

# HRACÍ STŮL

## NÁVOD K POUŽITÍ

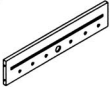
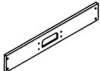
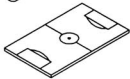

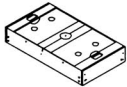








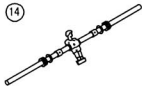
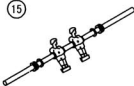
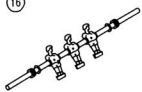

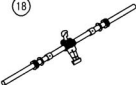
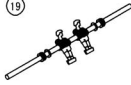
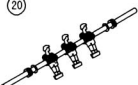
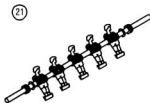




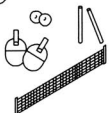
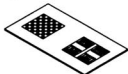


CZ







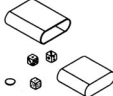



Děkujeme Vám za zakoupení tohoto výrobku.  
Prosím přečtěte si pečlivě tento návod k použití. Návod uschovejte i pro pozdější nahlédnutí.  
Pokud výrobek předáváte dalšímu uživateli, předejte mu i tento návod.

## VAROVÁNÍ

Není určeno pro děti do 3 let. Výrobek obsahuje malé části - nebezpečí spolknutí či vdechnutí!

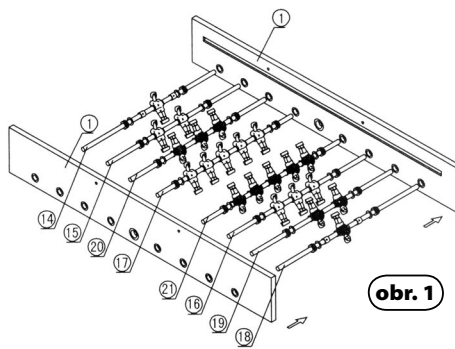
## POPIS DÍLŮ

 <p>1 BOČNÍ DESKA 2 ks</p>	 <p>2 BOČNÍ DESKA 2 ks</p>	 <p>3 FOTBALOVÉ HRÍŠTĚ</p>	 <p>4 PODPĚRA</p>	 <p>5 HOKEJOVÉ HRÍŠTĚ</p>
 <p>6 LEVÁ NOHA 2 ks</p>	 <p>7 PRAVÁ NOHA 2 ks</p>	 <p>8 6x30mm ŠROUB 12 ks</p>	 <p>9 18x6,5mm PODLOŽKA 12 ks</p>	 <p>10 3,5x10,5mm SAMOVRTNÝ ŠROUB 10 ks</p>
 <p>11 3,5x28mm SAMOVRTNÝ ŠROUB 8 ks</p>	 <p>12 ŠROUB 4 ks</p>	 <p>13 IMBUSOVÝ KLÍČ</p>	 <p>14 TYČ - 1 MODŘÍ HRÁČ 1 ks</p>	 <p>15 TYČ - 2 MODŘÍ HRÁČÍ 1 ks</p>
 <p>16 TYČ - 3 MODŘÍ HRÁČÍ 1 ks</p>	 <p>17 TYČ - 5 MODŘÍCH HRÁČŮ - 1 ks</p>	 <p>18 TYČ - 1 ČERVENÝ HRÁČ - 1 ks</p>	 <p>19 TYČ - 2 ČERVENÍ HRÁČÍ - 1 ks</p>	 <p>20 TYČ - 3 ČERVENÍ HRÁČÍ - 1 ks</p>
 <p>21 TYČ - 5 ČERVENÝCH HRÁČŮ - 1 ks</p>	 <p>22 RUKOJEŤ 8 ks</p>	 <p>23 KONCOVKA 8 ks</p>	 <p>24 FOTBALOVÝ MÍČ 1 ks</p>	 <p>25 ZAPISOVATEL VÝSLEDKŮ 2 ks</p>
 <p>26 SET PRO STOLNÍ TENIS</p>	 <p>27 DESKA PRO HRANÍ STOLNÍCH HER</p>		 <p>29 BRANKA 2 ks</p>	 <p>30 ZAJIŠŤOVACÍ KOLÍK 2 ks</p>

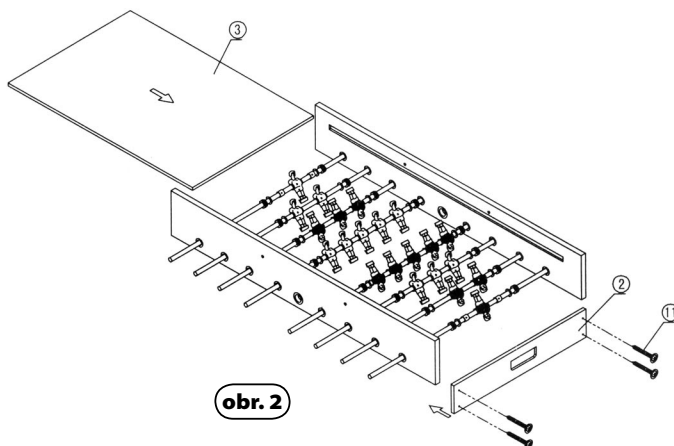
<p>31</p>  <p>ŠOUPÁTKO NA HOKEJ</p>	<p>32</p>  <p>PUK</p>	<p>33</p>  <p>HRACÍ DESKA PRO BOWLING</p>	<p>34</p>  <p>KUŽELKA PRO BOWLING</p>	<p>35</p>  <p>SADA FIGUREK PRO ŠACHY</p>
<p>36</p>  <p>SADA KAMENŮ</p>	<p>37</p>  <p>SADA HRACÍCH KOSTEK</p>	<p>38</p>  <p>SADA KARET</p>	<p>39</p>  <p>TÁGO</p>	<p>40</p>  <p>KULEČNÍKOVÉ KOULE</p>

## MONTÁŽ

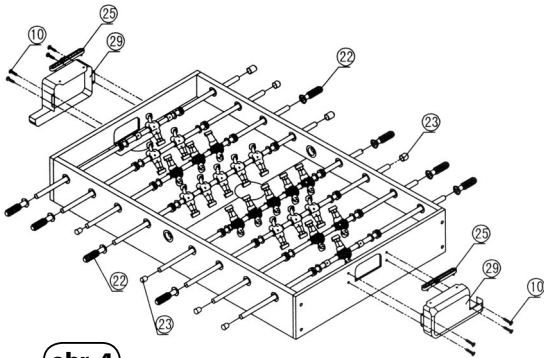
Montáž proveďte dle následujících nákrešů. Doporučujeme, aby hrací stůl montovali alespoň dvě osoby.



