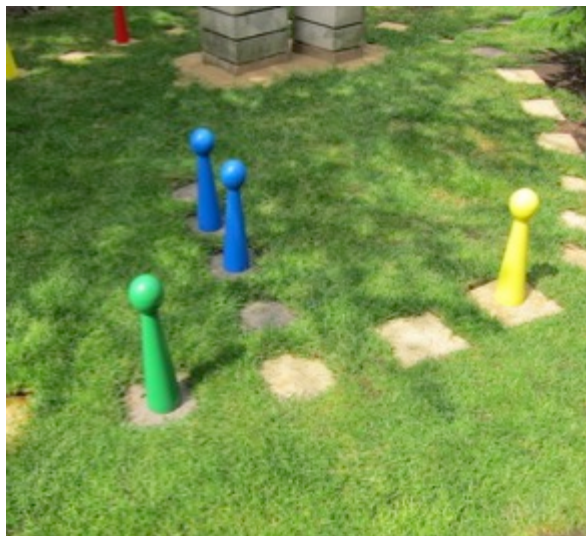


+

# Český výrobce venkovních her



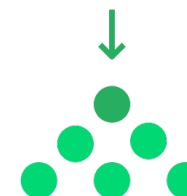
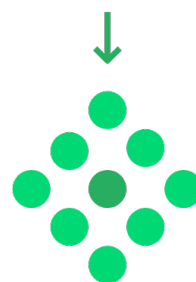
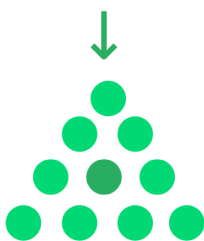
**STOA**  
ZAHRADNÍ ZÁBAVA

+

MŮŽETE VYTISKNOUT, ZATAVIT, PŘILEPIT, PŘIPEVNIT... HRÁČI BUDOU MÍT PRAVIDLA STÁLE NA OČÍCH...

## KUŽELKY (BOWLING)

- ▶ Kuželky rozestavíme na vymezenou plochu, libovolně nebo dle nákresu níže (hrací plocha - travnatá ideálně apod). Hrát může libovolný počet hráčů či týmů. **Cílem je hodem porazit co nejvíce kuželek.**
- ▶ Můžete si vybrat ze dvou variant hry:
  - *Plné* – hráč hází každým hodem do plného stavu devíti kuželek. Hra končí, pokud některý z hráčů či družstev dosáhne 50 bodů (možno měnit podle potřeb).
  - *Dorážková* – hráč po prvním hodě do plných doráží dalším hodem kuželky, které zůstaly stát. Po jejich doražení, se celý způsob opakuje. Hra končí po 20 minutách (čas lze opět měnit podle potřeb) nebo je možné hrát na určitý počet kol. Vyhrává ten, kdo má vyšší počet bodů.
- ▶ Každá regulérně poražená kuželka představuje jeden bod (lze např. určit více bodů po sražení královské kuželky). Kuželky mohou být řádně poraženy přímo koulí nebo nárazem jedné kuželky do druhé.



## ČLOVĚČE, NEZLOB SE

- ▶ Cílem hry je dovést své figurky ze startovního do cílového *domečku*.
- ▶ Hráči figurkou posunují o počet políček rovný hodů kostkou. Skončí-li s figurkou na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato figurka vrácena do startovního domečku – „vyhozena“. Na políčko obsazené figurkou stejné barvy vstoupit nelze.
- ▶ K nasazení figurky je potřeba hodit šestku, nemá-li hráč nasazenou žádnou figurku, hází třikrát.
- ▶ Pokud hráč hodí během hry šestku hází ještě jednou.
- ▶ Vyhrává hráč, který má v domečku jako první všechny své figurky.

## KROKET (JEDNODUCHÁ VARIANTA)

- ▶ Branky se rozestaví zcela libovolně.
- ▶ Na začátku je startovní kolík, na konci cílový, projíždí se všechny branky mezi nimi.
- ▶ Po dotyku cílového kolíku se stejná trasa jede zpět (každá branka opačným směrem).
- ▶ Hrají-li proti sobě jednotlivci, má každý vlastní kouli; hrají-li páry, hrají střídavě, každé kolo jeden.
- ▶ Jsou-li použity křížené branky ("myší díra"), je nutno projet obě současně, projede-li koule jen jednu nebo zůstane stát uprostřed, je to neprojetí a musí se projet znova. Projetí je ale za dva body.
- ▶ Průjezd brankou v opačném směru nebo brankou mimo pořadí není nijak penalizován, takový průjezd se ignoruje, dotyk soupeřovy koule - tah navíc.

## KROUŽKY / HOD NA TERČ

- ▶ Kroužky se rozdělí tak, aby měl každý hráč stejný počet kroužků. Možné je také hrát, že má každý hráč všechny kroužky a hráči se v hodech střídají. Lze hrát více kol.
- ▶ Po rozlosování, kdo začne hrát, začnou hráči házet kroužky postupně na cíl. Vzdálenost od cíle je přibližně 2 metry. Hráč, který nejvíce krát zasáhne cíl (jeho kroužek proletí a zůstane na tyči) vyhrává. Bonusový bod může být za správně trefenou tyčku barevným kroužkem nebo podle provedení na bodově ohodnocený kříž. Nebo dle provedení hry můžete hrát na body například do 200 bodů.

## MIKÁDO

- ▶ Vezměte všechny tyčky, tak aby směřovaly nahoru a dolů. Poté je nechte upadnout na zem.
- ▶ Úkolem je posbírat co nejvíce hůlek, jednu po druhé, aniž by se pohnuly ostatní hůlky.
- ▶ Pokud má hráč již úspěšně získanou hůlku, může ji použít pro získání dalších.
- ▶ Pokud se pohne jiná hůlka, než právě braná, pokračuje další hráč.
- ▶ Další hráč pokračuje tam, kde předchozí skončil nebo může začít úplně novou hůlkou.
- ▶ Kdo nasbírá více hůlek, vyhrává. Lze hrát i na body. Bodové ohodnocení: zelená – 3 body, modrá – 2 body, žlutá – 1 bod.

# KULIČKY

- ▶ Cílem hry je dostat jako první všechny kuličky své barvy do jamky. Hrát mohou 2 a více hráčů. Kuličky by měly být barevně odlišeny.
- ▶ Nejdříve každý hodí jednu kuličku od počátku minigolfového hřiště k jamce. Kdo je blíže jamce, začíná.
- ▶ Vítěz rozhozu hází všechny své kuličky po jedné od počátku hřiště k důlku a snaží se jej zasáhnout. Poté udělají to samé ostatní hráči.
- ▶ Dále se pokračuje cvrnkáním. Každý cvrnká jen do svých kuliček, hráči se střídají po jednom cvrnku, bez ohledu na to zda kulička skončila v důlku.
- ▶ Správný cvrnk je pohyb pouze jednoho prstu, přičemž se smíte dotknout jen své kuličky. Ta pak může zasáhnout jakoukoliv jinou i soupeřovu kuličku.
- ▶ Kdo má všechny své kuličky v jamce, vyhrává.

