

Výrobce: BS Toys (BuitenSpeel), Holandsko

Distributor: STOA-Zahradní minigolf s.r.o., Česká republika

Web: <https://www.zahradnizabava.cz>

Údržba: Skladujte na suchém místě, neponechávejte venku a chraňte před povětrnostními vlivy – zejména deštěm/vlhkem. Pokud herní části navlhnou, nechte je vysušit na provzdušněném místě.

Balení hry si ponechte pro pozdější informace.



Varování!

Hra je nevhodná pro děti do 3 let.
Nebezpečí poranění pádu herních prvků,
u menších částí vdechnutí.



HORSESHOES

- Hra je určena pro 2-4 hráče nebo týmy. Kolík 1 dejte, co nejbliže k vám, kolík 3, co nejdále. Hází se na vzdálenost asi 3 metrů.
- Pokud podkova skončí 15cm od kolíku (šířka boty), hráč získává počet bodů na kolíku. Pokud se podkova dotýká kolíku, hráč získává dvojnásobek bodů. Pokud podkova celá obepíná kolík – hráč získává trojnásobek bodů.
- Hráč, který po 10 kolech má nejvíce bodů vyhrává. Hráči také mohou hrát do určitého počtu bodů.

PLECHOVKY

- Hra pro 2 nebo více hráčů. Hodem sáčku shodíte co nejvíce plechovek. Vzdálenost podle věku hráčů.
- Hráči mohou hrát na součet (číslo na plechovce) sražených plechovek nebo pouze na sražené plechovky – počet sražených plechovek = počet bodů.
- Hráči si zvolí, do kolika bodů budou hrát. Hráči mohou i na 10 kol a kdo bude mít více bodů, vyhrává.

LÉTAJÍCÍ TALÍŘ

- Hrají 2 a více hráčů a snaží se diskem trefit terč. Jeden hráč hází vždy všechny tři disky. Vzdálenost zvolte podle věku hráčů. Hráči si zvolí, do kolika bodů budou hrát. Hráči mohou i na 10 kol a kdo bude mít více bodů po odehrání, vyhrává.

ŠIPKY

- Hrají 2 a více hráčů. Hodem šípky zahrajte nejbliže k cíli. Vzdálenost podle věku hráčů, obvykle cca 3,5m. Hráči mohou:
 - Každý hráč začíná na 501 bodech a postupně hráči odečítají., tak jako v šípkách. Lze hrát i variantu s dvojnásobkem bodů a trojnásobkem (tzv. „kroužky“ na terči.
 - Každý hráč musí trefit čísla 10-20 a střed, třikrát. Pokud se mu to podaří, vyhrává.
 - Hráči mohou při hře hrát svojí „slabší“ rukou.
 - Hráči hází celkem 10 kol, kdo má nejvíce bodů, vyhrává. **Pošlete nám tip na Vaší vlastní hru...**

PIŠKVORKY

- Hrají 2 hráči. Hráč, který jako první utvoří řadu 3 stejných symbolů (kolečka vs. křížky), vyhrává.

VELCRO ŠIPKY

- Hrají 2 hráči nebo týmy. Hráči hrají celkem do 500 bodů.
- Mohou hrát i různé varianty – hráč musí 3x trefit 20, 3x 50 a 3x 100 – potom vyhrává. Hráč, který vícekrát v 10 kolech trefí střed, vyhrává (vždy hází 3 míčky).

DĚTSKÝ KROKET

- Postavte libovolně branky. Hráč se snaží projít tukaním pátky do míčku všechny branky. Vzdálenosti volte podle věku hráčů.
- Můžete například: dát dvě branky za sebe a ty hráč musí projít jedním úderem.
- Hráči počítají úderu – méně úderu = výhra.

KAMARÁDI NA HRANĚ

- Hráči se snaží balancovat na hraně. V prvním kole může první hráč použít hned dva kamarády na balanc.
- Hráč hodí kostkou a podle toho se určí, kterou barvu bude hrát. Pokud hráč hodí černou – protihráč vybere, kterou barvu bude hrát. Pokud hodí bílou – může si sám vybrat libovolnou barvu.
- S kamarády, kteří již jsou na plošině mohou hráči na tahu hýbat, aby udrželi balanc.
- Komu jako první spadne plošina s kamarády na zem, prohrává.

