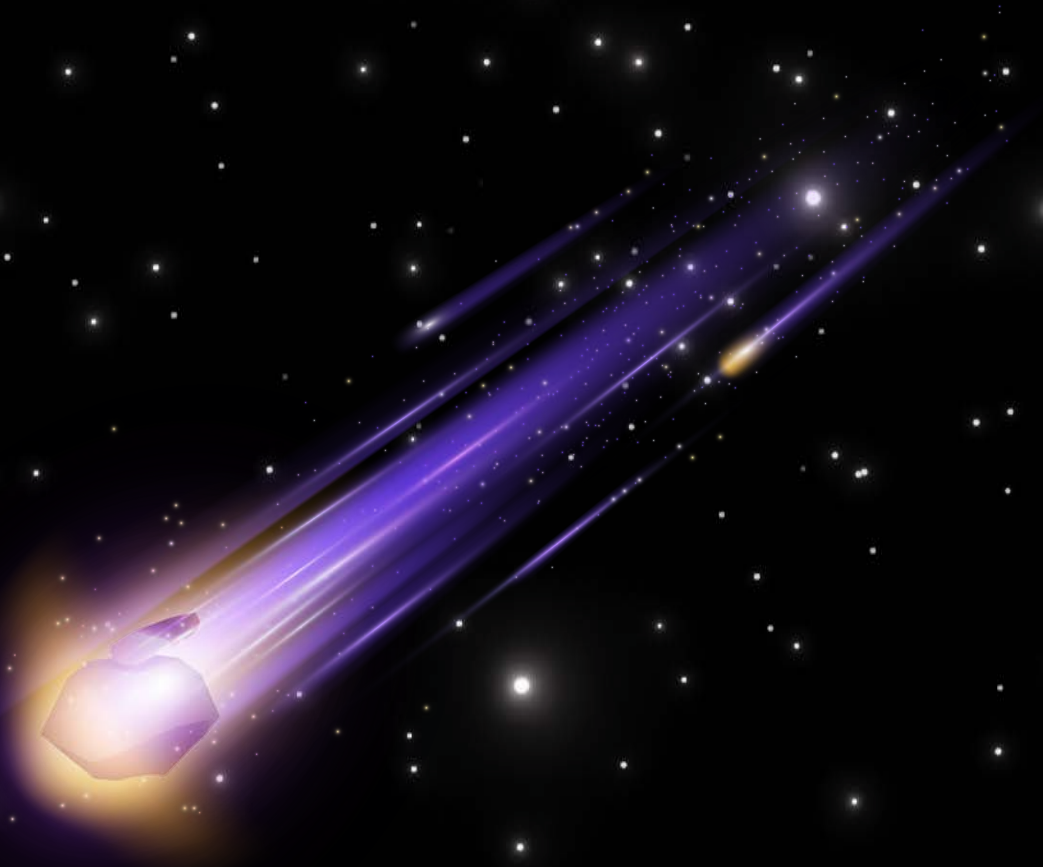
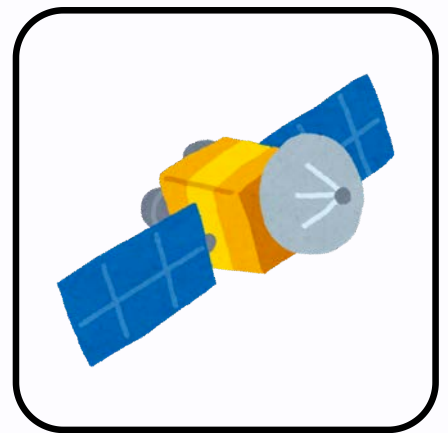
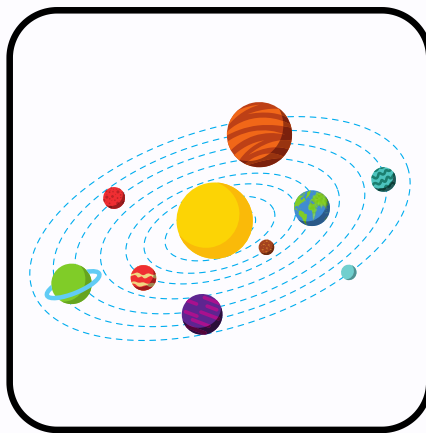
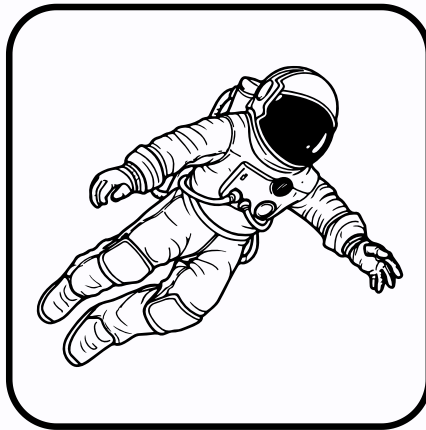
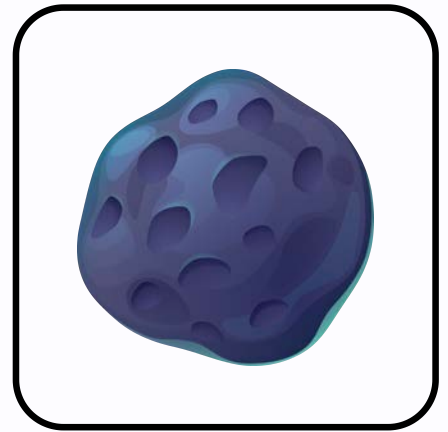


