

KOLKY (BOWLING)

- ▶ Kolky rozestavíme na vymedzené územie (dráha, hracia plocha pod).
- ▶ Hrať môže ľubovoľný počet hráčov či družstiev. Cieľom hry je na jeden hod poraziť čo najviac kolkov.
- ▶ Môžete si vybrať z dvoch variantov hry:
 - a) Plné - hráč hrá všetky hody do plného stavu deviatich kolkov. Hra končí, ak niektorý z hráčov či družstiev dosiahne 50 bodov (možno meniť podľa potrieb).
 - b) Dorážka - hráč po prvom hodu do plných doráža ďalším hodom kolky, ktoré zostali stáť. Po ich dorazení, sa celý spôsob opakuje. Hra končí po 20 minútach (čas možno opäť meniť podľa potrieb) alebo je možné hrať na určitý počet kôl. Vyhráva ten, kto má vyšší počet bodov.
- ▶ Každý regulárne zvalený kolok predstavuje jeden bod (možno napríklad určiť viac bodov po zrazení kráľovskej kolky). Kolky môžu byť riadne zvalené priamo guľou alebo nárazom jednej kolky do druhej. Neregulárne zvalené kolky sú zrazenej guľou odrazené od zadnej odrazovej steny či od bočnej steny

ČLOVĚČE, NEHNEVAJ SA!

- ▶ Cieľom hry je doviešť svoje figúrky zo štartového do cieľového domčeka.
- ▶ Hráči figúrkou posúvajú o počet políčok rovný hodu kockou. Ak hráč skončí s figúrkou na políčku obsadenom cudzou figúrkou, je táto vrátená do štartového domčeka. Na políčko obsadené figúrkou rovnakej farby sa vstúpiť nedá.
- ▶ K nasadeniu figúrky je potreba hodiť šestku, ak nemá hráč nasadenú žiadnu figúrku, hádže trikrát. Po šestke hádže hráč ešte raz.
- ▶ Vyhráva hráč, ktorý má v domčeku ako prvý všetky svoje figúrky.

KROKET – JEDNODUCHÉ PRAVIDLÁ

- ▶ Bránky sa rozostavia úplne ľubovoľne.
- ▶ Na začiatku je štartovej kolík, na konci cieľový, prechádza sa všetky bránky medzi nimi.
- ▶ Po dotyku cieľového kolíka sa rovnaká trasa jede späť (každá bránka opačným smerom).
- ▶ Ak hrajú proti sebe jednotlivci, má každý vlastný guľu. Ak hrajú páry, hrajú striedavo, každé kolo jeden.
- ▶ Ak sa použijú krížené bránky ("myši diera"), je nutné prejsť obe súčasne, prejde ak guľa len jednu alebo zostane stáť uprostred, je to neprejdienie a musí sa prejsť znova. Prejdenie je ale za dva body.
- ▶ Prejazd bránkou v opačnom smere alebo bránkou mimo poradie nie je nijako penalizovaný, taký prejazd sa ignoruje, dotyk súperovej gule - ťah navyše.

KRÚŽKY

- Krúžky sa rozdelí tak, aby mal každý hráč rovnaký počet krúžkov. Možné je tiež hrať, že má každý hráč všetky krúžky a hráči sa v hodoch striedajú. Možno hrať viac kôl.
- Po rozlosovanie, kto začne hrať, začnú hráči hádzať krúžky postupne na cieľ. Vzdialenosť od cieľa je približne 2 metre. Hráč, ktorý najviac krát zasiahne cieľ (jeho krúžok preletí a zostane na tyči) vyhráva. Bonusový bod môže byť za správne zásah tyčku farebným krúžkom alebo podľa prevedenia na bodovo ohodnotený kríž. Alebo podľa prevedenia hry môžete hrať na body napríklad do 200 bodov.

MIKÁDO

- Vezmite všetky prúťiky do jednej ruky, tak aby smerovali hore a dolu. Potom ich nechajte upadnúť na zem.
- Úlohou je pozbierať čo najviac paličiek, jednu po druhej, bez toho aby sa pohli ostatné prúťika.
- Pokiaľ má hráč už úspešne získanú prúťik, môže ju použiť na získanie ďalších.
- Ak sa pohne iná prúťik, než práve braná, pokračuje ďalší hráč.
- Ďalší hráč pokračuje tam, kde predchádzajúci skončil alebo môže začať úplne novú prúťikom.
- Kto nazbiera viac paličiek, vyhráva. Možno hrať aj na body. Bodové ohodnotenie: zelená - 3 body, modrá - 2 body, žltá - 1 bod.

GULIČKY

- Cieľom hry je dostať ako prvý všetky guľôčky svoje farby do jamky. Hrať môžu 2 a viac hráčov. Guličky by mali byť farebne odlišené.
- Najskôr každý hodí jednu guľôčku od začiatku k jamke. Kto je bližšie k jamke, začína.
- Víťaz hádže všetky svoje guľôčky po jednej od začiatku ihriska k jamke a snaží sa ho zasiahnuť. Potom urobia to isté ostatní hráči.
- Ďalej sa pokračuje cvrknáním. Každý cvrkná len do svojich guľôčiek, hráči sa striedajú po jednom cvrniku, bez ohľadu na to či guľôčka skončila v jamke.
- Správny cvrnek je pohyb iba jedného prsta, pričom sa smiete dotknúť len svoje guľôčky. Tá potom môže zasiahnuť akúkoľvek inú i súperovu guľôčku.
- Kto má všetky svoje guľôčky v jamke, vyhráva.

KOCKY

Hra Sekvence

Hráči sa pravidelne striedajú v hádzaní šiestich kociek. Ak sa objaví na vrhnutých kockách sekvencie po sebe idúcich čísel, ktorá začína jednotkou, získa hráč podľa jej dĺžky príslušný počet bodov.

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

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 počítajú body získané v jednotlivých kolách. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne sto bodov, víťazí.

Napätie v hre môžeme zvýšiť zavedením pravidla, že hráč, ktorý hodí súčasne tri jedničky, prichádza o všetky body ktoré doteraz nazbieral.

Hra v kostky

Okrem šiestich kociek potrebujete tabuľku na zaznamenávanie výsledkov jednotlivých hráčov. Tabuľka k stiahnutiu:

www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_kostky.pdf.

Kombinace	Hráč č. 1	Hráč č. 2	Hráč č. X
Jedničky			
Dvojky			
Trojky			
Čtyřky			
Pětky			
Šestky			
Řada			
Páry			
Pyramida			
Vrhcáb			
Poker			
Generál			
Body k dobru			

Hráč hádže šiestich kockami a má možnosť dvoch opravných hodov. Po prvom hode sa hráč môže rozhodnúť, že niektoré z kociek odloží bokom. Opravný hod potom vykoná sa zostávajúcemu kockami. Potom sa opäť podľa výsledku druhého hodu rozhodne, či vykoná tretí hod, prípadne koľko kociek odloží pred týmto hodom stranou. Kocky, ktoré hráč odložil, po prvom hode môže s ohľadom na výsledok druhého hodu vziať späť do ruky a tiež je hádzať znova.

