

KRÁLOVSTVÍ HER

Soubor obsahuje: 6 oboustranných herních plánů • 32 šachových figurek ve dvou barvách • 75 figurek v šesti barvách • 30 dámových kamenů ve dvou barvách • 6 hracích kostek s oky • 1 kostka s barevnými body • 28 kamenů domina • 4 figurky husíček ve čtyřech barvách • 32 jednohlavých mariášových karet • návod pro 365 her

365 NÁVODY GZ

HRY NA HERNÍM PLÁNU ČLOVĚČE NEZLOB SE

PRO 2 - 6 HRÁČŮ OD 6 LET

1. Člověče nezlob se

Cíl hry: Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru šipky celou cestu až na cílová pole, tj. na 4 stejnobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry: Na začátku hry si hráči zvolí ten herní plán, který odpovídá jejich počtu. Každý hráč si vezme čtyři figurky stejné barvy a postaví je do zásobníku označeného písmenem B, který má shodnou barvu s figurkami. Pouze jednu figurku umístí na políčko označené písmenem A, kde je start.

Pravidla hry: Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Padne-li hráči během hry 6, musí nasadit svou figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou. Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu 6, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů. Při postupu může hráč překračovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají. Dostane-li se však hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vrátí do zásobníku (B) její barvy a postaví se na uvolněné místo. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět 6. Figurky, které prošly celou dráhu, umístí hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmeny a, b, c, d. Tato políčka se nazývají DOMEČEK a jsou cílem cesty. Do domečku se vstupuje z posledního políčka před políčkem A a nesmí sem vstoupit žádná figurka jiné barvy. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo. (Příklad: hráč má již 3 figurky v domečku na políčkách a, b, c. Čtvrtá figurka stojí na posledním políčku před kroužkem A. Padne-li mu např. 5 bodů, netáhne a čeká na další kolo tak dlouho, až hodí 4 body.)

2. Barikáda

Hra se liší od klasického člověče nezlob se pouze jedním pravidlem: Pokud se dvě figurky téže barvy sejdou na stejném políčku, podaří-li se hráči postavit barikádu, kterou jeho protivníci nesmí přeskochit ani vyhodit. Nejpозději po třech kolech musí hráč barikádu zbourat, tzn. že jedna z figurek musí pokračovat v postupu.

3. Africké člověče

Hraje se podle klasických pravidel člověče nezlob se s těmito rozdíly: Když soupeř figurku vyhodí, musí si ji hráč od něj jednou šestkou koupit. Až další šestkou nasazuje. Figurky mohou budovat blokády jako v barikádě s tím rozdílem, že blokádu nemusí do tří tahů bourat. Na startovních políčkách se figurky nevyhazují.

4. Bláznivé člověče

Hraje se vždy ve čtyřech a platí pravidla klasického člověče nezlob se až na tyto výjimky: Každý hráč dostane čtyři různé zbarvené figurky, které postaví do zásobníku své barvy. Cílem hry je jako první dovést do cíle čtyři figurky čtyř různých barev. Pokud má hráč ve hře nasazenou alespoň jednu figurku, smí provést tah libovolnou figurkou kterékoliv barvy (i cizí), kromě případu, stojí-li figurka na startovním poli soupeře. Hráč nesmí táhnout figurkou té barvy, kterou má figurka stojící na jeho záložním poli, nebo v domečku na cílovém poli. Příklad: Má-li hráč v záloze zelenou a žlutou figurku a v cíli modrou, smí táhnout pouze červenou. Figurky mohou postupovat jen vpřed, vyhazovat je možné i dozadu. Vyhozená figurka se vrací na jakékoliv záložní pole, kde není zastoupená figurka stejné barvy. Figurky stejné barvy se tedy nemohou potkat ani v zásobníku ani v domečku. Vyhrává ten hráč, který jako první shromáždí v cíli čtyři figurky čtyř různých barev.

5. Hra pro dvojice

Při této hře hrají vždy 2 páry proti sobě. Platí pro ně tato pravidla: Herní partneři se nesmějí navzájem vyhodit. Přehledně-li jeden z hráčů, že měl soupeře vyhodit, musí svou figurku odebrat ze hry a dát ji na start. Na polích bílé barvy smí stát figurky obou partnerů (od každého jedna), tato políčka mohou být od spoluhráčů přiskočena. Vyhrává ta dvojice, která dostane 8 figurek do domečku.

6. Odpočívárna

Na herním plánu označíme osm bodů podle obrázku, které představují odpočívárny na cestě po herní desce. Zde si mohou figurky odpočinout. To znamená, že figurka, kterou zde postavíme, nemůže být vyhozena. Na jednom poli tak může PARKOVAT i více figurek, bez ohledu na to, jakou mají barvu a komu náleží. Jakmile některý z hráčů nemá možnost táhnout jinými figurkami, musí toto azylové místo opustit. Ostatní pravidla zůstávají beze změny.

7. Námluvy

Hra pro 2 hráče. Jeden z hráčů (A) má čtveřici figurek, které představují ženichy. Druhý hráč (B) disponuje zase čtyřmi nevěstami. Každý začíná ve svém startovním čtverci. Čtverce by měly být čtverci sousedními. Ženiši jsou vzadu, aby měly nevěsty na herní ploše mírný náskok. Nevěsty prchají před svými nápadníky do svého domečku. Ženiši, se snaží dostihnout některou nevěstu. Když vstoupí na stejné políčko, na kterém je pronásledovaná nevěsta, jsou obě figurky odstraněny z herní desky. Ženiši, pokud jim to vyšší čísla na kostce dovolí, mohou oběhnout desku i vícekrát. Jakmile jsou všechny nevěsty v domečku, hra končí. Kdo je vítěz a kdo poražený? Jestliže na konci hry má hráč A více nevěst, než kolik se jich dostalo domů, vítězí. V opačném případě je vítězem hráč B, který posunoval po herní desce nevěsty.

8. Uprchlík

Hrají 2 hráči. Každý hráč obdrží 5 figurek, pátá z nich (uprchlík) se musí lišit barvou. Uprchlík bloudí v protisměru na herním plánu a začíná na protihráčově startovním poli. Po vrhu kostkou zaleží na hráči, zda bude táhnout jednou ze svých figurek nebo svým uprchlíkem. Pouze uprchlík však může vyhazovat soupeřovy figurky. Na jednom políčku může stát víc figurek s tím, že uprchlík vyhodí všechny najednou. Uprchlík však může být také vyhozen a poslán zpět na startovní políčko, zastaví-li se na jeho poli figurka soupeře. V takovém případě přejde uprchlík na stranu protivníka a ten pak může hrát se dvěma uprchlíky tak dlouho, dokud soupeř některého opět nezíská. Vyhrává ten, kdo i navzdory uprchlíkovi dovede své čtyři figurky do cíle jako první.

9. Člověče nezlob se bez vyhazování

Pravidla jsou stejná jako u člověče nezlob se pouze s jednou výjimkou: Hráč nesmí vstoupit na políčko, kde je soupeřova figurka. Musí zahrát jinou figurkou nebo se vzdát hodu.

10. Kočičí hra

Každý hráč dostane jednu figurku odlišné barvy a nasadí ji na startovní pole. Podle požadované obtížnosti si hráči rozloží na některá políčka po obvodu plánu značky (např. kameny z dámy). Hráči hází kostkou a podle hozeného čísla postupují o příslušný počet polí vpřed. Ve hře se pravidelně střídají. Pokud by měla figurka hráče vstoupit na označené pole, musí se vrátit na start. Vítězem se stává ten, kdo obejde plán jednou dokola.

11. Rozdělené Člověče nezlob se

Hraje se podle klasických pravidel s několika rozdíly: Každý hod může hráč libovolně rozdělit mezi své figurky na plánu (pokud padne pět, můžeme posunout jednu figurku o dvě a druhou o tři políčka). Nesmí se vyhazovat! Pokud by se figurka měla zastavit na obsazeném poli, musí hráč hrát jinou figurkou, jinak přichází o svůj tah. V případě, že se hráč zastaví na startovním poli jiného hráče, smí házet ještě jednou.

12. Oběžná dráha

Při hře ve čtyřech hrají 2 týmy a spoluhráči sedí naproti sobě. Každý dostane 4 figurky. První figurka každého hráče může startovat ihned. Ostatní figurky musí čekat až padne 1 nebo 6. Není však třeba postavit novou figurku do hry ihned, jakmile padne 1 nebo 6, ale je možné počkat na příhod vhodného okamžiku. Hodí-li hráč 1 nebo 6, může házet a postupovat dále dokud nepadne 2, 3, 4 nebo 5, což znamená, že hráč učiní poslední postup o daný počet polí (2, 3, 4 nebo 5) a na řadě je další hráč. Hráči mohou samozřejmě provádět své tahy různými figurkami. Pokud se hráč dostane na pole obsazené protivníkem, je figurka vyhozena a musí začít znovu od začátku. Na kterémkoliv startovním políčku může stát několik figurek různých hráčů, aniž by byla kterákoliv z nich vyhozena. Na ostatních polích smí stát více figurek pouze tehdy, jedná-li se o figurky téhož hráče nebo téhož týmu. Pokud na takovéto vícenásobně obsazené pole vstoupí figurka protivníka, smí vyřadit opět nejvýše jednu figurku. Vítězí ten, který první projde celou dráhu a má v cíli všechny své figurky.

