

MAGNETICKÁ STOLOVÁ HRA 8 V

1



Návod na obsluhu

www.lexibook.com

LEXIBOOK®

JGM800

SLOVENSKY

DOSTUPNOSŤ

1x magnetická hracia doska / 3x obojstranný herný plán / 5x hracia kocka / 32x šachový kameň / 30x šachový kameň / 34x farebná figúrka

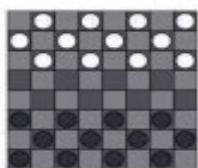
UPOZORNENIE: Všetky obalové materiály, ako sú pásky, plastové fólie, pásky a visáčky, nie sú súčasťou tejto hračky a v záujme bezpečnosti vášho dieťaťa by ste ich mali zlikvidovať.

I. DÁMA - 2 HRÁČI

Čo potrebujete: 1 šachovnica + 12 čiernych kameňov + 12 bielych kameňov

CIEĽ

Hru vyhráte, keď váš súper už nemá žiadne kamene alebo sa nemôže pohnúť (aj keď ešte kamene má).



O HRE

Pozri obrázok I. Používajú sa len čierne políčka, kamene neumiestňujete na biele políčka. Pravé dolné pole je vždy biele, aby sa zachovala veľká uhlopriečka. Hru začína hráč s bielymi kameňmi. Každý hráč má 12

kameňov: (12 čiernych alebo 12 bielych), ktoré sa umiestnia na prvé 3 riadky hracej plochy.

kameňov: (12 čiernych alebo 12 bielych), ktoré sa umiestnia na prvé 3 riadky hracej plochy.

AKO HRAŤ

Keď ste na rade, potiahnite ľubovoľný kameň podľa nižšie uvedených pravidiel. Akonáhle kameň presuniete, váš ťah sa skončil. Hráči sa po každom ťahu striedajú.

Pravidlá pohybu

-Dáma sa môže pohybovať vždy len po jednom voľnom políčku, dopredu a po diagonále, a nemôže sa pohybovať dozadu (okrem prípadu, keď sa kameň stane "kráľom"). -Kameň súpera beriete skokom cez neho. Môžete skákať dopredu alebo dozadu, vždy však diagonálne, pričom viete, že skoky sú povinné, čo znamená, že ak hráč môže vziať súperov kameň, je povinný tak urobiť.

-Zbrané kamene sa z herného plánu odstránia.

-Môžete vziať niekoľko kameňov naraz.

-Ak sú všetky políčka susediace s vaším kameňom obsadené, váš kameň je zablokovaný a nemôže sa pohnúť.

Ako sa stať "kráľom"

Keď jeden z vašich kameňov dosiahne prvý rad na súperovej strane hracej plochy, stane sa kráľom. Ak sa kameň stane kráľom, položte naň ďalší kameň rovnakej farby. Teraz sa tento dvojradowý kameň môže pohybovať diagonálne dopredu a dozadu.

II. ŠACH - 2 HRÁČI

Čo potrebujete:

1 šachovnica + 32 šachových figúrok

CIEĽ:

Cieľom hry je zablokovať súperovho kráľa.



O HRE:

Hráč, ktorý pohybuje bielymi kameňmi, sa nazýva "biely". Hráč, ktorý pohybuje čiernymi kameňmi, sa nazýva "čierny". Hru začína vždy biely hráč, potom sa hráči striedajú v ťahoch. Každý hráč vo svojom ťahu pohybuje iba jedným kameňom.

AKO HRAŤ

Biely začne hru podľa nižšie uvedených pravidiel, potom sa hráči striedajú. Hráč, ktorý má hrať, sa nazýva "na ťahu".

Pravidlá pohybu

Každý typ kameňa sa pohybuje určitým spôsobom. Žiadny iný kameň ako jazdec nesmie preskočiť iný kameň. Keď presuniete kameň na obsadené políčko, súperov kameň sa zdvihne a odstráni z hracej plochy.