VE SMÍRNÉ HRY

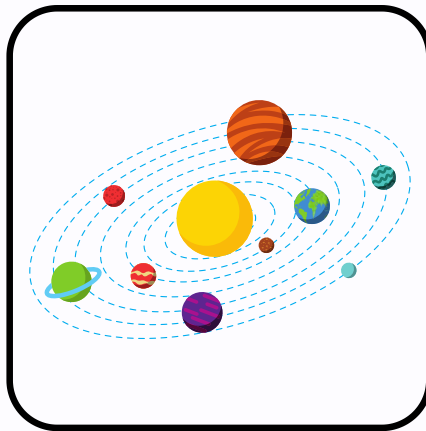
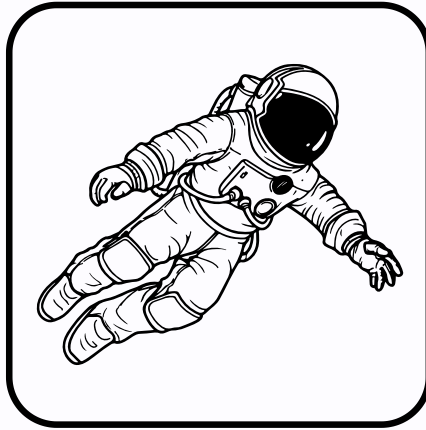
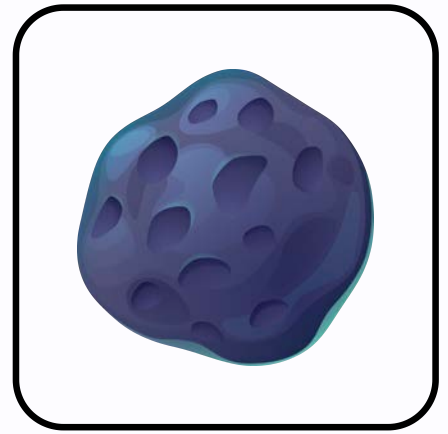
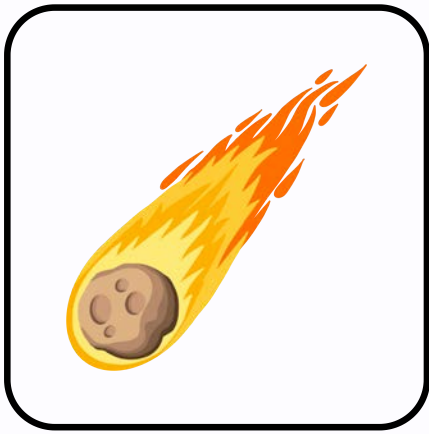