13. Pokuta

Každý hráč obdrží 4 figurky a dohodnutý počet žetonů. Na začátku hry každý hráč zaplatí jeden žeton do banku a nasadí na start jednu svou figurku. Všechny další své figurky nasadí tehdy, hodí-li 1. Stavět nové figurky není povinné. Figurky se posunují podle hodu kostkou stále v jednom směru. Nesmí zastavit na obsazeném poli a protivníka nelze vyhodit. Počet hozených bodů se může rozdělit na několik figurek, vždy je třeba vyčerpat celý počet bodů. Není-li možné provést tah, musí hráč zaplatit pokutu. Jestliže se figurka zastaví na startovním poli soupeře, hází ještě jednou. Vítězí ten, kdo jako první dovede figurky do cíle a získává celý vklad.

14. Blesk

Hraje se podle klasických pravidel člověče nezlob se s jednou změnou: Každý hráč hází dvakrát a figurku posune o součet obou hodů. Nemůže se zastavit ani vyhodit figurku pouze po jednom hodu.

15. Na šneka

Hrají 2 hráči. Jeden hráč má 8 modrých a 4 zelené figurky, druhý má 8 žlutých a 4 červené figurky. Figurky rozestaví na zem do řady od sebe asi 1/2 metru. Mezi figurkami v řadě je rozestup 10 cm. První hráč si položí na hřbet pravé ruky herní kostku a pak s ní požírá soupeřovy figurky. Začne na konci jeho řady, sune ruku po zemi, a když dospěje k další figurce, vtáhne ji prsty do dlaně. Dělá to tak dlouho, dokud mu nespadne kostka z dlaně. Pak se vrátí ke své řadě a získané figurky do ní zařadí. Dále pokračuje další hráč. Hra končí, když jeden z hráčů přijde o všechny figurky.

HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figury)

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

16. Šachy

Cíl hry: Cílem hry je vyřadit soupeřova krále ze hry, dát mu tzv. mat.

Pravidla hry: Šachovnice je čtvercová deska rozdělená na 8 x 8, tj. 64 polí. Pro přehlednost se střídají světlá políčka s tmavými. Aby se mohl zaznamenat průběh hry na šachovnici, má každé pole své označení (a1 - a8 až h1 - h8). 64 polí tvoří vodorovné řady 1 - 8 a svislé sloupce a - h. Při hře se položí šachovnice tak, aby každý hráč měl po pravé ruce světlé rohové pole (bílý h1, černý a8). Šachy jsou bojem dvou soupeřů, z nichž jeden je vojevůdcem bílých a druhý vojevůdcem černých kamenů. Armádu představuje na každé straně 16 kamenů (1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdci a 8 pěšců).

Na začátku hry jsou tedy síly soupeřů vyrovnané.

Na obrázku vidíme správné rozmístění kamenů při zahájení hry. Partii zahajuje hráč s bílými kameny. Dále se soupeři střídají vždy po jednom tahu. Podle rozličných tvarů a názvů mají figurky rozdílnou hodnotu, účinnost i postup.

Pro všechny kameny platí tato zásada:

Kamenem je možno táhnout na prázdné pole, nebo na pole obsazené soupeřovým kamenem. V takovém případě vyřazuje postupující kámen soupeřův kámen ze hry. Nelze táhnout na pole obsazené vlastním kamenem. Kameny, kromě jezdce, nemohou přeskakovat ani vlastní ani cizí kameny. Jedním tahem lze přemístit jen jeden kámen. Výjimkou je pouze rošáda, viz níže.

Postup jednotlivých kamenů:

VĚŽ: Postupuje po svislých nebo vodorovných řadách z kteréhokoliv postavení. Na prázdné šachovnici ovládá dalších 14 polí.

STŘELEC: Postupuje po šikmých úhlopříčkách (diagonálách) polí své barvy. Ze středu šachovnice ovládá dalších 13 polí z rohového pole jen 7.

DÁMA: Spojuje v sobě pohybové možnosti střelce a věže, a je proto nejsilnějším kamenem na šachovnici. Pohybuje se buď po svislých sloupcích, vodorovných řadách nebo šikmých úhlopříčkách libovolně daleko.

JEZDEC: Má nejzajímavější pohyb ze všech kamenů. Z pole, na kterém stojí, SKÁČE vždy na druhé následující pole opačné barvy ve tvaru písmene L. Například stojí-li jezdec na poli d5, smí postoupit libovolně na některé z následujících polí: b4, b8, c3, c7, e3, e7, f4, f6. Samozřejmě za předpokladu, že některé z těchto polí není obsazeno jiným vlastním kamenem.

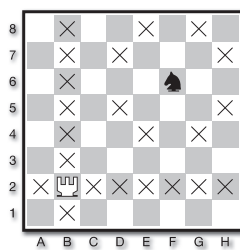
KRÁL: Může postoupit na kteréhokoliv sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněn) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

PĚŠEC: Je nejslabším kamenem na šachovnici, neboť postupuje pouze přímo vpřed o jedno pole. Jedině z výchozího postavení, bílý na druhé a černý na sedmé řadě, smí postoupit o dvě pole vpřed. Dále už postupuje vždy jen o jedno pole. Pěšec nebere soupeřovy kameny tak, jak postupuje. Smí brát pouze kameny, které stojí šikmo od něho o jedno pole vpředu a zaujme uvolněné místo.

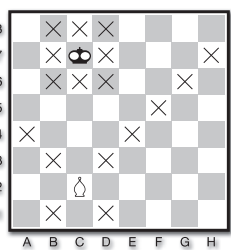
Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je brání mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž vstoupil na pátou řadu (černý na čtvrtou), aby vzal ihned v následujícím tahu soupeřova pěšce, který postoupil v sousedním sloupci o dvě pole vpřed, čímž jsou oba pěšci ve stejné řadě. Podle pohybových možností kamenů určujeme jejich hodnotu. Hodnota pěšce je základní jednotkou.

Přibližná hodnota kamenů je následující: Lehký kámen (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pěšce, věž má hodnotu jednoho lehkého kamene a dvou pěšců, dáma má hodnotu dvou věží nebo tří lehkých kamenů. Toto ocenění je jen průměrné, a proto ne zcela přesné. Skutečná hodnota kamenů je závislá na jejich účinnosti v daném postavení.

Pohyb věže a jezdce

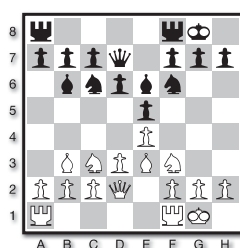


Pohyb střelce a krále

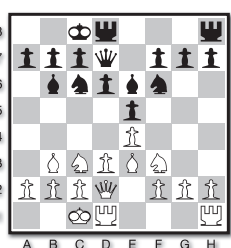


Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemísťuje věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošádý účastní, a že všechna pole mezi králem a věží jsou volná. Při provádění rošády nesmí být král ohrožen soupeřovým kamenem a nesmí překročit ani vstoupit na pole, ohrožené nepřátelem kamenem.

Krátká rošáda - král vstoupí na pole g1 nebo g8 a věž na pole f1 nebo f8.



Dlouhá rošáda - král vstoupí na pole c1 nebo c8 a věž na d1 nebo d8.



Cíl hry: Nejdůležitějším kamenem na šachovnici je král. Je-li ohrožen, musí buď ustoupit, nebo se před nepřátelem kamenem zakrýt, a to buď vlastním kamenem, nebo soupeřův kámen vzít. Útok na krále se nazývá ŠACH. Nemůže-li být šachu čeleno žádným z uvedených způsobů, vzniká ŠACH MAT, čímž se hra ukončí. Cílem hry je tedy vyřazení soupeřova krále ze hry. Úkolem všech kamenů je proto v rozhodujícím okamžiku zaútočit na soupeřova krále a chránit před nebezpečím krále vlastního. Všechny partie však nekončí matem. Když má jeden z hráčů neodrazitelný útok nebo materiální převahu, takže vynucení matu je jen otázkou času, protihráč se může vzdát. Partie končí prohrou v případě, překročí-li některý z hráčů stanovený čas na rozmyšlenou.

V mnohých případech lze partii také končit nerozhodně:

1. Nemá-li žádný ze soupeřů dostatek sil nebo dostačující převahu, aby si vynutil mat.
2. Nemůže-li hráč, který je na tahu, táhnout žádným kamenem, aniž tím vystaví vlastního krále šachu nebo poruší pravidla hry (tzv. pat).
3. Šachuje-li jeden z hráčů vytrvale nepřátele krále, aniž si vynutí mat (remiza věčným šachem).
4. Vznikne-li potřeby stejné postavení a vždy týž hráč je na tahu, pak může prohlásit partii za nerozhodnou ten ze soupeřů, který je na tahu.
5. Není-li během 50 tahů žádným pěšcem vzat žádný kámen.

Šach se hraje podle pravidla DOTČENO - TAŽENO. To znamená, dotkne-li se hráč, který je na tahu, některého svého kamene, musí jej vzít, samozřejmě pokud to neodporuje pravidlům hry. Dotkne-li se kamene, kterým nelze táhnout, nebo který nelze brát, nemá to žádné následky. Tah se považuje za ukončený, jakmile hráč při přemísťování pustí kámen z ruky, nebo když vezme ze šachovnice vyřazený soupeřův kámen a svůj pustí z ruky. Chce-li hráč opravit postavení kamene, musí soupeře napřed upozornit slovem OPRAVUJI (J ADOUBE, čti žadůb).