- Kráľ sa posunie o jedno pole ľubovoľným smerom.
- Dáma sa pohybuje ľubovoľným počtom políčok v ľubovoľnom smere.
- Vež sa pohybuje o ľubovoľný počet polí v radoch (horizontálne) alebo stĺpcoch (vertikálne).
- Strelca sa pohybuje diagonálne o ľubovoľný počet polí.
- Jazdec sa pohybuje skokmi v tvare písmena L, najprv o dve polia horizontálne alebo vertikálne, potom o jedno pole laterálne. -
- Pešiak sa vždy pohybuje dopredu. Pri prvom ťahu sa môže pohnúť o dve políčka, ale potom už len o jedno políčko. Môže tiež brať súperov kameň po diagonále.

Rorschach

Iba počas rošády je možné v jednom ťahu presunúť viac ako jeden kameň. Počas rošády sa kráľ posunie o dve polia bližšie k veži, s ktorou robí rošádu, a veža sa posunie na pole, z ktorého sa posunul kráľ. K rošáde môže dôjsť len vtedy, ak sú splnené nasledujúce podmienky:

- Kráľ ani veža, ktorí sa zúčastňujú na hrade, sa nepohli zo svojej východiskovej pozície;
- medzi kráľom a vežou nestojí žiadny kameň;

Kráľ nie je v šachu a nesmie prejsť alebo skončiť na poli v šachu. Veža môže byť na ohrozenom poli a môže prejsť cez ohrozené pole.

Prevzatie En Passant

K braniu en passant môže dôjsť len vtedy, ak pri svojom úvodnom ťahu posuniete pešiaka o dve polia. V tomto prípade má súper možnosť vziať presunutého pešiaka "in passing", ako keby sa posunul len o jedno pole. Túto možnosť je možné využiť len v jednom ťahu.

Transformácia pešiakov

Ak sa pešiak dostane na súperovu stranu šachovnice, premení sa. Pešiak sa môže premeniť na dámu, vežu, strelca alebo jazdca, v závislosti od voľby hráča. Táto voľba nie je obmedzená na predtým získané kamene. Teoreticky je možné mať až deväť dám alebo až desať veží, strelcov alebo jazdcov, ak sa premenia všetci pešiaci.

KONIEC HRY

Ak je hráč na ťahu, nie je v šachu, ale nemôže urobiť žiadny prípustný ťah, je v patovej situácii a hra končí remízou. Ak kráľovi hrozí zajatie (ale môže sa brániť alebo uniknúť), ide o tzv. šach. Ak je kráľ v šachu, hráč musí urobiť ťah, aby hrozbe unikol. Nesmie však ponechať kráľa v šachu. Šach mat nastáva vtedy, keď je kráľ v šachu a hráč nemôže urobiť žiadny ťah, ktorým by kráľ unikol. Šach matom sa hra končí a strana, ktorej kráľ je v šachu, prehráva.

III. BACKGAMMON - 2 HRÁČI

Čo potrebujete:

Potrebujete: 1 magnetickú hraciu plochu + 1 herný plán pre "backgammon" + 4 hracie kocky + 1 stávkovú kocku (voliteľne) + 15 čiernych kameňov + 15 bielych kameňov

CIEL' HRY:

Hráč, ktorý odstráni všetky svoje kamene z hracej plochy, vyhráva. Scramble sa však tradične hrá o stávky. V prípade stávk, ktoré nie sú povinné, je konečným cieľom backgammonu vyhrať viac stávk ako súper.



O HRE:

Každá strana plánu sa skladá z 12 dlhých trojuholníkov, tzv. klinov. Body tvoria súvislú cestu v tvare podkovy a sú očíslované od 1 do

24. Každý hráč začína s 15 kameňmi, dva na klin 24, tri na klin 8 a po päť na klin 13 a klin 6.

Obaja hráči posúvajú svoje kamene opačným smerom, od klinu 24 smerom ku klinu 1.

Kliny 1 až 6 sa nazývajú vnútorné pole alebo vnútorné pero a kliny 7 až 12 sa

nazývajú vonkajšie pole alebo vonkajšie pero. Klin 7 sa nazýva prepážka a klin 13 sa nazýva stred.