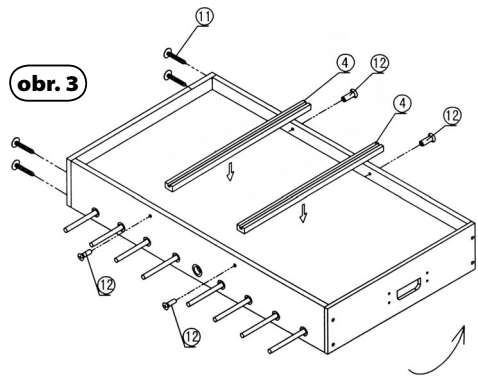
**obr. 1**



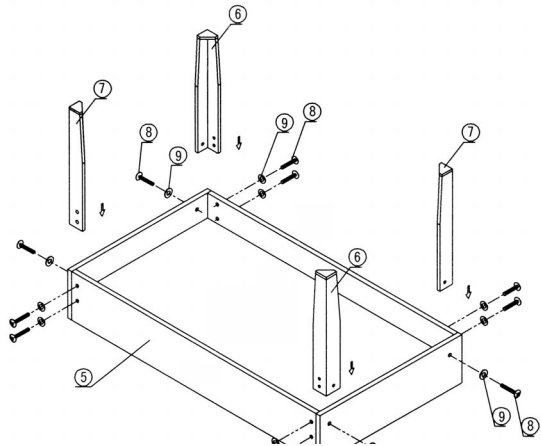
**obr. 2**



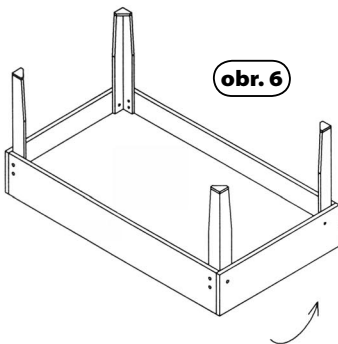
**obr. 4**



**obr. 3**



**obr. 5**

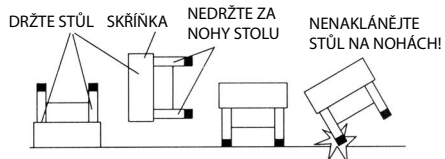


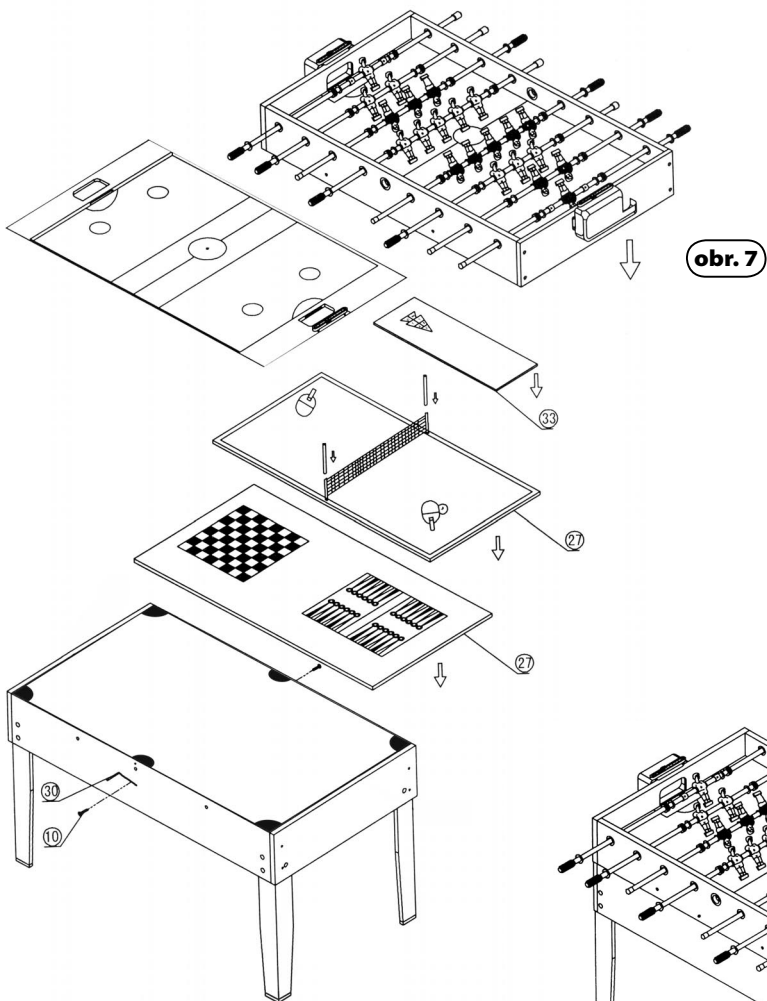
**obr. 6**

**UPOZORNĚNÍ:**

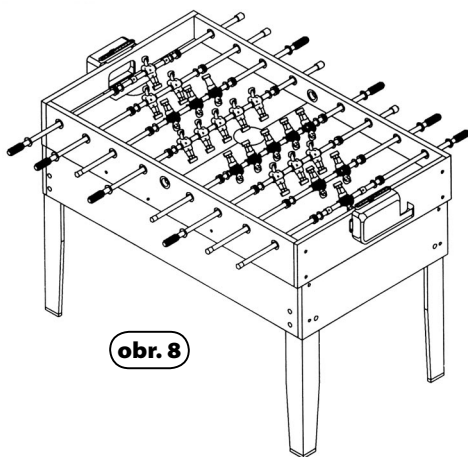
Doporučujeme, aby stůl obracely dvě dospělé osoby.

1. Stůl uchopte za spodní část.
2. Otočte jej.
3. Položte jej na zem všemi 4 nohama najednou.





obr. 7



obr. 8

## Upozornění:

Hrací stůl je určen pro děti od 14let.

## PRAVIDLA HER

### 1. STOLNÍ FOTBAL

Stolní fotbal mohou hrát 2 nebo 4 hráči.

Před začátkem hry provedou hráči los mincí, vítěz začne hru. Hra začíná podáním.

Míček se položí na prostřední čáru mezi prostřední a sousedící figurku střední řady. Vítěz začne hru tak, že rozehraje zápas přihrávkou mezi figurkami na stejné tyči. Teč, byť úmyslná, není považována za gól. Vlastní góly platí.

**Mrtvý míč:** V případě, že se mrtvý míč ocitne v prostoru mezi obráncem a brankářem jedné ze stran, dá si tato strana míč na dosah některé z figurek v obraně a rozehrává. V případě, že se mrtvý míč ocitne v prostoru mezi obránci obou stran, nastává nové podání, které provede strana, která podávala naposled. Míč mimo stůl (OUT): V případě, že míč v důsledku hry opustí hrací plochu, nastává nové podání, které provádí strana, jež rozehrávala naposled.

**Protáčení figurek:** Protáčení figurek během hry je zakázáno. Gól, kterého hráč dosáhne protáčením, nemůže být uznán. Vlastní gól z protáčení platí.

**Vítěz hry:** Hra je dokončena, když jeden z hráčů dosáhne předurčeného počtu bodů nebo vyhraje ten, kdo v uplynulém čase nasbírá větší počet bodů.

### 2. HOKEJ

Hra je určena pro 2 nebo 4 hráče.