Zápis šachových partií

Označení šachovnice (notace) umožňuje zápis všeho dění na šachovnici, tedy i celých partií a postavení v jednotlivých tazích. Kromě notace a zkratk názvů, užíváme při zapisování partií ještě další zkratky:

—	tah	?	slabý tah
x	brání	!!	velmi silný tah
+	šach	??	velmi slabý tah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný tah
!	silný tah	0 - 0	krátká rošáda
		0 - 0 - 0	dlouhá rošáda

Co má vědět začátečník?

Z pohybových možností jednotlivých kamenů vyplývá, že většinou mají největší účinnost a tím i sílu, v postavení uprostřed šachovnice. Proto již od prvních tahů se bojuje v partii o obsazení nebo ovládnutí středu. Malý střed tvoří pole d4, d5, e4, e5, velký střed je stanoven hranicí c3, c6, f6 a f3.

Nejvhodnější je zahajovat partii dvojkrokem pěšce před králem nebo před dámou. Tím jednak zahajujeme boj o střed herního plánu, a zároveň uvolňujeme cestu střelcům a dámě. V boji o střed je vhodné rozvinout kameny tak, aby boj o střed podporovaly a aby ze svého místa nemohly být snadno v průběhu hry zahnány. Proto jezdce zpravidla táhneme na f3 a c3, f6 a c6, odkud působí na samotný střed. Při otevření partie netáhněte zbytečně stále stejným kamenem, neboť taková ztráta času může vést k rychlé katastrofě. Každým tahem se snažíme o uvedení dalšího kamene do hry. Nejlépe je rozvinout napřed královské křídlo, případnou rošádou uvést krále do bezpečí a potom přistoupit k rozvinutí křídla dámy. Dámu uvádíme do akce zpravidla naposled, neboť její předčasné nasazení bývá často nebezpečné. Soupeř může využít postavení dámy k jejímu napadení a někdy i k vyřazení ze hry. Výsledek partie je závislý na dobré souhře kamenů a na důraznosti útoku, který vedeme. Předčasný útok, který může soupeř snadno odrazit, bývá zpravidla ztrátou času a někdy i materiálu. Pokud máme možnost, je dobré hrát se silnějším soupeřem, od kterého se můžeme mnohemu přiučit, a zdokonalovat se tak ve hře. Také studium dobrých učebnic a mistrovských partií nám pomůže k rychlému zvyšování našich vědomostí.

17. Náčelník a bojovníci

První hráč si rozmístí figurky podle pravidel šachu - to jsou bojovníci. Druhý hráč dostane pouze samotnou dámu - náčelníka. Náčelník má možnost tahu jako dáma + jezdec dohromady a může vyřadit všechny figurky protivníka včetně krále. Bojovníci táhnou podle pravidel šachu. Začíná hráč se šestnácti figurkami. Cílem jeho bojovníků je dát náčelníkovi mat.

18. Double šachy

Pro tuto hru platí klasická pravidla šachů pouze s tou výjimkou, že každý hráč má k dispozici dva tahy. Pokud jeden z hráčů dá druhému šach již při prvním tahu, ztrácí možnost táhnout podruhé. Ohrožený protivník musí odvrátit nebezpečí již prvním tahem, jinak nastává mat. Jestliže ani jeden z hráčů nemůže provést druhý tah, hra končí remízou.

19. Žravé šachy

V této variantě hry neexistuje ani šach, ani mat. Brát kameny je povinnost, a to i v případě krále. Pokud se pěšec dostane na základní linii protivníka, může být proměněn ve figuru, která již ze hry byla vyřazena. Vyhrává ten hráč, který jako první nemá ani jeden kámen.

20. Poziční šachy

Oba hráči v této variantě hry umísťují libovolnou figurku na libovolné pole na šachovnici. Zaujme-li figurka své místo, nesmí již být přemístěna na jiné políčko. Pěšci nesmí zaujímat místa v první ani poslední řadě. Střelci musí být rozmístěni tak, aby jeden obsadil bílé a druhý černé pole. Žádná z figurek nesmí zaujmout políčko, ze kterého by ohrožovala protivníka, nebo kde byla v ohrožení. Hráč prohrává, jakmile již nemůže umístit na šachovnici žádnou figurku.

21. Šachy K.O.

Pro tuto hru platí normální pravidla šachu, vítězí však ten, kdo jako první nemůže táhnout. Žádný hráč však nesmí způsobit mat sám sobě.

22. Jezdec proti králi

Postavte do levého dolního okraje krále a do pravého horního jezdce. Platí šachová pravidla pohybu těchto kamenů. Podaří se jezdcí dát králi šach, nebo se tomu král vyhne?

23. Šachy bez matu

Platí pravidla klasických šachů, s jednou výjimkou: Pokud hráč může vzít soupeři figurku, musí to provést vždy. Kdo toto pravidlo nesplní, ten po upozornění soupeře: ZAPOMNĚL JSI BRÁT, přijde o svůj kámen. Šach ani mat, či pat zde neplatí. Král může být vyhozen jako ostatní kameny. Zvítězí ten, kdo vezme soupeři všechny kameny.

24. Leganovy šachy

Základní rozestavení šachů černých kamenů: Král a8, střelec a7 a b8, jezdec a6, dáma b7, věž a5, d8, pěšci a4, b6, c6, c7, d5, e8. Bílé rozestavíme zrcadlově vůči černým. Pěšci postupují úhlopříčně o jedno pole vpřed směrem k tomu rohu šachovnice, kde stál ve výchozí pozici soupeřův král. Pěšec smí vzít pouze ten kámen, který stojí na sousedním poli ve vodorovném nebo svislém směru, s tím rozdílem, že bílý pěšec bere jen a5, a6, a7, a8, b8, c8, d8, černý e1, f1, g1, h1, h2, h3, h4.

25. Jezdcův skok

Hra pro jednoho hráče. Hráč hraje pouze s figurkou jezdce a jeho základním tahem do písmene L. Tímto tahem se hráč snaží projít všech 64 políček šachovnice s podmínkou, že na žádné políčko nevstoupí dvakrát. Kvůli přehledu o již provedených skocích je dobré si obrysy šachových políček nakreslit na papír a slabou čarou sledovat jezdcův pohyb.

26. Šachový mlýn

Ve hře použijeme pouze 4 pěšce a 1 jezdce od obou barev. Bílý postaví své pěšce na a1, h1, b7, g7 a jezdce na d4, černý své pěšce na b2, g2, a8, h8 a jezdce na e5. Hru začíná bílý. Pěšci postupují o 1 pole, kterýmkoliv směrem (i dozadu). Jezdec se pohybuje podle šachových pravidel. Soupeři se nevyhazují, ale pouze si navzájem brání při manévrování. Vítězí ten, kdo postaví přímou řadu ze 4 svých figurek (např. a7, b6, c5, d4 nebo g4, g3, g2, g1 nebo c3, d3, e3, f3).

27. Boj pěšců proti figurám

Bílý postaví na svoji stranu šachovnice 20 dámových kamenů a dvanáct libovolných šachových kamenů. Na opačný konec se rozestaví černé figury bez pěšců do základní šachové pozice. Všechny bílé figurky a dámové kameny táhnou jako pěšci. Jejich úkolem je dát černému králi mat. Černý má za úkol vyřadit všechny bílé figurky. Vše se řídí podle šachových pravidel.

28. Maharádža

Na jedné straně šachovnice stojí úplná sestava bílých kamenů, proti nim je v poslední řadě na opačném konci desky osamělý černý král - maharádža. Hráči bojují podle pravidel šachu, kdo dá králi mat, zvítězí. Platí tu jediná výjimka, maharádža má stejné pohybové možnosti jako všechny šachové figury dohromady.

29. Pronásledování

Černý jezdec se postaví do jednoho rohu desky, bílý jezdec do protilehlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kamenů. Hru zahajuje černý. Přesune svého jezdce podle šachových pravidel na jiné pole a hned nato položí na desku dva své kameny. Jeden dá na pole, které právě opustil, druhý na kterékoli volné pole s jedinou výjimkou: Nesmí dát značku na pole, které jeho soupeři zbývá jako jediná možnost pohybu. Pak hraje stejným způsobem bílý. Hráči se pravidelně střídají. Každý kámen zůstává ležet natrvalo. Na označené pole se nesmí stoupnout. Hra končí, když bílý jezdec skočí na pole obsazené černým jezdcem. Černý prohrál. Bílý prohrál v případě, že se mu nepodařilo přepadnout černého do desátého tahu od položení posledního kamene.

30. Rychlé šachy

Začíná bílý a provede jeden tah. Černý pak udělá dva tahy za sebou, bílý později tři tahy a tak to pokračuje dál. Když ohlásí jeden z hráčů šach, jeho tah tím končí a soupeř musí na šach odpovědět hned první akcí, jinak to znamená mat. Při této hře platí všechna ostatní pravidla klasických šachů.

31. Šachy Lorda Dunsany

V horní polovině šachovnice stojí ve čtyřech vyrovnaných řadách dvaatřicet pěšců. Proti nim v první řadě polí je rozestaveno osm bílých figur. Zaujímají stejné výchozí pozice jako v klasickém šachu. Pěšci tu chybějí. Figury se pohybují podle pravidel šachu. Pěšci mohou postupovat vždy jen o jedno pole kupředu a v poslední řadě se pěšec mění v dámu. Hra končí matem bílého krále nebo ztrátou posledního pěšce.

32. Výpad ze zálohy

Platí pravidla klasických šachů, s jednou výjimkou: Dva své jezdce ponechají hráči mimo herní plán a umístí je na desku kdykoliv v průběhu hry podle svého uvážení. Nasazení jezdce je považováno za samostatný tah. Lze jej postavit na kterékoli pole, tedy i tam, kde dá okamžitě soupeřovi králi šach.