RYBAŘENÍ

- Hráči se střídají v chytání rybek. Který hráč chytne rybičku s nejvyšším číslem?
- Hráč se snaží chytit co nejvíce rybek za určitý čas – použijte hodinky nebo stopky. Poté bude hrát druhý hráč. Kdo bude lepší?
- Nakreslete křídou rybník. Dejte do rybníka vždy od každé jednu rybu. Snažte se chytit rybu ve svém rybníku a dát jí do protihráčova rybníka. Kdo bude mít první prázdný rybník, vyhrává.
- Chyťte ryby a snažte se dopočítat 20ti bodů. Pokud překročíte 20 bodů, bohužel prohráváte.

TROJÚHELNÍKOVÉ DOMINO

- Hra pro dva hráče - každý obdrží 7 destiček. Je-li hráčů více, každý má 5 destiček. Ostatní destičky zůstanou stranou-balíček.
- Rozhodněte, kdo z hráčů začne a ten položí první destičku. Dále pokračuje hráč po levici. Ten se snaží umístit destičku podle stejné barvy první destičky. Pokud hráč nemá destičku na umístění, musí si vzít novou destičku z těch, co jsou stranou.
- Pouze jedna destička může být položena v jednom tahu. Mohou být vloženy kamskoli, ale vždy pouze celou délkou strany.
- Pokud hráč může položit destičku, která se dotýká všech tří barevných stran, může potom jednu destičku vrátit zpět do balíčku.
- Hráč, který jako první nemá žádnou destičku, vyhrává.

NAJDI RYBU

- ▶ Položte všechny ryby, tak aby na ně hráči viděli. Dále na stůl položte karty. Ke hře použijte hrací kostky – barva/tvar/znak.
- ▶ Hoďte kostkami pro zjištění hledané kombinace (například: modrá/kulatá-malá/puntíkatá).
- ▶ Hráč, který jako první najde takovou rybu, získává kartu. Jakmile budou všechny karty rozdány, hráč s nejvíce kartami, vyhrává.
- ▶ Varianta: pokud je hra příliš obtížná, odložte kostky. A použijte karty, hráč, který jako první po otočení najde stejnou rybu, získává kartu. Hra končí, když na stole zůstanou poslední tři ryby. Hráč s nejvíce kartami, vyhrává.

BALANČNÍ VĚŽ

- ▶ Hra je určena pro 2-4 hráče. Pokud je hráčů více, lze hrát v týmech.
- ▶ Položte kulatou podložku na rovné místo a začněte stavět. První je blok s dveřmi. Poslední je blok s hodinami a na závěr věžička. Protože bloky mají nepravidelné tvary, můžete si vybrat – postavit stabilní věž nebo méně stabilní věž pokládáním bloků na sebe. Dle toho zvolíte také obtížnost hry.
- ▶ Udělejte kruh, tak aby věž byla umístěna uprostřed kruhu. Hráči mohou házet disk z libovolného místa, ale nikdy ne z kruhu. Uděláte-li kruh menší, bude hra jednodušší.
- ▶ Hráči (týmy) si zvolí barvu disků. První hráč hází postupně své tři disky a snaží se shodit horní blok.
- ▶ Při házení mohou nastat čtyři situace:
 - Spadne-li vrchní blok, hráč si může blok ponechat a ihned pokračuje další hráč ve hře.
 - Spadne-li celá věž, musí ji hráči znovu postavit. Hráč, který věž shodil je v dalším kole vynechán – jako penalizace.
 - Pokud hráč hodí disk a nic se nestane, pokračuje dál.
 - Volitelné: pokud hráč ani jedním diskem netrefí věž, může další hráč udělat krok v před (i do kruhu)
- ▶ Vítězem se stává hráč, který nasbírá nejvíce bloků. Hra končí, když nezbyvá žádný další blok.