Ako hrať

Základné pravidlá

Na začiatku hry každý hráč hodí kockou. Hráč s vyšším číslom sa pohne ako prvý a zahrá obe hodené čísla. Ak hráči hodia rovnaké čísla, musia hádzať znova. Obe kocky musia padnúť rovno na pravú stranu hracej plochy. Hráči sa potom striedajú a na začiatku každého ťahu hodia oboma kockami.

Zdvojnásobenie a stávkovanie (voliteľné)

Stávky nemusia byť nevyhnutne peňažné - môžete vsádzať na farebné figúrky, fazuľky alebo si jednoducho zapisovať skóre na papier. Hazardný prvok však môžete z hry úplne vynechať, stačí ignorovať stávkovanie a zdvojnásobovanie. O stávke sa zvyčajne rozhoduje vopred. Ktorýkoľvek hráč môže kedykoľvek po prvom ťahu ponúknuť zdvojnásobenie stávok ešte pred hodom kockami. Po vyslovení takéhoto ultimáta sa musí druhý hráč rozhodnúť, či sa vzdá hry a stratí aktuálnu stávku, alebo ponuku prijme. Po zdvojnásobení stávky môže ďalšie zdvojnásobenie ponúknuť len hráč, ktorý prijal poslednú ponuku na zdvojnásobenie stávky. Vždy, keď sa tak stane, druhý hráč sa buď vzdá hry, alebo zdvojnásobenie prijme, a tým aj možnosť ponúknuť ďalšie zdvojnásobenie. Stávková kocka slúži na zaznamenanie aktuálnej výšky stávky.

Priebeh hry

V každom ťahu má hráč možnosť posúvať kamene smerom k svojej vnútornej ohrade podľa čísel, ktoré hodil na kocke. Ak hráč nehodí rovnako, môže sa pohnúť dvakrát, raz za každé hodené číslo. Ak hráč hodí rovnaké čísla, môže sa posunúť štyrikrát o príslušný počet políčok. Hráči sa nemôžu vzdať svojho ťahu.

Klin obsahujúci dva alebo viac kameňov rovnakej farby je bezpečný - súper nemôže presunúť svoj kameň na takéto pole.

Klin, na ktorom je len jeden kameň, je zraniteľný. Ak súper ukončí ťah na tomto políčku, kameň sa odhodí a presunie sa na pult (fyzicky sa umiestni na tyč rozdeľujúcu herný plán na polovicu).

Vyradené kamene sa vrátia do hry na najvzdialenejšom mieste od vnútorného pera hráča. Ak hráč hodí 1, môže presunúť svoj kameň z priečky na jeden z klinov vo vnútornom ohrádke súpera. Ak hráč hodí 5, môže svoj kameň umiestniť na súperovo vnútorné pole 5.

Ak má hráč na počítadle jeden alebo viac kameňov, nemôže pohnúť žiadnym iným kameňom, kým sa všetky tieto kamene nevrátia do hry. Ak teda kombinácia hodených čísel a polohy súperových kameňov bráni hráčovi vrátiť kamene z počítadla do hry, hráč nemôže ťahať a musí ťah prenechať súperovi.

Klin obsadený dvoma alebo viacerými kameňmi súpera sa nazýva "blokovaný". Ak hráč zablokuje šesť klinov za sebou, vytvorí zostavu nazývanú "prima". Je to veľmi výhodná pozícia, pretože súper nemôže formáciu prima rozbiť, zatiaľ čo hráč, ktorý ju vytvoril, ju môže prekročiť.

Kamenovanie kameňov

Keď má hráč všetky kamene vo svojom vnútornom ohrádke, môže ich začať "vyvalovať". Ak hráč 1 hodí, môže vyniesť kameň z klinu 1 vnútorného poľa; ak hráč 2 hodí, môže vyniesť kameň z klinu 2 vnútorného poľa atď. Vyradené kamene jednoducho odstráňte z hracej plochy. Hráč nemusí kamene premiestňovať von - ak je to možné, môže sa rozhodnúť premiestniť kameň v rámci svojho vnútorného ohrádky. Zvyčajne sa to robí s cieľom spárovať osamelé kamene (singletony), aby sa zabránilo ich vyradeniu.