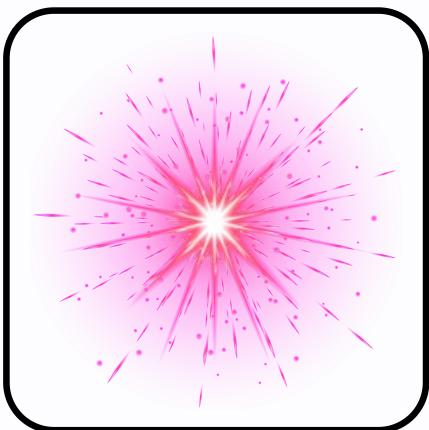
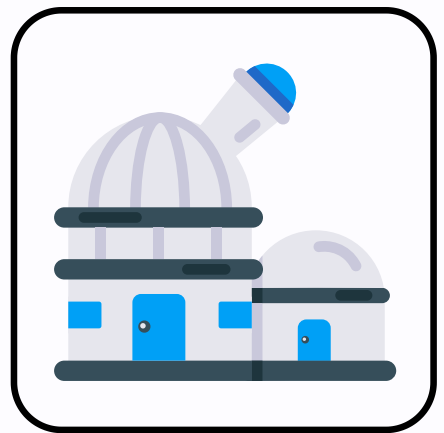
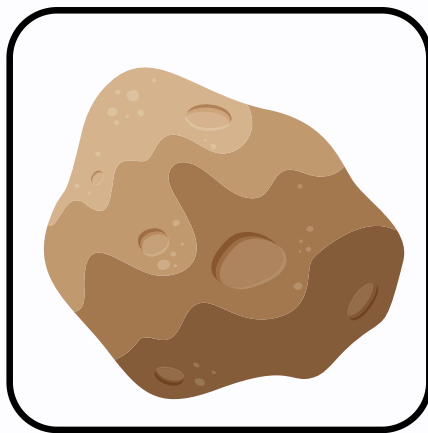
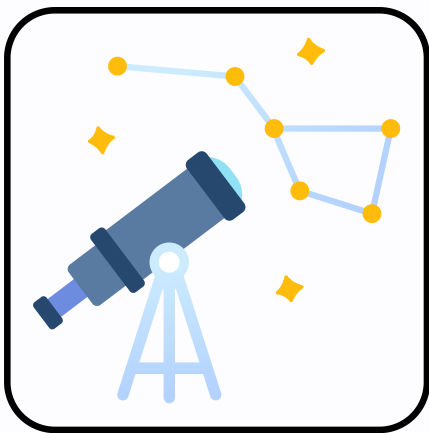
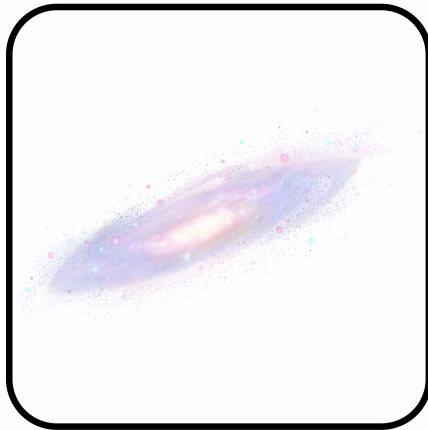
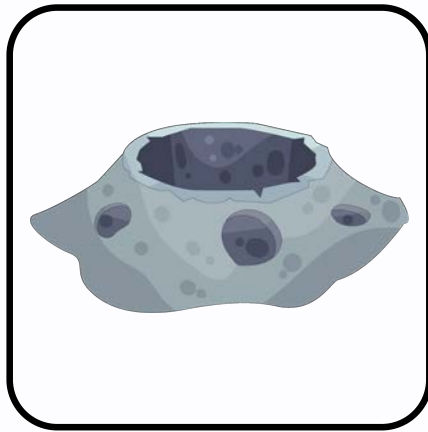
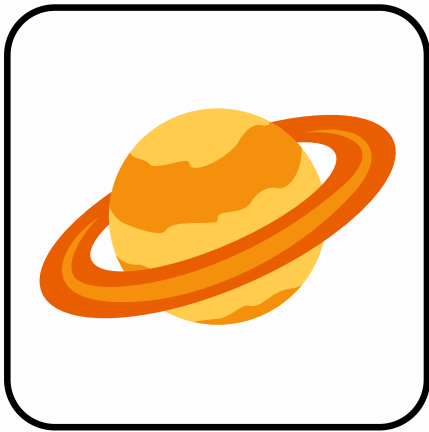
VESMÍRNÉ PEXESO