# KOSTKY

## Sekvence

Hráči se pravidelně střídají v házení šesti kostek. Objeví-li se na vržených kostkách sekvence po sobě jdoucích čísel, která začíná jedničkou, získá hráč podle její délky příslušný počet bodů.

Jednička s dvojkou	5 bodů
Jednička, dvojka a trojka	10 bodů
Jednička, dvojka, trojka a čtyřka	15 bodů
Jednička, dvojka, trojka, čtyřka a pětka	20 bodů
Jednička, dvojka, trojka, čtyřka, pětka a šestka	25 bodů

Hráči si počítají body získané v jednotlivých kolech. Hráč, který jako první dosáhne sta bodů, vítězí.

Napětí ve hře můžeme zvýšit zavedením pravidla, že hráč, který hodí současně tři jedničky, přichází o všechny body které dosud nasbíral.

## Hra v kostky

Kromě šesti kostek potřebujete tabulku na zaznamenávání výsledků jednotlivých hráčů.

Tabulka ke stažení: [http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard\\_kostky.pdf](http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_kostky.pdf).

Kombinace	Hráč č. 1	Hráč č. 2	Hráč č. X
<b>Jedničky</b>			
<b>Dvojky</b>			
<b>Trojky</b>			
<b>Čtyřky</b>			
<b>Pětky</b>			
<b>Šestky</b>			
<b>Řada</b>			
<b>Páry</b>			
<b>Pyramída</b>			
<b>Vrhcáb</b>			
<b>Poker</b>			
<b>Generál</b>			
<b>Body k dobru</b>			

Hráč hází šesti kostkami a má možnost dvou opravných hodů. Po prvním hodu se hráč může rozhodnout, že některé z kostek odloží stranou. Opravný hod pak provede se zbývajícím kostkami. Pak se opět podle výsledku druhého hodu rozhodne, zda provede třetí hod, případně kolik kostek odloží před tímto hodem stranou. Kostky, které hráč odložil, po prvním hodu může s ohledem na výsledek druhého hodu vzít zpět do ruky a též je házet znovu. Po třetím hodu se rozhodne, jestli a jakou naházenou kombinaci si zapíše do výsledkové listiny. Samozřejmě není možné si zapsat body za kombinaci, kterou hráč nenaházel, ale v případě možnosti výběru záleží čistě na jeho rozhodnutí. Hráč se může rozhodnout i po prvním či druhém hodu. Jestliže si hráč připsal za některou kombinaci body, nesmí si již tuto položku opravit. Počet bodů je dán součtem oček na kostkách, které se uplatňují v dané kombinaci. Nevyužité opravné hody si zapíše do kolonky *Body k dobru* a smí je využít v následujících kolech k zvýšení počtu opravných hodů (v tom případě si je samozřejmě odečte :-).

A jak je to s jednotlivými kombinacemi?

<i>Jedničky</i>	<i>cílem hráče je naházet co největší počet jedniček</i>
<i>Dvojky</i>	<i>cílem hráče je naházet co největší počet dvojek</i>
<i>Trojky</i>	<i>cílem hráče je naházet co největší počet trojek, ATD. čtyřek, pětek, šestek</i>
<i>Řada</i>	<i>cílem hráče je naházet řadu čísel od jedné po šestku (1,2,3,4,5,6)</i>
<i>Páry</i>	<i>cílem hráče je naházet tři dvojice stejných hodnot (2,2,5,5,6,6 / 1,1,4,4,5,5)</i>
<i>Pyramida</i>	<i>cílem hráče je naházet tři stejná (nejvyšší), dvě stejná a jedno číslo (nejnižší) (4,4,4,3,3,1 / 6,6,6,3,3,2)</i>
<i>Vrhcáb</i>	<i>cílem hráče je naházet tři stejná (nejnižší), dvě stejná a jedno číslo (nejvyšší) (1,1,1,5,5,6 / 4,4,4,5,5,6)</i>
<i>Poker</i>	<i>cílem hráče je naházet čtyři stejná a dvě stejná čísla (4,4,4,4,1,1 / 2,2,2,2,5,5)</i>
<i>Generál</i>	<i>cílem hráče je naházet šest stejných čísel (2,2,2,2,2,2 / 6,6,6,6,6,6)</i>

Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů hodí a zapíše poslední kombinaci. Zvítězí hráč s nejvyšším bodovým součtem. Do celkového skóre se počítají i nevyužité body k dobru.



## ZAHRADNÍ MINIGOLF

- ▶ Cílem hry je dopravit v co nejmenším počtu úderů míček ze základního umístění do jamky. Vítězem je hráč s nejmenším součtem úderů na všech dráhách.
- ▶ Dráhy se hrají v libovolném pořadí. Začíná se ze základního umístění. Pokud míček po úderu nepřekoná překážku, musí hráč další úder hrát opět ze základního umístění.
- ▶ Maximální počet úderů na jamku je 6. Pokud se nepodaří trefit do jamky na šest úderů, hráč obdrží jeden trestný úder a zapíše si do tabulky 7.
- ▶ Dojde-li k překonání překážky, hraje se další úder z místa, kde se míček zastavil. Zastaví-li se míček u okraje dráhy nebo blízko mantinelu, je možné míček položit kolmo (cca 20 cm od mantinelu) a hrát úder z tohoto místa.
- ▶ Pokud míček opustí dráhu před překážkou, hraje se další úder ze základního umístění, opustí-li dráhu za překážkou, hraje se úder z místa, kde míček dráhu opustil. Při vyskočení míčku z dráhy není započítáván trestný bod.
- ▶ Postavení hráče je vždy mimo hřiště.

## PETANQUE

- ▶ Hra začíná vhozením prasátka (nejmenší koule) na minigolfové hřiště. Prasátko se vyhazuje od počátku minigolfového hřiště.
- ▶ První kouli hází družstvo nebo hráč, který vrazil prasátko.
- ▶ Cílem hry je hodit svou kouli, co nejbliže k prasátku.
- ▶ Hráč či družstvo, jehož vhozená koule bude nejbliže, vyhrává.
- ▶ Při hře je povoleno postrkovat a měnit pozice prasátka i koulí svých spoluhráčů, ale pouze vhozenými koulemi.

## GARDEN-RONDO

- ▶ Provedení **„labyrint“** – umístěte míček do základního postavení. Pokračujte až do cílové jamky.
  - ▶ Tip: hrajte na čas s přáteli, lepší čas vyhrává.
  - ▶ Tip: postavte ostatním vlastní labyrint...
- 
- ▶ Provedení **„míčky“** – cílem hry je umístit barevné míčky do barevných jamek. Pokud hráč trefí nesprávnou barvu, vyndá míček z jamky a připíše si trestný bod. Vyhrává hráč, který má nejméně trestných ran.
  - ▶ Tip: zahrajte si na čas. Zvolte si, zda-li vyhraje lepší čas nebo trestné rány.