Po treťom hode sa rozhodne, či a akú nahádzané kombináciu si zapíše do výsledkovej listiny. Samozrejme nie je možné si zapísať body za kombináciu, ktorú hráč nenahádzal, ale v prípade možnosti výberu záleží čisto na jeho rozhodnutí. Hráč sa môže rozhodnúť aj po prvom či druhom hode. Ak si hráč pripísal za niektorú kombináciu body, nesmie si už túto položku opraviť. Počet bodov je daný súčtom očiek na kockách, ktoré sa uplatňujú v danej kombinácii. Nevyužitú opravnú hodu si zapíše do kolónky Body k dobru a smie ich využiť v nasledujúcich kolách k zvýšeniu počtu opravných hodov (v tom prípade si je samozrejme odpočíta :-).

A ako je to s jednotlivými kombináciami?

Hra končí v momente, keď jeden z hráčov hodí a zapíše poslednú kombináciu. Zvíťazí hráč s najvyšším bodovým súčtom. Do celkového skóre sa počítajú aj nevyužitú body k dobru.

ZAHRADNÝ MINIGOLF

- ▶ Cieľom hry je dopraviť v čo najmenšom počte úderov loptička zo základného umiestnenia do jamky. Víťazom je hráč s najmenším súčtom úderov na všetkých dráhach.
- ▶ Dráhy sa hrajú v ľubovoľnom poradí. Začína sa zo základného umiestnenia. Pokiaľ loptička po údere neprekoná prekážku, musí hráč ďalší úder hrať opäť zo základného umiestnenia.
- ▶ Maximálny počet úderov na jamku je 6. Ak sa nepodarí trafiť do jamky na šesť úderov, hráč dostane jeden trestný úder a zapíše si do tabuľky 7.
- ▶ Ak dôjde k prekonaniu prekážky, hrá sa ďalší úder z miesta, kde sa loptička zastavil. Ak sa zastaví loptička pri okraji dráhy alebo blízko mantinelu, je možné loptička položiť kolmo (cca 20 cm od mantinelu) a hrať úder z tohto miesta.
- ▶ Pokiaľ loptička opustí dráhu pred prekážkou, hrá sa ďalší úder zo základného umiestnenia, ak opustí dráhu za prekážkou, hrá sa úder z miesta, kde loptička dráhu opustil. Prí vyskočenie loptičky z dráhy nie započítavaný trestný bod.
- ▶ Postavenie hráča je vždy mimo ihriska.

DÁMA

- ▶ Hrá sa na doske 8 × 8, na každej strane 8 kameňov na čiernych poliach.
- ▶ Hracie kamene sa pohybujú len po diagonále, vždy o jedno pole vpred.
- ▶ Dokončí Ak kameň ťah na posledný rad, mení sa tento kameň v Dámu.
- ▶ Dáma sa môže pohybovať po diagonále dopredu i dozadu.
- ▶ Kamene sa skáče len dopredu, dáma môže skákať cez ľubovoľný kameň dopredu i dozadu a dokončiť skok na ľubovoľnom poli za kameňom. Cez jeden kameň možno skákať len raz.
- ▶ Skákanie je povinné. Ak je viac možností skokov, hráč si môže vybrať.
- ▶ Pokiaľ hráč zabudne skákať, je tento ťah premlčaný ťahom súpera.
- ▶ Vyhráva hráč, ktorého súper, nemá podľa pravidiel žiadny ťah, figúrky sú zablokované alebo hru vzdal.
- ▶ K remíze môže dôjsť dohodou hráčov alebo ak sa vyskytne 3x rovnaká pozícia.

„ŽRAVÁ“ DÁMA

- ▶ Hrá sa na doske 8 × 8, na každej strane 8 kameňov na čiernych poliach.
- ▶ Hracie kamene sa pohybujú len po diagonále, vždy o jedno pole vpred.
- ▶ Vyhráva hráč, ktorý ako prvý nebude mať žiadny hrací kameň. Cieľom teda nie je skákať, ale "nechať sa skákať" :).
Peknú hru.

ZÁHRADNÉ 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 nejbližší 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, zjetím soupeřova kamene, který dává jeho králi šach, nebo zrušení 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:
 - a) Pokud král hráče, který je na tahu, není v šachu a hráč nemůže provést žádný přípustný tah. Říká se, že partie skončila *patem*.

ZAHRADNÉ DOMINO

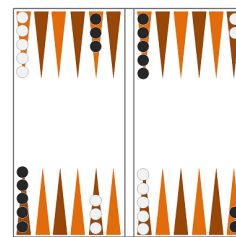
- Všetky kocky sa rozloží lícom dole a dôkladne sa zamiešajú.
- Každý hráč si vezme toľko kociek, aby bola celá sada rozobraná. Kocky si hráč postaví tak, aby ich nevidel jeho súper. Hráči sa pri partiách striedajú.
- Začínajúci hráč vyberie jednu zo svojich kociek a položí ju doprostred stola. V prvej partii je to vždy kocka s dvomi šestkami. V ďalších partiách to môže byť ľubovoľná kocka.
- Hráč, ktorý je na ťahu, vyberie zo svojich kociek takú, ktorá má aspoň na jednej strane rovnaký počet koliesok, ako jeden koniec radu kociek vyložených na stole. Túto kocku priloží na koniec radu tak, aby sa strany s rovnakým počtom koliesok dotýkali.
- Kocku možno priložiť len na jeden či druhý koniec radu. Vetvenie uprostred radu nie je dovolené.
- Hráč, ktorý nemá kocku, ktorú je možné priložiť k rade, povie ďalej. Nesmie sa vzdať ťahu, ak ťahať môže.
- Partie končí, keď jeden hráč priloží k rade svoju poslednú kocku. Hráči si spočítajú hodnotu kociek, ktoré im zostávajú v ruke. Partiu vyháva ten, ktorého súčet je nižší, a získava za ňu toľko bodov, koľko zostalo v ruke druhej dvojici.

MLÝN

- **Cíl hry** - Utvořit „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 utvořit 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. Jedním 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 odbírání 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 vrhcábch existují tři druhy proher.

