedostal jsi stavební povolení a vracíš se zpátky na start.

ZAHRAJ SI!

ČLOVĚČE

KOSTKY

JSEM V KONCÍCH

KOSTKY (VRHCÁBY)

Hra pro 1, 2 a více hráčů

Potřeby ke hře: 6 hracích kostek, papír a tužka pro zápis hozených bodů

Hráči používají 6 hracích kostek a postupně se střídají. Hráč, který je na řadě, hodí kostky. Po každém hodu se může rozhodnout, jaká hozená čísla si ponechá a s jakými kostkami bude házet znovu. Učinit může maximálně dva opravné hody v jednom kole. Snaží se dosáhnout některé z předepsaných kombinací, a přitom mít co nejvyšší součet bodů. Na konci kola, tedy když skončí s házením, sečte body na všech kostkách vyhovujících požadované kombinaci.

Příklad: po třetím hodu leží na kostkách hodnoty 1, 2, 3, 3, 5 a hráč cílil na kombinaci trojek. Sečte tedy body na kostkách, kde padly trojky. Celkem si tedy za toto kolo zapíše 6 bodů (1 bod = 1 čárka na kostce). Vítězí nejvyšší počet bodů celkově ze všech splněných kombinací (součet bodů ze všech kol).

V přísnější verzi pravidel musí hráč oznámit předem, o jakou kombinaci se bude snažit (nebo např. po prvním hodu). Může se tak stát, že pokud mu další hody nevyjdou, do tabulky si pro zvolenou kombinaci musí zaznamenat nulu, protože nezískal žádné body daném kole.

JEDNIČKY - součet bodů ze všech hozených jedniček

DVOJKY - součet bodů ze všech hozených dvojek (dva body za každou dvojku)

TROJKY - součet bodů ze všech hozených trojek (tři body za každou trojku)

ČTYŘKY - součet bodů ze všech hozených čtyřek (čtyři body za každou čtyřku)

PĚTKY - součet bodů ze všech hozených pětek (pět bodů za každou pětku)

ŠESTKY (IPR|CAMP) - součet bodů ze všech hozených šestek (šest bodů za každou šestku)

ŘADA/POSTUPKA - cílem je naházet řadu od jedné po šestku (= 21 bodů)

PÁRY - tři dvojice stejných hodnot (součet bodů)

TROJICE - dvě trojice stejných hodnot (součet bodů)

4+2/POKER - čtyři stejné a dvě stejné (součet bodů)

PYRAMIDA - tři stejné (nejvyšší), dvě stejné a jedna (součet bodů)

VRHCÁBY - tři stejné (nejnižší), dvě stejné a jedna (pyramida naruby - součet b.)

GENERÁL - šest stejných (součet bodů)

ČLOVĚČE

Hra pro 2-4 hráče

Potřeby ke hře: 1 hrací kostka, hrací plán a 1ks fugurky pro každého hráče

Cílem hry je dovést své figurky jedné barvy ze startovního pole (volné stavební parcely) do cílových domečků. To lze pouze tak, že figurka musí projít postupně všemi poli na obvodu hracího plánu ve směru hodinových ručiček. Každý hráč posune při svém tahu figurku o tolik bodů, kolik padlo při jeho hodu kostkou. Skončí-li s figurkou na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato odstraněna ze hry a vrácena zpět na startovní parcelu. Na políčko obsazené figurkou stejné barvy vstoupit nelze.

K nasazení figurky na startovní pole je potřeba hodit šestku (IPR|CAMP). Nemá-li hráč nasazenou žádnou figurku, hází kostkou do té doby, dokud nepadne šestka, maximálně však 3x. Pokud ani po třetím hodu nepadne šestka, pokračuje ve hře další hráč. Během hry po hozené šestce hází hráč kostkou ještě jednou a posune jednu zvolenou figurku o součet bodů při obou hodech. Pokud padne šestka, hráč hází znovu a body se k šestce sčítají. Nelze tedy protihráče vyhodit prostým hodem šestky.

Vyhrává ten hráč, který první oběhne hrací plán všemi svými figurkami a umístí je do cílových domečků (musí hodit přesný počet potřebných bodů na neobsazené domy. Ostatní hráči poté mohou po vzájemném participačním jednání pokračovat ve hře a hrají tak o další pořadí.