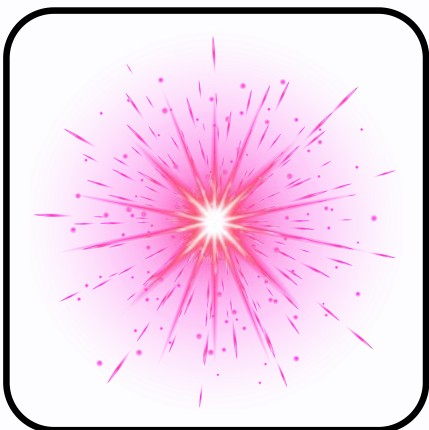
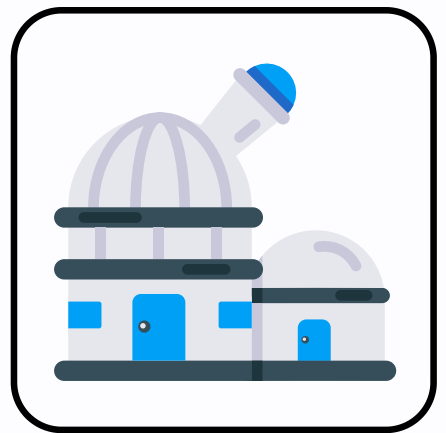
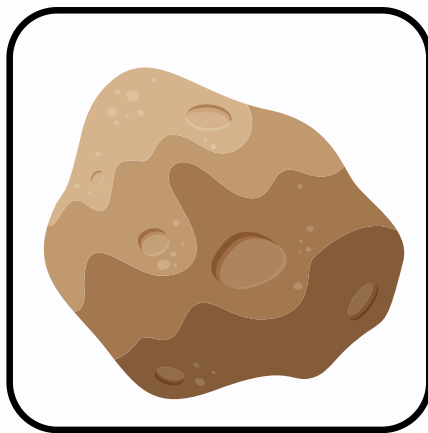
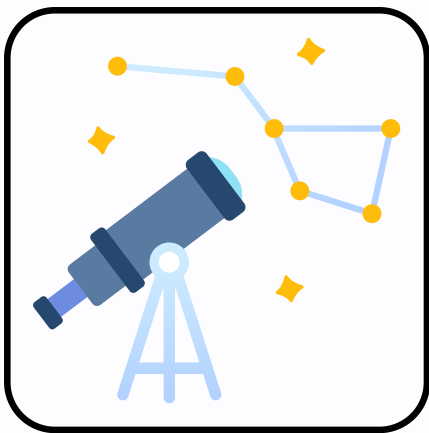
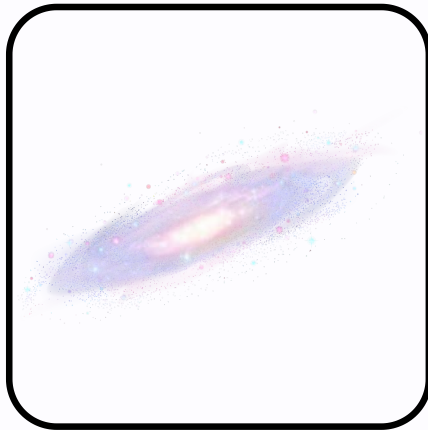
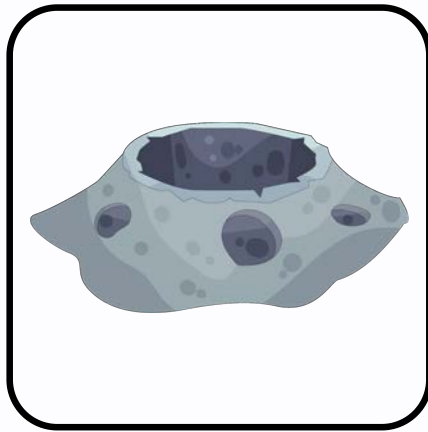
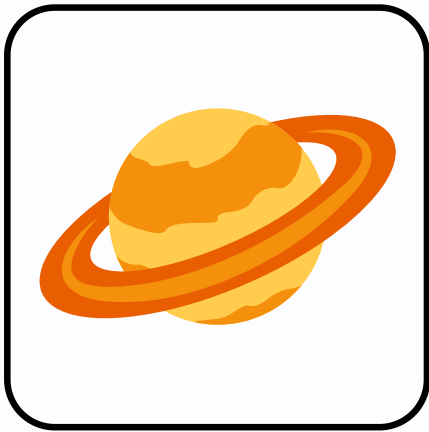