33. Pěchota

Postavte do středu desky na pole d4 a e5 dva pěšce. Pak postupně rozmísťujte do volných polí dalších 14 pěšců s jedinou podmínkou - nikde nesmí stát víc než dva pěšci v jedné řadě polí, ať vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.

34. Lámej hlavu

Rozložte na šachovnici kameny tak, aby bylo v každé řadě a v každém sloupci polí po pěti kusech. Kolik budete potřebovat kamenů? A jak je rozestavíte, aby byla splněna základní podmínka?

35. Jezdci

Rozestavte na šachovnici dvanáct figurek jezdců tak, aby ovládly všechna volná pole.

36. Dáma v poli

Vyjedte s dámou z kteréhokoli rohového pole, udělejte s ní čtrnáct tahů podle pravidel a posledním tahem se vraťte na výchozí místo. Ale pozor! Během tahů musíte s dámou projít alespoň jednou přes každé pole šachovnice.

HRY NA ŠACHOVNICI (kameny dámy)

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

37. Dáma

Cíl hry: Hráč se snaží vyřadit protivníka všechny kameny a nebo je zablokovat tak, že již nemůže táhnout.

Začátek hry: Hraje se na herním plánu - šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameny každé barvy. Herní plán se položí tak, aby každý hráč měl po levé straně v první (základní) řadě tmavé políčko. Hraje se pouze na tmavých políčkách. Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými a kdo s černými kameny. Pak rozestaví svých 12 kamenů na tmavá políčka prvních tří řad ze své strany. Prostřední dvě řady herního plánu zůstanou volné. Hru zahajuje hráč s bílými kameny.

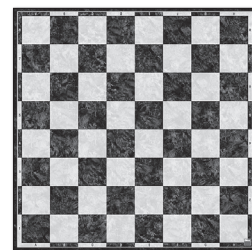
Pravidla hry: Hráči posunují kameny výhradně po tmavých polích šikmo do stran, a to vždy o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Táhneme pouze vpřed, zpět se táhnout nesmí. Kameny se tedy nikdy nemohou dostat na světlá pole. Dostane-li se hráč před kámen protivníka, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry. Opomene-li tak učinit, může mu protivník vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Při brání má přednost kámen s vyšší hodnotou - dáma. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protivníka, a to vždy jen tehdy, ocitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkovy pole, stává se DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu souvisejících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoli v vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na poli, ze kterého - třeba i jiným směrem a lhostejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě - může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této OKRUŽNÍ CESTĚ přeskočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protivníkem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i OBYČEJNÝM kamenem, bude ale vždy ve výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

38. Dáma II

Pravidla jsou stejná jako u předchozí hry, avšak začínáme pouze na dvou řadách. Hrajeme tedy celkem s šestnácti kameny.

39. Žravá dáma

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že vyhrává ten, kdo nejdříve přijde o všechny své kameny. Ze hry musí být vyřazen každý kámen, který podle pravidel lze přeskočit. Kdo chce vyhrát, musí tedy své kameny pokud možno postavit tak, aby je protivník musel vyřadit.



40. Rohová dáma

Herní plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou roh desky. Oba hráči rozestaví svých 9 kamenů na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany. Je možné vstoupit jak na tmavá, tak na světlá políčka. Táhnout zpět není povoleno. Kameny soupeře se přeskakují, aniž by se vyřazovaly. Vlastní kameny se nesmí přeskakovat. Kdo jako první obsadí tmavá políčka na protilehlé straně, vyhrál.

41. Divná dáma

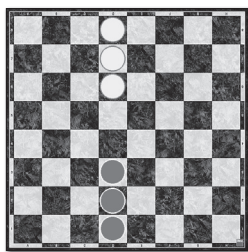
Hráč s bílými kameny rozestaví 12 kamenů jako v dámě, černý má jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na libovolné tmavé pole ve svých prvních třech řadách. Bílý hru začíná. Jeho cílem je max. do dvanácti tahů přijít o všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, vítězí černý. Skákání všech nabízených kamenů je samozřejmě povinné. Černá dáma nemůže být přeskočena.

42. Diagonální dáma

Hraje se podle klasických pravidel, liší se však rozestavením kamenů do rohů herního plánu na černá pole (2 kameny v pravém rohu, 4 kameny na další diagonále a 6 kamenů na další linii). Kámen se mění v dámu po dosažení libovolného opačného kraje.

43. Myši a kočky

Rozmístíme 3 bílé kameny - kočky a 3 černé kameny - myši podle obrázku. Začínají bílé kameny a táhne se vždy střídavě o jedno pole. Soupeřovy kameny se mohou přeskakovat, ale jen tehdy, když stojíme přímo před tímto kamenem a políčko za ním je volné. Jestliže není možný pohyb dopředu, musí se jít dozadu nebo přeskakovat. Vítězí ten hráč, který první obsadí všechna 3 výchozí pole soupeře.



44. Francouzská dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, kameny se pohybují dopředu, ale přeskakovat mohou i směrem dozadu.

45. Anglická dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, ale je možné se pohybovat a skákat i po kolmých liniích (tedy všemi osmi směry).

46. Ruská dáma

V této herní variantě kameny postupují vpřed, přičemž smí brát vpřed i vzad. Skákání se nelze vyhnout ani za cenu ztráty kamene.

47. Německá dáma

16 kamenů pro každého hráče rozmístíme na 1. a 2. řadu herního plánu. Chybějící kámen doplníme figurkou ze hry Člověče nezlob se. Oba hráči táhnou střídavě o jedno pole dopředu. Bílý začíná. Narazí-li figurka na soupeřův kámen, přeskochí ho a odstraní jej z desky. Přitom se kámen může posunovat po herní ploše šikmo vlevo a vpravo po diagonálách, jak jsme zvyklí. Skákat však může každý kámen celkem v pěti směrech. Dopředu, šikmo vlevo nebo vpravo, rovnou vpřed, anebo do stran, vlevo i vpravo. Pouze zpět se skákat nesmí. Také není dovoleno přeskakovat vlastní kameny. Počne-li skákat, pak musí ve skocích, je-li to možné, pokračovat. Dopředu postupuje skoky a může střídát během jednoho skoku směr. Na protilehlé straně se potom kámen přiložením dalšího kamene mění v dámu. Ta si počíná, jak jsme zvyklí, tedy skáče a pohybuje se i dozadu. Musí se však zastavit na nejbližším políčku za protivnickovým kamenem. Skákání je povinné a stane-li se, že jeden z hráčů nedbá své povinnosti, musí učiněný tah vzít zpět a skákat. Vítězem je ten, kdo VYTLOUKL ze šachovnice všechny figurky svého protivníka, bez ohledu, šlo-li o řadové kameny anebo o dámy. Porazen je i partner, jemuž jsme zablokovali poslední kameny tak, že není schopen pohybu.

48. Turecká dáma

16 kamenů pro každého hráče rozmístíme na 2. a 3. řadu herního plánu. Chybějící kámen doplníme figurkou ze hry Člověče nezlob se. Poslední řady na obou stranách a dvě prostřední zůstanou volné. Kameny můžeme posunovat o jedno pole dopředu nebo do strany, ne však šikmo. Protivnickovy kameny se zabavují přeskokem na volná pole, pouze ve vodorovném či svislém směru. Takto lze přeskochit i více kamenů najednou (vždy po 1 kameni). Každý kámen, který se dostane na poslední protější řadu (původně prázdnou) povyšuje na perc. Perc se značí jako dáma dvěma kameny na sobě a může se pohybovat směrem vpřed, do strany i vzad o libovolný počet polí.

49. Italská dáma

Pravidla hry jsou shodná s pravidly klasické dámy s tím, že dámy mohou být vyhozeny pouze dámami, ne však obyčejnými kameny. Skákání je povinné, v případě více možností skoku se vybere ta, při které se přeskochí nejvíce kamenů.

50. Americká dáma I

Hraje se podle pravidel dámy s tím rozdílem, že hráč má v záloze 2 kameny navíc, které leží na začátku hry mimo šachovnici. Před začátkem hry sdělí, na která dvě krajní pole (na nejbližší řadě) tyto dodatečné figurky položí, jakmile se pro ně uvolní místo.

51. Americká dáma II

Druhá varianta americké dámy se hraje též podle obvyklých pravidel kromě pohybu dámy. Kameny se pohybují pouze dopředu, dáma se pohybuje vpřed i vzad, ale pouze o jedno políčko. Může však skákat všemi směry.

52. Mezinárodní dáma

16 bílých a 16 černých kamenů je rozestaveno pouze na tmavých polích ve 4 řadách. Pohybují se pouze po tmavých úhlopříčkách vpřed. Skákání je povinné a i obyčejné kameny mohou skákat směrem zpět. Pokud se naskytne možnost skoků u více kamenů, skáče se s tím, kde je skoků nejvíce. Kámen, který dorazí na opačný konec desky, je povýšen na dámu. Dostane-li se kámen do poslední řady přeskokem přes soupeře a má možnost provést přeskok zpět, musí pokračovat ve skoku a tím se kámen nepromění v dámu. Dáma se pohybuje podle klasických pravidel, ale i u ní platí, že musí zvolit trasu, kde je přeskoků nejvíce. Dáma nemá přednost při skákání před obyčejnými kameny. Při neuskutečnění možného přeskoku nepřichází soupeř o kámen, ale je-li vyzván, musí skok uskutečnit. Vyhrává ten, kdo vezme soupeři jeho poslední kámen, nebo jej dostane do patové situace.