Před začátkem hry provedou hráči los mincí, vítěz začne hru. Cílem hry je dostat puk do soupeřovi branky. Vítězem je hráč, který dosáhne předem určeného počtu bodů nebo za daný časový limit nasbírá více branek. Doporučená hrací doba je 3 x 6 minut hrubého času, tj. 3 třetiny po šesti minutách. V případě nerozhodného utkání se prodlužuje o 3 minuty.

### 3. KULEČNÍK/BILLIARD

1 hráč hraje na pruhované koule (číslo 8 až 16), 2. hráč na plné koule (číslo 1 až 7). Před začátkem hry provedou hráči los mincí, vítěz začne hru.

Začátek hry: Barevné koule se umístí do trojúhelníku a trojúhelník se z plochy opatrně sejme. Hrací (bílá) koule se umístí na druhou polovinu hrací plochy proti trojúhelníku na čelní bod (viz obr.).

Hra: Hráči strkají tágem jen do bílé koule tak, aby se srazila s ostatními koulemi a odrazem je nasměrovala do některé z jamek. Hráč pokračuje ve své hře do té doby, dokud se mu daří střílet koule do jamek. Jakkmile se mu úder nepodaří (tj. do jamky nepadne žádná koule), pokračuje ve hře soupeř.

Po faulu pokračuje ve hře soupeř, který hraje 2x (tj. i když se mu nepodaří při prvním strku zahrát kouli). Faulem je:

- strk, při kterém se bílá koule nedotkne žádné jiné koule
- strk, při kterém spadne do jamky bílá koule
- strk, při kterém se bílá koule dotkne soupeřovi koule
- strk, při kterém spadne do jamky soupeřova koule
- strk, při kterém spadne koule z hrací plochy
- strk do jiné než bílé koule
- strk do koule, který nebyl proveden špičkou tága („kúžič“).

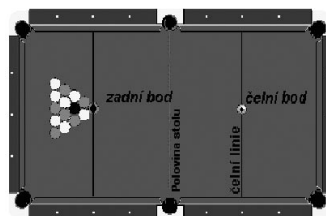
**Závěr hry:** Hráč musí umístit poslední bílou kouli do protilehlé jamky, kde umístit předposlední kouli. Pokud se mu to podaří, stává se vítězem hry. Pokud ne, prohrál.

### 4. STOLNÍ TENIS

Hra je určena pro dva hráče. Hraje se na sady, sadu vyhraje hráč, který jako první získá 11 bodů.

Zápas se hraje na jakýkoli počet sad, který by měl být lichý (3,5,7...).

Podávající hráč nadhodí míček z dlaně volné ruky vzhůru a udeří jej pálkou. Míček musí letět nad sítkou



nebo kolem ní a dotknout se hrací plochy soupeře. Soupeř poté míček vrátí zpět na plochu protihráče, prodávající a přijímající hráč si takto střídají míčky. Pokud hráč hru zkazí, soupeř získává bod.

## 5. BOWLING

Hra je určena pro libovolný počet hráčů, kteří se v hodech střídají v jednotlivých polích. Pole = 2 hody: po každých 2 hodech se kuželky postaví znovu na hrací plochu a ve hře pokračuje další hráč. Výsledky se zaznamenávají do tabulky. Pokud hráč zahraje na první hod STRIKE = SHODÍ VŠECHNY KUŽELKY, 2. hod vynechá a pokračuje ve hře další hráč. (Strike se v tabulkách označuje symbolem x.) Shození všech kuželek, ale 2 hody, se nazývá SPARE (označuje se symbolem /)

### Počítání v tabulce:

„STRIKE“: počítá se 10 bodů, plus počet, který shodíte dalšími dvěma hody (v dalším poli). Pokud dosáhnete „STRIKE“ v 10. poli, získáváte bonus (další dva hody).

„SPARE“: počítá se 10 bodů, plus počet, který shodíte dalším (jediným) hodem (v dalším poli). Pokud dosáhnete „SPARE“ v 10. poli, získáváte bonus (další jeden hod).

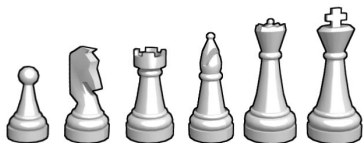
Příklad počítání:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 2	5 4	5 /	6 2	X	7 2	6 /	X	7 2	X 6 5
6+2	8+9	17+10+6	33+8	41+10+7+2	60+9	69+10+10	89+10+7+2	108+9	117+10+6+5
8	17	33	41	60	69	89	108	117	138

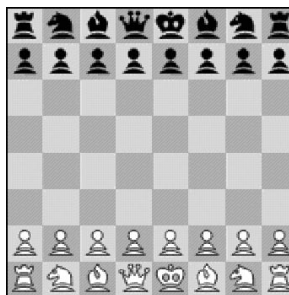
## 6. ŠACHY

Hra je určena pro 2 hráče.

Základní postavení kamenů na šachovnici:



pěšec, kůň, věž, střelec, dáma, král



Hráči přesouvají dle pravidel figurky hry. Pokud je hráčův

král ohrožen a neexistuje žádný tah, který by dále mohl hráč dle pravidel provést, nastal šach-mat a hráč prohrává.

### Povolené pohyby figurkami:

**VĚŽ** – pouze po řadách a sloupcích. Tah nelze provést, pokud by věž přeskočila jinou figurku.

**JEZDEC** – tah musí mít tvar písmene L, přesně buď (2 pole rovně + 1 pole na stranu) nebo (1 pole rovně + 2 pole na stranu). Lze přeskakovat figurky své i protihráče.

**STŘELEC** - tah musí být proveden po diagonále (úhlopříčce). Tah nelze provést, pokud by střelec přeskočil jinou figurku.

**DÁMA** – může se pohybovat po sloupcích, řadách a diagonálách. Nesmí přeskocit jinou figurku.

**PĚŠEC** – se může posunout o 1 pole ve sloupci vpřed nebo 2 pole ve sloupci vpřed (pokud jsou obě pole prázdná)

- může se posunout úhlopříčně, pokud je na poli figurka protihráče, s tím, že se na toto pole přesune

- pěšec, který postoupil na poslední pole desky (osmou, resp. první řadu), je ve stejném tahu odstraněn z desky a nahrazen na tomto poli věží, střelcem, jezdcem, nebo dámou, podle okamžité volby hráče

(nová figurka se bere se z figurek mimo hrací plochu). Tento druh tahu se nazývá proměna. S proměnou figurkou lze okamžitě provést další tah.

- pokud pěšec ohrožuje pole, které soupeřův pěšec přeskočil tím, že z úvodní pozice postoupil o dvě pole, pak ho může tento pěšec vzít, jako by soupeř postoupil pouze o jedno pole. Tento tah se smí provést pouze bezprostředně poté, co soupeř tímto pěšcem táhnul. Tento druh tahu se nazývá braní mimochodem (en passant).

**KRÁL** – tah lze provést o 1 pole v libovolné směru.

Rošáda je tah, při kterém se pohybuje současně králem a věží stejné barvy v situaci, kdy oba stojí na svých původních pozicích a mezi nimi je volné místo. Král se tímto tahem posune o dvě pole směrem k věži a věž ho „přeskočí“ na pole, které král právě přešel.