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

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

OTHELLO/REVERSI

- ▶ Na začiatku sú na štyroch stredových poliach (d4, e4, d5, e5) položené kamene. Na d4 a e5 biele, na d5 a e4 čierne. Ostatné polia sú prázdne. Začína hráč s čiernymi kameňmi, potom sa hráči striedajú.
- ▶ Každý hráč vo svojom ťahu položí kameň svojej farby (tj. Svojou farbou hore) na prázdne pole tak, aby medzi týmto kameňom a iným kameňom jeho farby v rovnakej rade, stĺpci alebo uhlopriečke bola súvislá neprerušená rad súperových kameňov. Všetky tieto súperove kamene potom otočí svoju stranou nahor, takže sa z nich stanú jeho kamene. Ak je takto uzavretých viac radov súperových kameňov, otočí sa všetky. Pri otočení môže dôjsť k tomu, že sa ďalšie súvislý rad súperových kameňov ocitne medzi inými dvoma kameňmi hráča, ktorý je na ťahu; tieto kamene sa však už neotáčajú. Otáčajú sa len tie rady, ktoré sú z jednej strany uzatvorené novo priloženým kameňom.
- ▶ Hráč musí ťahať tak, aby otočil aspoň jeden súperov kameň. Ak nie je taký ťah možný, povie "pas" a na ťahu je súper. Ak však môže ťahať, potom ťahať musí, aj keby to pre neho bolo nevýhodné.
- ▶ Hra končí, keď je zaplnené všetkých 64 polí alebo keď ani jeden z hráčov nemôže ťahať. Vyhráva ten, kto má na doske viac kameňov. Ak majú obaja rovnako, hra končí remízou. Skóre hry je počet kameňov víťaza ku počtu kameňov porazeného (napr. 36:28). Ak hra skončila tým, že obaja hráči nemohli ťahať a na doske ešte zostala voľné miesta, pripočítajú sa voľné miesta ku skóre víťaza, takže súčet bodov bude vždy 64.

PIŠKVORKY

- ▶ Hra je určená pre dvoch hráčov, hrá sa na hracej doske 15x15. Hráči sa striedajú v pokladanie kameňov, každý má k dispozícii 32 kameňov. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý zostaví rad piatich kameňov, v akomkoľvek smere.

RYCHLOPIŠKVORKY

- ▶ Hra je určená pre dvoch hráčov, hrá sa na hracej doske 3x3. Hráči sa striedajú v pokladanie kameňov, každý má k dispozícii 4 kamene. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý zostaví rad troch kameňov. Aby nebol prvý hráč zvýhodnený, možno pravidlá rozšíriť o doplnenie, že prvý hráč nesmie položiť prvý kameň na stredovej pole.
- ▶ Hrať možno napríklad na desať výhier.

DRÁ-KULA

- ▶ Každý hráč hraje 4-mi koulemi. Podle 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 VON“

- ▶ 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 kúlu. 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 svoju obruč. Hra začína vždy zo základného miesta, zvané hookbručišť (žltý kolík). Cieľom je hodom zahrnúť obruč do ďalšieho cieľového bodu - žltého kolíka. Medzi siedmimi kolíkmi tak vytvoríte celkom 6 dráh. Vyhráva hráč, ktorý dané ihrisko zahrá s najmenším počtom hodov obručou.

Prekážky

► Ak sa obruč nachádza vo vodnej prekážke, hráč si pripočíta jednu trestnú ranu a z najbližšieho miesta od vodnej prekážky pokračuje ďalej k cieľovému kolíka.

Chránené zóny

► Miesta okolo kríkov, nová výsadba,... Ak sa obruč nachádza v tejto zóne, hráč opatrne vezme obruč a bez trestnej rany pokračuje ďalej k cieľovému kolíka.

Hranice ihrisko

► Hranice ihrisko tvorí pomyselné zábrany okolo ihriska, ak je hráčovho obruč za hranicami ihriska, hráč si pripočíta jeden hod a pokračuje ďalej smerom k cieľovému kolíka.

Ihrisko

► Každé ihrisko je iné, a má individuálne rozmery - to ako ihrisko bude vyzeráť záleží predovšetkým na Vašej fantázii. Tiež dĺžky jednotlivých dráh sú individuálne. Ťažnosť ihrisko / jednej dráhy určuje tzv. PAR (3 = hráč s dobrou výkonnosťou zahrá na 3 hody, 4 = hráč s dobrou výkonnosťou zahrá na 4 hody, atď ...).

GOLFISTO NEZLOB SE

► **Začátek:**

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/úkoly.

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.

ZÁHRADNÁ VEŽA

► Postavte vežu zo všetkých kameňov. Každé poschodie sa skladá z 3 kameňov a v každom ďalšom poschodí sa kamene skladajú krížom - vid' obrázok.

► Hráči sa striedajú a postupne sa snažia jeden kameň z veže vytiahnuť, **veža nesmie spadnúť**. Akonáhle kameň vytiahnu, položí ho opäť hore na vežu. Treba vždy dokončiť nové poschodie, než sa začne stavať nové.

► Zvoľte si, či ak sa bude smieť používať iba jednu ruku alebo obidve. Kamene sa nesmú brať z posledného poschodia.

► **Prehráva hráč, ktorému veža spadne.** Veľa zábavy :)

KETCHIT [KE-ČIT:]

► **Začátek:**

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 **špouštěče** - 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, hráč 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 hráči s hracími kameny spouštěcímu zařízením 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 pořád 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.

PEXESO

► Hra je určena pro 2-6 hráčův.

► Doštičky se promíchávají a rozdávají na stůl nebo inou hrací plochu.

► Hráči si určí, kdo začne. Ten, kdo začíná otočí dvě libovolné doštičky lícem navrch. Ak sú doštičky zhodné, doštičky odoberie a uloží k sebe na kôpku. Ten istý hráč pokračuje v hre otočením ďalšie dvojice doštičiek.

► Ak sú doštičky rozdielne, otočí je späť rubom navrch av hre pokračuje ďalší hráč.

► Hrá sa tak dlho, kým nie sú odhalené všetky dvojice.

► Hráč s najväčším počtom zhodných dvojíc, vyhráva.

SKÁKACÍ VRECIÁ

- ▶ Hra ideálne pre 2-4 hráčov alebo tímy.
- ▶ Nájdite vhodný priestor - ideálne tráva alebo mäkký povrch.
- ▶ Na zem položte štartovú čiaru a určite, až kam sa bude "skákať" - meta.
- ▶ Každý hráč má jeden vrece. Hráč, ktorý ako prvý doskáče nakoniec (k méte) a zase späť vyhráva.
- ▶ Hra v tímoch je zábavnejšia. Vytvorte tímy.
- ▶ Každý tím má jedno vrece. Každý z tímu musí postupne vliezť do vreca, pridržať vrece v páse a prepraviť sa na určitú vzdialenosť. Akonáhle sa vráti naspäť (vzdialenosť voľte podľa veku detí), odovzdáva štafetu na ďalšieho hráča v tíme.
- ▶ Tím, ktorý ako prvý skončí v cieľi, vyhráva.
- ▶ Hráči môžu bežať k méte malými krôčikmi - podľa toho, čo dovoľí šírka vreca, alebo voliť rýchlejšie, ale náročnejšie poskoky znožmo.