## PING PONG

- ▶ Hráč, který vyhrává losování, podává prvních pět míčků. Podání nemusí být křížem při dvouhře. Při servisu má každý jen jeden pokus na podání, výjimkou je akorát NEC, tedy situace, kdy míček zavadí o síťku a pak dopadne na soupeřovu část stolu.
- ▶ Po odehrání pěti míčků (samozřejmě při chybě soupeře se Vám přičte bod a naopak) se podání střídá a tak se pokračuje, dokud první hráč nedosáhne 21 bodů a ten je pak vítěz setu. Vítěz musí vyhrát aspoň o 2 body. Nastane-li stav 20:20, mění se podání, ale to se pak nestřídá po pěti míčcích, ale po každém odehraném míčku.
- ▶ Jedna hra se hraje na 2 sety, podáním na začátku nového setu zahajuje poražený při losování o servis před 1. setem.
- ▶ Je-li po 2 odehraných sadách, stav 1:1 na sety, hraje se třetí rozhodující set, který s konečnou platností rozhodne o vítězi hry.

## DÁMA

- ▶ Hraje se na desce 8×8, na každé straně 8 kamenů na černých polích. Hrací kameny se pohybují pouze po diagonále, vždy o jedno pole vpřed.
- ▶ Dokončí-li kámen tah na poslední řadu, mění se tento kámen v Dámu. Dáma se může pohybovat po diagonále dopředu i dozadu.
- ▶ Kameny se skáče pouze dopředu, dáma může skákat přes libovolný kámen dopředu i dozadu a dokončit skok na libovolném poli za kamenem. Přes jeden kámen lze skákat jen jednou.
- ▶ Skákání je povinné. Je-li více možností skoků, hráč si může vybrat.
- ▶ Pokud hráč zapomene skákat, je tento tah promlčen tahem soupeře.
- ▶ Vyhrává hráč, jehož soupeř, nemá dle pravidel žádný tah, figurky jsou zablokovány nebo hru vzdal. K remíze může dojít dohodou hráčů nebo pokud se vyskytne 3x stejná pozice.

## „ŽRAVÁ“ DÁMA

- ▶ Hraje se na desce 8×8, na každé straně 8 kamenů na černých polích.
- ▶ Hrací kameny se pohybují pouze po diagonále, vždy o jedno pole vpřed.
- ▶ Vyhrává hráč, který jako první nebude mít žádný hrací kámen. Cílem tedy není skákat, ale „nechat se skákat“ :). Pěknou hru.

## ZAHRADNÍ ŠACHY

- ▶ Hraje se na hrací desce 8x8. 2 sady kamenů skládající se z krále, královny, 2 věží, 2 jezdců, 2 střelců, 8 pěšců. Cílem hry je dát soupeřovu králi mat.
- ▶ Pěšci stojí v druhé řadě, ostatní bílé kameny stojí v první. V rohových polích jsou věže, vedle nich jezdci, dále ke středu jsou střelci. Na zbylém bílém poli stojí dáma a na černém král.
- ▶ Hru zahajuje bílý, hráči se v tazích pravidelně střídají.
- ▶ Hráč na tahu přenesse jeden ze svých kamenů na jiné pole, buď volné, nebo obsazené soupeřovým kamenem. V druhém případě tento tah končí odstraněním soupeřova kamene z desky.
- ▶ Jednotlivé kameny se mohou pohybovat podle následujících pravidel:
  - *Pěšec* - se smí posunout pouze o jedno pole vpřed. Výjimkou je přesun z výchozího pole, kdy může být posunut o jedno nebo dvě pole. Pěšec, který bere soupeřův kámen, se nepřesune přímo vpřed, ale o jedno pole vpřed doprava nebo doleva diagonálně.
  - *Věž* - může postoupit přes libovolný počet volných polí ortogonálně v řadě nebo sloupci, kde se právě nachází.
  - *Jezdec* - se přemísťuje zvláštním způsobem - o jedno pole v té řadě nebo sloupci, kde právě stojí, a bez zastávky pokračuje v pohybu o jedno pole v diagonálním směru, přičemž se od svého původního stanoviště vzdaluje. Jezdec jako jediná figura smí přeskakovat kameny, které mu stojí v cestě.
  - *Střelec* - se přesunuje po diagonálách, na kterých právě stojí o libovolný počet volných polí.
  - *Dáma* - smí postoupit přes jakýkoli počet volných polí libovolným směrem - diagonálně i ortogonálně. Během jednoho tahu nesmí tyto směry kombinovat.

- *Král* - může postoupit libovolným směrem (ortogonálně i diagonálně) jen na sousední pole, které není ohroženo žádným soupeřovým kamenem. Výjimka platí při rošádě.
- ▶ Když pěšec dosáhne nejvzdálenější řady od výchozího pole, je ihned jako součást téhož tahu proměněn za dámu, věž, střelce nebo jezdce téže barvy.
- ▶ Král je v *šachu*, jestliže je ohrožen alespoň jedním soupeřovým kamenem, tj. tento kámen by mohl v příštím tahu vstoupit na královo pole. Hlášení šachu není povinné. Král, který se v šachu, musí této hrozbě uniknout v bezprostředně následujícím tahu. A to přesunem na jiné, bezpečné pole, zajištěním soupeřova kamene, který dává jeho králi šach, nebo zrušením šachu kamenem postavením mezi krále a šachující soupeřovu figuru.
- ▶ Nedokáže-li hráč zlikvidovat svým nejbližším tahem ohrožení svého krále a král zůstane dál v šachu, hra končí jeho porážkou. Podle ustálené zvyklosti se říká, že dostal *mat*.
- ▶ Hráč, který považuje svou situaci za beznadějnou a nechce mařit čas, může prohlásit, že se vydává. Vítězem je soupeř, aniž by musel dát králi *mat*.
- ▶ Partie je nerozhodná:
- ▶ Pokud král hráče, který je na tahu, není v šachu a hráč nemůže provést žádný přípustný tah. Říká se, že partie skončila *patem*.