The background of the image is a vibrant cosmic scene. It features a dense field of stars, many of which are bright and have a four-pointed diffraction pattern. Interspersed among the stars are large, ethereal nebulae in shades of purple, blue, and teal. The overall effect is a sense of vastness and depth in space.

VESMÍRNÉ PUTOVÁNÍ

Pravidla hry

Budete potřebovat: Kuželky, kostku

Pravidla: Každý hráč má svoji kuželku, kterou si postaví na start. Postupně háže každý z hráčů kostkou a posunuje se o tolik políček, kolik teček padne na kostce. Pokud hráč stoupne na jedno z políček s obrázkem, splní úkol, který k danému obrázku náleží:



Vesmírná družice - musíš spolu s ní zkontrolovat, jestli je všechno tak, jak má být. Proletíš se s ní a jedno kolo stojíš.



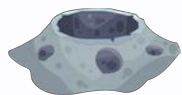
Raketa - takové setkání musíš využít! Raketa tě sveze o 4 políčka vpřed.



Planeta - jupí! Objevil/a jsi novou planetu. Za odměnu hraješ ještě jednou.



Meteorit - ach ne...srazil tě meteorit, musíš se vrátit o 5 políček zpět.



Kráter - spadl/a jsi do kráteru, 2 kola nehraješ.