SKÁKACÍ PANÁK

- ▶ Postavte základní rozostavenie skákacieho panáka - fantázii sa medze nekladú.
- ▶ Prvý hráč sa postaví kúsok za panáka a hodí žetón na prvé pole. Potom začne po konaj nohe skákať do polí panáka, zároveň ale musíte preskočiť pole s žetónom. Ak postavíte panáka tak, že sú dver poli vedľa seba, je potreba skočiť roznožmo (každé chodidlo dopadne súčasne). Na konci panáka hráč vyskočí a otočí sa o 180 a vracia sa cestou späť. Hľa cestou späť musíte preskočiť pole s žetónom.
- ▶ Hra pokračuje rovnakým spôsobom, ale žetón sa hadzi vždy o jedno políčko ďalej.
- ▶ Ak hráč urobí chybu (šliapnutia mimo, zlý skok, chybný hod žetónom), nechá žetón ležatý a pokračuje ďalší hráč. Po vystriedaní ostatných hráčov pokračuje od pola, kde zostal jeho žetón.
- ▶ Akonáhle hráč žetónom prejde všetky polia, hra končí a víťazí.

SPIN LADDER

- ▶ Hrať môžu dvaja hráči proti sebe alebo dva tímy. Predtým než začnete hrať je potrebné umiestniť rebrík približne na päť krokov od seba. Hrá sa na kolesá, každé kolo sa skladá z hodu troch "bola" (guličky spojené provázkom) každým hráčom, až potom hádže ďalší hráč. Kto začne je na dohovore hráčov. Hádzat' možno ľubovoľným spôsobom, bola sa môžu odraziť od zeme, ale nesmie sa všetky tri hodiť naraz.
- ▶ Víťazom sa stáva hráč, ktorý dosiahne presne 21 bodov po dokončení, ktoréhokoľvek kola. Ak hráč presiahne v danom kole 21 bodov, žiadne body si nepripisuje. Príklad: hráč má 18 bodov a potrebuje 3 body. Ak však hodí päť, hráč nepočíta žiadne body a stále potrebuje 3 body k víťazstvu. V prípade, že obaja hráči alebo tímy nahrajú presne 21 bodov v danom kole, pokračuje predĺženie. To možno hrať až do momentu, kedy dôjde k vedeniu jedného hráča / tímu o 2 body alebo kto v predĺžení zahrá viac bodov. Všetko je dovolené, až na fyzický kontakt. Možno tak napríklad rozptýliť súperu zvuky, pohyby. Hráč si môže dôjsť pre svoje "bola" až po dohranie kola.
- ▶ Bodovanie je vyznačené na jednotlivých stupínkách - vrchná 1 bod (prevedenie Original modrá), stredný 2 body (žltá) a najnižší 3 bod (červená).
- ▶ Hráč môže získať "extra" bod ak:
 - všetky bola sa omotajú na rovnakom stupienku alebo,
 - skončí na rozdielnych stupínkách 1-2-3. Najvyšší počet bodov za kolo je tak 10 (3x na dolnom).
- ▶ Pravidlá si môžete upraviť podľa predstáv - prehodiť bodovania stupienkov, počítať iba jednotlivé kola na body apod.
- ▶ Návod na zostavenie verzie Original sťahujte: www.zahradnizabava.cz/files/navod_spinladder.pdf

STICK ON LINE

- ▶ Hru môžu hrať 2-4 hráči alebo 2-4 tímy. Každý si vyberie svoju farbu.
- ▶ Hráči sa snažia hodiť drevenú tyčku tak, aby pretínala lano a zastavila sa na čo najviac bodoch (tyčky sú po celej dĺžke bodovo ohodnotené). Prvý hráč alebo tím, ktorý dosiahne 300 bodov, vyhráva.
- ▶ Príprava hry: natiahnite lano, ktoré spája kolíky a kolíky zatlačte do zeme. Lano by malo byť celé natiahnuté. Vzdialenosť lana od základnej čiary, kde budú hráči hádzat', môže byť s ohľadom na vek hráčov 2-5 metrov.
- ▶ Začína hráč so zelenou tyčkou. Snaží sa tyčku hodiť tak, aby pokiaľ možno čo najväčším číslom pristála a zostala ležať na čiare. Takto postupne pokračujú ostatní hráči.
- ▶ Hráči začínú počítať body až potom, čo sú všetky farebné tyčky odhodnené. Všetky tyčky, ktoré zostali na čiare sa počítajú. Počet bodov = miesto, ktoré na tyčke pretína lano. Ale pozor, ak tyčka pretína lano v farebnom prúžku = 0 bodov. Rovnako tak má hráč 0 bodov za tyčku, ktorá neleží na čiare. Ak tyčka leží na inej tyčke, je táto horná tyčka tiež za 0 bodov.
- ▶ Hráč / tím, ktorý ako prvý dosiahne 300 bodov, vyhráva. Veľa šťastia!

ROLLORS - PRAVIDLÁ pre 2 hráčov

- ▶ Základné rozostavenie - Pyramídy (ciele) sú od seba vzdialené cca 8 metrov na zvolenom teréne (ideálne tráva alebo piesok).
- ▶ Hra - Každý hráč si zvolí jednu sadu drevených diskov (rollor). Začína modrý, ktorý stojí za pyramídou a kotúľa prvý disk k druhej pyramíde (cieľu). Disk by sa mal kotúľať na hrane a mal by byť kotúľanie spodom ako v bowlingu. Disk sa musí dotknúť zeme už v prvom metre svojho kotúľania. Akonáhle hráč dohází modrej disky, pokračuje červený hráč.

Bezpečnosť - Je zakázané hádzať drevené disky.

Počítanie

- ▶ Aby hráč mohol skórovať, musí disk skončiť v rádiuse cca 1,5 metra od stredu pyramídy. Použite meracie zariadenie.
- ▶ Iba jeden hráč môže skórovať v každom kole. Je to hráč, ktorý je najbližšie cieľu. Použite meracie zariadenie. Pokiaľ má tento hráč ešte ďalší disk, ktorý je bližšie cieľu než protihráčov môže počet bodov pripočítať k svojmu výsledku (taký disk ale tiež musí byť v rádiuse 1,5 metra).

Rozdelenie bodov

- ▶ Disk leží na zemi - počet bodov, ktorý je viditeľný.
- ▶ Disk sa zastaví na hrane - počet bodov, ktoré hráč spočíta na oboch stranách.
- ▶ Disk sa zastaví o pyramídu - počet bodov, ktorý je viditeľný krát 2.

Pokračovanie

- ▶ Hra pokračuje takto ďalej, začína hráč, ktorý "skóroval" v predchádzajúcom kole. Hráči hrajú na druhú pyramídu. K výhre hráč potrebuje 21 alebo viac bodov a musí vyhrať o viac ako 2 body.