Šach (napadení krále) nastane, pokud hráč ohroží soupeřova krále tak, že příštím tahem by hráč mohl krále brát.

Mat (král je mrtev) je situace, kdy neexistuje žádný další tah, který mohl král provést. Hra tímto končí, zvítězil hráč, který takto krále napadl.

## 7. DÁMA

Hra je určena pro 2 hráče.

Hru začne hráč s bílými kameny a dále se hráči po 1 tahu střídají.

Prohrává hráč, který již nemá žádnou figurku nebo je v situaci, kdy nemůže provést žádný tah.

Hraje se pouze na tmavých polích.

Figurky se dělí na kameny a dámy. Dámou se kámen stane, pokud postoupí na poslední řadu

(bílé kameny na B8,D8,F8 nebo H8, černé kameny na A1, C1, E1 nebo G1).

**Kámen:** možný tah pouze na sousedící pole a vpřed.

**Dáma:** možný tah o libovolný počet polí úhlopříčně (lze i zpět).

**Kámen** bere figurku soupeře, pokud se figurka soupeře nachází na sousedícím poli vpředu. Hráč kamenem soupeřovu figurku přeskočí a vyhodí ji. Pokud se za volným polem nachází další nepřátelská figurka, za kterou je opět volné pole, hráč musí pokračovat v braní a celý tah se považuje za jeden tah. Pokud se hráč s kamenem takto dostane na poslední řadu, kámen se stává dámou. Pokračuje soupeř.

**Dáma** bere figurku soupeře, pokud se nachází na stejné diagonále a je za ní alespoň jedno volné pole.

Obdobně jako u kamenu i dáma musí brát více figurek najednou, pokud to situace umožní, a považuje se to za jeden tah.

Pokud hráč může brát figurky kamenem i dámou, musí provést tah přednostně dámou.

## 8. VRHCÁBY

Hra je určena pro 2 hráče.

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

Rozložení kamenů na začátku hry je zobrazeno níže.

Oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně desky vnitřní pole, druhým šesti vnější pole.

Na začátku hry se provede losování hodem kamenů. Hráč, který hodí vyšší číslo si zvolí barvu kamenů a hráč s nižším číslem začíná hru. Hráči se v tazích střídají. Před každým tahem hodí 2 kostkami.

Tah: hráč postoupí s figurkou o tolik polí, kolik teček hodil.

Tahy se provádějí v protichůdném směru, a to vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dále přes vnitřní pole. Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout 2 své kameny. První o tolik polí, kolik padlo na první kostce, druhý o tolik, kolik padlo na druhé kostce.

Tah lze provést také pouze 1 kamenem. Pokud na obou kostkách padne stejné číslo, bere se dvojnásobně, tzn. jako by padlo na čtyřech kostkách (tah lze provést 3 nebo 4 kameny). Pokud na obou kostkách padne stejné číslo, bere se dvojnásobně, tzn. jako by padlo na čtyřech kostkách.

**Otevřená přepážka:** není obsazena 2 či více soupeřovými kameny.

Nekrytá přepážka: je obsazena jen 1 soupeřovým kamenem.

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 číslo 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).

Vyvádění kamenů z hrací desky ven: pokud má hráč všechny své kameny ve vnitřním poli, pokračuje ve vyvádění kamenů ven. Stejně jako při přesunu kamenů lze použít 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 vlastním kamenem. Pak 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 odebrání 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: Vítězem se stává hráč, který první vyvede z desky všechny své kameny.

## 9. KARTY

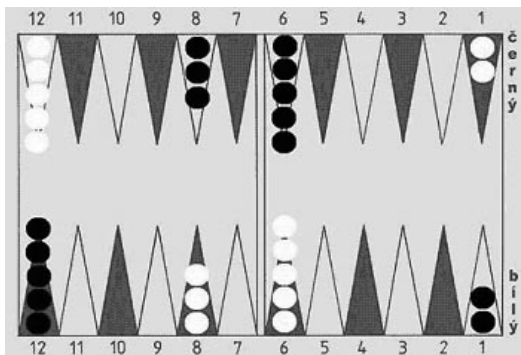
Hra pro libovolný počet hráčů. Rozdávající rozdává každému hráči stejný počet karet. Zbývají karty se položí na stůl.

Na stůl se vykládají postupky alespoň 3 karet stejné barvy či 3 nebo 4 karty stejné hodnoty. Po vyložení jedné postupky lze přikládat k vyloženým kartám další odpovídající karty tak, aby postupka nebyla přerušena. Povoleno sled karet: A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A. Žolíka (joker) je možné použít za libovolnou kartu. Vítězem kola se stává hráč, který se zbavil všech karet. Hráčům, kterým zbyly karty, si za každou zbylou kartu připočítají 1 trestný bod. Pokud se hraje na více kol (předem domluvený počet), vítězem je hráč s nejmenším počtem trestných bodů.

Další možnosti využití hracího stolu:

## STOLNÍ METANÁ/SHUFFLEBOARD

2 hráči se postaví na stejnou stranu stolu (vzdálenější od plochy s trojúhelníkem s čísly). Kameny různých barev (př. červené a modré) se seřadí do řady. Pomocí puku se střílí kameny s cílem dostat je do části trojúhelníku s nejvyšším počtem bodů. Hráči se po 1 odstřelu pravidelně střídají. Jakmile jsou odstříleny všechny kameny, každý hráč si sečte body za kameny umístěné v trojúhelníku. Vítězem se stává hráč s větším počtem bodů.



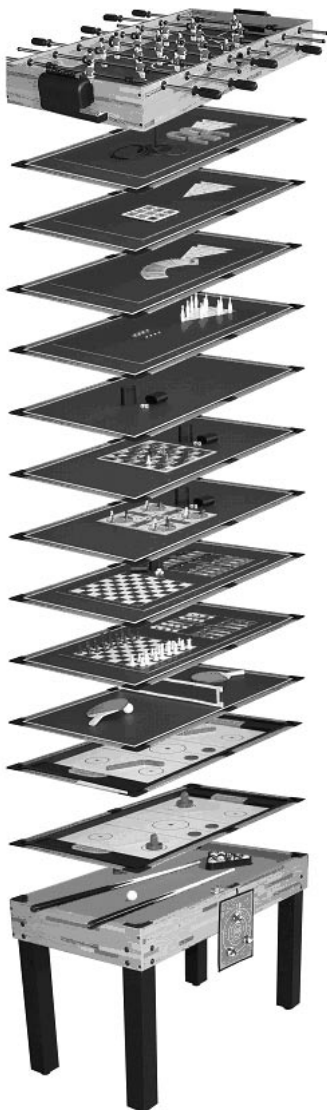


# HRACÍ STŮL 18v1



## NÁVOD K POUŽITÍ



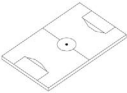

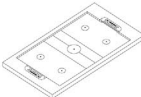







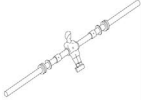
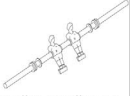
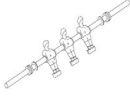

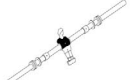
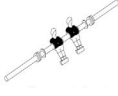
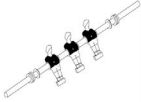
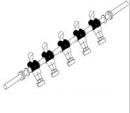








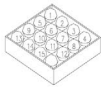







Děkujeme Vám za zakoupení tohoto výrobku.  
Prosím přečtěte si pečlivě tento návod k použití. Návod uschovejte i pro pozdější nahlédnutí.  
Pokud výrobek předáváte dalšímu uživateli, předejte mu i tento návod.