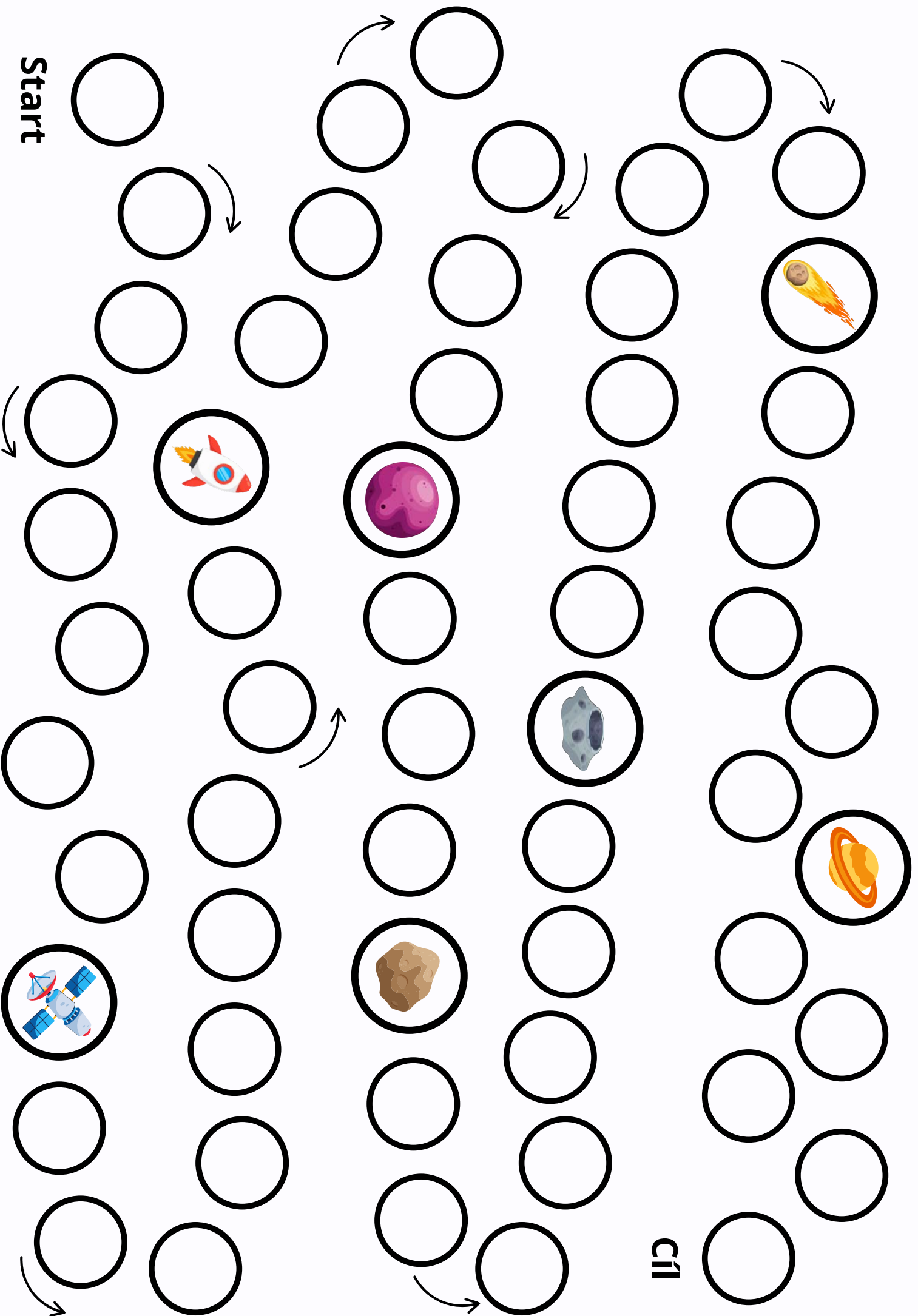
Kometa - je tak zářivá, že od ní nemůžeš odtrhnout oči. Svezeš se s ní o 3 políčka dopředu.



Saturn - kolik prstenců má Saturn? Než je všechny spočítáš, jedno kolo stojíš.



çı



Start

Pravidla hry - verze pro mladší děti

Budete potřebovat: Kuželky, kostku

Pravidla: Každý hráč má svoji kuželku, kterou si postaví na start. Postupně háže každý z hráčů kostkou. Rozdíl je v tom, že se neřídíme počtem teček, ale každé číslo má přiřazený svůj symbol, na který se daný hráč posune, např. na kostce padne 5 = hráč se posune na symbol rakety. Vyhrává hráč, který svou kuželku dopraví do cíle jako první.

Alternativa: Pokud chceme hru ztížit, můžeme se u každého symbolu řídit pokyny z předešlé verze hry, kdy každý obrázek znamenal nějakou výhodu nebo zdržení ve hře.



