

tina

je jen jedna

SOUSEDSKÁ VÁLKA aneb

VAŠE
PŘÍBĚHY

Když se s těmi odvedle nedá vyjít

číslo 29 ● 19. 7. 2023
18 Kč ● 0,89 €

7 DRUHŮ
OBLEČENÍ,
které vám
berou energii

69
tipů

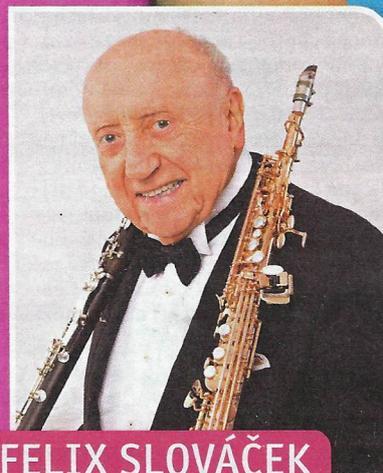
- ✓ Aby **TĚSTO** krásně nakynulo
- ✓ Čím zdravě zahustit **OMÁČKU**
- ✓ Jak vyčistit **PRKÝNKO** z plastu

Léto plné pohody

- ✿ **STYLOVÉ BOTY** k vodě i do města
- ✿ **NÁVOD** na oblíbené deskovky + **SOUTĚŽ O HRU**
- ✿ **ZMRZLINOVÉ DEZERTY**

DOMÁCÍ
JENEJLEPŠÍ!
Salátové zálivky
4x jinak

Štíhlá a fit
paní MARTA (62 let):
- 10 kilo
za 3 měsíce



FELIX SLOVÁČEK

Jediná spolehlivá
DIETA je NEŽRAT!



KOSMETIKA NA DOVOLENOU: Bez čeho se u moře neobejdete?

V KAŽDÉM Z NÁS

je kus dítěte

Říká se, že kdo si hraje, nezlobí. To platí o dětech, ale i o nás dospělých. Bývají to společně strávené chvíle napětí, soutěžení, pohody, spolusdílení, hravé zábravy a smíchu. Je léto, užíváme si čas dovolených a prázdnin: s partnery, přáteli, kamarády, se sousedy, rodinou či vnoučaty. Zpestříte si tedy společné chvíle. V každém z nás je totiž kus dítěte – ano, i ve vás, tak se za něj nestyďte a hrajte si.

PSYCHOLOGICKÉ ASPEKTY

Hrát hry je důležité pro děti, ale i pro dospělé. Hned vám prozradíme proč. Situace na herním plánu připomíná život, můžeme vyhrát nebo prohrát, učí nás velkorysosti, ale také cílevědomosti, můžeme pomáhat slabším, naučit se ovládat, taktizovat, ale i prohrávat. Stejně jako v životě. Dochází k rozvoji sociálních vztahů, nehrajeme sami, ale s někým, nebo i proti někomu... Někomu důvěřujeme, jiného podezíráme, procvičíme si postřeh, pozornost, soustředění. Můžeme zjistit, kdo rád riskuje, kdo je opatrný, kdo věří ve vítězství, kdo je netrpělivý, nebo dokonce pesimista. Chování při hře kopíruje obvykle chování lidí v reálném životě.

TROCHA HISTORIE

Deskové hry provázejí člověka více než 5000 let. O tom, že existovaly i ve starých civilizacích, podávají důkazy archeologické nálezy i obrázky

Skládáte rádi puzzle? Dost možná je to jen vzpomínka na to, jak jsme jako děti hráli pexeso, člověče, nezlob se, mikádo nebo třeba prší...

na zdech. Nejstarší deskové hry, které byly objeveny v Egyptě, pocházejí z období 3500 let před naším letopočtem. Trochu mladší jsou nálezy z Číny nebo starověkého Řecka a Říma. Do Evropy se dostaly někdy

ve středověku a hrály se především na šlechtických sídlech, ale pak se rozšířily i na venkov. O deskových hrách se zmiňuje i sám Jan Amos Komenský v díle Svět v obrazech, popisuje vrhcáby nebo šachy. ●

Náš tip ua cesty, ua pláž i do lesa

Pro všechny milovníky přírody, cestování a designu připravila česká firma EFKO-karton novou řadu her a hlavolamů s originálním názvem Pytlících podle návrhů Tani Sekerkové. Zahrát si můžete Piškvorky Expert,

Člověče, nezlob se, Zlatou šestku, Dámu, Pexeso, Motanici, Kostky a řešit hlavolamy Tangram Srdce, Tangram Čtverec a hlavolam Eternity.

Více najdete na www.pytlících.cz.



