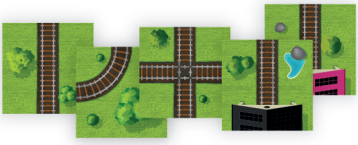
KAMPAK MAŠINKY?

Soubor, se kterým můžete hrát čtyři hry na trénink levé a pravé strany a dvě jen tak pro zábavu. A další si můžete vymyslet sami.

VE HŘE NAJDETE

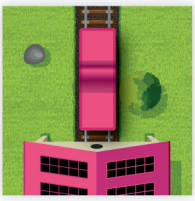


34 dílků (10 rovinek, 19 zatáček, 4 depa, 1 křižovatka)

4 dřevěné mašinky

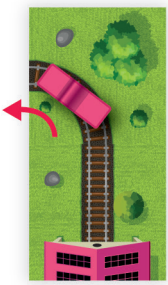
2 dřevěné kostky

DOLEVA NEBO DOPRAVA? (2 - 4 HRÁČI, 5+)
Cílem hry je postavit pro svoji mašinku nejdelší cestu. Každý si vybere mašinku a k ní depo stejné barvy. Kartičku s depem položte tak, aby koleje směřovaly od hráče (viz obrázek).



Připravte si kartičky s kolejemi. Když hrají 4 hráči, potřebujete celkem 19 zatáček a 9 rovinek, pro 3 hráče 16 + 8 a ve dvou jen 12 + 6. Kartičky zamíchejte a rozložte kolejemi dolů doprostřed stolu. Vezměte si kostku s písmeny.

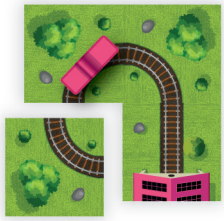
Ve svém tahu hodíte kostkou a budete se řídit podle toho, co vám padlo (L = levá zatáčka, P = pravá zatáčka, „šipka rovně" = rovinka). Máte jednu možnost vybrat si kartičku, pokud se netrefíte (např. potřebujete zatáčku a otočíte rovinku), kartičku otočíte zpátky, ztrácíte tah a pokračuje soupeř.



Na kostce padlo L, hráč přiloží zatáčku doleva a posune mašinku.

Správnou kartičku přiložte ke své trati a posuňte si mašinku. Když kartičku nemůžete přiložit, vraťte ji zpátky a pokračuje soupeř. Stejně tak hraje soupeř, když vám padne na kostce kartička, která už není na stole k dispozici. Hra končí, když použijete všechny dílky ze stolu.

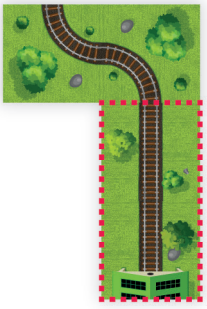
Hrajete tak, jako když jste strojvůdce a sedíte v lokomotivě. Na to je důležité myslet, když se třeba mašinka po dvou přiložených zatáčkách vrací. S menšími dětmi hrajte tak, aby měly přehled, pohled shora usnadní prostorové vnímání a orientaci.



Příklad, kdy není možné přiložit kartičku. Padlo L, ale trať nenavazuje.

DRÁHA (2 – 4 HRÁČI, 5+)
Hráči si před sebe opět postaví své depo a vezmou si příslušnou mašinku. Teď si každý vybere 8 kartiček a postaví si libovolnou trať. Ve svém tahu hodí kostkou se symboly, a když se symbol shoduje s následujícím dílkem trati, posune si mašinku. Pokud se neshoduje, pokračuje soupeř. Vyhrává, kdo jako první dojede na poslední dílek dráhy.

CESTA NA KONEC SVĚTA (2 – 4 HRÁČI, 5+)
Postavte dlouhou trať, klidně ze všech kartiček a na konec postavte jednu rovinku a depo (počítá se také jako rovinka). Všechny mašinky jedou z jednoho konce na druhý. Hráči se střídají v hodu oběma kostkami. Kombinace vám určí, na jaký dílek se posunete.
Když třeba padne L a dvě tečky, znamená to, že se svou mašinkou popojedete na druhou levou zatáčku. Když tam stojí jiná mašinka, vyměníte si místa, tedy ji pošlete na místo, ze kterého jste vyjeli. Vyhrává, kdo jako první dojede do cílové rovinky (sestává se z rovinky a depa).



