

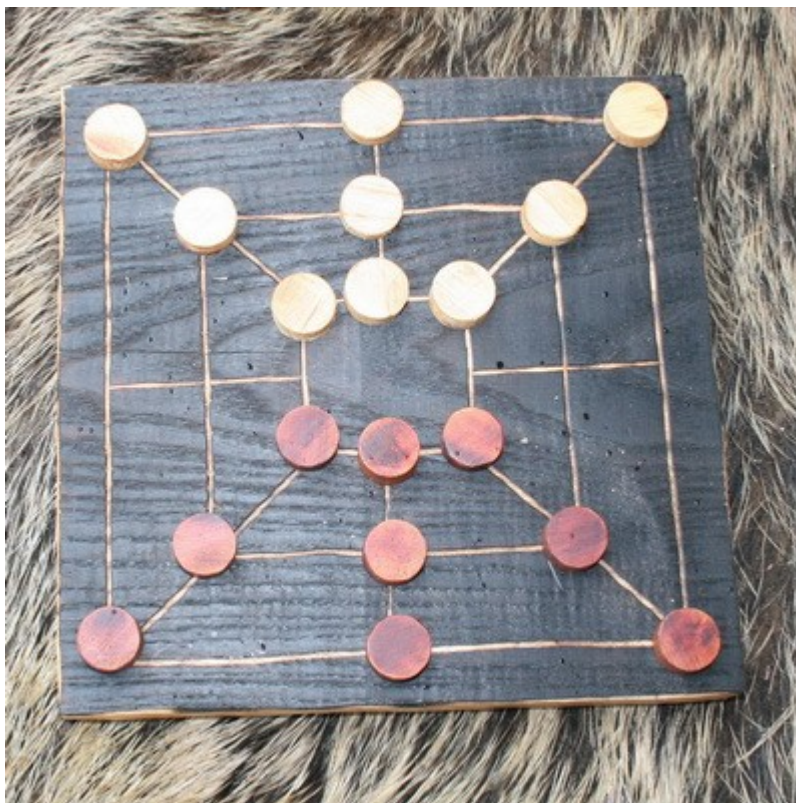
# Mlýnek (typový výrobek)

**Popis:** Středověká a dodnes oblíbená desková hra, známá po celé Evropě (například u Velkomoravanů). Hra je určena pro dva hráče.

**Počet žetonů celkem:** 9 vs. 9

**Parametry:** Čtvercová deska o rozměrech jedné hrany 15-25 cm; Žetony jsou o průměru cca 2,2 cm. Barva žetonů je přírodní barvou dřeva: hnědá (ořech), červená (švestka), bíložlutá (olše). Žetony jsou dodávány podle toho, které jsou aktuálně na skladu.

**Fotografie:**



**Pravidla:** Každý hráč má devět kamenů, či "figurek", které se pohybují po dvacetičtyřech průsečících.

**Rozmístění kamenů** - Hra se začíná s prázdnou herní deskou. Oba hráči postupně pokládají své kameny na herní desku. Pokud se hráči podaří umístit tři kameny vedle sebe v jedné z řad, má "mlýn" a může odebrat jeden ze soupeřových kamenů. S odebranými kameny se již nesmí hrát. Hráči musí nejdříve odebrat ze soupeřových kamenů ty, které nejsou součástí "mlýnu". Poté co je rozmístěno všech osmnáct kamenů, hráči je mohou začít přesouvat.

**Přesouvání kamenů** - Kameny se přesouvají po přímkách na vedlejší volnou pozici, pokud hráč nemá kam svůj kámen přesunout, prohrává. Stejně jako při umísťování kamenů i v této fázi hry platí, že pokud hráč přesune kámen tak, že vytvoří novou řadu tří kamenů, může odebrat protihráči jeden z kamenů. Opět se nejdříve odebírají kameny, které nejsou součástí "mlýnu". Pokud hráči zbývají pouze dva kameny, nemůže již soupeři odebrat kámen a končí.

**Skákání kamenů** - Nebo jinak skoky může hráč využít v nejběžnější variantě hry, pokud mu zbývají poslední tři kameny. S kameny pak může skákat nejen na sousedící, ale na libovolnou volnou pozici.