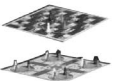

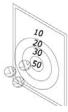




## VAROVÁNÍ

Není určeno pro děti do 3 let. Výrobek obsahuje malé části - nebezpečí spolknutí či vdechnutí!

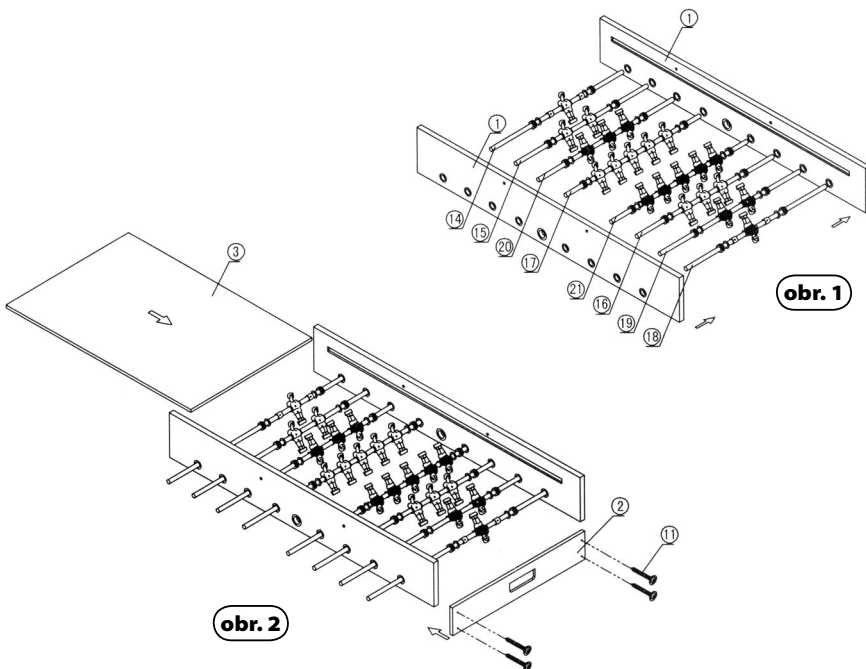
## POPIS DÍLŮ

1  BOČNÍ DESKA 2 ks	2  BOČNÍ DESKA 2 ks	3  FOTBALOVÉ HŘIŠTĚ	4  PODPĚRA	5  HOKEJOVÉ HŘIŠTĚ	6  NOHY 4 ks
7  6x30mm ŠROUB 12 ks	8  18x6,5mm PODLOŽKA 12 ks	9  3,5x10,5mm SAMOVRTNÝ ŠROUB 10 ks	10  3,5x28mm SAMOVRTNÝ ŠROUB 8 ks	11  FOTBALOVÝ MÍČ 1 ks	12  PLOCHA PRO BILLIARD
13  TYČ - 1 MODRÝ HRÁČ 1 ks	14  TYČ - 2 MODŘÍ HRÁČÍ 1 ks	15  TYČ - 3 MODŘÍ HRÁČÍ 1 ks	16  TYČ - 5 MODRÝCH HRÁČŮ - 1 ks	17  TYČ - 1 ČERVENÝ HRÁČ - 1 ks	18  TYČ - 2 ČERVENÍ HRÁČÍ - 1 ks
19  TYČ - 3 ČERVENÍ HRÁČÍ - 1 ks	20  TYČ - 5 ČERVENÝCH HRÁČŮ - 1 ks	21  RUKOJEŤ 8 ks	22  KONCOVKA 8 ks	23  STOLNÍ TENIS PÁČKY A MÍČKY	24  STOLNÍ TENIS SÍŤ A SLOUPKY
25  PODLOŽKY PRO VYROVNÁNÍ 4 ks	26  ZAPISOVATEL VÝSLEDKŮ 2 ks	27  BRANKA 2 ks	28  ZAJIŠŤOVACÍ KOLÍK 2 ks	29  BILLIARDOVÉ KOULE 1 sada	30  TÁGO 2 ks
31  BILLIARD - KRÍDA 2 ks	32  BILLIARD - TROJÚHELNÍK 1 ks	33  ŠOUPÁTKO NA HOKEJ	34  PUK 2 ks	35  HRACÍ DESKA PRO BOWLING	36  KUŽELKA PRO BOWLING 1 sada

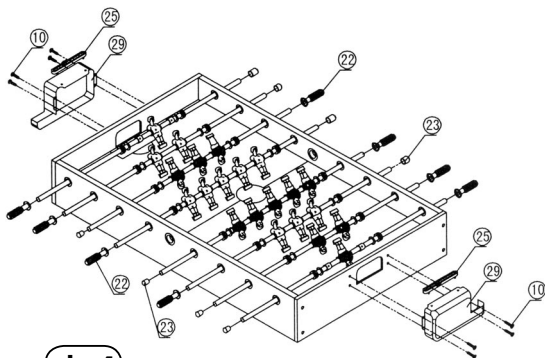
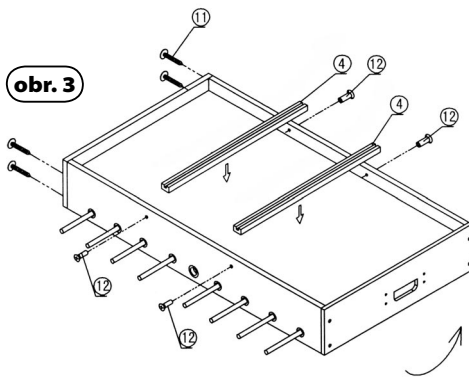
37  SADA FIGUREK PRO ŠACHY	38  SADA KAMENŮ	39  SADA HRACÍCH KOSTEK	40  SADA KARET	41  METANÁ - KÁMEN	42  SADA PODKOVY
43  SADA KROUŽKY	44  SADA PÍŠKVORKY	45  HOKEJKA 2 ks	46  PUK 2 ks	47  HERNÍ DESKA - HADI A ŽEBŘÍKY	48  SADA FIGUREK PRO ČLOVĚČE NEZLOB SE 16 ks
49  SADA HOD NA TERČ	50  IMBUSOVÝ KLÍČ	51  KARTÁČEK 1 ks			

## MONTÁŽ

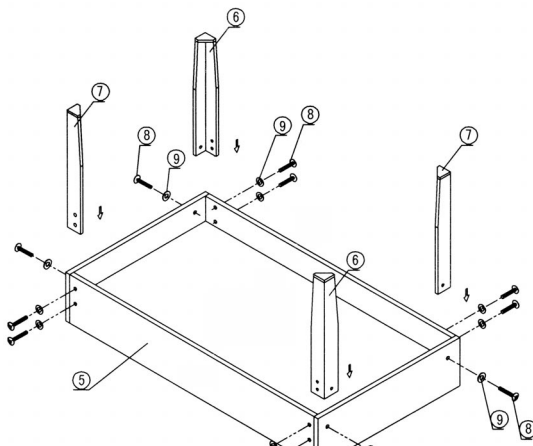
Montáž proveďte dle následujících nákresů. Doporučujeme, aby hrací stůl montovali alespoň dvě osoby.