PUZZLE SIRKY

- ▶ **Dokážete vyřešit všechny puzzle?** Sirky mají různé barvy, ale nebojte, je jedno jakou barvu použijete.
- ▶ Začátek: sestavte barevné sirky, tak jak je zobrazeno na obrázku - kartě.
- ▶ Na kartě dále vidíte obtížnost / level. Jeden puntík = snadné, tři puntíky = obtížné.
- ▶ Dále na kartě dole najdete, zda-li a kolik sirek máte přidat (+), případně odebrat (-). Musíte použít všechny tyto možnosti – tedy neodstranit například pouze jednu sirku, ale jsou-li na obrázku dvě, tak odstranit dvě sirky.
- ▶ **Výsledek** – na kartě dole: například 2x čtverec znamená, že po odstranění daného počtu sirek mají zmizet dva čtverce.
- ▶ Tip pro dva a více hráčů. Každý hráč se v daném kole snaží vyřešit jedno puzzle. Ten, který vyřeší nejvíce puzzle, vyhrává.
- ▶ Řešení najdete vždy na druhé straně karty... ale pozor, zkuste se potrápit a neobraťte kartu hned.

CRAZY KOORDINAČNÍ HRA

- ▶ Hra je určena pro 4-8 hráčů.
- ▶ Zvolte si hrací plochu a koordinací a spoluprací zahrajte míčky na správné místo.
- ▶ Dle počtu hráčů, každý hráč drží jeden nebo dva držáky.

HÁZENÍ BALÓNKŮ

- ▶ Hráč může libovolný počet hráčů.
- ▶ Zvolte si mezi dvěma variantami:
 - Hrajte do určitého počtu bodů. Například 50 – kdo jako první nasčítá 50 bodů vyhrává. Hráči se v hodech střídají. Mohou vždy všechny čísla narovnat nebo je narovnat až po dohrání daného kola. Budete-li hrát na přesných 50 bodů - může být hra ještě zajímavější. Hráč totiž musí nasčítat 50 přesně. Tedy pokud má 48, musí hodit dvojku, jinak pokračuje druhý hráč.
 - Hráč, který na co nejméně hodů shodí všechna čísla, vyhrává.

DĚTSKÝ CURLING

- ▶ Hra je určena pro 2-4 hráče.
- ▶ Hráči si rozdělí hrací kameny – pokud hrají dva hráči má každý dvě barvy.
- ▶ Hra začíná, když jeden z hráčů pošle po zemi základní hrací kámen.
- ▶ Ostatní se potom snaží svými kameny, k němu co nejlíže přiblížit. Hráči se střídají, protože mohou protihráčovi kameny odrážet.
- ▶ Hráč, který je nejlíže získává bod. Takto hráči hrají například do deseti bodů.

LÉTAJÍCÍ PŘÍŠERKY

- ▶ Hra je určena pro 2-4 hráče. Každý hráč si vezme jednu plošinku a 4 příšerky stejné barvy.
- ▶ Umístěte hrací desku doprostřed stolu a každý hráč umístí jednu příšerku na konec plošinky.
- ▶ Ťukněte do plošinky a nechte příšerku vyletět :). Příšerka dopadne na desku do díry - paráda!!!
- ▶ Při dopadu však příšerka dopadne do prostřední červené díry... ale ne! Příšerka je mimo hru a hráč ji už nesmí použít.
- ▶ Hráči se takto střídají. Poté jde další hráč. Pokud je příšerka na desce, ale ne v díře, hráč si ji vezme a může zkusit štěstí v dalším kole. To samé platí, pokud příšerka dopadla mimo desku.
- ▶ **Extra obtížnost:** příšerka musí dopadnout do stejné barvy díry, jako je příšerka.
- ▶ Hráč, který jako první zahraje všechny příšerky do dírek, vyhrává!

CROCKS PONOŽKY

- ▶ Hra je určena pro 2-4 hráče.
- ▶ Zamíchejte všechny karty s ponožkami a rozložte je na stůl. Každý hráč má jednu násosku.
- ▶ Vedle je balíček karet s krokodýlem... jeden hráč kartu otočí... áááá krokodýl ztratil ponožku... najděte v rozložených ponožkách tu správnou ponožku a přiklapněte ji svojí násoskou. Pokud je to správná ponožka - kartu si hráč ponechá.
- ▶ Ale pozor... je to levá nebo pravá? (pro menší děti stačí najít pouze správnou barevnou ponožku bez ohledu na pravou nebo levou).
- ▶ Počítání - počet karet = počet bodů. Pokud má hráč levou i pravou ponožku stejné barvy může si přičíst extra bod.
- ▶ Hráč s nejvíce body je ponožkový král a vyhrává.