# Táfle (typový výrobek)

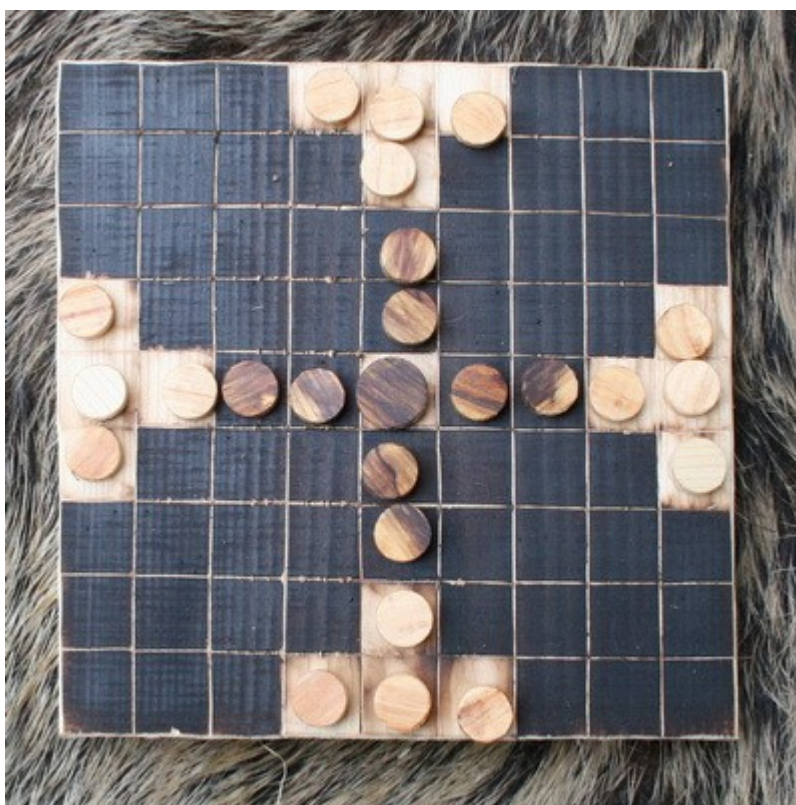
**Popis:** Desková hra pro 2 hráče, která se dá česky pojmenovat "Boj o krále".

**Počet žetonů celkem:** Jeden král a 8 jeho strážců versus 16 útočníků.

**Pravidla:**

**Parametry:** Čtvercová deska o rozměrech jedné hrany 20-35 cm; Žetony jsou o průměru cca 2,2 cm (král cca 3 cm). Barva žetonů je přírodní barvou dřeva: hnědá (ořech), červená (švestka), bíložlutá (olše). Žetony jsou dodávány podle toho, které jsou aktuálně na skladu.

**Další fotografie:**



# Kostky (typový výrobek)

**Parametry:** Ručně vyrobená sada šesti hracích kostek a míchacího pohárku ze zvířecího rohu.

**Fotografie:**



**Pravidla:** Tato hra je jen jednou z mnoha variant.

Každé kolo hází každý z hráčů třikrát 6 kostkami. Postupně se jednotliví hráči snaží hodit všechny z následujících kombinací. Pokud se hráč po prvním nebo druhém hodu pro některou z kombinací rozhodne, odebere kostky, které jsou pro tuto kombinaci vhodné, a dále v tomto kole pokračuje jen s těmi, které se mu do kombinace nehodí.

Čtveřice – v jednom kole musí hráči padnout čtyři jedničky, čtyři dvojky, čtyři trojky, čtyřky, pětky a šestky

Pětice - v jednom kole musí hráči padnout buď pět jedniček nebo dvojek, nebo trojek, čtyřek, pětetek nebo šestek

Šestice - v jednom kole musí hráči padnout šest 1, 2, 3, 4, 5 nebo 6

Postupka – v jednom kole musí hráči padnout všechna čísla od 1 do 6

Pyramida – tři kostky stejné nejvyšší hodnoty tvoří základnu, dvě kostky nižší stejné hodnoty jsou středem pyramidy a jedna kostka s nejnižší hodnotou tvoří vrchol pyramidy