PRAVIDLÁ pre 4 hráčov

- ▶ Základné rozostavenie - Rovnaké ako pre dvoch hráčov.
- ▶ Hra - Každý tím o dvoch hráčoch si vyberie jeden set diskov. Hráči z jedného tímu stojí vždy pri jednej z pyramíd a hrá proti tej druhej. Akonáhle hráč odhází 3 disky, pokračuje hráč z druhého tímu. Takto sa hráči ďalej striedajú.
- ▶ Počítanie a body - Rovnaké ako u hry dvoch hráčov.

PRAVIDLÁ pre 6 hráčov

- ▶ Základné rozostavenie - Rovnaké ako pre dvoch hráčov.
- ▶ Hra - Každý tím o troch hráčoch si vyberie jeden set diskov. Každý z tímu má vždy jeden disk a roluje ho proti vzdialenej pyramíde.
- ▶ Počítanie a body - Rovnaké ako u hry dvoch hráčov.

PRAVIDLÁ pre deti

Odporúčame skrátiť vzdialenosť na 5-6 metrov. Všetky disky do vzdialenosti 1,5 m sa počítajú do skóre.

PRAVIDLÁ pokročilá

Predĺžte vzdialenosť medzi pyramídami. Započítavajú sa disky do vzdialenosti 1 metra. Ďalej môžete využiť nerovnú plochu a alebo pridať prekážky medzi pyramídy - strom, ker, ...).

TUALOOP

GAME, SET, MATCH

Označte ihrisko 8 drevenými kolíkmi - vid' obrázok (vytvorte ihrisko). Bod získate, ak protihráč nechytí obruč, ktorá spadne na zem alebo ak sa odrazí mimo hraníc ihriska. Každý set sa hrá do 15tich bodov. Hráč, ktorý vyhrá tri sety vyhráva.

HIT THE TARGET

Postavte 4 kolíky vždy proti sebe v dvoch radoch - vznikne tak pole o celkom 8 kolíkách. Zvoľte si vzdialenosť medzi kolíkmi podľa veku a šikovnosti hráčov. Hráči stoja vždy za sadou svojich 4 kolíkov.

Hráč, ktorý ako prvý zasiahne postupne všetky 4 súperovi kolíky, vyhráva.

GOLF

Z ôsmich kolíkov vytvorte pomyselné golfové ihrisko. Zvoľte vlastné vzdialenosti medzi jednotlivými kolíkmi - 10 pokojne až 50m. Jeden hráč zahrá ihrisko a sčíta jednotlivého hody. Súčet je jeho výsledok.

Hráč s najmenej hody, vyhráva.

TUALOOP...

Vymyslíte vlastné pravidlá, vlastnú hru - fantázii sa medze nekladú. Pošlite nám tipy na info@zahradnazabava.sk

AKO HRAŤ?

Existuje celý rad spôsobu, ako správne hodiť obruč. (pozrite na priložene obrázky). Vložte obruč medzi drevené kolíky a postupným odt'ahovaním ramenách obruč vyletí. Pridržiavajte obruč jedným kolíkom a druhým ťahajte tak, že obruč vyletí. Držte obruč na kolíku jedným prstom a švihnite.

Položte obruč na zem a zatiahnite tyčkou tak, že sa obruč vznesie nahor.

NIKDY NEHRAJTE PROTI ĽUĎOM, KTORÍ SA NEPOZERÁ. OPATRNOSŤ JE NA MIESTE.

Chytanie

Lietajúce obruč chyťte na drevené kolíky.

Výrobce, země původu: Matthias Meister und Tony Ramenda GbR, Německo

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

Údržba: Skladujte na suchom mieste, nenechávajte vonku a chráňte pred poveternostnými vplyvmi - najmä dažďom / vlhkom. Ak herné časti navlhnú, nechajte ich vysušiť na prevzdušnenom mieste. Možno utrieť handričkou.

UPOZORNENIE: surové drevo bez povrchovej úpravy

DÔLEŽITÉ: pozor na bezpečnú hru. Hra nie je vhodná pre deti do 3 rokov.

CORNHOLE

Hrajú proti sebe 2 hráči alebo dva 2-členné tímy. Vzdialenosť dosiek od seba je cca 8 metrov, pre hru s deťmi môžete umiestniť dosky bližšie k sebe. Každý hráč / tím stojí na jednej strane dosky.

Hod musí byť vždy spodom a hráč pri hode nesmie prekročiť hranicu dosky, ak urobí prešlap hod sa nesmie opakovať a prípadný počet bodov sa nezapočítava.

O tom, kto začne prvý hádzať rozhodnú buď: kameň nožnice papier alebo hod mincí.

Hráči sa striedajú v hodoch "kukuričnými" sáčky (každý jednu farbu). Hod mimo poradia je zakázaný.

Jedno kolo je počítané ako odhodenie 4 sáčkov jedného a 4 sáčkov druhého tímu.

Tím, ktorý v jednom kole nahádzal viac bodov, začína v ďalšom kole - honor.

POČÍTANIA SCORE

Hráč / tím získa jeden bod, ak sáčok zostane po hode na hracej doske. Bod sa nepočíta, ak sa vrečko odrazí od zeme a zostane na doske (také sáčky odporúčame odstrániť hneď, ako začne hádzať druhý hráč), alebo ak sa o dosku iba opiera.

Hráč / tím získa 3 body ak sáčok spadne hodom priamo do diery (Cornhole). Spadnúť musí celým objemom. Pokiaľ nie je celým objemom - 1 bod.

Napríklad: po prvom kole bolo vyhodené 8 vrecúšok. Team A hodil sáčok priamo do diery. A zvyšné tri leteli mimo. Team B hodil jeden sáčok na dosku (1 bod) a zvyšné tri vrecúška išli mimo. Hráči odpočítajú score teamu B od teamu A - teda 3-1 a team A tak získa z prvého kola 2 body.

Ak team A hodí sáčok na okraj diery a team B mu ho svojím hodom zrazí do diery - team A získava 3 body.

Hráči hrajú presne do 21 bodov. Ak team hodí viac ako 21 bodov, vracia sa späť na 15 bodov.

Vhodná taktika a aktívny počítanie je vyžadované :).

NÁŠ TIP

Nebojte sa alternatív - kratšiu vzdialenosť dosiek pre deti, seniorov alebo hendikepovaných. Jednoduché počítanie.

DISCGOLF

Pravidlá Discgolf sú veľa podobná golfu. Cieľom hry je na čo najmenší počet hodov dostať disk z odhodíš do discgolfového koša. Hráč hodí prvý hod a potom hádže vždy z miesta, kde disk zostal ležať. Môžete tak kombinovať rôzne vzdialenosti a tým aj obtiažnosti dráhy. Pri odhodu sa nesmie prešľapnúť, až po odhodu.

Pokiaľ je hráč v prekážke - voda, ker atď. Pripíše si jednu trestnú ranu a pokračuje z najbližšieho miesta na spojnici cieľa a disku ďalej od discgolfového koša. Vždy hádže hráč, ktorý je najďalej od cieľa. Myslite na bezpečnosť. Vždy sa presvedčte, že nikto nie je v dosahu disku - osoba ani zviera.

