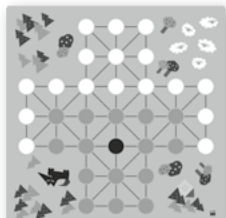


# Ovce a vlk & Zbojníci



## 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 zahнала 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.