Trojúhelník – obrácená pyramida

Tři dvojice – tři páry kostek stejných hodnot

Dvě trojice – dvakrát tři kostky stejných hodnot

Kříž – čtveřice a dvojice (stejně hodnoty)

Generál – v jednom kole musí hráči padnout šest 6

Nízký – šest jedniček, dvojek nebo trojek

Vysoký – šest čtyřek, pětetek nebo šestek

Pokud hráč hodí některou z kombinací na jeden nebo dva hody, může ty zbylé využít v dalších kolech. Hráč se také svých hodů v daném kole může částečně nebo zcela vzdát a střídat si je tak na těžké kombinace.

Vyhrává ten, kdo jako první hodí všechny kombinace. Na výhru se nesází – vytrácí se tedy hazardní prvek hry v kostky.

## Karty (typový výrobek)

**Parametry:** 48 původně středověkých ručně malovaných karet. Pestrobarevně ilustrované karty, které si objednal Ladislav Pohrobek v polovině 15. století, byly původně ozdobeny stříbrnými a zlatými střípky. Zobrazují různé činnosti obyvatel pozdně středověkého dvora, jež jsou dle důležitosti seřazeny a označeny příslušnou římskou číslicí 1–10, vyjma krále a královny. Přehledně tak vypovídají o skladbě tehdejšího dvora. Barvy základních řad zde nahrazují erby čtyř království: Francie, Římské říše, Čech a Uher.

**Fotografie:**



**Parametry:** 56 ručně malovaných karet. Karty s loveckou tematikou byly údajně vyrobeny na zakázku pro aristokrata, jelikož se jedná o ruční práci pocházející z dílny prominentního basilejského umělce Konrada Witze. Napovídá tomu i samotné téma lovu, který byl typický právě pro šlechtu.

**Fotografie:**



# Vrchcáby (atypický výrobek)

**Parametry:** ruční malba na kůži a dřevěné barevné kameny (30ks)

**Fotografie:**

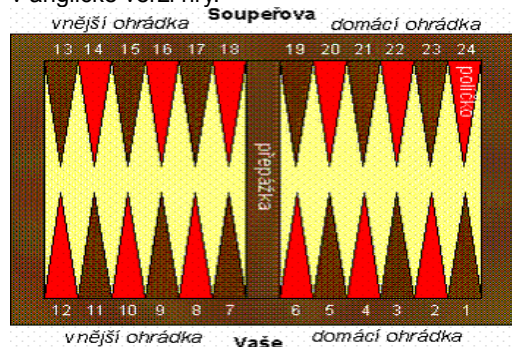


**Pravidla:** V jednotlivých zemích se pravidla liší. Cíl hry: provést všechny kameny přes 24 polí a vyvést je z desky ven dřív, než se to podaří soupeři. Začíná hráč s černými kameny. Kdo je na tahu, vrhne na stůl dvě kostky a dle toho, kolik ok padne, provede akci se svými kameny.

- **Nasazování kamenů** – hráči střídavě házejí dvěma kostkami, vždy umístí dva své kameny na pole, které pořadím od okraje desky odpovídá počtu ok na jedné nebo druhé kostce. Na každém poli může ležet jakýkoli počet kamenů.

- **Postup kamenů** – když jsou všechny kameny nasazeny na desce, můžeme je posunovat o tolik klínovitých polí, kolik ok padne na kostce. Podle 2 vržených kostek lze posunout 2 různé kameny, nebo jen jeden – sečteme oka na obou kostkách. Každý kámen se smí posunout jen na prázdné pole, pole obsazené vlastním kamenem/ny nebo tam, kde je jen jeden kámen soupeřův.

- **Směr postupu** – kameny, které dojdou na konec jedné řady polí přejdou na krajní pole druhé řady a postupují po ní směrem zpět (čísla polí: 1 – 12 – 13 – 24 x 12 – 1 – 24 – 13) – kameny se tedy setkávají vícekrát než v anglické verzi hry.