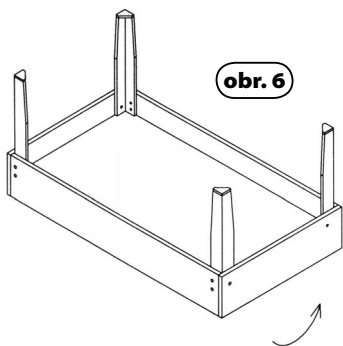
obr. 3



obr. 4



obr. 5



obr. 6

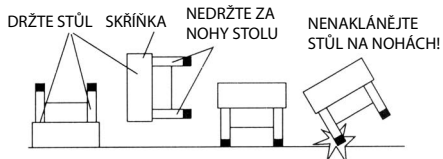
**UPOZORNĚNÍ:**

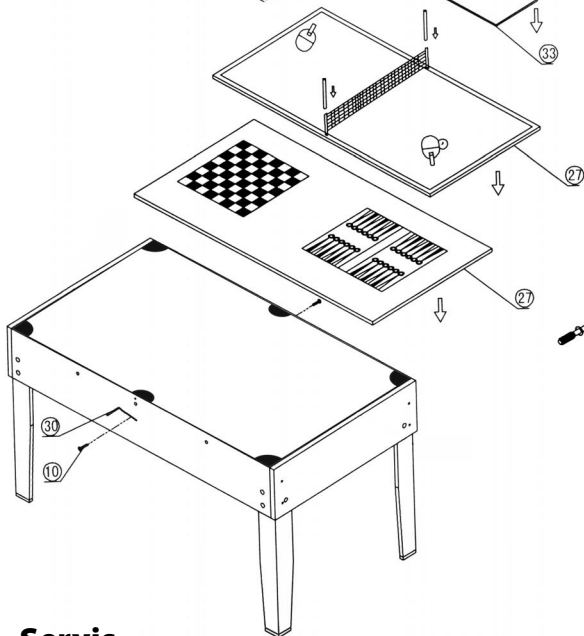
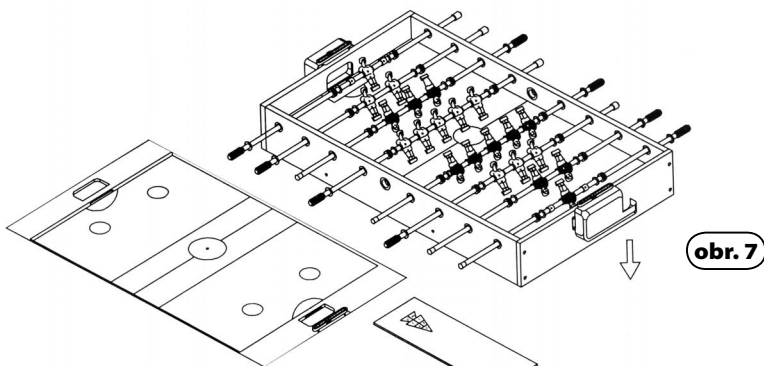
Doporučujeme, aby stůl obracely dvě dospělé osoby.

1. Stůl uchopte za spodní část.

2. Otočte jej.

3. Položte jej na zem všemi 4 nohama najednou.





## Servis

V případě, že po zakoupení výrobku zjistíte jakoukoli závadu, kontaktujte servisní oddělení. Při použití výrobku se řiďte pokyny uvedenými v přiloženém návodu k použití. Na reklamaci nebude brán zřetel, pokud jste výrobek pozměnili či jste se neřídili pokyny uvedenými v návodu k použití.

## Záruka se nevztahuje:

- na přirozené opotřebení funkční částí přístroje v důsledku jeho používání
- na závady způsobené vnějšími vlivy (např. klimatickými podmínkami, prašností, nevhodným použitím apod.)
- na mechanická poškození v důsledku pádu přístroje, nárazu, úderu do něj apod.
- na škody vzniklé neodborným zacházením, přetížením, použitím nesprávného příslušenství, použitím nesprávných či poškozených médií apod.

U reklamovaných výrobků, které nebyly řádně zabezpečeny proti mechanickému poškození při přepravě nese riziko případné škody výhradně majitel.

## Upozornění:

Hrací stůl je určen pro děti od 14let.

# PRAVIDLA HER

## 1. STOLNÍ FOTBAL

Stolní fotbal mohou hrát 2 nebo 4 hráči.

Před začátkem hry provedou hráči los mincí, vítěz začne hru. Hra začíná podáním.

Míček se položí na prostřední čáru mezi prostřední a sousedící figurku střední řady. Vítěz začne hru tak, že rozehraje zápas přihrávkou mezi figurkami na stejné tyči. Teč, byť úmyslná, není považována za gól. Vlastní góly platí.

**Mrtvý míč:** V případě, že se mrtvý míč ocitne v prostoru mezi obráncem a brankářem jedné ze stran, dá si tato strana míč na dosah některé z figurek v obraně a rozehrává. V případě, že se mrtvý míč ocitne v prostoru mezi obránci obou stran, nastává nové podání, které provede strana, která podávala naposled. Míč mimo stůl (OUT): V případě, že míč v důsledku hry opustí hrací plochu, nastává nové podání, které provádí strana, jež rozehrávala naposled.

**Protáčení figurek:** Protáčení figurek během hry je zakázáno. Gól, kterého hráč dosáhne protáčením, nemůže být uznán. Vlastní gól z protáčení platí.

**Vítěz hry:** Hra je dokončena, když jeden z hráčů dosáhne předurčeného počtu bodů nebo vyhraje ten, kdo v uplynulém čase nasbírá větší počet bodů.

## 2. HOKEJ

Hra je určena pro 2 nebo 4 hráče.

Před začátkem hry provedou hráči los mincí, vítěz začne hru. Cílem hry je dostat puk do soupeřovi branky. Vítězem je hráč, který dosáhne předem určeného počtu bodů nebo za daný časový limit nasbírá více branek. Doporučená hrací doba je 3 x 6 minut hrubého času, tj. 3 třetiny po šesti minutách. V případě nerozhodného utkání se prodlužuje o 3 minuty.

