

BOARD GAMES - HOW TO PLAY / STOLNÍ HRY - JAK HRÁT

„ŘEKNI ...“ (PIŠKVORKY)

1. Ke hraní piškvorek žáci potřebují vždy jednu hrací kartu.
2. Hráči si připraví svoje žetony (např. bonbony, lentilky, kamínky apod.)
3. Každý žák-hráč má za úkol vytvořit nepřerušenu řadu tří polí svých žetonů v jakémkoli směru.
4. O tom, kdo jako první začne, rozhodují hráči sami mezi sebou losem (např. hrou kámen, nůžky, papír nebo si hodí mincí).
5. Úkolem hráče, který je na řadě, je říci jedno libovolné slovíčko kategorie uvedené v políčku, které si zvolil (např. druh hračky, část těla apod.).
 - Pokud hráč alespoň jedno slovíčko zná, obsadí vybrané políčko svým žetonem.
 - Pokud hráč slovíčko nezná, vybrané políčko nechá prázdné.
 - Pokud ale slovíčko zná soupeř a má o políčko zájem, obsadí jej svým žetonem.
 - Pokud ani jeden ze soutěžících slovíčko nezná, nikdo žádné pole neobsazuje.
6. Vyhrává hráč, který dříve vytvoří nepřerušenu řadu tří polí své barvy v jakémkoli směru (vodorovně, svisle, diagonálně).
7. Pokud nikdo nepřerušenu řadu tří polí nevytvoří, vyhrává ten hráč, který celkově obsadil více polí.

„NAME A...“ (TIC-TAC-TOE)

1. The game is played by two players on one of the grids.
2. Players prepare their game pieces (stones, smarties etc.)
3. These game pieces will be placed on the grid, in an attempt to have three of them in a row.
4. Then they play 'Rock, Paper, Scissors' or flip a coin to decide who starts first.
5. Player 1 has to name at least one word of the category mentioned in the chosen square.
 - If Player 1 knows at least one word of the category, they can add their game piece on the desired square.
 - If they don't know it, they do not add their game piece.
 - If Player 2 knows the correct answer and wants to take the square, they can add their game piece on the square.
 - If nobody knows the answer, Player 2 gets a turn.
6. The first player to get 3 of their game pieces in a row (horizontally, vertically, or diagonally) is the winner of the round.
7. Should there be nobody getting 3 of their game pieces in a row, the winner is the player who gets more squares in total.

PROCHÁZKA ZÁBAVNÍM PARKEM

1. Hra je určena pro dva a více hráčů.
2. Každý z hráčů si připraví svou figurku či hrací kámen (kamínek, lentilku apod.) a hrací kostku.
3. Všichni hráči umístí své figurky či hrací kameny na políčko START.
4. Cílem hry je dostat figurku do cíle (políčko FINISH) jako první.
5. Nejdříve si všichni hráči naráz hodí kostkou. Ten, kterému padne nejvyšší počet bodů, hru začíná.
6. Hráč opět hodí kostkou a posune svůj hrací kámen či figurku na herním plánu o příslušný počet polí.
 - Pokud hráč postoupí na políčko s větou, nahlas ji přečte a doplní do mezery vhodné/správné slovíčko.
 - Pokud hráč vhodné/správné slovíčko nezná, zůstává na své původní pozici.
 - Pokud hráč postoupí na barevné políčko s instrukcemi, následuje je (hází ještě jednou, vynechá jedno kolo apod.)
 - Pokud hráč postoupí na pole se šipkou, posune svůj hrací žeton či figurku ve směru šipky.
7. Hráč, který jako první dorazí do cíle (políčko FINISH), je vítěz.

WALK ROUND THE FUNPARK

1. The game is played by two or more players.
2. Each player prepares their counter or a game piece (stones, smarties, etc.) and a die.
3. First, all players place their game pieces on the START space.
4. The first player to reach the FINISH space is the winner.
5. Each player rolls a die to see who gets the highest number. That player starts first.
6. The player rolls a die again and moves their game piece forward that number of spaces.
 - If the player lands on a space with a sentence on it, they read it out loud and add the correct/suitable word in the gap.
 - If the player doesn't know the correct/suitable word, they move the game piece back to their previous space.
 - If the player lands on a space with an instruction on it, they follow the instruction (roll again, miss a turn etc.)
 - If the player lands on a space with an arrow, they move their game piece in the arrow's direction.
7. The first player to reach the FINISH space is the winner.

„VZHŮRU NA VRCHOL!“

1. Hra je určena pro dva hráče.
2. Každý hráč umístí svůj hrací kámen (figurku, žeton apod.) na políčko START a připraví si dvě kostky.
3. Každý hráč si vybere trasu, kterou bude postupovat na vrchol (jeden půjde po červené, druhý po modré trase).
4. Cílem je dosáhnout vrcholu jako první.
5. O tom, kdo jako první začne, rozhodují hráči sami mezi sebou losem (kámen, nůžky, papír).
6. Hráč, který je na řadě, hodí oběma svými kostkami. Podle součtu bodů na obou kostkách (2–12) musí hráč říci slovo z dané kategorie začínající na písmeno uvedené tabulce (např. součet 6 – hráč řekne název dopravního prostředku začínající na písmeno B).
 - Pokud hráč slovíčko zná, posune svůj hrací žeton o políčko výš.
 - Pokud hráč slovíčko nezná, zůstává na svém místě.
7. Hráči se automaticky nestřídají. O tom, kdo bude moci házet kostkou a postoupit dál, rozhoduje los (kámen, nůžky, papír).
8. Hráči hrají tak dlouho, dokud jeden z nich nedosáhne vrcholu hory.

„UP TO THE MOUNTAIN!“

1. The game is played by two players.
2. Each player places their game piece (a piece, a stone etc.) on START and prepares two dice.
3. The players choose a path to start their climb on the top of the mountain (one player chooses the red path, the other one the blue path.)
4. The goal is to reach the top of the mountain first.
5. Then they do 'Rock, Paper, Scissors' to decide who starts first.
6. The first player rolls their dice. Depending on the total number of points on the dice (2–12) the player has to name a one word of the category beginning with the letter mentioned in the chart (example: the total is 6 – they name a means of transport beginning with B).
 - If the player knows the word, they can move their game piece to the next space of their path.
 - If they don't know it, they stay on the spot.
7. For each turn, the players will play 'Rock, Paper, Scissors' to determine which player will advance to their next space.
8. It repeats until one player reaches the top of the mountain.