NÁVOD NA ZOSTAVENIE KOŠE

Sústredte sa na pravidelné rozvešané reťazi, ostatné časti idú do seba dobre zapadnúť. Ak potrebujete kôš ukotviť, použite dodávané kolíky.

NAŠE TIPY

Postavte jeden discgolfový kôš a k nemu pripravte rôzne dráhy... rôzne vzdialenosti jednotlivých dráh a zakomponujte do hry prekážky - stromy, vodu, jazierko... Fantázii sa medze nekladú. Hráč, ktorý prejde všetky dráhy na čo najmenej hodov, vyhráva.

Pre deti pripravte dráhy jednoduchšie. Nechajte deti vymyslieť vlastné dráhy, uvidíte, že sa budú predbiehať, kto urobí dráhu ťažšie, zaujímavejšie, členitejšie. Hrajte v tímoch - striedajte sa v hodoch.

RADY PŘI STAVBE IHRISKA

Discgolf - jednoduchá hra pre všetkých. Pri tvorbe ihriska sa treba riadiť touto základnou myšlienkou hry Discgolf ... pre koho ihriská staviate, kto bude na ihrisku hrať? Deti, rodiny s deťmi, seniori?

Jedna dráha s dĺžkou 100 metrov je určite zaujímavá, ale deti ani po troch hodoch nemusí byť v polovici, to isté platí pre seniorov. Pre "ranami" bude taká dráha výzva, koľko ranami u vás ale bude hrať?

Obvyklá vzdialenosť je pre jednu dráhu par1 (jeden hod) okolo dvadsať metrov. Pre PAR2 (2 hody) cca 40m. Pre PAR3 (3 hody) 50-80. Takto možno pokračovať ďalej, ideálne je ak však dráha končí ako PAR5, tj. Vzdialenosť okolo 130-200 metrov.

PAR ihriska určuje (spolu s ostatnými prekážkami) obtiažnosť daného ihriska. Je to jednoduchý súčet páru jednotlivých dráh. PAR ihriska - tj. Počet hodov, na ktoré výkonnostný (veľmi dobrý) hráč zahrá danej ihrisko (u začiatočníka to býva obvykle viac, je potrebné na to hráča upozorniť).

Snažte sa ihrisko urobiť zaujímavé, **kombinovať rôzne vzdialenosti**. Po ťažkej dráhe pripraviť niečo na odľahčenie. Dráha nemusí byť ťažká len svojou vzdialenosťou, ale aj prostredím (hranica ihrisko pozdĺž dráhy, vodná prekážka, úzke miesto na prehodenie pod.)

Nebojte sa využívať všetky prírodné prekážky, ktoré máte k dispozícii. Dobré možno **pracovať s vodnými prekážkami**, stromy, ploty / hranicami ihriska. Všeobecne uznávané značenie jednotlivých prekážok sú. Červená - vodná prekážka, modrá - pôda v oprave (novo zasiata tráva, kríky, mladé stromčeky a pod.), Biela - hranica ihriska / out.

Skúste urobiť dráhu, ktorá sa bude stáčať doprava cez hranice ihriska. Hráč môže riskovať a získať alebo hrať na istotu, nechajte to na ňom, ale túto výzvu mu umožnite.

Máte dostatok priestoru? Zvážte, či ak nepostavíte viac terčovej ihrisko (budete mať napríklad 6 terčov / košov celkom. Nenaťahujte jednotlivé dráhy do extrémnych vzdialeností. Urobte jednu dlhú a zvyšok rozumný, chcete, aby hra ľudí bavila, a aby ju chceli hrať zase a znova.

Nemáte príliš priestoru - aj tu možno vymyslieť veľa vecí. Pracujte s vecami okolo vás. Aj ihrisko, kde budú tri krátke a tri dlhšie dráhy je zaujímavé - každý chce par1 zahráť na jeden hod, pre hráča je to výzva, "podarí sa mi to nabudúce? Čo musím urobiť inak" ...

Želáme vám veľa úspechu pri stavbe ihriska. V prípade otázok sa na nás neváhajte obrátiť.

TETHERBALL / INDIÁNSKÝ TENIS

- ▶ Hra je určená pre 2 hráčov, ktorí, každý na svojej polovici, sa snaží údery omotať celej lanko s loptičkou okolo tyče vo svojom smere. Hráči si vytvoria medzi sebou deliacu čiaru, ktorej stred prechádza päťou tyče.
- ▶ Cieľom hry je, aby jeden z hráčov omotal celej lanko s uviazaným loptičkou okolo tyče vo svojom smere - smere svojho podania.
- ▶ Výsledok hry môže byť veľa ovplyvnený tým, ktorý hráč začína a podáva ako prvý. Preto sa musí zápas skladať z niekoľkých hier, v ktorých sa hráči striedajú v podávaní. Hráči si môžu zvoliť, koľko hier budú hrať. Víťazstvo zápasu ale musí byť vždy aspoň o 2 víťazné hry.
- ▶ Aby mal súper väčšiu šancu ovplyvniť hru, môžu sa hráči dohodnúť na pravidle, kedy podávajúci hráč musí počkať na ďalší úder, kým súper neudrie tiež do lopty alebo kým lopta neobehne 4x dookola tyče. Až potom môže podávajúci udrieť znova.
- ▶ Podávajúci hráč si môže na začiatku každej hry zvoliť smer, akým bude hrať (v ktorom bude podávať).
- ▶ Porušenie pravidiel:
 - Ak sa hráč dopustí porušenia pravidiel, je lopta zastavený a vrátený na miesto, kde došlo k porušeniu (počet otočiek aj výška na tyči). Druhý hráč rozohráva - podáva. Pokiaľ hráč spácha 3 akákoľvek neúmyselná porušenie pravidiel, automaticky vyhráva hru protihráč.
 - Prešlap strany (deliace čiary).
 - Dotknutie sa lanká rukou, telom.
 - Zamotania lanka okolo ruky alebo tela.
 - Dvojaký úder.
 - Uchopenie tyče - znamená okamžité ukončenie hry (strata hry).
- ▶ Kľúč k víťazstvu je umenie udržať si kontrolu nad loptou. Zrejmy spôsob, ako udržať kontrolu nad loptou, je trafiť loptu vyššie, než kam váš súper dosiahne.