Ak hráč hodí číslo, ktoré je vyššie ako najvyššie číslo vnútorného klina, na ktorom má kamene, môže si vziať kameň na klince s najvyššou hodnotou.

Ak napríklad hodí dvakrát 5 a má kameň na klinci 5, dva kamene na klinci 3, jeden kameň na klinci 2 a jeden kameň na klinci 1, vyberie štyri najvyššie kamene a zostane mu len kameň na klinci 1.

Ak po tom, čo hráč začne hádzať kameňmi, jeho súper odhodí jeden z jeho kameňov, tento kameň sa musí vrátiť do hry na začiatku hracej plochy. Hráč nemôže hádzať ďalšie kamene, kým sa všetky jeho kamene opäť nenachádzajú vo vnútornom priestore.

AKO VYHRAŤ

Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý vytiahne všetky kamene.

-Ak súper vytiahol aspoň jeden kameň, víťaz vyhráva jednu stávkku.

-Ak súper nevytiahol žiadny kameň, ide o dvojitú výhru, tzv. gammon, a víťaz vyhráva dvojnásobok stávky.

-Ak je niektorý zo súperových kameňov stále na počítadle alebo v jeho vonkajšom kruhu, ide o trojnásobnú výhru, tzv. backgammon, a víťaz vyhráva trojnásobok stávky.

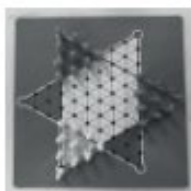
IV. ČÍNSKA DÁMA - 2 AŽ 3 HRÁČI

Čo potrebujete:

1 magnetická hracia doska + 1 herný plán pre hru "Čínska dáma" + 10 zelených figúrok + 10 žltých figúrok + 10 červených figúrok

CIEĽ:

Presuňte všetky svoje figúrky cez hraciu plochu na opačný koniec hviezdy. Aby ste to dokázali, budete sa musieť pohybovať stredom hracej plochy rovnako ako vaši súper a je na vás, aby ste boli najrýchlejší a najšikovnejší.



O HRE:

Pri hre 2 hráčov si každý hráč vyberie jednu farbu. Potom musí každý hráč presunúť všetky svoje figúrky do opačného

(súperovho) rohu. Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa to podarí ako prvému.

Pri hre s 3 hráčmi si každý hráč vyberie jednu farbu. Potom musí každý hráč presunúť všetky svoje figúrky na opačný koniec hviezdy.

AKO HRAŤ

Hru začínate s figúrkami umiestnenými v svojom rohu a pretekáte smerom k opačnému rohu. Hráči sa striedajú po premiestnení jednej figúrky, a to buď jej presunutím na susedné prázdne políčko, alebo preskočením iných figúrok.

Figúrkou možno pohybovať v rade, stĺpci alebo diagonálne: figúrkou možno pohybovať diagonálne doprava alebo doľava, dopredu alebo dozadu, rovno alebo nabok. V rámci každého ťahu tak máte maximálne šesť možností pohybu.

Preskočenie: preskočiť môžete iba figúrku stojacu na susednom políčku. Ak políčko, na ktoré ste preskočili, susedí s inou figúrkou, môžete vykonať ďalší skok. Môžete reťaziť niekoľko skokov za sebou, aby ste postupovali rýchlejšie.

Upozorňujeme, že nie je možné kombinovať pohyb do voľného priestoru s následným skokom. Môžete sa buď presunúť o jedno políčko bez skoku, alebo vykonať jeden alebo viac skokov za sebou, ale nemôžete urobiť oboje v tom istom ťahu.

Figúrky nemožno nijako odhodiť, preskočené figúrky zostávajú na mieste a nie sú odstránené z hry.

Nemusíte skákať. Môžete sa zastaviť aj v reťazi niekoľkých skokov, ak to považujete za strategicky výhodné, napríklad keď chcete blokovať súpera.

1. Umiestnenie kameňov

Hra sa začína s prázdnu doskou. Hráči postupne umiestňujú svoje kamene na voľné križovatky. Robia tak dovtedy, kým im nedôjdu voľné kamene.