# ZAHRADNÍ DOMINO

- ▶ Všechny kostky se rozloží lícem dolů a důkladně se zamíchají.
- ▶ Každý hráč si vezme tolik kostek, aby byla celá sada rozebrána. Kostky si hráč postaví tak, aby je neviděl jeho soupeř. Hráči se při partiích střídají.
- ▶ Začínající hráč vybere jednu ze svých kostek a položí ji doprostřed stolu. V první partii je to vždy kostka se dvěma šestkami. V dalších partiích to může být libovolná kostka.
- ▶ Hráč, který je na tahu, vybere ze svých kostek takovou, která má alespoň na jedné straně stejný počet koleček, jako jeden konec řady kostek vyložených na stole. Tuto kostku přiloží na konec řady tak, aby se strany se stejným počtem koleček dotýkaly.
- ▶ Kostku lze přiložit pouze na jeden či druhý konec řady. Větvení uprostřed řady není dovoleno.
- ▶ Hráč, který nemá kostku, kterou je možné přiložit k řadě, řekne *dál*. Nesmí se vzdát tahu, pokud táhnout může.
- ▶ Partie končí, když jeden hráč přiloží k řadě svou poslední kostku. Hráči si sečtou hodnotu kostek, které jim zbyvají v ruce. Partii vyhrává ten, jehož součet je nižší, a získává za ni tolik bodů, kolik zbylo v ruce druhé dvojici.



## MLÝN

- ▶ Cíl hry - vytvořit „mlýn“, zabránit soupeři ve vytvoření mlýna.
- ▶ Výchozí situace - Hra začíná s prázdnou hrací deskou. Hráč se v tazích pravidelně střídají. Začíná bílý. V první fázi hry hráč na tahu položí svůj kámen na libovolné volné pole.
- ▶ Za mlýn jsou považovány tři kameny jedné barvy ležící na jedné ortogonální linii. Hráč, který položil ke svým dvěma kamenům třetí a dokončil tak mlýn, smí odstranit z hrací desky jeden soupeřův kámen. Nesmí to však být kámen ze soupeřova uzavřeného mlýna.
- ▶ Když oba hráči dokončí kladení kamenů na desku, začíná druhá fáze hry. Hráč na tahu posune svůj kámen na sousední volné pole. Skákání přes jiné kameny není dovoleno. Když je dokončen mlýn, může se soupeři odebrat libovolný kámen, který není právě součástí jeho mlýna. V případě, že všechny soupeřovi kameny tvoří mlýn, odebere kterýkoli kámen tvořící mlýn. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlýna kámen a v příštím tahu jej vrátit na původní místo. Za nové uzavření mlýna získávají právo na odstranění dalšího soupeřova kamene.
- ▶ **Konec hry** - komu zůstanou ve hře poslední tři kameny, smí po čarách skákat přes soupeřovy kameny, ale vždy jen přes jeden jediný. Ztratí-li přesto další kámen a zbývají mu už jen dva, nemůže již tedy vytvořit mlýn, hra končí jeho porážkou. Pokud hráč nemůže provést tah, prohrává.

## VRHCÁBY (BACKGAMMON, TAVLI)

Hrací deska (oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně desky vnitřní pole, druhým šesti vnější pole.). Základní rozestavení, viz obrázek.

**Cílem hry** je dostat všechny své kameny do svého vnitřního pole a pak je odebrat z desky.

**Hra** - Oba hráči hodí kostkou. Komu padne vyšší počet ok, zvolí si barvu kamenů. Hráč, který prohrál, začíná hru.

Hráč na tahu hodí oběma kostkami a posune jeden nebo víc kamenů o tolik polí, kolik ok na kostkách padlo. Tahy jsou povinné. Pokud ale hráč nemůže část nebo celý tah provést, musí se ho vzdát. Hráči se v tazích pravidelně střídají.

Bílé a černé kameny putují po desce v protichůdném směru, a to vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dál přes vnitřní pole.

Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své kameny. První o tolik polí, kolik padlo na první kostce, druhý o tolik, kolik padlo na druhé kostce.

Hráč může místo dvou různých kamenů posunout jediným o tolik polí, kolik padlo na obou kostkách dohromady. Jediným kamenem hráč táhne hráč také v případě, že nemůže využít hodů druhé kostky.

Padne-li na obou kostkách stejné číslo, je to jako by tato čísla hodil na čtyřech kostkách místo na dvou. Hráč tedy může tohoto hodu využít dvakrát, čtyřmi různými způsoby.

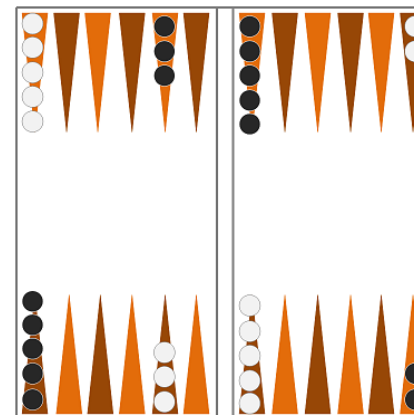
Kámen může být přesunut jen na tzv. otevřený klín, který není obsazen dvěma či více soupeřovými kameny.

Klín, který je obsazen jen jedním kamenem, se nazývá nekrytý klín. Skončí-li soupeřův kámen na tomto poli postup, je osamělý kámen dočasně odstraněn ze hry a přesunut na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole.

Klín, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považován za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, může ho jen při postupu přejít bez zastavení.

Dokud má hráč jeden nebo více kamenů na přepážce, musí před tím, než může pokračovat ve hře, vrátit všechny kameny z přepážky zpět do hry na některé ze soupeřových vnitřních polí. Hráč smí vrátit kámen do hry, pokud počet ok na jedné z obou vržených kostek odpovídá pořadovému číslu soupeřova vnitřního otevřenému klínu.

Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje (např. pokud měl jen jeden kámen na přepážce a číslem z jedné kostky nasadil kámen do hry, může čísla z druhé kostky normálně využít k dalšímu tahu).



Když hráč přesune všechny své kameny do svého vnitřního pole, začíná druhá fáze hry - vyvádění kamenů z desky ven. Stejně jako při přesunu kamenů lze i v této fázi využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při stejných číslech pro tři nebo čtyři kameny.

Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu vnitřního pole, na němž stojí kámen, lze tento kámen vyvést z desky.

Jestliže padne číslo, které odpovídá prázdnému poli, nesmí být podle této kostky vyveden z desky kámen stojící na jiném poli a hráč musí (pokud je to možné) udělat nějaký přípustný tah odpovídající tomuto číslu. Jediná výjimka platí tehdy, když žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno naším kamenem. Potom může hráč využít i tento hod a vyvést z desky ven kámen ležící na pole nejvzdálenějším od okraje desky.

Hráč není nucen odebrat kámen, pokud je možno udělat nějaký jiný legální tah.

Pokud během procesu odebírání dojde k tomu, že hráč nemá všechny své kameny ve svém vnitřním poli (což nastane, když mu je během odbírání nějaký kámen přesunut na přepážku), vyvádění se přerušuje a hráč musí nejprve všechny své kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl pokračovat.