53. Zazdívání

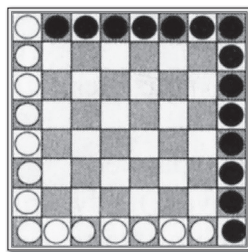
Hraje se na obou stranách s osmi kameny na černých polích. Kameny se pouze posunují po černých polích dopředu. Cílem je zablokovat kameny tak, aby se již neměly kam posunout. Z desky je můžeme vyhodit jenom tehdy, jestliže jsou ze všech stran obklopeny nepřátelskými kameny. Prohrává hráč, který nemůže posunout žádný kámen.

54. Posunování pyramidy

Kameny se uspořádají ve tvaru pyramidy na herní desce: černé kameny se umístí na pole A1, C1, E1, G1, B2, D2, F2, C3, E3, D4 a bílé kameny na B8, D8, F8, H8, C7, E7, G7, D6, F6 a F5. Kameny se pohybují po černých polích směrem kupředu se snahou vystavět na protější straně šachovnice novou pyramidu. Je možno se posunovat vpřed o jedno pole nebo je dovoleno přeskakovat vlastní i protivnickovy kameny, přičemž lze provést jak jednoduchý skok tak sérii skoků. Přeskocené kameny zůstávají ve hře. Vítězí ten, komu se nejdříve podaří vystavět novou pyramidu.

55. Ming-Mang

Každý hráč má 14 kamenů, které jsou rozestaveny po celém obvodu šachovnice. Hráči táhnou střídavě jedním kamenem - vodorovně nebo svisle a to libovolně daleko. Skákání není dovoleno, podmínkou je, že cesta, po které se kámen



pohybuje, je volná. Místo skákání jsou kameny blokovány. Kámen je zajat, jakmile je uzavřen mezi dvěma figurkami svého protivníka, podél rovné čáry. Zajatý kámen je pak nahrazen kamenem toho hráče, kterému se uvěznění zdařilo. To platí i pro více kamenů jedné barvy, které stojí v jedné rovině a jsou zablokovány na obou koncích této řady nepřátelskými kameny. Je ještě jedno speciální pravidlo. Existuje-li mezi dvěma nepřátelskými kameny volné místo a vsune-li svou figurku do této mezery zcela dobrovolně, pak tento kámen není v zajetí. Jestliže však protivník jedním z postranních kamenů pohne a vzápětí se vrátí na původní místo, vytváří okamžité vězení. Z pravidel vyplývá, že nemůže být uvězněn kámen, který je v rohu. Nemůže se totiž v rovné přímce ocitnout mezi dvěma cizími kameny. Stane-li se, že protivníka donutíme, aby opustil tuto klíčovou pozici, je pravděpodobné, že jsme se stali již vítězi. Hra končí, když jeden z hráčů nemá již žádný kámen.

56. Skrytá dáma

Po rozestavení kamenů si jeden z hráčů zakryje oči a druhý hráč si zespodu označí libovolný kámen. Poté si role vymění. Dále se hraje podle pravidel dámy. Jakmile se jednomu z hráčů podaří označeným kamenem dojít na poslední řadu herního plánu, vyhrává a ihned končí hra. Pokud se to žádnému hráči nepodaří, dohrává se hra podle pravidel dámy.

57. Skokan

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že lze přeskakovat vlastní kameny a to pouze směrem vpřed. Vlastní kameny i po přeskoku samozřejmě zůstávají ve hře. Dámy mohou přeskakovat pouze protivnickovy kameny.

58. Osm proti šestnácti

Hraje se na světlých políčkách. Kameny rozestavíme tak, že 8 černých kamenů je na horní straně a 16 bílých kamenů na dolní straně herního plánu. Chybějící kámen doplníme figurkou. Černý smí provést vždy dva tahy s různými kameny bezprostředně za sebou. Teprve pak je na tahu bílý, který má jeden tah. Bílý vyhraje v tom případě, když zablokuje černého tak, že není schopen provést dva tahy bezprostředně za sebou. Černý musí vyřadit všechny soupeřovy kameny. Černý získá značnou převahu tím, když se mu podaří proměnit některý kámen v dámu a i pak mu zůstává právo táhnout dvěma kameny za sebou.

59. Jezdecká dáma

16 bílých kamenů rozestavíme na všechna pole v 1. a 2. řadě, 16 černých do 7. a 8. řady. Chybějící kámen doplníme figurkou. Kameny se pohybují jako jezdcí v šachu, ale pouze kupředu. Přeskakovaná pole mohou být obsazena jiným kamenem, vlastním i cizím. Jezdec proměněný v dámu se může pohybovat všemi směry. Skákání je povinné. Kdo neprovede možný skok, přijde o kámen.

Jezdci a dámy skáčí přes cizí kameny takto:

Provedou dva skoky podle šachových pravidel s tím, že prvním skokem se přemístí na pole, kde stojí soupeřův kámen, a při druhém dopadnou na volné pole, kde zůstanou stát. Teprve pak vyřadí překročený kámen ze hry. Partie končí, když jeden z hráčů přijde o poslední kámen či vyprší dohodnutý časový limit.

60. Blokáda

12 bílých a 12 černých kamenů rozestavíme na tmavá pole krajních 3 řad. Kameny táhnou pouze po tmavých políčkách, vždy o jedno políčko dopředu nebo dozadu. Kameny protihráče se vyřazují zajetím. Kámen je zajat ve chvíli, kdy je obklíčen soupeřovými kameny tak, že ztratí veškeré spojení s kameny stejné barvy. Obklíčený kámen se vyřadí ze hry. Hru prohrál hráč, který přišel o všechny své kameny.

61. Lupič a četníci

Hráč LUPÍČ má pouze jeden bílý kámen. Protihráč hraje se 4 černými kameny ČETNÍKY. Hraje se na tmavých políčkách. Četníci se rozestaví na 4 políčka v první řadě. Lupič si může stoupnout na libovolné jiné tmavé políčko. Začínají četníci, kteří se smějí pohybovat pouze dopředu a jen o jedno políčko. Lupič se pohybuje stejným způsobem, ale může i dozadu. Cílem hry je, aby četníci obklíčili lupiče tak, aby se už nemohl pohybovat. Podaří-li se lupiči proklouznout řadou četníků, vyhrál.

62. Halma

Hráči rozestaví do protilehlých rohů po 10 kamenech (1, 2, 3 a 4 kameny). Bílý hráč začíná. Přesouvá vždy jeden kámen na sousední volné pole, nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí své kameny (nelze šikmo), je-li za nimi volné pole. Je možno provádět i série skoků. Skokem není kámen vyrazen. Vítězem se stane ten hráč, který jako první vybuduje v soupeřově rohu výchozí postavení kamenů.

63. Hasami Yogi

Hráči postaví 8 kamenů své barvy na krajní řady herního plánu. Střídavě pohybují vždy jedním kamenem ve vodorovném nebo svislém směru, ne šikmo! Hráč může přejít i přes více polí, pokud jsou volná. Před obsazeným polem musí zastavit. Pokud je pole obsazeno protihráčovým kamenem, lze jej v příštím tahu přeskočit, ale neodstraňuje se z herního plánu. Pokud je kámen obklopen cizími kameny (pro krajní a rohová pole to neplatí), je vyhozen ze hry. Cílem je vytvořit řadu (vodorovně či svisle) ze čtyř kamenů vedle sebe mimo základní pozici, nebo vyhodit soupeři pět kamenů.

64. Králové a poddání

2 bílé kameny (KRÁLOVÉ) stojí v řadě A na 4. a 6. poli, 16 černých kamenů (PODDANÍ) na bílých polích v řadách E, F, G a H. Chybějící kameny doplníme figurkou. Hráči se pravidelně střídají, začíná černý. Králové se mohou pohybovat všemi směry a zajímat poddané přeskokem (jako dáma). Černé kameny postupují jen kupředu v úhlopříčném směru a nemají právo přeskočit krále a nemění se v dámu. Když dojdou na konec desky, zůstávají tam stát až do konce hry. Bílý vítězí, když pronikne jedním králem do 10. řady polí. Černý vyhraje, když obklopí oba krále tak, že se nemohou hnout z místa.

65. Královny

4 figurky šachových pěšců bílých a 4 černé (KRÁLOVNY), 4 figurky halmíček žlutých a 4 černé (HRABĚNKY), 8 kamenů dámy bílých a 8 černých (KOMORNÉ). Královny jsou rozmístěny na protilehlých koncích desky na tmavých polích (1. a 8. řada), hraběnky (2. a 7. řada), komorné (3., 4. a 7., 8. řada). Bílý a černý se pravidelně střídají. Komorné se pohybují o 1 pole vpřed po tmavých polích, když dojdou na poslední pole desky, zůstávají stát a hry se již nezúčastňují. Hraběnky také postupují o 1 pole, ale všemi 4 směry dopředu a dozadu. Královny se pohybují a přeskakují všemi 4 směry přes libovolný počet polí. Pouze na okrajové řady a sloupce mohou vstoupit jen po skoku přes kámen ležící těsně před okrajovou řadou či sloupcem. Tento dodatek umožňuje 3 královnám vyhrát souboj s 1 královnou. Přeskočený kámen je zajat a odstraněn z desky a to za podmínek: Komorné mohou zajímat jen komorné, hraběnky mohou zajímat komorné a hraběnky, královny zajímají komorné, hraběnky i královny. Hraběnka, která dojde na konec pole, se mění v královnu. Zvítězí hráč, který zajme všechny soupeřovy královny.