## 3. KULEČNÍK/BILLIARD

1 hráč hraje na pruhované koule (číslo 8 až 16), 2. hráč na plné koule (číslo 1 až 7). Před začátkem hry provedou hráči los mincí, vítěz začne hru.

Začátek hry: Barevné koule se umístí do trojúhelníku a trojúhelník se z plochy opatrně sejme. Hrací (bílá) koule se umístí na druhou polovinu hrací plochy proti trojúhelníku na čelní bod (viz obr.).

Hra: Hráči strkají tágem jen do bílé koule tak, aby se srazila s ostatními koulemi a odrazem je nasměrovala do některé z jamek. Hráč pokračuje ve své hře do té doby, dokud se mu daří střílet koule do jamek. Jakmile se mu úder nepodaří (tj. do jamky nespadne žádná koule), pokračuje ve hře soupeř.

Po faulu pokračuje ve hře soupeř, který hraje 2x (tj. i když se mu nepodaří při prvním strku zahrát kouli).

Faulem je:

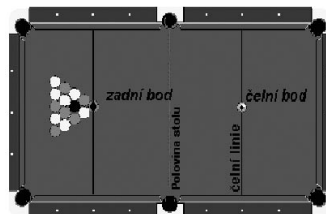
- strk, při kterém se bílá koule nedotkne žádné jiné koule
- strk, při kterém spadne do jamky bílá koule
- strk, při kterém se bílá koule dotkne soupeřovi koule
- strk, při kterém spadne do jamky soupeřova koule
- strk, při kterém spadne koule z hrací plochy
- strk do jiné než bílé koule
- strk do koule, který nebyl proveden špičkou tága („kůží“).

**Závěr hry:** Hráč musí umístit poslední bílou kouli do protilehlé jamky, kde umístil předposlední kouli. Pokud se mu to podaří, stává se vítězem hry. Pokud ne, prohrál.

## 4. STOLNÍ TENIS

Hra je určena pro dva hráče. Hraje se na sady, sadu vyhraje hráč, který jako první získá 11 bodů.

Zápas se hraje na jakýkoli počet sad, který by měl být lichý (3,5,7...).



Podávající hráč nadhodí míček z dlaně volné ruky vzhůru a udeří jej pálkou. Míček musí letět nad sítkou nebo kolem ní a dotknout se hrací plochy soupeře. Soupeř poté míček vrátí zpět na plochu protihráče, prodávající a přijímající hráč si takto střídají míčky. Pokud hráč hru zkaží, soupeř získává bod.

## 5. BOWLING

Hra je určena pro libovolný počet hráčů, kteří se v hodech střídají v jednotlivých polích. Pole = 2 hody: po každých 2 hodech se kuželky postaví znovu na hrací plochu a ve hře pokračuje další hráč. Výsledky se zaznamenávají do tabulky. Pokud hráč zahraje na první hod STRIKE = SHODÍ VŠECHNY KUŽELKY, 2. hod vynechá a pokračuje ve hře další hráč. (Strike se v tabulkách označuje symbolem x.)

Shoení všech kuželek, ale 2 hody, se nazývá SPARE (označuje se symbolem /)

### Počítání v tabulce:

„STRIKE“: počítá se 10 bodů, plus počet, který shodíte dalšími dvěma hody (v dalším poli). Pokud dosáhnete „STRIKE“ v 10. poli, získáváte bonus (další dva hody).

„SPARE“: počítá se 10 bodů, plus počet, který shodíte dalším (jedním) hodem (v dalším poli). Pokud dosáhnete „SPARE“ v 10. poli, získáváte bonus (další jeden hod).

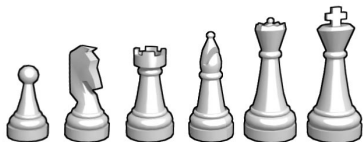
Příklad počítání:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6 2	5 4	5 /	6 2	X	7 2	6 /	X	7 2	X 6 5
6+2	8+9	17+10+6	33+8	41+10+7+2	60+9	69+10+10	89+10+7+2	108+9	117+10+6+5
8	17	33	41	60	69	89	108	117	138

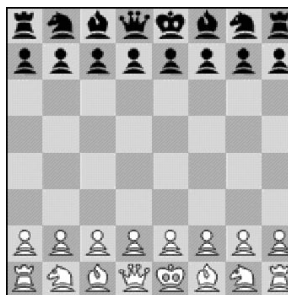
## 6. ŠACHY

Hra je určena pro 2 hráče.

Základní postavení kamenů na šachovnici:



pěšec, kůň, věž, střelec, dáma, král



Hráči přesouvají dle pravidel figurky hry. Pokud je hráčův

král ohrožen a neexistuje žádný tah, který by dále mohl hráč dle pravidel provést, nastal šach-mat a hráč prohrává.

### Povolené pohyby figurkami:

**VĚŽ** – pouze po řadách a sloupcích. Tah nelze provést, pokud by věž přeskočila jinou figurku.

**JEZDEC** – tah musí mít tvar písmene L, přesně buď (2 pole rovně + 1 pole na stranu) nebo (1 pole rovně + 2 pole na stranu). Lze přeskakovat figurky své i protihráče.

**STŘELEC** - tah musí být proveden po diagonále (úhlopříčce). Tah nelze provést, pokud by střelec přeskočil jinou figurku.

**DÁMA** – může se pohybovat po sloupcích, řadách a diagonálách. Nesmí přeskočit jinou figurku.

**PĚŠEC** – se může posunout o 1 pole ve sloupci vpřed nebo 2 pole ve sloupci vpřed (pokud jsou obě pole prázdná)

- může se posunout úhlopříčně, pokud je na poli figurka protihráče, s tím, že se na toto pole přesune

- pěšec, který postoupil na poslední pole desky (osmou, resp. první řadu), je ve stejném tahu odstraněn z desky a nahrazen na tomto poli věží, střelcem, jezdcem, nebo dámou, podle okamžité volby hráče

(nová figurka se bere se z figurek mimo hrací plochu). Tento druh tahu se nazývá proměna. S proměněnou figurkou lze okamžitě provést další tah.

- pokud pěšec ohrožuje pole, které soupeřův pěšec přeskočil tím, že z úvodní pozice postoupil o dvě pole, pak ho může tento pěšec vzít, jako by soupeř postoupil pouze o jedno pole. Tento tah se smí provést pouze bezprostředně poté, co soupeř tímto pěšcem táhnul. Tento druh tahu se nazývá brání mimochodem (en passant).

**KRÁL** – tah lze provést o 1 pole v libovolné směru.

Rošáda je tah, při kterém se pohybuje současně králem a věží stejné barvy v situaci, kdy oba stojí na svých původních pozicích a mezi nimi je volné místo. Král se tímto tahem posune o dvě pole směrem k věži a věž ho „přeskočí“ na pole, které král právě přešel.

Šach (napadení krále) nastane, pokud hráč ohrozí soupeřova krále tak, že příštím tahem by hráč mohl krále brát.

Mat (král je mrtev) je situace, kdy neexistuje žádný další tah, který mohl král provést. Hra tímto končí, zvítězil hráč, který takto krále napadl.