**Konec hry** - hráč, který první vyvede z desky všechny své kameny, vyhrává.

Vítěz získává po skončení hry následující počet bodů:

- 4 body za každý soupeřův kámen, který je na přepážce nebo ve vítězových vnitřních polích
- 3 body za každý soupeřův kámen, který je na vítězových vnějších polích
- 2 body za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnějším poli
- 1 bod za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnitřním poli

### **Ve vrhcábech existují tři druhy proher.**

Obyčejná, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal odebírat. Obyčejná prohra je za počet bodů, které ukazuje zdvojovací kostka.

Gammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat a nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce. Gammon je za dvojnásobek počtu bodů na zdvojovací kostce.

Backgammon, který nastane, pokud ten, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce a nevyvedl ještě ani jeden kámen z desky. Backgammon je za trojnásobek počtu bodů, které ukazuje zdvojovací kostka.

## OTHELLO/REVERSI

- ▶ Na začátku jsou na čtyřech středových polích (d4, e4, d5, e5) položeny kameny. Na d4 a e5 bílé, na d5 a e4 černé. Ostatní pole jsou prázdná. Začíná hráč s černými kameny, poté se hráči střídají.
- ▶ Každý hráč ve svém tahu položí kámen své barvy (tj. svou barvou nahoru) na prázdné pole tak, aby mezi tímto kamenem a jiným kamenem jeho barvy ve stejné řadě, sloupci nebo úhlopříčce byla souvislá nepřerušovaná řada soupeřových kamenů. Všechny tyto soupeřovy kameny pak otočí svou stranou nahoru, takže se z nich stanou jeho kameny. Je-li takto uzavřeno více řad soupeřových kamenů, otočí se všechny. Při otočení může dojít k tomu, že se další souvislá řada soupeřových kamenů ocitne mezi jinými dvěma kameny hráče, který je na tahu; tyto kameny se však již neotáčejí. Otáčejí se jen ty řady, které jsou z jedné strany uzavřeny nově přiloženým kamenem.
- ▶ Hráč musí táhnout tak, aby otočil aspoň jeden soupeřův kámen. Není-li takový tah možný, řekne „pas“ a na tahu je soupeř. Pokud však může táhnout, pak táhnout musí, i kdyby to pro něj bylo nevýhodné.
- ▶ Hra končí, když je zaplněno všech 64 polí nebo když ani jeden z hráčů nemůže táhnout. Vyhrává ten, kdo má na desce více kamenů. Mají-li oba stejně, hra končí remízou. Skóre hry je počet kamenů vítěze ku počtu kamenů poraženého (např. 36:28). Pokud hra skončila tím, že oba hráči nemohli táhnout a na desce ještě zbyla volná místa, přičtou se volná místa ke skóre vítěze, takže součet bodů bude vždy 64.

## PIŠKVORKY

- ▶ Hra je určena pro dva hráče, hraje se na hrací desce 15x15.
- ▶ Hráči se střídají v pokládání kamenů, každý má k dispozici 32 kamenů.
- ▶ Vítězem je hráč, který jako první sestaví řadu pěti kamenů, v jakémkoli směru.

## RYCHLOPIŠKVORKY

- ▶ Hra je určena pro dva hráče, hraje se na hrací desce 3x3.
- ▶ Hráči se střídají v pokládání kamenů, každý má k dispozici 4 kameny.
- ▶ Vítězem je hráč, který jako první sestaví řadu tří kamenů.
- ▶ Aby nebyl první hráč zvýhodněn, lze pravidla rozšířit o doplnění, že první hráč nesmí položit první kámen na středové pole.
- ▶ Hrát lze například na deset výher.

## DRÁ-KULA

- ▶ Každý hráč hraje 4-mi koulemi. Podle správného trefení díry se určuje počet bodů. Body se sečtou za každou kouli a pokračuje další hráč.
- ▶ Hráči se střídají a hrají do zvoleného počtu bodů – např. 100.
- ▶ Vítězem je hráč, který jako první v součtu trefí 100 bodů.
- ▶ **Tip:** poslední kouli v každém kole lze hrát za dvojnásobek bodů.

## DOMÁCÍ BOWLING

- ▶ Každý hráč hraje dvěma koulemi a začíná hrát do plného počtu 10-ti kuželek. Počítá se počet sražených kuželek. Kuželka = 1 bod.
- ▶ Vítězem je hráč, který jako první zahraje domluvený počet bodů.
- ▶ **Tip:**
  - pokud hráč shodí všechny kuželky první ranou, již nepokračuje, započítává 10 bodů a v dalším kole při první ráně podle počtu sražených kuželek toto *násobí třemi*.
  - pokud hráč shodí všechny kuželky druhou ranou (tzn. dohraje po prvním úderu zbytek kuželek, započítává 10 bodů a v dalším kole při první ráně podle počtu sražených kuželek toto *násobí dvěma*).

# HOOKBRUČ – „NA VEN“

Každý hráč má svoji obruč. Hra začíná vždy ze základního místa, zvané hookbručiště (žlutý kolík). Cílem je hodem zahrát obruč do dalšího cílového bodu – žlutého kůlu. Vyhrává hráč, který dané hřiště zahraje s nejmenším počtem hodů obručí. Lze hrát 6/12/18 drah (u 9 dráhových hřišť – 9/18 drah).

## Překážky

- ▶ Pokud se obruč nachází ve vodní překážce (může být značena červenými kolíky), hráč si připočítá jednu trestnou ránu a z nejbližšího místa od vodní překážky pokračuje dál k cílovému kolíku.

## Chráněné zóny

- ▶ Místa kolem keřů, nová výsadba, mladé stromky... Pokud se obruč nachází v této zóně (může být značena modrými kolíky), hráč opatrně vezme obruč a bez trestné rány pokračuje dál k cílovému kolíku.

## Hranice hřiště

- ▶ Hranice hřiště tvoří pomyslné zábrany kolem hřiště (může být značeno bílými kolíky), pokud je hráčova obruč za hranicemi hřiště, hráč si přičte jeden hod a pokračuje dál směrem k cílovému kolíku.

## Hřiště

- ▶ Každé hřiště je jiné, a má individuální rozměry. Také délky jednotlivých drah jsou individuální. Obtížnost hřiště/jedné dráhy určuje tzv. PAR (3=hráč s dobrou výkonností zahraje na 3 hody (začátečník obvykle více), 4=hráč s dobrou výkonností zahraje na 4 hody, atd...). Celkový PAR jednotlivých drah = PAR hřiště.

# HOOKBRUČ – „NA CESTY“

Každý hráč má svoji obruč. Hra začíná vždy ze základního místa, zvané hookbručiště (žlutý kolík). Cílem je hodem zahrát obruč do dalšího cílového bodu – žlutého kolíku. Mezi sedmi kolíky tak vytvoříte celkem 6 drah. Vyhrává hráč, který dané hřiště zahraje s nejmenším počtem hodů obručí.