66. Porážena Niagara

Každý hráč má 4 kameny jedné barvy a rozestaví je takto - bílý: B2 - D2 - F2 - H2; černý: A8 - C8 - E8 - G8. Bílé kameny začínají. Při každém tahu musí hráč posunout jeden kámen rovně nebo diagonálně o jeden krok dopředu. Vyhrává hráč, který projde svými figurkami na soupeřovu polovinu šachovnice.

67. Středověká bitva

8 kamenů z dámy černé barvy a 8 bílé barvy (PĚCHOTA) rozestavíme na tmavá pole v 3., 4. a 7., 8. řadě. 4 figurky šachových pěšců bílé a 4 černé barvy (RYTÍŘI NA KONÍCH) postavíme na tmavá pole 1. a 7. řady. Hru začíná bílý a pak se pravidelně střídají. Pěšáci se pohybují o 1 pole dopředu po diagonále, rytíři o 1 pole v pravouhlém směru doleva a doprava. Přeskakovat se a zajímat se mohou jak pěšáci, tak i rytíři vždy v povoleném směru i vícenásobným přeskokem. Pěšáci se mění ve velitele, když dojdou do poslední soupeřovy řady. V tomto případě se mohou pohybovat o libovolný počet polí v diagonále. Rytíři se tímto způsobem změní v krále a smí se pohybovat všemi směry o libovolný počet polí a smí měnit směr. Vítězí ten, kdo vyřadí všechny soupeřovy figurky.

68. Dámy a věž

Hlavolam pro 1 hráče. Rozestavte na šachovnici čtyři dámy a jednu věž tak, aby tyto kameny ohrožovaly všechna volná pole na desce.

69. Problém osmi královen

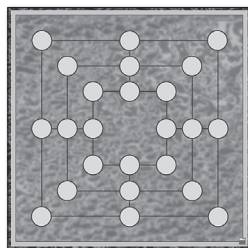
Cílem hry je umístit 8 kamenů - královen na šachovnici tak, aby žádná z nich nemohla být přeskočena jinou královnou. Královna se může pohybovat ve všech směrech.

HRÝ NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

70. Mlýn

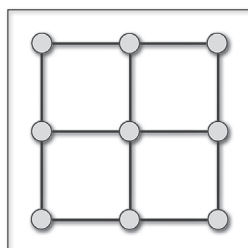
Cíl hry: Cílem hry je vyřadit kameny soupeře. K tomuto účelu se hráči snaží sestavit co nejvíce mlýnů, tj. dostat tři kameny vlastní barvy do jedné řady. Uzávěří-li jeden z hráčů mlýn, smí vyřadit spoluhráči jeden libovolný kámen ze hry.



Pravidla hry: Na začátku hry se kameny nacházejí mimo herní plochu. Hráči si rozdělí 12 černých a 12 bílých kamenů. Dohodnou se, kdo hru začíná. Střídavě pokládají na body plánu vždy jeden kámen a snaží se, aby umístili vedle sebe v jedné linii 3 své kameny. Podaří-li se to některému z hráčů, má MLÝN a VYMELE, tj. vyřadí ze hry 1 protihráčův kámen, který si libovolně vybere. Vyřadit kámen z již uzavřeného mlýna je ovšem nepřipustné. Vtip hry je v tom, že se jeden hráč druhému snaží znemožnit sestavení mlýna včasným položením svého kamene do vznikajícího soupeřova mlýna. Když mají oba hráči všechny kameny rozloženy, pokračuje hra tak, že se posunuje vždy jeden kámen o jedno políčko dále po spojovacích čarách. Stále se snažíme sestavovat MLÝNY, a tím nepříteli připravovat o další a další kameny. Tahem jednoho kamene z hotevého mlýna na nejbližší volný bod můžeme mlýn otevřít a druhým tahem se pak hned do mlýna vrátit a vyřadit tím ze hry další kámen protivníka. Tahy je nutné si rozmyslet tak, aby bylo možno popřípadě spojit i několik mlýnů, přičemž pak má hráč tu výhodu, že jediným tahem otevře jeden a současně zavírá druhý mlýn a že pokaždé může vyřadit svému protihráči jeden kámen ze hry. Zbydou-li jednomu z hráčů poslední tři kameny, smí jimi skákat na kterákoliv místa a snažit se tak zamezit protihráči uzavření mlýna. Má také poslední možnost sestavit svůj MLÝN. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

71. Malý mlýn

Malý mlýn si nakreslíme na papír podle obrázku. Hrajeme podle základních pravidel, ale každý hráč má pouze 3 kameny. Barvu kamenů si hráči losují. Kdo vytvoří první mlýn, vyhrává.



72. Maxi mlýn

Hraje se s 12 bílými a 12 černými kameny. Spojte jednou linií 4 rohy venkovního kvadrátu se dvěma zbývajícími kvadráty, tzn. diagonální mlýn. Na těchto diagonálních liniích mohou být také vytvořeny mlýny.

73. Rohový mlýn

Hraje se s 12 bílými a 12 černými kameny podle klasických pravidel. V této variantě je možné postavit mlýn i v rohu.

74. Kruhový mlýn

Hráči dostanou po 3 kamenech. Pro hru si namalujeme kruh, který rozdělíme na osm výsečí (jako dort). Ve hře je tedy středový bod a osm bodů po okrajích. Cílem je vytvořit mlýn, který musí být veden po přímce, která protíná středový bod. Jako obvykle, nejprve se kameny kladou, potom se již táhne. Skákání není dovoleno. Kdo vytvoří první mlýn, vyhrává.

75. Věžičky

Hrajeme s 6 bílými a 6 černými kameny. Hráči se pravidelně střídají. Každý ve svém tahu položí kámen na desku a to na libovolné volné pole nebo na jiný kámen, který už leží na herním plánu. Při kladení kamene na jiný kámen nesmí ležet na sobě víc než 3 kameny. Když je všech 12 kamenů na desce, začíná druhá fáze hry. Hráči překládají kameny z jednoho pole na jiné. Cílem hry je vytvořit věž ze 3 kameny pouze svojí barvy.

76. Jezdecký mlýn

Ke hře je potřeba 9 bílých a 9 černých kamenů. Hraje se podle základních pravidel s tím rozdílem, že po nasazení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kameny se pohybují jako jezdcí v šachu o jedno pole do strany a o dvě vpřed (nebo dvě do strany a jedno vpřed). Kámen může přeskakovat vlastní i cizí kameny, skočit smí pouze na volné políčko. Komu zbyvají pouze tři kameny, nasazuje je na libovolná pole herního plánu.

77. Mlýn na kříž

6 bílých a 6 černých kamenů postavíme do řady po diagonále. Hráči střídavě posunují kameny vždy o jeden bod. Kdo první postaví mlýn, vyhrává.

78. Mlýn s kostkou

Ke hře jsou potřeba 3 kostky a 9 kamenů pro každého hráče. Na začátku hry hráči rozestaví 6 kamenů po diagonále. Před postavením každého dalšího kamene hráč hodí 3 kostkami. Když padnou čísla 1 + 1 + 4, nebo 2 + 2 + 5, nebo 3 + 3 + 6, nebo 4 + 5 + 6, může hráč před položením svého kamene vzít soupeřův kámen z mlýna (pokud ho má hráč postavený). Jestliže hráč zároveň uložením svého kamene postavil svůj mlýn, soupeř ztrácí další kámen. Když jsou všechny kameny rozestaveny, kostkami se již nehází a postupuje se dále podle běžných pravidel.

79. Hon

Bílý hráč má k dispozici 3 kameny, černý 7 kamenů. Hráč s černými kameny se jejich posunováním snaží postavit mlýn. Mlýny ze základního rozestavení kamenů neplatí. Bílý se snaží skákáním vždy s jedním kamenem zabránit soupeřovi postavit mlýn. Černý zvítězí, pokud se mu podaří do 15. tahu postavit mlýn. V opačném případě vyhrál bílý.

80. Skákavý mlýn

Hraje se podle standardních pravidel s tím rozdílem, že po položení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kamenem se pohybuje jako jezdcem u šachu: Dvě políčka dopředu a jedno políčko do strany, nebo jedno políčko dopředu a dvě do strany. Je povoleno skákat libovolně přes vlastní kameny nebo kámen protihráče. Skočit se smí pouze na volné políčko, které není obsazeno. Také při skákání se hráč snaží vytvořit mlýn a vyřadit protihráči kámen. Komu zbyvají už pouze tři kameny, smí skákat jako při normálním mlýně na libovolná volná políčka.

81. Laskerův mlýn

Hrajeme s 9 bílými a 9 černými kameny podle standardních pravidel s tím rozdílem, že od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho může otevřít a potom teprve nasazovat další kameny. Tím je protihráč nucen k nasazení kamene, aby zabránil novému uzavření mlýna. Do výhody se tak dostává první hráč, protože má jeden kámen v zásobě. Hráč, který má v zásobě více kamenů, má větší naději na výhru, protože tyto kameny se mohou nasazovat na libovolná políčka.

HRY S DÁMOVÝMI KAMENY

PRO DVA HRÁČE OD 6 LET

82. Boj o kameny

Dva hráči rozestaví podél zdi kompletní sadu kamenů – jeden bílé, druhý černé na protilehlou stranu místnosti. Pak střídavě cvrnkají ukazováčkem do jednoho ze svých kamenů. Když svým kamenem zasáhne soupeřův kámen, odebere ho. Jedním cvrnknutím může zničit i více kamenů. Kdo přijde o všechny své kameny, prohrál.