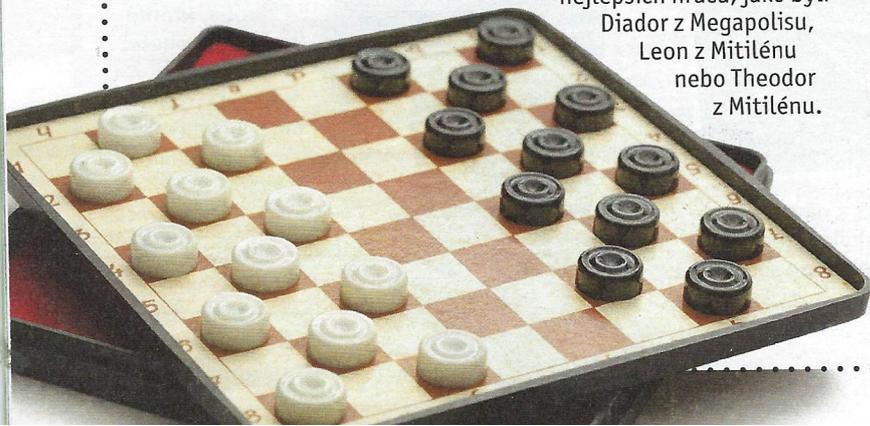
JAK SE HRAJE DÁMA?

Deskovou hru dáma pro dva hráče známe všichni. Vyvinula se nejpravděpodobněji ze hry zvané senet. Podle legend ji vymyslel egyptský bůh Thovt, znal ji ale

i Řekové, i když ji nazývali různě, třeba petteja, pessoj nebo polis. Hráli ji s černými a bílými kameny a symbolizovala boj dvou armád. Zachovala se dokonce jména nejlepších hráčů, jako byli Diador z Megapolisu, Leon z Mitilénu nebo Theodor z Mitilénu.

V Evropě vydal první knihu o dámě Antonio de Torquemada v roce 1547. K nám do Čech se dostala s Habsburky v 16. století ze Španělska a Německa. Název hry pochází z německého der Damm – hráz, přehrazení.

Pravidla dámy: Hraje se na desce o 8x8 polích bílými a černými kameny. Každý hráč má dvanáct kamenů, hru začíná bílý. Cílem hry je zajmout všechny figury soupeře, přeskakuje se (a bere) soupeřova figurka, dojde-li kámen na poslední řadu, stává se dámou, která se pohybuje po diagonále všemi směry libovolně daleko (a zase sbírá kameny).



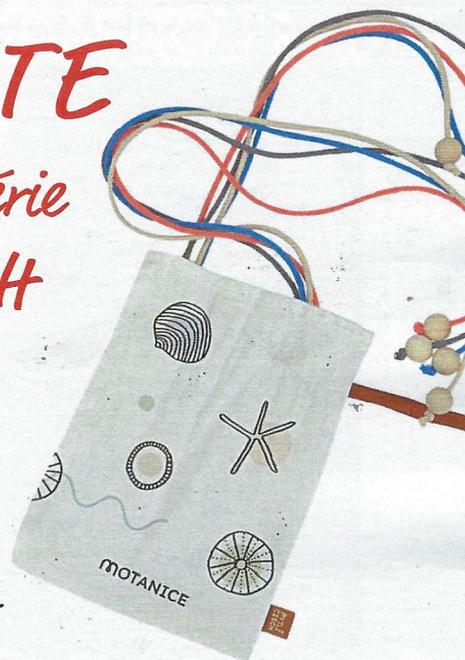
POMŮCKA: ABORT, COPACABANA, SEAL, TOSCA	ZAHNUTÝ KOVOVÝ HŘEB	
HOSPODÁŘSKÉ STAVENÍ		
GALANTNÍ MUŽ		
DOBYTČÍ NÁPOJ		
DRUH ČEPICE		
ANGLICKÁ PŘEDLOŽKA		
JEHLIČNATÝ STROM	CHEM. ZN. POLONIA	NÁŘADÍ ANGLICKY
SMUTEK		
SOUHRN MRAVNÍCH ZÁSAD		
BEZBOŽNÍK		
INICIÁLY MALÍŘE LHOTÁKA		
TROPICKÝ ZÁCHVAT	INICIÁLY HERCE EASTWOODA	TREZOR
OZNAČENÍ CITLIVOSTI FILMU		
ZNAČKA AUTA		
CITO-SLOVCE ÚDIVU		
FIRMA RYCHLÉHO OBČERSTVENÍ		
DĚTSKÉ CITOSLOVCE U JIDLA	VEN ANGLICKY	UMĚLECKÉ DRUŽSTVO
CITO-SLOVCE SKOKU		
DRUH PEPŘE		
NEVLASTNÍ MÁTKA		
ZVOLÁNÍ	INIC. SPIS. LUSTIGA	DRUH ROSTLINY
VÝRŮSTEK NA ZÁDECH		
KRASLIČKÝ PODNIK		
RUSKÝ REVOLUCIONÁŘ		
JINAM NÁŘEČ.		