## Překážky

- ▶ Pokud se obruč nachází ve vodní překážce, hráč si připočítá jednu trestnou ránu a z nejbližšího místa od vodní překážky pokračuje dál k cílovému kolíku.

## Chráněné zóny

- ▶ Místa kolem keřů, nová výsadba,... Pokud se obruč nachází v této zóně, hráč opatrně vezme obruč a bez trestné rány pokračuje dál k cílovému kolíku.

## Hranice hřiště

- ▶ Hranice hřiště tvoří pomyslné zábrany kolem hřiště, pokud je hráčova obruč za hranicemi hřiště, hráč si přičte jeden hod a pokračuje dál směrem k cílovému kolíku.

## Hřiště

- ▶ Každé hřiště je jiné, a má individuální rozměry – to jak hřiště bude vypadat záleží především na Vaší fantazii. Také délky jednotlivých drah jsou individuální. Obtížnost hřiště/jedné dráhy určuje tzv. PAR (3=hráč s dobrou výkonností zahraje na 3 hody, 4=hráč s dobrou výkonností zahraje na 4 hody, atd...).



## GOLFISTO NEZLOB SE

Hráč uvede svoji postavičku do hry hozením šestky (má tři pokusy) na hrací kostce. Všichni hráči na začátku hry stojí na políčku *Klubovna*.

### ► **Průběh:**

Hráči se postupně střídají v hodech kostkou. Podle hozených čísel postupují hráči jednotlivými jamkami. Hráč musí jamku dohrát přesně – musí tedy hodit přesné číslo a doskákat „do jamky“. Poté může pokračovat na další jamku.

*Pro urychlení lze také upravit pravidla, kdy hráč nemusí jamku dohrát přesně ale pokračuje dále na další jamku.*

Hráči se nevyhazují, pokud oba skončí na stejném políčku, postaví se postavičky vedle sebe. Hodí-li hráč 6, dále v hodu nepokračuje a hraje další hráč. Hráči se při hře řídí pokyny na hrací ploše (vodní překážka, out, bunker) a s tím spojenými tresty/úkony.

Vyhrává ten golfista, který projde hřiště jako první a zakončí hřiště na 9/18 jamce (lze hrát 1x 9 nebo 2x9 jamek).

### ► **Ostatní:**

Zkušenější hráči mohou hrát různé formáty hry (na jamky, Fourball, Foursome, dokonce i Texas Scramble). Fantazii se při úpravě pravidel meze nekladou.

# KETCHIT [:KE-ČIT:]

Hráči si zvolí svojí barvu hracího kamene a hodem kostkou určí (vyšší číslo vyhrává, v případě rovnosti hráči hází rozstřel), který z nich začne jako „spouštěč“. Ostatní jsou prozatím „tahači“.

## ► **Průběh:**

Hra z pohledu **spouštěče** - hází kostkou na hrací ploše, pokud na kostce padne **Sudé číslo**, zároveň **Spouští zařízení** a snaží se zachytit hrací kameny tahačů.

Kolik jich chytí, tolik má bodů. Pokud ovšem padne **Liché číslo**, hráči nic nedělají - tedy ani nespouští ani netahají. Pokud přesto nějak zareagují, ztrácí 1 bod.

Takto hází a spouští "spouštěč" celkem 5x za sebou, pak se hráči vystřídají.

Hra z pohledu **tahače** - hrací kameny jsou ve středu pod spouštěcím zařízením. Padne-li **Sudé číslo**, musí hráč s hracími kameny spouštěcímu zařízení táhnutím uniknout. Pokud se mu to podaří, získává 1 bod. Padne-li **Liché číslo**, hráči nic nedělají, pokud i tak zareagují, ztrácí 1 bod.

Hráči nehrají do záporných bodů, pokud má hráč nula bodů a přesto by měl ztratit bod, zůstává mu stále nula bodů.

## ► **Vaše úprava pravidel:**

Fantazii si meze nekladou, **máte zajímavý tip na úpravu pravidel**, dejte nám určitě vědět a rádi Vaši modifikaci pravidel s Vaším svolením zveřejníme.

# HEXAGÓL

## ► **Začátek:**

Hráči si zvolí jakou barvu budou mít – modrou nebo červenou, a kdo začne. Rozestavení míčů před prvním výkopem, viz obrázek.

## ► **Průběh:**

Hráči se snaží zahrát, podobně jako v billiardu vždy modrým míčem odrazem do červeného a zahrát ho do jedné z branek. Je jedno jaký červený míč nebo jakou branku hráč zvolí, ale vždy k odrazu musí použít modrý míč.

Pokud hráč trefí branku, dal gól a červený míč v ni zůstane (je-li míčů v brance více, lze je vyndat mimo hřiště). Hráč vezme modrý míč a umístí ho na střed, odkud může pokračovat hrát do dalších míčů.

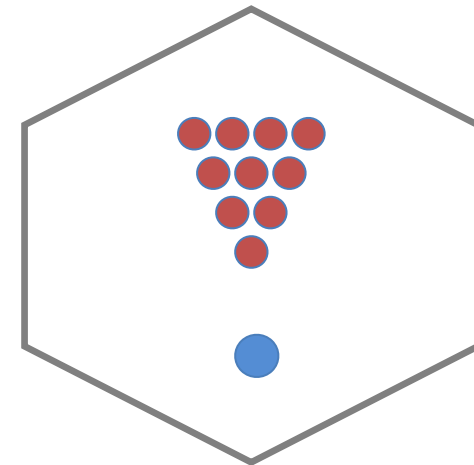
Pokud se hráč netrefí, pokračuje soupeř a takto se hráči střídají.

Pokud hráč zahraje modrý míč mimo hřiště, není penalizován, ale soupeř hraje další úder z posledního místa, odkud míč letěl mimo hřiště. Pokud hráč zahraje červený míč mimo hřiště, míč se vhodí zpět do hry, nejbližší původnímu místu.

Hráči hrají celkem na 10 gólů, pokud je výsledné skóre 5:5, je remíza nebo mohou hráči hrát rozstřel – 3 pokusy zahrát míč do jakékoli jamky, opět červený míč odrazem od modrého.

## ► **Ostatní:**

Je-li modrý míč blízko okraji hřiště, hráč může míč umístit tak, aby mohl provést plynulý výkop.



## SKÁKACÍ PANÁK

- ▶ Postavte základní rozestavení skákacího panáka – fantazii se meze nekladou.
- ▶ První hráč se postaví kousek za panáka a hodí žeton na první pole. Pak začne po jedné noze skákat do polí panáka, zároveň ale musí přeskočit pole s žetonem. Pokud postavíte panáka tak, že jsou dvě pole vedle sebe (k tomu můžete použít jednu barvu – v sadě jsou celkem 4 pole stejné barvy), je potřeba skočit roznožmo (obě chodidla dopadnou současně). Na konci panáka hráč vyskočí a otočí se o 180 a vrací se stejnou cestou zpět. I cestou zpět musí přeskočit pole se žetonem.
- ▶ Hra pokračuje stejným způsobem, ale žeton se hází vždy o jedno políčko dále.
- ▶ Pokud hráč udělá chybu (šlápnutí mimo, špatný skok, chybný hod žetonem), nechá žeton ležet a pokračuje další hráč. Po vystřídání ostatních hráčů pokračuje od pole, kde zůstal jeho žeton.
- ▶ Jakmile hráč žetonem projde všechna pole, hra končí a vítězí.