83. Stolní kopaná

Na stole křídou namalujte kopii fotbalového hřiště s brankami šířkami 5 cm. Bílý kámen začeměný tužkou představuje míč. Jeden hráč si vezme černý kámen a druhý bílý kámen. Střídavě cvrnká každý do svého kamene a snaží se poslat míč do soupeřovy branky. Pokud místo míče trefíte soupeřův kámen, je to foul. Za foul se v trestném území střílí penalta. Zápas trvá dvakrát 15 minut. Na větším stole můžete rozestavět celou fotbalovou jedenáctku.

84. Stolní souboj

Rozstavte bílé kameny na ušší konec stolu. Soupeř rozestaví černé kameny na protilehlé straně. Pak střídavě cvrnknete do libovolného svého kamene a snažte se srazit soupeřův kámen ze stolu dolů. Kámen, který spadne, vypadává ze hry. Kdo přijde o všechny své kameny, prohrál.

85. Závody na stole

Na jednom konci stolu nakreslete křídou tři soustředné kruhy. Největší bude mít 10 cm v průměru, druhý 6 cm a třetí 2 cm. Na druhé straně nakreslete startovní čáru, z které budete cvrnkat svůj kámen. Jakmile se kámen zastaví ve velkém kruhu, získá hráč 1 bod. Ve středním mezikruží získá 2 body. Zůstane-li kámen ležet více než polovinou své plochy ve středním kroužku, získá 3 body. Kdo jako první dosáhne 20 bodů, vyhrál.

86. Obsazování ostrůvků

Nakreslete křídou na stůl na různá místa jedenadvacet kroužků 3 cm v průměru. Každý hráč má 10 kamenů své barvy, které rozestaví na jeden kraj stolu. Hráči pak střídavě cvrnkají do svých kamenů a snaží se obsadit co nejvíce ostrůvků. Ostrůvek je obsazen, když na něj kámen najede celou plochou, nesmí se dotýkat okrajů. Každý hraje jedním kamenem tak dlouho, dokud neobsadí ostrov. Cvrnkne vždy z místa, kde se knoflík zastavil. Kdo obsadí víc ostrůvků, vyhrál.

87. Čára

Na zem nakreslete křídou čáru. Hráči si vezmou 3 kameny své barvy. Střídavě pak hází od stejné mety kameny a snaží se trefit na čáru. Kdo je nejbližší, bere vše.

HRY NA HERNÍM PLÁNU OVEČKY A VLČI

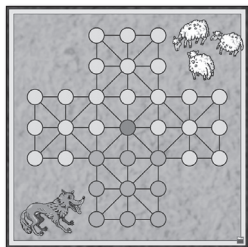
HRY PRO 2 HRÁČE OD 7 LET

88. Ovečky a vlci

Cíl hry: Hráč, který má ovečky, se je snaží dostat do bezpečí OHRADY (devět oranžových polí). Naopak hráč, který má vlky, se mu v tom snaží zabránit.

Pravidla hry: Na začátku hry se hráči nejprve dohodnou, který z nich bude hrát s ovečkami a který s vlky. 3 vlci se rozestaví do zadní řady oranžového ramene herního kříže. 20 oveček hráč umístí na 20 protilehlých políček. Řada, která je tvořena herním polem a oranžovou ohradou, zůstane prázdná. Hru zahajuje hráč s ovečkami.

Pohyb oveček: Tahem se rozumí posunutí jedné figurky z jednoho políčka na druhé. Figurky se smějí pohybovat jen na neobsazená pole po vyznačených linkách, a to pouze směrem dopředu nebo do strany. Nikdy úhlopříčně nebo zpět! Ovečky se nesmí vzájemně



přeskakovat, ani nesmí přeskakovat vlky. Pohyb vlků: Vlci se mohou pohybovat všemi směry, tj. kupředu, do strany, ale i úhlopříčně a zpět. Každý vlk má za povinnost přeskociť figurku ovečky, je-li za touto figurkou ve směru tahu volné pole. Přeskočenou figurku tím vyřadí ze hry (podobně jako u hry Dáma). V přeskakování musí vlk pokračovat, je-li za další figurkou ovečky opět volné pole. Pozor! Opomene-li vlk skákat nebo záměrně přeskok neprovede, je ze hry vyřazen! Ovečky zvítězí, podaří-li se jim obsadit všech 9 oranžových bodů ohrady, nebo pokud obklíčí vlky kdekoli na herním plánu tak, že vlci nemají možnost dalšího tahu. Vlci zvítězí, podaří-li se jim vyřadit ze hry alespoň 12 figurek oveček, protože zbylý počet již nestačí k obsazení ohrady. Hru je možné rovněž hrát na několik kol. V této variantě nejde o konečné vítězství v jedné hře, ale o celkový počet oveček umístěných do ohrady. Za každou ovečku umístěnou v ohradě si na konci každé hry započítá hráč hrající s ovečkami jeden bod. Pokud se mu podaří v jedné hře obsadit ovečkami všech 9 polí ohrady, získává prémii 5 bodů. Vítězí ten hráč, který dosáhl po poslední hře největší počet bodů.

89. Anglický ovčinek

Hraje 17 ovcí a 1 liška. Ovce se rozmístí na prvních třech řadách herní desky. Na prostřední řadě stojí vždy dvě ovce na krajích, uprostřed liška. Platí stejná pravidla jako v předešlé hře s tím rozdílem, že všechny kameny mohou táhnout všemi směry. Ovce nemohou přeskakovat lišku.

90. Hra kmene Kří

Hraje 13 figurek – bojovníků, rozestavených na všech polích od jednoho konce herního plánku (dvě řady po třech, jedna řada po sedmi), čelí 1 figurce – náčelníkovi (umístěnému ve středu). Platí pravidla hry OVEČKY A VLCI s tím, že se všichni mohou hýbat všemi směry a náčelník nesmí být přeskocen. Bojovníci prohrají, pokud jich ve hře zůstane méně než šest. Náčelník prohraje tehdy, jestliže je zablokovan, nebo pokud šest bojovníků dosáhne opačného konce herního plánku (dvě řady po třech figurkách).

91. Samotář

Hra pro jednoho hráče. Rozstavíme 32 figurek na všechna pole herní desky kromě středového, který zůstane volný. Každým tahem musíme přeskociť jednou figurkou figurku sousední a skočit na volné pole za ní. Přeskočenou figurku odstraníme z herního plánku. Skákat je možné vodorovně nebo svisle. Není dovoleno skákat šikmo, či přes roh. Vyhráváte, pokud na herním plánu zbyde pouze 1 figurka.

92. Tempora

13 figurek rozstavíme na všechny body herního plánku kromě bodů v rozích a po obvodě ramen kříže, takže uprostřed herního plánku vznikne nakoso postavený čtverec. Nyní se odebere nejspodnější figurka, čímž vznikne nepravdivý pětiúhelník. Úkolem je opět přeskákat dle pravidel hry Samotář postupně všechny figurky, až zůstane pouze jedna uprostřed.

93. Loupežný rytíř

Jeden hráč dostane 2 figurky jedné barvy a musí s nimi bránit hrad (9 barevných bodů ramena kříže). Druhý hráč napadá hrad 24 figurkami loupežných rytířů. Na začátku hry zaplní loupežní rytíři všech 24 polí herního plánku kolem hradu. Oba obránci mohou být umístěni na dvou libovolných bodech hradu. Rytíři se snaží obsadit všech 9 polí hradu. Aby to dokázali, musejí oba obránci z hradu vyhnat. Rytíři se mohou pohybovat pouze směrem k hradu, obránci mohou táhnout všemi směry. Všichni však mohou postoupit o jeden bod. Rytíři nemohou přeskakovat žádné figurky. Jestliže je za sousedním loupežným rytířem volné místo, musí jej obránci přeskociť a odstranit z herního plánku. Může-li, musí obránci stejným způsobem provést vícenásobný skok a vyřadit více rytířů najednou. Pokud obránci přehlédne skok, kterým by mohl některou figurku vyřadit, dostává se do zajetí rytířů a opouští herní plán. Pokud se loupežným rytířům nepodaří dobýt a obsadit hrad, ale zdaří se jim obklíčit obránci, končí hra smírem (remizou). Loupežní rytíři prohrají, pokud jim zbyvá 8 posledních rytířů, a nemohou proto obsadit hrad.

94. Trojice

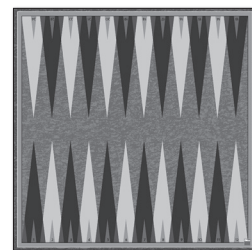
Dva hráči dostanou po 11 figurkách, které střídavě staví na libovolná pole herního plánku. Dvě figurky téže barvy však nesmí stát nikdy vedle sebe ve vodorovném nebo svislém směru. Když hráči takto rozmístí všechny své figurky po herním plánu, začnou hráči figurky posunovat. Posun provádějí vždy jednou figurkou o jedno pole vodorovně nebo svisle a snaží se vytvořit ve vodorovném nebo svislém směru řadu tří figurek stejné barvy. Jestliže se to některému z hráčů podaří, vyhodí jednu libovolnou soupeřovu figurku ze hry. Vyhrává ten hráč, který odstraní soupeři 9 figurek a jehož soupeř již nemůže vytvořit trojici.

