

Skautský výlet

Hra pro zimní večery.

Navrhla Kutilka

Pro tisk upravil Tomáš



Přiložené hrací pole si podlepte kartonem. Ke hře potřebujete hrací kostku a pro každého účastníka jednu figurku. Padne-li vám šestka, neházíte znovu. Na jednom poli se může setkat i více hráčů. K dosažení cíle je nutno hodit nakonec přesný počet bodů.

P R A V I D L A

1. Ztratil jsi hodinky. Vrať se na start!
2. Můžeš si zkrátit cestu po žebříku.
3. Občerstvil jsi se vodou. Popojdi 4 kolečka dopředu.
4. Můžeš si zkrátit cestu přes rybník. Ale pozor! Stoupneš-li na ● kluzký kámen, spadneš do vody a musíš sušit šaty 2 hody.
5. Umí! Posbíral jsi odpadky po druhých. Popojdi 3 kolečka.
6. Našel jsi staré kolo. Popojeď 3 kolečka.
7. Sedneš si k rybaření. Počkej jeden hod!
8. Uvidíš strašáka. Lekneš se a běžíš 5 koleček dopředu.
9. Zabloudíš v lese. Vrať se na cestu 3 kolečka dozadu.
10. Musíš na záchod. Zaběhni si tam!
11. Najdeš houby. Hurá!! Popojdi 3 kolečka.
12. Uděláš si včas oběd. Popojdi 4 kolečka.
13. Přes cestu jsou klády. Odstraň je a čekej 1 hod.
14. Abys mohl pokračovat, musíš hodit 12. Máš na to 3 hody. Jinak musíš počkat na dalšího, až on hodí 12.
15. Našel jsi zvláštní listy. Zato smíš popojít 5 koleček.
16. Vylezeš na třešeň. Trhej 1 hod!
17. Začne pršet. Rychle běž pro pláštěnku! 3 kolečka vpřed!
18. Zkrať si cestu!
19. Sluníš se na kopečku. Čekej 1 hod!
20. Musíš jít dlouhou cestou, i když přijdeš na krátkou.
21. Zkrať si cestu! Máš na vybranou!
- Napiš své jméno morseovkou. Neumíš-li, vrať se mezi 21 a 22!
22. Zkrať si cestu!
23. Lekneš se brouků v lese. Musíš se 1 hod uklidnit.
24. Spadneš a musíš si ošetřit ránu. Čekej 1 hod.
25. Uvidíš zajímavé stopy. Sleduj je 2 hody!
26. Sedneš si do mraveniště. Běž 4 kolečka vpřed!
27. Musíš se vrátit. Máš špatnou výzbroj!
28. Umí! Vyklepeš myslivcovi koberce. Sveze tě 11 koleček dopředu.
29. Spadla šipka a bloudíš až k ● a musíš zpět.
30. Uvidíš koně a projedeš se 3 kolečka dopředu.
31. Spadneš do jámy. Čekej až hodíš 6 nebo někdo půjde kolem a vytáhne tě /chudáku/!
32. Umí! Uděláš pěkný oheň jednou sírkou . 5 koleček kupředu!
33. Najdeš mrtvého ptáka a musíš ho zakopat. Čekej 1 hod!
34. Lekneš se hada a běžíš 4 kolečka dopředu.
35. Ztratil jsi lístek na vlak. Vrať se domů na start!



DVOKSTOVKA

Můžete ji vyzkoušet večer s bratrem, tatínkem, sestrou. Hodí se pro dva až pět hráčů. Potřebujete k ní dvě hrací kostky /takové, jaké bývají u hry "člověče, nezlob se"/ - krychličky, na jejichž stěnách je vyznačeno jedno až šest ok.

Na začátku rozlosujete pořadí, v němž budete nastupovat do hry. Hoďte obě kostky na stůl. Komu padne nejvíc ok, začíná, kdo má nejnížší součet, hraje poslední.

První hráč vezme obě kostky a hodí je na stolní desku. Když mu na některé kostce padne jednička, musí obě kostky hned předat dalšímu. Jestliže padnou jiná čísla, hráč získává tolik bodů, kolik ok obě kostky dohromady ukazují - na příklad $5+3=8$. Po prvním hožu má tedy 8 bodů. A smí se svobodně rozhodnout, zda bude házet dál, nebo předá kostky druhému. Jestliže kostky předá, zapíše si do své listiny 8 bodů. Rozhodne-li se pro další hod, vezme obě kostky a znovu je vrhne na stolní desku. Ukáže-li se na některé z kostek jednička, hráč rázem ztrácí nejen výsledek druhého hožu, ale i body z hožu předcházejícího. Musí kostky předat dalšímu a nesmí si do listiny připsat nic. Jestliže při druhém hožu nepadla jednička, sečte si čísla, která mu padla na obou kostkách - například $2+4$. A má na vybranou: buď si do listiny zapíše 14 bodů/osm z prvního hožu, šest z druhého/ a předá kostky dobrovolně dalšímu hráči, nebo bude zkoušet štěstí znovu.

Když na vás přijde řada, můžete házet kostkami tak dlouho, dokud se na některé kostce neukáže jednička. Ale když vám jednička skutečně padne, ztrácíte tím body, které jste v poslední serii hodů získali. Když však předáte kostky dobrovolně dalšímu hráči dřív, než vám padne jednička, body z této serie hodů vám zůstávají a zapíšete si je do své listiny. Zůstávají vám, i když v některé další serii /až na vás znovu přijde řada/ padne na vaší kostce jednička. Toto pravidlo dodává hře napětí. Všichni vědí, že vyhraje ten, kdo bude mít nejdřív 200 bodů, proto riskují a házejí znovu v naději, že jim jednička ještě nepadne. Při hře se střídáte v předem určeném pořadí. A platí stále toto ustanovení: Padne-li vám jednička, musíte kostky povinně předat dalšímu a nesmíte si připsat právě získané body. Předáte-li kostky dobrovolně dřív, než vám padne jednička, můžete si připsat body, které jste právě naházeli.