2. Presun kameňov

Keď hráčom dôjdu kamene na umiestnenie, presunú jeden zo svojich kameňov po naplánovanej ceste k najbližšej voľnej križovatke. Hráč, ktorý postaví mlyn, t. j. zoradí tri svoje kamene za sebou, môže kedykoľvek počas hry odstrániť ktorýkoľvek súperov kameň, pokiaľ tento kameň nie je súčasťou súperovho mlyna. Keď hráčovi zostanú na hracej ploche už len tri kamene, môže ich presunúť na ľubovoľné miesto na hracej ploche (nielen na susedný priesečník).

V. MLYN - 2 HRÁČI

Čo potrebujete: 1 magnetickú hraciu plochu + 1 herný plán pre hru "mlyn" + 9 bielych kameňov + 9 čiernych kameňov



CIEĽ:

Cieľom hry je dosiahnuť, aby súperovi zostali na hracej ploche iba dva kamene, alebo mu zabrániť v

akýchkoľvek ťahoch zablokovaním jeho kameňov. Aby ste to dosiahli, musíte použiť

svoje vlastné kamene na postavenie "mlyna" (umiestnite tri kamene za sebou). Ak má hráč mlyn, môže odstrániť jeden zo súperových kameňov.

1. Umiestnenie kameňov
Hra sa začína s prázdnu doskou. Hráči postupne umiestňujú svoje kamene na voľné križovatky. Takto postupujú, kým im nedôjdu voľné kamene.
2. Presun kameňov
Keď hráčovi dôjdu kamene na umiestnenie, presunie jeden zo svojich kameňov po naplánovanej ceste k najbližšej voľnej križovatke. Hráč, ktorý postaví mlyn, t. j. zoradí tri svoje kamene za sebou, môže kedykoľvek počas hry odstrániť ktorýkoľvek súperov kameň, pokiaľ tento kameň nie je súčasťou súperovho mlyna. Keď hráčovi zostanú na hracej ploche už len tri kamene, môže ich presunúť na ľubovoľné miesto na hracej ploche (nielen na susedný priesečník).

VI. HADY A REBRÍKY - 2 AŽ 4 HRÁČI

Čo potrebujete:

1 magnetická hracia doska + 1 herný plán pre hru "hady a rebríky" + 1 hracia kocka + 1 figúrka hráča



CIEĽ:

Cieľom je ako prvý dosiahnuť 100. políčko.

O HRE: Všetci hráči

umiestnia svoju figúrku na 1. políčko hracej dosky. Hru začína najmladší hráč. Hráči sa striedajú.

AKO HRAŤ:

Hráči hodia kockou a posunú svoju figúrku o príslušný počet políčok.

Keď figúrka dosiahne spodnú časť rebríka, vylezie po rebríku na políčko, kde rebrík končí.

Ak figúrka stúpi na chvost hada, skĺzne po chvoste na políčko, kde sa nachádza hlava hada.

Ak figúrka skončí na obyčajnom štvorci, nič sa nestane.

Ak figúrka skončí na obsadenom štvorci, vráti sa na začiatok.

Vyhráte len vtedy, ak sa presným hodom

dostanete na 100. políčko.

Ak hodíte vyššie číslo, ako potrebujete, musíte sa vrátiť o toľko políčok, koľko ste hodili.

VII. HUSA - 2 AŽ 6 HRÁČOV

Čo potrebujete:

1 magnetická hracia doska + 1 herný plán "husa" + 2 kocky + 4 figúrky na hráča (hra pre 2 hráčov) alebo 2 figúrky na hráča (hra pre 3 až 6 hráčov)

CIEĽ:

Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne posledné políčko. Ak hráč hodí číslo vyššie, ako je počet políčok, ktoré ho delia od posledného políčka, neposunie svoju figúrku k cieľu, ale na štart.



O HRE:

Na začiatku hry všetci hráči hodia kockou. Začína hráč s najvyšším číslom.

AKO HRAŤ:

Hráči sa striedajú v hode oboma kockami a presúvajú svoje figúrky zo štvorca na štvorec podľa počtu hodených políčok.