LUK A ŠÍP

- ▶ Hra je určena pro libovolný počet hráčů.
- ▶ Terče postavte na stůl nebo lavici, případně použijte provázek a zavěste je třeba na strom.
- ▶ Šípy jsou bezpečné, ale **upozorněte hráče, že na lidi ani zvířata se nestřílí ani nemíří.**

DĚTSKÝ PETANQUE

- ▶ Hrají proti sobě 2 týmy (1-3 hráči). Vzdálenost od prasátka/jacku (malá kulička) může být 5-8m.
- ▶ Hra začíná vhozením prasátka na hrací plochu – tráva, písek, udusaná zem. První kouli hází družstvo nebo hráč, který vhažoval prasátko. Dále se týmy střídají.
- ▶ Cílem hry je hodit svou kouli, co nejbližší k prasátku. Hráč či družstvo, jehož vhozená koule bude nejbližší, vyhrává.
- ▶ Při hře je povoleno postrkovat a měnit pozice prasátka i koulí svých spoluhráčů, ale pouze vhažovanými koulemi.
- ▶ Hrát můžete na body – výhra = bod nebo tři nejbližší koule k prasátku po bodu apod.

KULIČKY

- ▶ Cílem hry je dostat jako první všechny své kuličky do jamky. Hrát mohou 2 a více hráčů. Nejdříve každý hodí jednu kuličku k jamce. Kdo je blíže, začíná.
- ▶ Vítěz rozhozu hází/cvrnká všechny své kuličky 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. Využijte těžší variantu - hrajete na body přidáním vnitřní části.

HOOKEY - HÁZENÍ KROUŽKŮ

- ▶ Hru lze hrát v libovolném počtu hráčů. 1 na 1, 2 vs 2, na týmy,...
- ▶ Různé herní varianty: nejdříve se snaží hráč hodit na jedna, pak na dva a takto dále pokračuje až do 13.
- ▶ Další varianta: hráč se snaží hodit přesně 31. Pokud se mu to podaří, získává bod a hráči hrají třeba do 10 bodů.
- ▶ Hráč hází a pokud se trefí má bod, pokud se v jednom kole trefí podruhé, má 2 body... pokud ale trefí 13 má mínusový bod. Hraje se do 25 bodů.
- ▶ Hráči počítají normálně body na terči a hrají do 101. Pokud má takové číslo, že mu chybí méně než 13, pak jeho vítězné číslo je toto číslo. Tedy hodil celkem 90 (v několika kolech), pak jeho vítězné číslo je 11. Aby "uzavřel" musí hodit pouze 11. Jinak hraje další hráč.
- ▶ Pro malé děti: kroužek na terči = bod, hraje se do 15 bodů.

STĚNA A VĚŽ

STĚNA

- ▶ Hra je určena pro dva, ale i klidně více hráčů.
- ▶ Hráči postaví celou stěnu / zeď. Na vrchol stěny umístí kytičku. Postupně se snaží vyndavat kostičky, aby celá stěna nespadla a kytička se nerozbila. Komu stěna spadne, ten prohrál. Hráči se během hry střídají.
- ▶ Hra obsahuje i speciální kostičky s dalšími úkoly - had (hráč musí hrát znovu), sluníčko (v dalším kole hráč nemusí tahat kostičku) a déšť (hráč si v daném kole může předpřipravit lehkým vysunutím tři další kostičky - ty mu potom půjdou snáze vyndat). Tyto speciální kostičky hráči mohou nebo nemusí použít.