DOZSÁHLÉ	INICIÁLY REŽISÉRA LIPSKÉHO	LÉPE HOVOR.	AFROASIAT	INICIÁLY DRAMATIKA TYLA	ULICE ZKR.	DO TÉTO DOBY	OTESÁNÍ MN. Č.
				JAPONSKÝ SPORT			
				BAVLNĚNÁ TKANINA PLACENÝ POTLESK			
	MEZINÁROD. SMLOUVA TVOJE OSOBA				CHEM. ZN. SELENU ROZZLOBIT		
		INICIÁLY SPISOVATELE LEWISE TOHLE			OBYATEL RUSKA CHEM. ZN. SODÍKU		
			KLADNÉ ELEKTRODY SPZ DĚČINA				
	PŘEDMĚT DĚDICTVÍ CITOSLOVCE Klapnutí					DRUH VLNĚNÉ LÁTKY	REZIVĚNÍ
		CHEM. ZN. VÁPNIKU ČESKÁ MĚNA ZKR.			ČESKÁ TIS. KANCELÁŘ STROJENÝ ČLOVĚK		
				HORKÝ ALK. NÁPOJ OKRÍDLENÝ KÚN			
			DOZORCE NA STAVBĚ BUDOVY SE SBÍRKAMI				
		DOBA MEZI OBDOBÍMI DROB. KOUŠÍČ. KAMENE				ZNAČKA AUDIO-KAZET	JÍL SLOVEN.
							ZEMĚMĚŘIČI
	KYTICE HOVOR. BEČET				SÁL RUSKY POSÍLENÍ MN. Č.		STARO-GERMÁNSKÝ ZNAK
							DRUH PAPOUŠKA
ORIENTÁLNÍ TRH OTÁZKA I. PÁDU				PŘÍTEL ČLOVĚKA KAZ			ANGLICKÝ NESOUHLAS
							UHNAT
				SLOV. PŘED-LOŽKA VE CITOSLOVCE SMÍCHU	FANOUŠEK SPORTOVEC		PŘÁDNÁ ROSTLINA
							ČÁST DRAMATU
			VENKOVSKÁ MLÁDEŽ UDĚLAT POHYB				
NECHŤ JHELNĚ SKLADY ZKR.					GOLFOVÉ ODPALÍŠTĚ ŠETŘIVÁ		
		TAJENKA ZKRATKA ZKRATKY					
							KLÁVESNA NA POČÍTAČI ZIMNÍ MĚSÍC
		INIC. ZPĚV. NAVAROVÉ BYV. AMER. PREZIDENT		AMERICKÝ REŽISÉR WOODY ??? NE POZDĚ		ESKYMÁČKÉ OBYDLÍ INIC. ZPĚV. MLÁDKA	
							MPZ RUMUNSKA LAPAČ LES. ŠKŮDCŮ
	NÁDOBA U STUDNY POVZDECH			SNĚŽNÝ MUŽ PODSTATY		KATEDRÁLA ANO ANGLICKY	
ÁSY NA UDECH NÁZEV ŽÁSKY L							
				KLÁDY NEČISTOTA V KAPALINĚ			ZNÍT JAKO TĚTŘEV ST. DĚLKO-VÁ MÍRA
			BOJOVÉ VOZIDLO ÚTĚK		BÝVALÁ JEDNOTKA JASU VEČÍREK		
							INIC. HERCE LUKAVSKÉHO NOVINY
	MĚSTSKÝ ÚŘAD ZKR. ZN. MINUTY			LETITÁ NÁZEV AUTOBAZARU		ZAZNAMENÁVAT PÍSMEM PAMLSEK	
							ESTONSKÝ OPER. PĚVEC KOLAČ ANGLICKY
ČÁST TLASU PŘÍLOVÝ KŮTIL				ILONA DOMÁCKY FAKULTNÍ NEMOCNICE		ZNAČKA MILILITRU CHEM. ZN. HOLMIA	
							ČLEN HNUTÍ 60. LET MODEL FORDU
		SPORTOVNÍ ČLUN					ČERVENO-HNĚDÁ HLINKA
		DOSNY			NÁDOBA NA UHLÍ PUCCINIHO OPERA		POSTAVA Z PRODANÉ NEVĚSTY