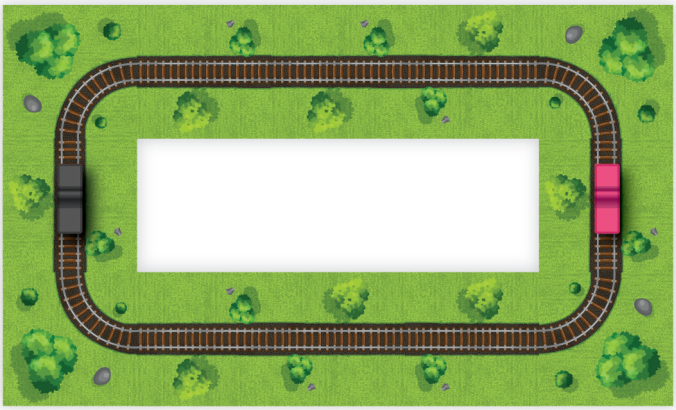
Cílová rovinka

DO STARÉHO ŽELEZA (3 – 6 HRÁČŮ, 4+)

Cílem hry je zbavit se všech kartiček. Každý se vezme 5 kartiček a položí je před sebe. Kdo je na tahu, hodí kostkou se symboly. Když vám padne L, dáte jednu z kartiček soupeři po levé ruce, když P, tak soupeři po pravé ruce. Když vám padne šipka, odhodíte jednu kartičku do starého železa uprostřed stolu. Vyhrává, kdo je první bez kartiček.

CHYŤ MĚ (2 HRÁČI, 4+)

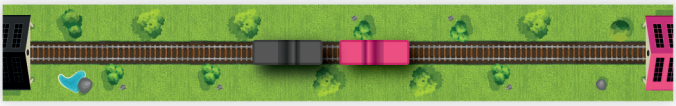
Postavte si dráhu jako na obrázku, na každou stranu postavte jednu mašinku. Střídejte se v házení tečkovanou kostkou, po hodu se posuňte o tolik dílků, kolik vám padlo teček na kostce. Kdo koho chytí jako první? Samozřejmě obě mašinky jedou stejný směrem.



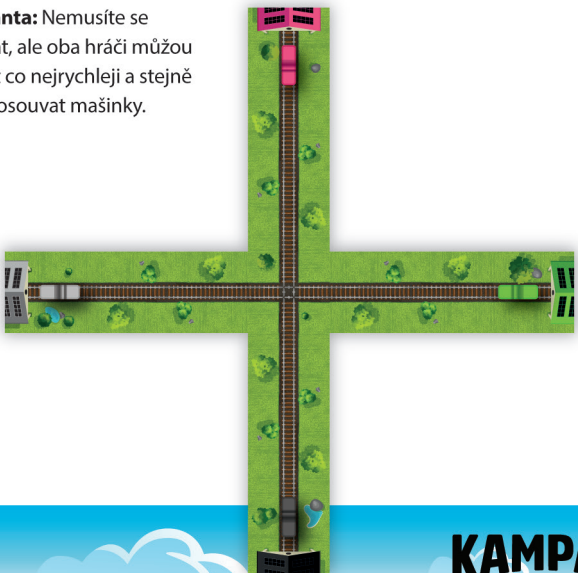
PŘETLAČOVANÁ (2 HRÁČI, 5+)

Postavte si dráhu jako na obrázku, počet dílků si upravte podle nálady. Na prostřední dílek postavte mašinky čelem k sobě. V každém kole hodíte oba kostkou, kdo hodí víc, přetlačí soupeřící mašinku o tolik dílků, kolik je rozdíl v hodu. Vyhrává, kdo zatlačí soupeře do jeho depa.

Příklad: Pavlík hodí 3 a táta jen 1. Pavlík posune obě mašinky o 2 políčka směrem k tátovu depu.



ŠTAFETA (4 HRÁČI, 4+)

Postavte si dvě dráhy, které se v polovinách protnou křižovatkou. Na všechny 4 konce postavte depa a do každého z nich postavte mašinku stejné barvy. Hráči na jedné trati hrají proti hráčům na druhé trati. Začínající hráči každého týmu se střídají v hodech a posouvají mašinky podle počtu teček, které padnou. Kdo dojede do depa na druhém konci trati, předá štafetu a na trať vyráží spoluhráč. Vyhrává tým, který se dostane jako první do původního depa. Pokud mašinka zůstane na křižovatce, soupeř nesmí projet.

Varianta: Nemusíte se střídat, ale oba hráči můžou házet co nejrychleji a stejně tak posouvat mašinky.