## - Zvláštní vrhy

- paš – padnou-li obě kostky stejným číslem navrch, smí je hráč využít hned dvakrát (tzn. padnou-li dvě čtyřky, hráč může využít celkem 16 bodů). Tento počet lze rozdělit mezi 4, 3 nebo 2 kameny nebo lze posunout jen jeden kámen o celkový počet hozených ok. Dále hráč také smí dvakrát využít stejným způsobem počet bodů, který padne na straně kostek, která leží na stole. Poté hráč ještě hází znovu mimo pořadí.
- houšek – pokud hodíme jedničku a dvojku, pak hráč využije tento vrh a zvolí si paš (viz výše), který mu nejlépe vyhovuje

## - Boj kamenů

- vyhazování kamenů – skončí-li náš kámen přesun na poli obsazeném jediným soupeřovým kamenem je cizí kámen přemožen a odstraněn z desky. Soupeř ho musí ve svém příštím tahu nejdříve znovu nasadit na desku a pak teprve postupovat s ostatními kameny.
- mosty – dva kameny jedné barvy vytvářejí na poli most. Zde se může zastavit jakýkoliv kámen stejné barvy, nesmí zde stát ale kámen soupeřův.

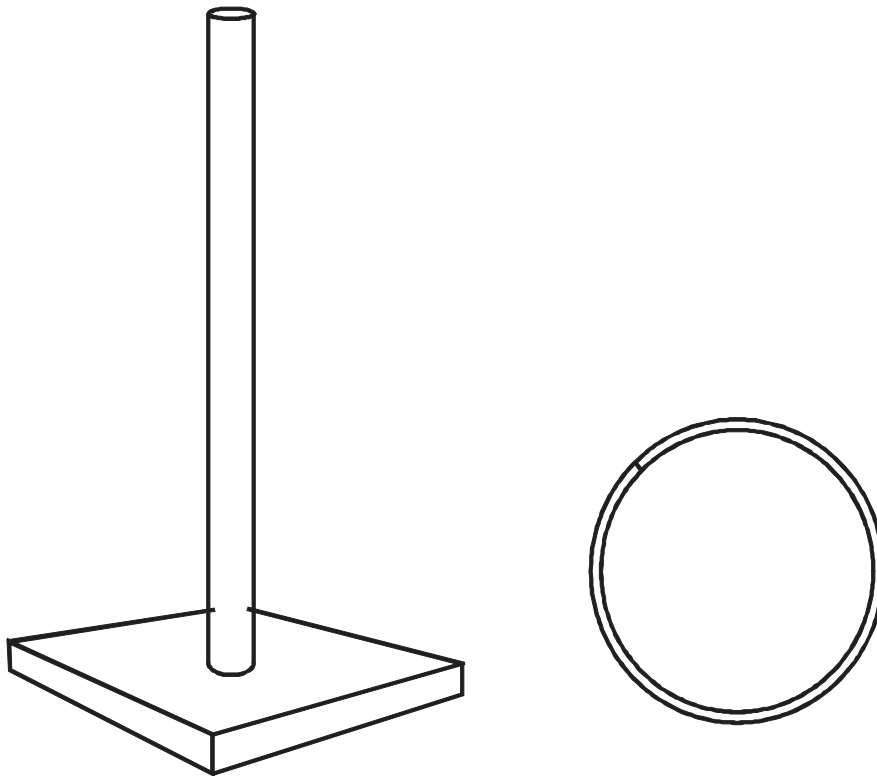
## - Závěr hry

- když máme všechny své kameny na posledních šesti polích před koncem trasy, můžeme je postupně vyvést z desky ven – padne-li na kostkách například pětka a trojka, můžeme vyvést kameny z pátého a třetího pole od konce herního plánu
- vítězí ten, kdo odklidí svůj poslední kámen z desky dřív, než soupeř

# Hra v kroužky (atypický výrobek)

**Parametry:** cca 10 kovových kroužků (průměr cca 200mm) a dřevěný kolík na podstavci (výška cca 800mm, podstavec 450 x450 mm)

**Fotografie:**



# Šachy (typový výrobek i atypický výrobek)

**Parametry:** ručně řezbované šachy na atyp. kožené šachovnici (typová kopie šachových figur z ostrova Lewis, 12.st, dochované originály: Britské muzeum)

**Fotografie:**



(bez šachovnice)