## CORNSCALE

Hráči/týmy si zvolí barvu kukuřičných sáčku a stříháním/hodem mincí určí, kdo začne jako první. Hráči se postaví, tak že deska bude uprostřed mezi nimi. Vzdálenost od hrací desky je cca 5 metrů (volte zejména dle toho, s kým budete hrát – pro děti doporučujeme kratší).

### ► **Průběh:**

Hráč, který vyhrál stříhání nebo hod mincí nakloní na sebe desku a začíná první kolo.

Snahou hráče je hodit sáček tak, aby převážil plošinu na protihráčovu stranu.

Hráči se v hodech střídají, platí tedy jednoduché pravidlo: Více sáčků na protihráčově straně = větší váha = nakloněná deska na protihráče = 1 bod.

V dalším kole už není třeba stříhat nebo házet mincí, ale plošina se nakloní na druhého hráče a ten začíná opět házet. Se stejným cílem, naklonit desku na protihráče.

Hraje se celkem do deseti bodů, hráč, který jako první získá 10 bodů, vyhrává.

### ► **Vaše úprava pravidel:**

Fantazii si meze nekladou, **máte zajímavý tip na úpravu pravidel**, dejte nám určitě vědět a rádi Vaši modifikaci pravidel s Vaším svolením zveřejníme.

# BOJ NA MOSTĚ

- ▶ Hra je určena pro 2 hráče. Úkolem hráče je zatlačit soupeřovu figurku do posledního pole na jeho straně.
- ▶ Hráči losují o stranu a první tah. Mohou například hodit kostkou a komu padne vyšší číslo, má právo zvolit buď barvu figurky nebo první tah. Hráči se poté pravidelně střídají a posunují svojí figurku. Tahu se nesmí vzdát.

## Pohyb figurek:

- ▶ Herní plán představuje most, o který svádějí dva bojovníci urputný zápas. Jedna figurku nastupuje zleva, druhá zprava.
- ▶ Hráč, který začíná hru, hodí kostku a posune svou figurku na tolikáté pole od svého okraje plánu, kolik ok mu padne. Hodí-li dvojku na druhé pole, při šestce na šesté pole.
- ▶ Každá figurka postupuje kupředu, k opačnému konci desky tak dlouho, jak může. Soupeřova figurka je však pro ni nepřekonatelnou překážkou. Když k ní dojde, musí pokračovat v přesunu o zbývajících počet polí zpátečním směrem, ke svému okraji herního plánu. Zbývá-li jí tak málo polí, že dojde na kraj aniž vyčerpala tah v plném rozsahu, začne z prvního pole opět postupovat kupředu proti soupeři.
- ▶ Hra končí ve chvíli, kdy je jedna figurka zatlačena na první pole u svého okraje herního plánu a soupeřova figurka se zastaví na sousedním, druhém poli. Vítěz už nemá kam postoupit, poražený kam ustoupit.

Pramen: Miloš Zapletal – Velká kniha deskových her, vydala Mladá fronta 1991

## ZRCADLO

- ▶ Zrcadlo – dejte provázek doprostřed hrací plochy – stůl, podlaha, terasa. Jeden hráč postaví libovolně první část všech obrázků. Druhý hráč se musí pokusit zrcadlově z druhé části obrázků (nebo alespoň naproti – vhodné pro malé hráče) sestavit ten samý obraz.
- ▶ Spojka – dejte dohromady stejné motivy. Vhodné zejména pro malé děti.
- ▶ Maluj – vybarvěte motivy dle vlastní fantazie.
- ▶ Nauč – naučte se poznávat jednotlivé motivy.
- ▶ **Tip na vlastní hru? Fantazii se meze nekladou.** Váš tip nám klidně pošlete emailem na [info@zahradnizabava.cz](mailto:info@zahradnizabava.cz). **Pěknou hru.**

## SKÁKACÍ PYTLE

- ▶ Hra ideální pro 2-4 hráče nebo týmy.
- ▶ Najděte vhodný prostor – ideálně tráva nebo měkký povrch.
- ▶ Na zem položte startovní čáru a určete, až kam se bude „skákat“ - meta.
- ▶ Každý hráč má jeden pytel. Hráč, který jako první doskáče nakonec (k metě) a zase zpátky vyhrává.
- ▶ Hra v týmech je zábavnější. Vytvořte týmy.
  - Každý tým má jeden pytel. Každý z týmu musí postupně vlézt do pytle, přidršet pytel v pase a přepravit se na určitou vzdálenost. Jakmile se vrátí zpátky (vzdálenost volte podle věku dětí), předává štafetu na dalšího hráče v týmu.
  - Tým, který jako první skončí v cíli, vyhrává.
- ▶ Hráči mohou běžet k metě malými krůčky – podle toho, co dovolí šířka pytle, nebo volit rychlejší, ale náročnější poskoky snožmo.



# CORNHOLE

- ▶ Hrají proti sobě 2 hráči nebo dva 2-členné týmy. Vzdálenost desek od sebe je cca 8 metrů, pro hru s dětmi můžete umístit desky blíže k sobě. Každý hráč/tým stojí na jedné straně desky.
- ▶ Hod musí být vždy spodem a hráč při hodu nesmí překročit hranici desky, pokud přešlápne hod se nesmí opakovat a případný počet bodů se nezapočítává.
- ▶ O tom, kdo začne první házet rozhodnou buď: kámen nůžky papír nebo hod mincí.
- ▶ Hráči se střídají v hodech „kukuřičnými“ sáčky (každý jednu barvu). Hod mimo pořadí je zakázán.
- ▶ Jedno kolo je počítáno jako odhození 4 sáčků jednoho a 4 sáčků druhého týmu.
- ▶ Tým, který v jednom kole naházel více bodů, začíná v dalším kole - honor.