VYHRAJTE 3x3 HRY ze série PYTLÍCZECH

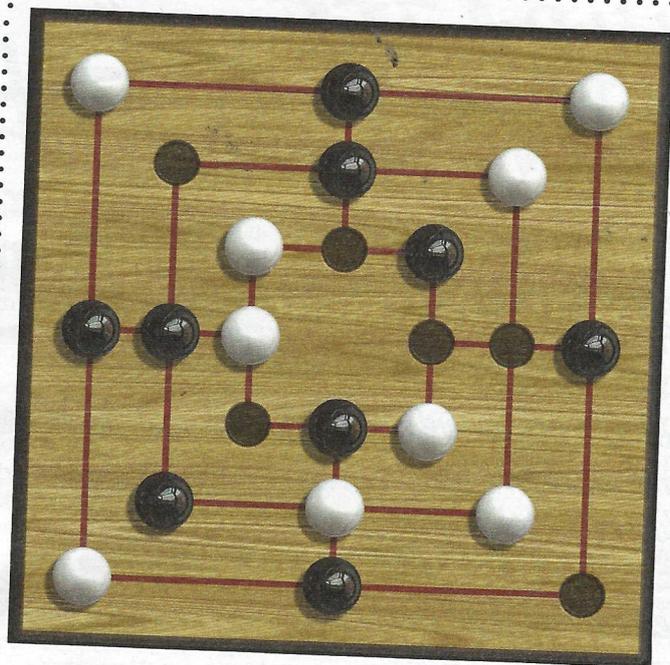
Vyluštěte si část citátu spisovatelky **Alexy Morušťajnové**:
„Život není, člověče, uzlob se! Nejde jen (TAJENKA) a uhradit jednu figurku.“

Více o sérii českých her na cesty najdete na www.pytlících.cz.



JAK HRÁT? Tajenku **bez háčků a čárek** pošlete od **19. 7.** do **25. 7. 2023** (včetně) jako **SMS** na číslo **906 15 09** ve tvaru **TI**(mezera)**HRA3**(mezera)**TAJENKA**. 1 SMS = 9 Kč včetně DPH. Ze všech správných odpovědí, popřípadě správných tajenek (došlých do data uzávěrky soutěže) vylosujeme výherce (či více výherců). Organizátorem soutěže je MAFRA, a.s. Technicky zajišťuje ATS Praha.

Infolinka (po-pá, 9-18 hod.) 296 363 199. Podrobná pravidla na: casopisy.mafra.cz/soutez. Zásady ochrany osobních údajů a informace o zpracování osobních údajů na: casopisy.mafra.cz/zasady.



JAK SE HRAJE MLÝN?

Hra pro dva hráče vznikla kolem roku 1400 před naším letopočtem. Hrací deska z tohoto období byla nalezena vyrytá na střešních taškách chrámu Kurna v Egyptě. Další nálezy pocházejí ze starověkého Řecka a z Irska. V Anglii byly nalezeny herní desky vyřezané do sedadel v katedrálách, kupříkladu v Canterbury, v Salisbury nebo Westminster Abbey. Místo pro kameny bylo vyznačeno dírami, nejspíš proto dostala hra jméno nine holes (devět děr). Pro staré Kelty byla herní deska posvátná, protože ve středu byl znak posvátného mlýna či kostela a z něj vystupovaly čtyři směry – čtyři živly.

Pravidla mlýnu: Na začátku hry je deska prázdná. Oba hráči postupně pokládají své kameny (každý má osmnáct) na herní desku. Pokud se hráči podaří umístit tři kameny vedle sebe v jedné řadě, má „mlýn“ a může odebrat jeden ze soupeřových kamenů. Když jsou všechny umístěny, začne přesouvání po přímkách na vedlejší volnou pozici. Pokud hráč nemá kam svůj kámen přesunout, prohrává. Když ovšem přesune kámen tak, že vytvoří novou řadu tří, může odebrat protihráči jeden z kamenů, ale ne ty, které jsou součástí „mlýnu“. Zbývají-li hráči pouze dva kameny, nemůže už soupeři žádný odebrat a končí.

STAROVĚKÉ HRY



GO (DOSUD SE HRAJE!)

Jde o patrně nejstarší dosud hranou hru z období 2000 let př. n. l. Původem je z Číny, kde se jí říká wej-čchi. Hraje se obvykle na desce 19x19 průsečíků s černými a bílými kameny. V Japonsku a Koreji je oblíbená dodnes, pořádají se v ní i mistrovské závody, dokonce je možné hrát ji s počítačem.



KRÁLOVSKÁ HRA UR

Vznikla v Mezopotámii zhruba 2500 let před naším letopočtem. Jde o hru pro dva hráče na dvaceti čtvercích, objevena byla i ve vykopávkách na Krétě nebo Srí Lance.



SENET

Byla nalezena v egyptských hrobkách z dob kolem 3500 let př. n. l. Hraje se na plánu o rozměrech 3x10 polí a hází se čtyřmi klacíky (místo kostek), jejich poloha ukáže, o kolik polí figurka postoupí.



MEHEN

Pochází z doby 3000 let před naším letopočtem z Egypta. Herní deska má tvar stočeného hada, jeho tělo je rozděleno na obdélníky. Hraje se s figurkami ve tvaru lvů a kuličkami.