VĚŽ

- ▶ Hráči postaví věž ze všech kamenů. Každé patro je složeno ze 3 kamenů a v každém dalším patře se kameny skládají křížem – viz například obrázek na krabici.
- ▶ Hráči se střídají a postupně se snaží jeden kámen z věže vytáhnout, věž nesmí spadnout. Jakmile kámen vytáhnou, položí jej opět nahoru na věž. Je třeba vždy dokončit nové patro, než se začne stavět nové.
- ▶ Zvolte si, zda-li se bude smět používat pouze jednu ruku nebo obě. Kameny se nesmí brát z posledního patra.
- ▶ Prohrává hráč, kterému věž spadne.
- ▶ TIP: použijte speciální kostičky a určete různé úkoly. Hráč, který kostičku vytáhne musí splnit daný úkol - tři dřepy, výskok, napočítat do 10ti, vyjmenovaná slova po B a další :)

ČLOVĚČE NEZLOB SE - LUDO

- ▶ 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.

GOOSE - HUSA

- ▶ Hráč hodí obě kostky. Součet na obou kostkách = o tolik políček může hráč popojít.
- ▶ Pokud hráč skončí na políčku s husou, může hráč opakovat poskočení o stejný počet políček.
- ▶ Pokud hráč na konci hodí příliš moc (tedy hraje přes 63), musí se vrátit zpět o zbývající počet políček. Pokud hráč skončí na huse, musí se vrátit o tolik políček - kolik hodil.
- ▶ Pokud hráč v prvním kole hodí 4 a 5 může se ihned přesunout na políčko 53. Pokud hodí 6 a 3 - na políčko 26.
- ▶ Hráči také mohou hrát od políčka 31 nebo 52 pokud ani po třech kolech nejsou od startu pryč.
- ▶ Symboly:
 - ▶ Husa: můžete poskočit o další počet políček na kostkách. Příklad: hodíte 4 a skončíte na huse, můžete se ještě posunout o další 4 políčka.
 - ▶ Létající husa (6): wwwwoohoooo... můžete rovnou odletět na políčko 12.
 - ▶ Hnízdo (19): odpočiňte si, jedno kolo nehrajete.
 - ▶ Zeď (31): ale ne, spadl jsi ze zdi, musíš počkat na někoho další, kdo stoupne na to samé políčko - hráč, který tu byl první může poté pokračovat dál.
 - ▶ Detour (42): vracíš se zpět na políčko 37.
 - ▶ Klec (52): byl jsi chycený, počkej až se někdo další dostane na tohle políčko - hráč, který tu byl první může pokračovat dál.
 - ▶ Husí polévka (58): stala se z tebe husí polévka... jdi zpět na start :)
 - ▶ Finish (63): VÍÍÍITĚŽ!