FUTBAL KROKET

- ▶ Cieľom hry je kopaním do lopty prejsť všetky bránky od štartového kolíka až k ďalšiemu / otočnému kolíku a potom späť opäť medzi brámkami trafiť štartovej kolík. Hráč by sa potom mal snažiť zraziť ostatných hráčov udretím ich lopty. Hráč, ktorý ako prvý prejde celé ihrisko a zrazí lopty ostatných hráčov, vyhráva.
- ▶ Rozhodnite sa, kto začne ako prvý. Na začiatku by mal byť lopta umiestnený maximálne 40cm od štartového kolíka.
- ▶ Všetky bránky, kolíky a iné prekážky sú súčasťou ihriská a nesmie byť odstránené, aby bolo možné kopať do lopty. Lopta by mal byť v pokoji, ak chce hráč pokračovať.
- ▶ V každom kole má hráč jeden úder a môže získať extra úder nasledujúcimi spôsobmi:
 - ▶ Lopta prejde brámkou v poradí. Ak hráčova lopta je zasah iným loptou, hráč nezískava extra ranu.
 - ▶ Pokiaľ hráč trafi iný loptu, získava extra bod, lopta ale musí najprv prejsť brámkou.
 - ▶ Hráč trafi cieľový / "otočný" kolík.
- ▶ Bránky musí hráč prejsť v správnom smere a poradí. Brámkou prejde, len ak je celým objemom za brámkou.
- ▶ Pokiaľ hráč trafi cudzie loptu, môže namiesto získanie extra bodu vybrať možnosť "odstrelit" tento loptu. Najskôr označte pôvodné polohu lopty a potom ho dajte asi 40cm od cudzieho lopty. Potom hráč kopne do lopty a snažia sa odraziť cudzie loptu. Potom hráč položí loptu na pôvodné miesto. Hráči si rozhodnú aká maximálna vzdialenosť bude medzi týmito lopte - môže to byť teda pokojne viac než 40cm.
- ▶ Akonáhle hráč dorazí k cieľovému / "otočnému" kolíka, začína cestu späť - má teda extra úder. Výnimkou je, ak hráčova lopta je odradený na kolík cudzom loptou.
- ▶ Vyřazovák: akonáhle hráč dorazí späť ku startovnímu kolíku, začína vyřazovák. Hráč by sa mal teda pokúsiť zraziť ostatných hráčov udretím ich lopty. Akonáhle trafi niekoho loptu, tento hráč je vyradený. Hráč získa extra bod, ak sa mu podarí vyradiť cudzie loptu. Naopak nezískava bod, ak prejde brámkou.

ZJEDNODUŠENÁ VERZIA

Hrá sa v rovnakom štýle ako predchádzajúci variant, ale hráči v tomto prípade končí pri cieľového / "otočeného" kolíka. Hráč, ktorý sem dorazí ako prvý, vyhráva.

Tento variant možno použiť aj pre tímovú hru.

PRE JEDNOTLIVCOV

Hráči hrajú jedna na jedna. A počítajú si údery. Hráč, ktorý prejde ihrisko na najmenej úderov vyhráva.

Túto variantu môžete použiť aj pre tímovú hru.

PETANQUE

- ▶ Hra začína vhadením prasiatka (najmenšia guľa) na minigolfovú ihrisko. Prasiatko sa vyhadzuje od počiatku hracích plochy.
- ▶ Prvú guľu hádže družstvo alebo hráč, ktorý vhadzoval prasiatko.
- ▶ Cieľom hry je hodiť svoju guľu, čo najbližšie k prasiatku. Hráč či družstvo, ktorého vhadená guľa bude najbližšie, vyhráva.
- ▶ Pri hre je povolené postrkovať a meniť pozície prasiatka aj guľou svojich spoluhráčov, ale iba vhadzanými guľami.

PICKLEBALL

- ▶ Veľkosť ihriska: oficiálne rozmery sú 13,4 x 5,1 m. Ak budete hrať vonku na ihrisku je veľkosť rovnaká ako pri dvojhre u bedminton. Ihrisko je rozdelené na dve časti (u základnej čiary a pri sieti). Ak nemáte pre hru sieť, určite vám bude stačiť kus povrazu.
- ▶ Základné pravidlá: Hráč musí podávať spodom a stojí jednou nohou za základnú čiarou. Rovnako ako v tenise podáva krížom. Podávajúci podáva iba raz (môže opakovať ak sa loptička dotkne siete a dopadne na správnu stranu ihriska). Loptička musí dopadnúť do priestoru k základnej čiare protihráča. Hráč stráca podanie ak zahrá do siete, mimo ihriska alebo počas podania minie loptičku.
- ▶ V hre je dovolené zahráť volejom (teda úder priamo zo vzduchu) iba ak hráč stojí oboma nohami mimo tzv volej-zónu (časť bližšie k sieti).
- ▶ Bodovanie: bod získa iba podávajúci hráč po víťaznom lopte. Set sa hrá na 11 bodov. Ak majú hráči zhodne 10 bodov, musí jeden z nich vyhrať o dva body. Teda napríklad skóre 14:12. Hráči môžu hrať na dva víťazné sety.

ROLLORS

Základné rozostavenie - Pyramídy (ciele) sú od seba vzdialené cca 8 metrov na zvolenom teréne (ideálne tráva alebo piesok).

Hra - Každý hráč si zvolí jednu sadu drevených diskov (rollor). Začína modrý, ktorý stojí za pyramídou a kotúľa prvý disk k druhej pyramíde (cieľu). Disk by sa mal kotúľať na hrane a mal by byť kotúľanie spodom ako v bowlingu. Disk sa musí dotknúť zeme už v prvom metre svojho kotúľanie. Akonáhle hráč dohází modrej disky, pokračuje červený hráč.

Bezpečnosť - Je zakázané hádzať drevené disky.

Počítanie

Aby hráč mohol skórovať, musí disk skončiť v rádiusu cca 1,5 metra od stredu pyramídy. Použite meracie zariadenie.

Iba jeden hráč môže skórovať v každom kole. Je to hráč, ktorý je najbližšie cieľu. Použite meracie zariadenie. Pokiaľ má tento hráč ešte ďalší disk, ktorý je bližšie cieľu než protihráčov môže počet bodov pripočítať k svojmu výsledku (taký disk ale tiež musí byť v rádiusu 1,5 metra).

Rozdelenie bodov

Disk leží na zemi - počet bodov, ktorý je viditeľný.

Disk sa zastaví na hrane - počet bodov, ktoré hráč spočíta na oboch stranách.

Disk sa zastaví o pyramídu - počet bodov, ktorý je viditeľný krát 2.

Pokračovanie

Hra pokračuje takto ďalej, začína hráč, ktorý "skóroval" v predchádzajúcom kole. Hráči hrajú na druhú pyramídu. K výhre hráč potrebuje 21 alebo viac bodov a musí vyhrať o viac ako 2 body.

Rollors - pravidla pre 4 hráčov

Základné rozostavenie - Rovnaké ako pre dvoch hráčov.

Hra - Každý tím o dvoch hráčoch si vyberie jeden set diskov. Hráči z jedného tímu stojí vždy pri jednej z pyramíd a hrá proti tej druhej. Akonáhle hráč odhází 3 disky, pokračuje hráč z druhého tímu. Takto sa hráči ďalej striedajú.

Počítanie a body - Rovnaké ako u hry dvoch hráčov.