## 7. DÁMA

Hra je určena pro 2 hráče.

Hru začne hráč s bílými kameny a dále se hráči po 1 tahu střídají.

Prohrává hráč, který již nemá žádnou figurku nebo je v situaci, kdy nemůže provést žádný tah.

Hraje se pouze na tmavých polích.

Figurky se dělí na kameny a dámy. Dámou se kámen stane, pokud postoupí na poslední řadu (bílé kameny na B8, D8, F8 nebo H8, černé kameny na A1, C1, E1 nebo G1).

**Kámen:** možný tah pouze na sousedící pole a vpřed.

**Dáma:** možný tah o libovolný počet polí úhlopříčně (lze i zpět).

**Kámen** bere figurku soupeře, pokud se figurka soupeře nachází na sousedícím poli vpředu. Hráč kamenem soupeřovu figurku přeskočí a vyhodí ji. Pokud se za volným polem nachází další nepřátelská figurka, za kterou je opět volné pole, hráč musí pokračovat v brání a celý tah se považuje za jeden tah. Pokud se hráč s kamenem takto dostane na poslední řadu, kámen se stává dámou. Pokračuje soupeř.

**Dáma** bere figurku soupeře, pokud se nachází na stejné diagonále a je za ní alespoň jedno volné pole. Obdobně jako u kamenu i dáma musí brát více figurek najednou, pokud to situace umožní, a považuje se to za jeden tah.

Pokud hráč může brát figurky kamenem i dámou, musí provést tah přednostně dámou.

## 8. VRHCÁBY

Hra je určena pro 2 hráče.

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

Rozložení kamenů na začátku hry je zobrazeno níže.

Oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně desky vnitřní pole, druhým šesti vnější pole.

Na začátku hry se provede losování hodem kamenů. Hráč, který hodí vyšší číslo si zvolí barvu kamenů a hráč s nižším číslem začíná hru. Hráči se v tazích střídají. Před každým tahem hodí 2 kostkami.

Tah: hráč postoupí s figurkou o tolik polí, kolik teček hodil.

Tahy se provádějí v protichůdném směru, a to vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dále přes vnitřní pole. Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout 2 své kameny. První o tolik polí, kolik padlo na první kostce, druhý o tolik, kolik padlo na druhé kostce.

Tah lze provést také pouze 1 kamenem. Pokud na obou kostkách padne stejné číslo, bere se dvojnásobně, tzn. jako by padlo na čtyřech kostkách (tah lze provést 3 nebo 4 kameny). Pokud na obou kostkách padne stejné číslo, bere se dvojnásobně, tzn. jako by padlo na čtyřech kostkách.

**Otevřená přepážka:** není obsazena 2 či více soupeřovými kameny.

Nekrytá přepážka: je obsazena jen 1 soupeřovým kamenem.

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 číslo 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).

Vyvádění kamenů z hrací desky ven: pokud má hráč všechny své kameny ve vnitřním poli, pokračuje ve vyvádění kamenů ven. Stejně jako při přesunu kamenů lze použít 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 vlastním kamenem. Pak 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: Vítězem se stává hráč, který první vyvede z desky všechny své kameny.

## 9. KARTY

Hra pro libovolný počet hráčů. Rozdávající rozdává každému hráči stejný počet karet. Zbývají karty se položí na stůl.

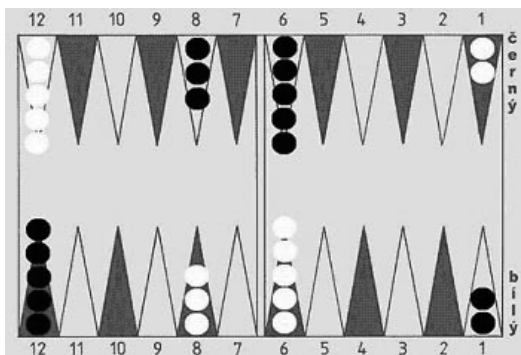
Na stůl se vykládají postupky alespoň 3 karet stejné barvy či 3 nebo 4 karty stejné hodnoty. Po vyložení jedné postupky lze přikládat k vyloženým kartám další odpovídající karty tak, aby postupka nebyla přerušena. Povoleno sled karet: A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A. Žolíka (joker) je možné použít za libovolnou kartu. Vítězem kola se stává hráč, který se zbavil všech karet. Hráčům, kterým zbyly karty, si za každou zbylou kartu připočítají 1 trestný bod. Pokud se hraje na více kol (předem domluvený počet), vítězem je hráč s nejmenším počtem trestných bodů.

## 10. STOLNÍ METANÁ/SHUFFLEBOARD

2 hráči se postaví na stejnou stranu stolu (vzdálenější od plochy s trojúhelníkem s čísly). Kameny různých barev (př. červené a modré) se seřadí do řady. Pomocí puku se střílí kameny s cílem dostat je do části trojúhelníku s nejvyšším počtem bodů. Hráči se po 1 odstřelu pravidelně střídají. Jakmile jsou odstříleny všechny kameny, každý hráč si sečte body za kameny umístěné v trojúhelníku. Vítězem se stává hráč s větším počtem bodů.

## 11. PODKOVY

Hra je určena pro 2 až 4 hráče. Cílem hry je hodit podkovu na kolík nebo alespoň se mu co nejvíce přiblížit. Za správně hosenou podkovu jsou počítány tři body. Každý hráč má 5 plastových podkov. Počet podkov je možno během hry zvyšovat za účelem zvýšení obtížnosti. Vítězem je ten, kdo jako první dosáhne 50 bodů.



## **12. SNAKES AND LADDERS (HADI A ŽEBŘÍKY)**

Tato hra je určena pro 2 až 4 hráče. Snaží se rozvíjet schopnost dělat správná rozhodnutí a nést za ně následky. Správná rozhodnutí přibližují děti k cíli, zatímco špatná rozhodnutí jim dělají cestu k cíli těžší. Hráči házejí kostkou a posouvají se po hracím poli podle čísla, které jim padlo. Pokud hráč figurkou dojde na místo, u kterého začíná žebřík, musí po něm vylézt nebo slézt. Vítězem je hráč, který se první dostane na poslední políčko hracího pole.

## **13. PARCHEESI (ČLOVĚČE NEZLOB SE)**

Parcheesi je klasická hra z Indie, v které se musí hráči, poté co hodí kostkou, pohybovat po hracím poli. Každý hráč má svého pěšce odlišného od ostatních barvou. Hráč, který je na řadě, hází kostkou. Aby se hráč dostal z domečku, musí hodit pětku. Hráč se pohybuje ve směru hodinových ručiček po hrací ploše, pole počtu teček na kostce. Hráč může pohybovat svou figurkou po poli, které je obsazené jednou figurkou. Je-li pole obsazené dvěma figurkami, hráč tam už nesmí. Poté, co hráč s figurkou objede pole a vrátí se do domečku, musí jí ještě dopravit do středu. Vítězem hry je hráč, který jako první dopraví své figurky do středu hrací plochy.