Meteorit = 1



Saturn = 4



Kráter = 2



Raketa = 5



Vesmírná družice = 3



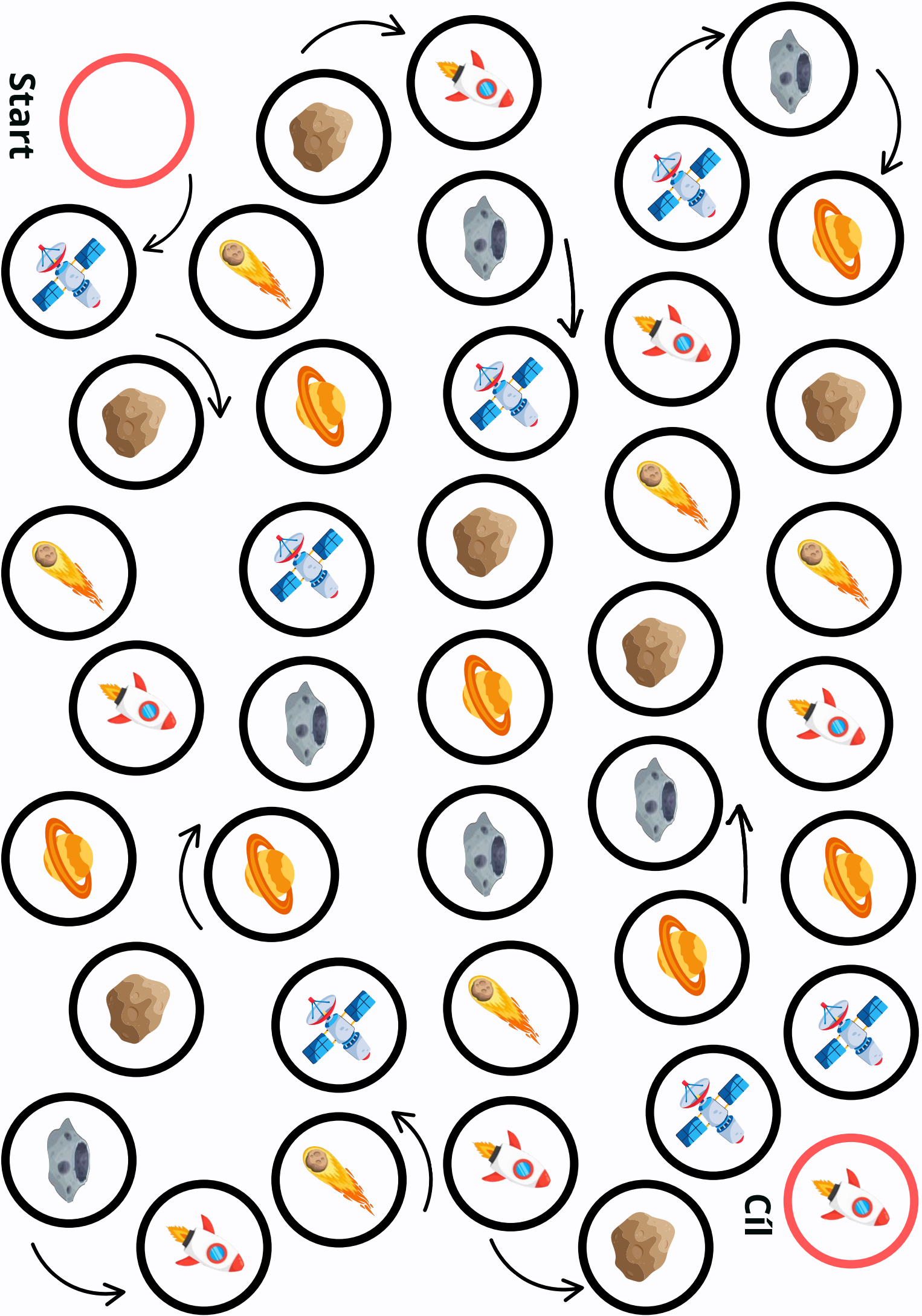
Kometa = 6

Start



Çı

Start



Goal

Ufo závody

Každý hráč si vystřihne a vybarví jedno ufo a nalepí jej na korkovou zátku, menší kámen, ořechovou skořápku nebo cokoliv, co ufo zatíží, aby se s ním lépe hrálo. Na ufo ještě připevníme provázek (cca 1,5m - může být i delší) a jeho konec namotáme na špejli, pastelku nebo třeba větev.

Takto vyrobené ufa si srovnáme na startovní čáru a stanovíme, kde bude cíl. Cílem hry je namotávat ufo na špejli co nejrychleji a dostat ho jako první do cíle.