Rollors - pravidla pre 6 hráčov

Základné rozostavenie - Rovnaké ako pre dvoch hráčov.

Hra - Každý tím o troch hráčoch si vyberie jeden set diskov. Každý z tímu má vždy jeden disk a roluje ho proti vzdialenej pyramíde.

Počítanie a body - Rovnaké ako u hry dvoch hráčov.

Rollors - pravidlá pre deti

Odporúčame skrátiť vzdialenosť na 5-6 metrov. A všetky disky do vzdialenosti 1,5 metra sa počítajú do skóre.

Rollors - pokročilá pravidlá

Predĺžte vzdialenosť medzi pyramídami. Započítavajú sa disky do vzdialenosti 1 metra. Ďalej môžete využiť nerovnú plochu a alebo pridať prekážky medzi pyramídy - strom, ker, ...).

Webové stránky: www.zahradnazabava.sk

Distributor: STOA-Zahradní minigolf s.r.o., Zlonín 142, 250 64, ČR, IČO: 24696692

Údržba herných prvkov: Skladujte na suchom mieste. **Bezpečnosť:** 3+ Hra není vhodná pre deti do 3 let.

SPIKEBALL

K hre je potreba: guľatá sieťku Rebound, 4 hráčov (dva tímy po dvoch), ideálne miesto na hranie: ihrisko, záhrada, pláž, piesok... Začiatok hry: Hráči z rovnakého tímu stoja vedľa seba, a zároveň tak, že hráči z druhého tímu stoja oproti.

Podanie

Hráč pri podaní stojí cca 2 metre od sieťky. Hráč z tímu A nadhodí loptičku do vzduchu a zahrá ho proti sieťke. Tím B potom má celkom 3 možné údery medzi sebou, než zase hrá proti sieťke. Poznámka: Hráči nemusia použiť všetky tri údery, ale druhý tím si musí po tejto smeč aspoň raz prihrať. Tímy takto pokračujú, kým jeden z nich nestratí loptu. Víťaz hry, získava bod.

Na začiatku môžu hráči dať prvú hru "len tak" o to, ktorý tím bude ako prvý podávať.

Hra

Akonáhle je loptička v hre, už nie sú žiadne "strany". Hráči sa môžu okolo sieťky pohybovať úplne ľubovoľne. Vždy iba pri podaní stojí, tak ako je uvedené vyššie.

Po získaní 5-tich bodov sa podanie tímov strieda. Pri podaní sa hráči môžu striedať po jednotlivých hrách alebo sadách 5-tich bodov.

Víťazstvo

Tím, ktorý ako prvý dosiahne 21 bodov, vyhráva. Ak tímy dosiahnu zhody, striedajú sa po každej hre, kým jeden z tímu nevedie o dva body.

Čo keď...

Ak tím použije viac ako 3 dotyky počas hry, druhý tím získava bod.

Pokiaľ loptička dopadne na zem počas hry, druhý tím získava bod.

Pokiaľ loptička narazí na obrúčku, druhý tím získava bod.

Pokiaľ loptička dopadne do "vrecka" - miesto medzi obrúčkou a sieťkou - hra pokračuje ďalej. Pokiaľ nie je jasné, či ak sa pri hre nedotkol loptička obrúčky, tímy by mali hru opakovať.

Hráči musia počas hry umožniť druhému tímu hrať, teda neprekážať. Ak sa tak stane, hráči opakujú hru o bod.

Ak sa loptička dvakrát dotkne sieťky, druhý tím získava bod.

Ak pri podaní hráč zahrá obrúčku alebo "kapsu" má právo opakovať podanie.

Podanie by nemalo ísť do väčšej výšky než natiahnutá ruka protihráča - v tom prípade ide o zlé podanie.

Pokiaľ hráč nezahrá ani druhé podanie, druhý tím získava bod.

Hráči môžu hrať akoukoľvek časťou tela.

Chytanie lopty je zakázané, iba "pinkání".

Ako hrať - jednoducho

2vs2 hráči - pohyb 360 stupňov okolo sieťky - maximálne 3 dotyky - 21 bodov víťazstvo

Ako skórovať

Loptička sa odrazí viac ako raz. Loptička narazí na obrúčku. Zlé druhé podanie. Viac ako 3 dotyky.

HAVE GOLF

Hru môže hrať jeden i viac hráčov. Odporúčaný vek: 5 a viac rokov. Cieľom hry je zahrať danej ihrisko na najmenší počet úderov. Každá jamka končí, zhodením loptičiek z dreveného tyčka (tee).

Umiestnite štartové značku kamkoľvek do trávy. Umiestnite 6 drevených tyčiek a bránok tak, ako ťažké chcete aby jednotlivé dráhy a teda celé ihrisko bolo.

Postaviť môžete rozdielne vzdialenosti a obtiažnosti jednotlivých dráh - tzv. PAR3, PAR4 alebo PAR5. Jamka / dráha PAR3 znamená, že hráč zvyčajne potrebuje maximálne tri údery na dohraní jamky, PAR4 - 4 rany pod.

Pre jamky PAR3 nie sú potrebné žiadne kovové bránky. Pre PAR4 - 1 bránka, PAR5 - 2 bránky. Ihrisko môže mať 1-6 jamiek. Začínam sa u štartovej značky. Kde potom jedna jamka končí, začína druhá atď.

Kto začne sa hráči dohovoria medzi sebou alebo si hodí mincou. Každý hráč musí dohrať jamku, než začne hrať ďalší hráč. Jamku hráč dohrá, ak zrazí z dreveného tyčka loptička (číslo 1-pre prvú jamku, 2-pre druhú jamku atď.). Ak sa loptička dotkne tyčka, ale loptička nespadne, pripočítava sa jedna rana a jamka je dohratá.

Pre PAR4 musí hráč najskôr prejsť prvú bránkou, potom môže pokračovať k drevenému tyčkami. Pre PAR5 musí prejsť prvou a potom druhou bránkou.

Hráč s najmenším počtom úderu na jamke, začína na ďalšie jamke. Ak dvaja hráči zahrajú rovnako, začína ten, ktorý na predchádzajúcu začínal. S Tyčka ani inými prekážkami - kameňmi, mostík sa počas hry nesmie hýbať. Listy a konáre možno odstrániť - loptička sa nesmie pohnúť. Pokiaľ loptička skončí v mieste, kde ho nemožno hrať, hráč smie posunúť loptičku na dĺžku jednej palice od tohto miesta a pripočíta si jednu trestnú ranu.

Pokiaľ loptička hráč zahrá mimo pomyselné hranice ihriska, vráti ho späť na ihrisko a s pripočítaním jednej rany pokračuje smerom k tyčkami.

Nezabúdajte si po každej jamke zapísať Vaše skóre. Hrajte Have Golf s ohľadom voči ostatným. Peknú hru.

Scorecard pre hru sťahujte: http://www.zahradnizabava.cz/files/scorecard_venkovnihry.pdf