TOCK

- ▶ Hráči si vyberou barvu figurek. Ve 4 nebo 6 hráčích můžete hrát v týmech. 2, 3 nebo pět hráčů hraje sólo. Pokud hraje v týmech, přesvědčte se, že hráči v týmu sedí vždy na diagonále proti sobě.
- ▶ Každý hráč použije vždy jednu část hracích karet (2-10, Jack, Královna, Král nebo Esa). Barva karet není důležitá. Pro čtyři hráče se použije celý balíček karet. Pro šest hráčů použijete 1,5 balíčku. Joker se nepočítá a nehraje.
- ▶ Každý hráč vytáhne kartu. Hráč, který vytáhne nejvyšší kartu se stává "dealerem". Dealer zamíchá karty a každému hráči rozdává 5 karet v prvním kole. Ve druhém a třetím kole hráč dostane 4 karty. Po třech kolech se dalším dealerem stává další hráč - po směru hodinových ručiček. Figurky začínají na startovním poli.
- ▶ Hráč nalevo od dealera hodí jednu kartu doprostřed hrací plochy a udělá akci na kartě - viz níže - použijte pomocné karty. A-Eso, K-Král, Q-Královna, J-Jack.
 - ▶ Eso: pohněte figurkou ze startovního pole na první startovní políčko NEBO se posune o jedno políčko vpřed.
 - ▶ Král: umístí figurku ze startovního pole na první startovní políčko.
 - ▶ Královna: pohne figurkou o 12 políček dopředu.
 - ▶ Jack: vymění si figurku za figurku jiného hráče. Není povoleno pokud je jiná figurka na startovním políčku/poli.
 - ▶ Sedmička: pohne jednou nebo dvěma figurkami o sedm políček dopředu. Počet si může hráč rozdělit mezi dvě figurky (ale nemusí) - tedy jednou o 3 políčka a druhou figurkou o 4 políčka.
 - ▶ Čtyřka: pohne figurkou o čtyři políčka zpět. Nejde zpět až do svého startovního pole, může ale jít zpět až přes své startovní políčko, takže je vlastně blíže "základně - domeček".
 - ▶ Ostatní karty: popojdi dopředu o počet políček, který vidíš na kartě.
- ▶ Pokud dojde figurka na stejné místo, kde je už jiná figurka (i od stejné barvy) - je první figurka chycena.
- ▶ Figurka ve startovním poli - starting square - je chráněna, nemůže být zajata, vyměněna nebo chycena.
- ▶ Figurky v domečku nemohou být převzaty nebo couvat zpět - je tak nejlepší je zahrát ihned na nejlepší místo v domečku.
- ▶ Je na vás jakou kartu se rozhodnete hrát. Není možné hru kartou přeskočit - i pokud to znamená zajmout svou figurku.
- ▶ Pokud už s kartami nelze hrát, dejte je doprostřed hrací desky a počkejte na další kolo.
- ▶ Pokud stojíte před domečkem ale nemáte jinou kartu, jak se dostat do domečku, musíte domeček minout a jít další kolo.
- ▶ Týmy:
 - ▶ pokud hraje v týmech - nejdříve musíte do domečku dovést své figurky a až potom pomoci svému kamarádovi.
 - ▶ se svým spoluhráčem byste neměli diskutovat o tom, jakou budete hrát kartu, pokud pravidlo porušíte, musíte se vrátit na startovní políčko. Pokud to nelze, vrátí se na startovní políčko spoluhráčova figurka.
 - ▶ vítězem je tým se všemi figurkami v domečku
 - ▶ pokud použijete "sedmičku" k umístění poslední figurky do domečku, můžete další kroky použít na hraní spoluhráčových figurek

KOLO ZÁBAVY

► Kolo je rozdělené na dvě části - akce - různé symboly představují různé aktivity. Číslo/barvy - zvolte si, co se má stát - například počet výskoků. Volit můžete také podle barvy - třeba týmy do zelena, do modra musí 5x vyskočit atd.

Některé tipy "na aktivity":

- Sledujte jednotlivé obrázky a udělejte danou aktivitu. Zatočte třikrát a poté každý musí zopakovat všechny tři aktivity.
- Pokud padne žlutá hvězda: vyberte si libovolnou aktivitu z kola
- Pokud padne modrá hvězda: vymyslete vlastní aktivitu a tu musí ostatní zopakovat
- Otazník: vyberte někoho, kdo pro vás vymyslí aktivitu
- Šipka: roztočte kolo znovu a třeba pokračujte v opačném směru

Některé nápady "na čísla/barvy":

- Dejte číslům různé aktivity (1 - říci vtip, 2 - zařvat jako lev). Roztočte kolo a podle čísla udělejte danou činnost.
- Číslo je počet určité aktivity - například 5 = 5 dřepů apod.
- Vyberte místo kolem vás a přiřaďte mu číslo - jakmile se kolo zastaví na daném čísle, běžte co nejdříve k tomuto místu.
- Zvolte si písničku a tanec pro každé číslo (nebo množinu čísel 1-5, 6-10 atd). Na jakém čísle se kolo zastaví, tak podle toho zazpívejte a tančete.
- Roztočte kolo, na které barvě se kolo zastaví, přineste takovou věc, která má podobnou barvu.
- Každé skupině barev přiřaďte nějaký pocit. Zelené - co tě udělá šťastným. Žluté - co tě uvolní. Modré - co tě našťve.
- Dejte každému sudému číslu nějakou akci - pokud se kolo zastaví na lichém čísle, udělejte přesně pravý opak.

► **Nápadů je nepřeberné množství. Přizpůsobte aktivity věku hráčů. Hrajte v týmech nebo jako jednotlivci.**