Poznámka: Dve figúrky nesmú stáť na tom istom políčku. Ak sa hráč dostane na obsadené pole, musí sa vrátiť na pole, z ktorého prišiel.

Nebezpečné boxy:

6 - most - návrat do kolónky 12

19 - hotel - jedno kolo na státie

31 - studňa - počkajte, kým vás niekto príde vytiahnuť - hráč, ktorý vás vytiahne, potom zaujme vaše miesto

42 - bludisko - návrat na políčko 39

52 - väzenie - počkajte, kým vás niekto príde zachrániť - hráč, ktorý vás zachráni, potom zaujme vaše miesto

58 - smrť - vráťte svoju figúrku na začiatok

- začínate hru od začiatku

VIII. LUDO (KONE) - 2 AŽ 4 HRÁČI

Čo potrebujete:

1 magnetická hracia doska + 1 herný plán pre hru "kone" + 1 hracia kocka + 4 kone na hráča

CIEĽ:

Cieľom hry je prejsť so všetkými štyrmi figúrkami raz po hracej ploche v smere hodinových ručičiek a dostať sa cez domáci stĺpec do domáceho trojuholníka.



O HRE:

Každý hráč začína hru so 4 koňmi rovnakej farby zamknutými v ohrade. Hru začína hráč,

ktorému sa podarí hodiť na kocke 6. Keď sa mu to podarí, umiestni jedného zo svojich 4 koní na štartovacie políčko a opäť hodí kockou, aby zistil, o koľko políčok sa na pláne posunie.

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Ďalšieho koňa môžete vytiahnuť zo stajne len vtedy, ak opäť hodíte 6, ale namiesto toho sa môžete rozhodnúť vytiahnuť jedného z koní, ktoré už sú na hracej ploche.

Poznámka 1: Dva kone rovnakej farby nemôžu stáť v tom istom štvorci.

Poznámka 2: Ak sa kôň nachádza na poli, ktoré už obsadil súper, musí sa vrátiť do vbehu.

AKO HRAŤ:

Aby sa hráč dostal do stajne, musí hodiť presné číslo, aby sa zastavil vo svojej "domovskej" stajni. trojuholník. Keď hráčov kôň dosiahne domovský stĺpec svojej farby, pokračuje v pohybe smerom do stredu, do svojho domovského trojuholníka. Hráčov kôň končí svoju cestu, keď dosiahne domovský trojuholník. Kôň sa môže dostať do domovského trojuholníka len presným hodom. Hráč sa však môže rozhodnúť ťahať aj iného koňa.

Na čistenie zariadenia používajte len mäkkú, mierne navlhčenú handričku. Nepoužívajte čistiace prostriedky.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

Zariadenie nevystavujte priamemu slnečnému žiareniu ani iným zdrojom tepla. Zariadenie neponárajte do vody. Zariadenie nerozoberajte ani neupúšťajte. Zariadenie sa nepokúšajte krútiť ani ohýbať.

Poznámka: Tento návod si uschovajte, obsahuje dôležité informácie.

Na tento výrobok sa vzťahuje naša 2-ročná záruka.

V prípade reklamácie v záručnom alebo popredajnom servise sa obráťte na svojho distribútora a predložte platný doklad o kúpe. Naša záruka sa vzťahuje na všetky výrobné chyby materiálu a spracovania, s výnimkou poškodenia spôsobeného nedodržaním pokynov alebo neopatrným zaobchádzaním s týmto výrobkom (napr. demontáž, vystavenie teplu a vlhkosti atď.). Obal sa odporúča uschovať pre budúce použitie. V snahe neustále zlepšovať naše služby môže dôjsť k zmenám farieb a detailov výrobku uvedených na obale.

VAROVANIE! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Riziko vdýchnutia malých častí.

Označenie výrobku: JGM800
Navrhnuté a vyvinuté v Európe -
vyrobené v Číne
©Lexibook®

Spojené kráľovstvo a Írsko
V prípade popredajného servisu nás kontaktujte na adrese
savcomfr@lexibook.com.

