

# PIŠKVORKY

Piškvorky jsou strategická hra, ve které spolu soupeří dva hráči. Hráči se střídají v kreslení křížku/kolečka. Vyhrává hráč, který jako první vytvoří nepřerušenu řadu pěti svých značek.

JMÉNO	MĚSTO	ZVÍŘE	VĚC			BODY

JMÉNO	MĚSTO	ZVÍŘE	VĚC			BODY

JMÉNO	MĚSTO	ZVÍŘE	VĚC			BODY

# JMÉNO, MĚSTO, ZVÍŘE, VĚC

Pravidla hry jsou jednoduchá. Každý hráč si vezme papír s tabulkou, tužku a nadepíše si sloupce podle dohodnutých kategorií a jeden pro bodování. Poté se zvolí hráč, který řekne nahlas „A“ a potom potichu pokračuje v přeríkávání abecedy, dokud jiný zvolený hráč neřekne „STOP“. Hráči píší do jednotlivých kolonek slova patřící do dané kategorie začínající na písmenko, u kterého hráč skončil. Jakmile někdo vyplní všechny kolonky, kolo končí a počítají se body.

## Bodování:

Pokud vyplnil kolonku jen jeden hráč, dostane 15 bodů.

Pokud ji vyplnili dva a více hráčů, ale každý tam napsal jiné slovo, dostanou každý po 10 bodech.

Pokud ji vyplnili stejně dva a více hráčů, dostane každý po 5 bodech.

**Doplnitelné herní kategorie:** rostlina, země, jídlo, povolání, film, část těla, ovoce a zelenina, pití, píseň, značka, seriál, youtuber atd...

## MÉ LODĚ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									

■ Ponorka    
 ■ ■ Torpédoborec    
 ■ ■ ■ Lehká bitevní loď  
■ ■ ■ ■ ■ Těžký křižník    
 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ Letadlová loď

## SOUPEŘOVI LODĚ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									

## MÉ LODĚ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									

■ Ponorka    
 ■ ■ Torpédoborec    
 ■ ■ ■ Lehká bitevní loď  
■ ■ ■ ■ ■ Těžký křižník    
 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ Letadlová loď

## SOUPEŘOVI LODĚ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									

# LODĚ

**HRA SE SKLÁDÁ ZE DVOU ČÁSTÍ:** Ještě před vlastním umísťováním lodí je potřeba, aby se oba hráči dohodli na složení svých flotil. Flotily obou hráčů se shodují jak v typech lodí, tak v jejich počtu.

Oba soupeři poté zakreslují do první sítě své rozestavení lodí, a to tak, že se lodě nesmí nikde dotýkat jedna druhé.

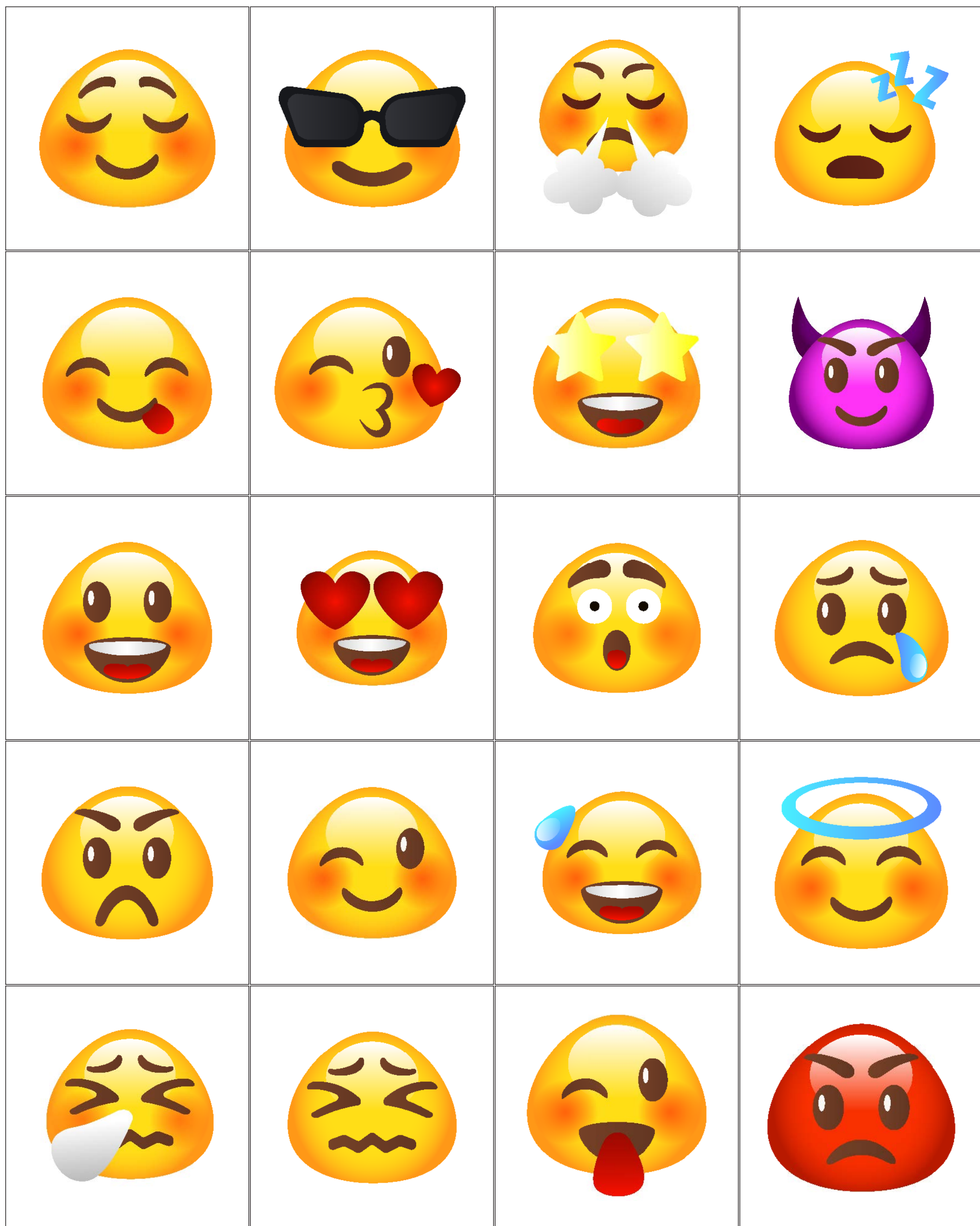
**HLEDÁNÍ A POTÁPĚNÍ SOUPEŘOVÝCH LODÍ** Hráči se v tazích pravidelně střídají. Hráč na tahu řekne souřadnice jednoho pole, o kterém si myslí, že by na něm mohla být některá z lodí. Druhý hráč zkontroluje, zda se protihráč trefil některou z jeho lodí nebo ne. Výsledek potom oznámí slovy „zásah“ nebo „mimo“. Oba hráči si výsledek střelby zakreslí do svých mřížek - střílející hráč do druhé sítě a napadený do první, v níž má své lodě. Zásah se obvykle označuje křížkem, střelba mimo tečkou. Při zasáhnutí posledního dosud nezasaženého pole protivníkovy lodě, musí onen hráč oznámit: „Zásah a potopena“.

**KONEC HRY** Hra končí v okamžiku, kdy se jednomu z hráčů podaří vypátrat a zneškodnit všechny protivníkovy lodě.



 PEXESO





*Tuto stranu také vytiskněte ;)*