## POČÍTÁNÍ SCORE

- ▶ Hráč/tým získá jeden bod, pokud sáček zůstane po hodu na hrací desce. Bod se nepočítá, pokud se sáček odrazí od země a zůstane na desce (takové sáčky doporučujeme odstranit hned, než začne házet druhý hráč) nebo pokud se o desku pouze opírá.
- ▶ Hráč/tým získá 3 body pokud sáček spadne hodem přímo do díry (cornhole). Spadnout musí celým objemem. Pokud není celým objemem – 1 bod.
- ▶ Například: po prvním kole bylo vyhozeno 8 sáčků. Team A hodil sáček přímo do díry. A zbylé tři letěly mimo. Team B hodil jeden sáček na desku (1bod) a zbylé tři sáčky šly mimo. Hráči odečtou score teamu B od teamu A – tedy 3-1 a team A tak získá z prvního kola 2 body.
- ▶ Pokud team A hodí sáček na okraj díry a team B mu ho svým hodem srazí do díry – team A získává 3 body.
- ▶ Hráči hrají přesně do 21 bodů. Pokud team hodí víc než 21 bodů, vrací se zpět na 15 bodů.
- ▶ Vhodná taktika a aktivní počítání je vyžadováno :).

## NÁŠ TIP

- ▶ Nebojte se alternativ – kratší vzdálenost desek pro děti, seniory nebo hendikepované. Snadné počítání.

# DISCGOLF

- ▶ Pravidla Discgolfu jsou hodně podobná golfu. Cílem hry je na co nejmenší počet hodů dostat disk z odhodiště do discgolfového koše. Hráč hodí první hod a poté hází vždy z místa, kde disk zůstal ležet.
- ▶ Můžete tak kombinovat různé vzdálenosti a tím i obtížnosti dráhy. Při odhozu se nesmí přešlápnout, až po odhozu.
- ▶ Pokud je hráč v překážce – voda, keř atd. připíše si jednu trestnou ránu a pokračuje z nejbližšího místa na spojnici cíle a disku dále od discgolfového koše.
- ▶ Vždy hází hráč, který je nejdále od cíle. Myslete na bezpečnost. Vždy se přesvědčte, že nikdo není v dosahu disku – osoba ani zvíře.

## NAŠE TIPY

Postavte jeden discgolfový koš a k němu připravte různé dráhy... různé vzdálenosti jednotlivých drah a zakomponujte do hry překážky – stromy, vodu, jezírko... Fantazii se meze nekladou. Hráč, který projde všechny dráhy na co nejméně hodů, vyhrává.

Pro děti připravte dráhy jednodušší.

Hrajte v týmech – střídejte se v hodech.

Nechte děti vymyslet vlastní dráhy, uvidíte, že se budou předhánět, kdo udělá dráhu těžší, zajímavější, členitější...

## NÁVOD NA SESTAVENÍ KOŠE

*Na zem nebo jinou rovnou plochu postavte spodní část, na kterou se nasadí kratší trubka (přichyťte šroubkem). Dále nasadte koš a připravte si řetěz - ten nasadte a rozdělte tak, aby byl rovnoměrně rozložený. Nastavte delší trubku a vrchní část (tu poté přichyťte šroubkem). Postupně rozvěšujte řetěz na všechna oka. Pokud potřebujete koš ukotvit, použijte dodávané kolíky.*

## Obecné rady a tipy při stavbě DISCGOLF hřiště

**Discgolf – jednoduchá hra pro všechny.** Při tvorbě hřiště je třeba se řídit touto základní myšlenkou hry Discgolf... pro koho hřiště stavíte, kdo bude na hřišti hrát? Děti, rodiny s dětmi, senioři?

Jedna dráha o délce 100 metrů je jistě zajímavá, ale děti ani po třech hodech nemusí být v půlce, to samé platí pro seniory. Pro „ranaře“ bude taková dráha výzva, kolik **ranařů u vás ale bude hrát?**

**Obvyklá vzdálenost** je pro jednu dráhu PAR1 (jeden hod) kolem dvaceti metrů. Pro PAR2 (2 hody) cca 40m. Pro PAR3 (3 hody) 50-80m. Takto lze pokračovat dále, ideální je pokud však dráha končí jako PAR5, tj. vzdálenost kolem 130-200 metrů.

**PAR hřiště** určuje (spolu s ostatními překážkami) obtížnost daného hřiště. Je to jednoduchý součet PARů jednotlivých drah. *PAR hřiště – tj. počet hodů, na které výkonnostní (velmi dobrý) hráč zahraje dané hřiště (u začátečníka to bývá obvykle více, je třeba na to hráče upozornit).*

Snažte se hřiště udělat zajímavé, **kombinovat různé vzdálenosti**. Po těžké dráze připravit něco na odlehčení. Dráha nemusí být těžká jenom svojí vzdáleností, ale i prostředím (hranice hřiště podél dráhy, vodní překážka, úzké místo na prohození apod.)

Nebojte se **využívat všechny přírodní překážky**, které máte k dispozici. Dobře lze pracovat s vodními překážkami, stromy, ploty/hranicemi hřiště. Obecně **uznávaná značení jednotlivých překážek** jsou. Červená – vodní překážka, modrá – půda v opravě (nově zasetá tráva, keře, mladé stromky apod.), bílá – hranice hřiště/out.

Zkuste udělat dráhu, která se bude stáčet doprava přes hranice hřiště. Hráč může riskovat a získat nebo hrát na jistotu, nechte to na něm, ale tuto výzvu mu umožněte.

Máte dostatek prostoru? **Zvažte, zda-li nepostavíte více terčové hřiště** (budete mít třeba 6 terčů/košů celkem. Nenatahujte jednotlivé dráhy do extrémních vzdáleností. Udělejte jednu dlouhou a zbytek rozumný, chcete, aby hra lidí bavila, a aby ji chtěli hrát zase a znovu.

Nemáte příliš prostoru – i zde lze vymyslet spoustu věcí. Pracujte s věcmi okolo vás. I hřiště, kde budou tři krátké a tři delší dráhy je zajímavé – každý chce PAR1 zahrát na jeden hod, pro hráče je to výzva, „podaří se mi to příště? Co musím udělat jinak“...

Přejeme vám mnoho úspěchu při stavbě hřiště. V případě dotazů se na nás neváhejte obrátit.

+

**WEBOVÉ STRÁNKY:** [www.zahradnizabava.cz](http://www.zahradnizabava.cz)

**ČTĚTE NÁŠ BLOG:** [blog.zahradnizabava.cz](http://blog.zahradnizabava.cz)

**SDÍLEJTE NA FACEBOOK:** [www.facebook.com/venkovnihry](http://www.facebook.com/venkovnihry)

**SLEDUJTE VIDEO NA YOUTUBE:** [www.youtube.com/zahradnininigolf](http://www.youtube.com/zahradnininigolf)

**PROHLÉDNĚTE SI FOTO NA INSTAGRAM:** [www.instagram.com/venkovnihry](http://www.instagram.com/venkovnihry)



**STOA**  
ZAHRADNÍ ZÁBAVA



**KONTAKTUJTE NÁS**

STOA-ZAHRADNÍ MINIGOLF, ZLONÍN, PRAHA-VÝCHOD

INFO@ZAHRADNIZABAVA.CZ MOBIL: +420 731 589 638