HRY NA HERNÍM PLÁNU BACKGAMMON

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

95. Backgammon (Vrhčaby)

Cíl hry: Každý hráč se snaží se svými 15 kameny, pomocí obratného využívání hodnoty bodů na kostkách, co nejdříve dosáhnout svých posledních polí a poté vyjít se všemi svými kameny z desky. Vyhrává ten, komu se to podaří jako prvnímu.



Hráči táhnou proti sobě. Bílý postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípu č. 24 a ven. Černý začíná od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípu č. 1 a ven. Hráči se během hry snaží vzájemně vyhazovat a blokovat.

Hra se dělí na tři části:

- Nasazování kamenů
- Postup
- Vycházení z herní desky

Nasazování kamenů: Na začátku hry leží všechny kameny mimo herní plochu. Jako první začne nasazovat ten hráč, kterému padne vyšší počet bodů, poté se hráči v házení střídají. Při nasazování hází hráči oběma kostkami. Po každém hodu vezmou dva kameny a položí je na tolikátý šíp od okraje, kolik bodů padlo na první a druhé kostce. Bílé kameny se nasazují na čísla 1 až 6 a černé kameny na čísla 24 až 19. Stojí-li kameny na jednom šípu, mohou být položeny vedle sebe, ale i na sobě. Po umístění všech 15 kamenů na herním plánu může začít druhá část hry.

Postup: Hráči se stále pravidelně střídají v hodech oběma kostkami. Hráč si může vybrat, v jakém pořadí použije body, které padly na kostkách. Jestliže může použít body jen z jedné kostky, musí využít vyšší bodovou hodnotu! Není-li to možné, hráč netáhne a na řadě je jeho protivník. Hráč, který je na tahu, může zvolit, zda posune dva kameny podle hozených bodů na kostkách, nebo jen jeden kámen, a to tak, že použije PRODLOUŽENÝ tah jedním kamenem. Při tomto tahu se počet bodů nesčítá, ale jedná se o dva samostatné tahy (jestliže není první tah možný, nesmí dále prodloužený tah provést). Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč může provést v této části hry až 4 samostatné tahy o takový počet bodů, kolik je na jedné kostce, přičemž může hrát libovolnými kameny, ale také jenom jedním. Kamenem se musí vždy postoupit o tolik bodů, kolik padlo na kostce. Kameny obou soupeřů postupují proti sobě. Při postupu se kámen může zastavit na prázdném šípu, na šípu, kde jsou vlastní kameny, nebo na šípu, kde je jen jeden protivníkův kámen. Nesmí se zastavit na šípu, který je obsazen dvěma nebo více cizími kameny. Při všech tazích se počítají šípy, které jsou volné, obsazené soupeřem nebo vlastními kameny. Místu, na němž jsou minimálně dva kameny jedné barvy, se říká svazek. Na takto obsazený šíp nesmí soupeř vstoupit. Každý hráč tak zajišťuje své kameny před vyhozením a současně překáží soupeři v pohybu. Podaří-li se hráči obsadit více šípů vedle sebe, nazýváme toto seskupení most. Most je velkou překážkou pro další tahy soupeře.

Vyhozování: Končí-li některý z tahů hráče na šípu, kde stojí jen jeden soupeřův kámen, přemohl ho a odstraní ho z herní desky pryč (při PRODLOUŽENÉM tahu lze vyhodit i několik soupeřových kamenů). V dalším tahu tak soupeř musí nejdříve znovu nasadit vyhozený kámen (vyhozené kameny) a teprve pak smí postoupit s některým z dalších kamenů kupředu. Vyhozené kameny se nasa-

zují stejně jako na začátku na šipy 1 - 6 nebo 24 - 19 podle hoseného počtu bodů. Padne-li při tomto nasazování na kostkách tolik bodů, že nasazení není možné (na šípech, kam by měl být kámen nasazen, jsou soupeřovy SVAZKY), hráč nesmí posunout žádný ze svých kamenů a čeká na další kolo. Most lze překlenout pouze tak, že padne na jedné kostce tolik bodů, kolik nám umožní dostat se za něj na volný šíp nebo šíp obsazený vlastními kameny. Druhá část hry pro hráče končí tehdy, shromáždí-li všech svých 15 kamenů na posledních šesti šípech - bílý na č. 19 - 24, černý na č. 6 - 1. Poté vstupuje hra do třetí závěrečné části, která začíná málokdy pro oba hráče najednou.

Vycházení z herní desky smí hráč až poté, kdy dostane všech svých 15 kamenů na posledních 6 polí (šípů) herního plánu. Pro bílého jsou to šipy 19 - 24 a pro černého 6 - 1. Vycházení se opět řídí podle počtu bodů na kostkách. Kámen, stojící např. na třetím šípě od konce desky, může vyjít ze hry, když mu padne trojka, čtyřka, pětka nebo šestka. Jestliže kamenu nestačí hosené číslo na vystoupení z desky, posune se tento kámen o hosený počet bodů směrem ke konci desky. Také je povoleno provést jedním kamenem oba tahy. I v této části hry platí pravidlo 4 tahů, pokud padne na kostkách stejný počet bodů. Někdy se stane, že hráč, kterému zůstal vzadu jeden kámen, vyhodí soupeři, který už vychází z desky, jeho kámen. V takovém případě musí být vycházení s dalšími kameny zastaveno až do chvíle, kdy se podaří takto vyhozený kámen znovu nasadit a projít s ním od začátku až na některý z posledních šesti šípů.

96. Doublet

Každý hráč má 12 kamenů, které rozestaví do věžiček po dvou na sebe na svoje vnitřní pole. Každý hraje jen na těchto šesti polích. Hru začíná hráč s vyšším hoseným číslem. Hráč hází dvěma kostkami a v poli, jehož číslo padlo, rozloží věžičku na dva kameny. Když mu padne dvojice stejných čísel, sejme pouze jeden kámen a hází ještě jednou. Když padne číslo pole, kde jsou kameny již rozloženy, tah zůstane nevyužitý a na řadě je další hráč. Jestliže má hráč všechny věžičky rozloženy, začíná je znovu stejným způsobem skládat zpět. Jakmile jsou všechny kameny opět poskládány na sebe, začne hráč podobně jako v backgammonu svoje kameny odstraňovat ze hry směrem doprava. Vítězem se stává hráč, který jako první odstraní všechny svoje kameny z herního plánu.

97. Hon na lišku

Každý hráč má k dispozici 6 herních kamenů, které si rozestaví na své straně na pole 1 - 6 (19 - 24). Začíná hráč s nejnižším hoseným číslem. Hází se 2 kostkami, ale platí jen hody 1 a 6 nebo 2 stejná čísla. Kameny se pohybují v kruhu proti směru hodinových ručiček do té doby, než jeden hráč neztratí všechny své kameny. Po hodu kostkami s jedním nebo více čísly 1 nebo 6, může hráč posunout svůj kámen o součet hosených čísel. V případě hosení stejných čísel (s výjimkou čísla 6), se posouvají 4 kameny o 6 polí. Pokud je hozena dvojice stejných čísel, hází hráč ještě jednou. Když kámen zastaví na poli s jedním protihráčovým kamenem, odstraní soupeřův kámen ze hry. Pokud hráči zůstává už jen jeden herní kámen, dochází ke změně tažení. Kámen se ihned přemístí na nejbližší rohové pole, tj. na 1, 12, 13 nebo 24. Jestliže je toto pole obsazené jedním kamenem soupeře, vyhodíme protivníka. Když je následující hod 1, kámen se posouvá do dalšího rohového pole; při hodu čísla 6 se posune o dvě rohová pole. Při hodu dvojice čísel se tah nenásobí, ale každý si může ještě jednou zopakovat hod. Vítězí hráč, který jako první porazí všechny soupeřovy kameny.

98. Jacquet

Na začátku této varianty vrhcábů jsou všechny kameny vyrovnány mimo herní desku a na startovní pole vstupují na základě hodů kostek. Jakmile jsou všechny ve hře, pokračuje hra stejně jako u vrhcábů.

99. Arabské vrhcábů

Tato varianta hry se shoduje s klasickými vrhcábů s tím rozdílem, že první pole hráčů se nepočítají, slouží jako start a cíl kamenů. Černý i bílý postaví svých patnáct kamenů na své první vnitřní pole. Kameny postupují z výchozího pole obvyklou cestou do vnitřních polí soupeřových. Oba hráči musí nejdříve dovést do cíle první kámen, teprve pak mohou postupně posunovat ostatní kameny. Kameny se nevyhazují. K blokadě klínovitého pole stačí jediný kámen. Jakmile

je jím obsazeno, už se tam nesmí zastavit žádný kámen jiné barvy. Hráči provádějí tahy tak, aby zablokovali co nejdříve souvislé úseky desky a znemožnili postup protivnickových kamenů. Hra končí, když jeden z hráčů dovede všechny kameny do soupeřova prvního vnitřního pole. Vítěz dostane 1 bod za každý soupeřův kámen, který je na desce mimo cílové pole. Jedna partie se skládá z několika her. Vyhrává ten, kdo dosáhne nejdříve součtu 31 bodů.

100. Bláznění

Varianta klasických vrhcábů. Liší se základním rozestavením. Na prvním poli leží všech patnáct kamenů. Druhá velká odlišnost je v paši - hodu dvou stejných čísel. Když hráči padnou dvě stejná čísla, hraje jako by mu kromě nich padly dvojice ještě všech čísel pod těmito padlými (např. pokud hráči padnou dvě pětky, může své kameny posunout o 4 x 5 polí jako v klasických vrhcáběch, ale navíc ještě o 4 x 4, 4 x 3, 4 x 2 a 4 x 1 pole, nebo o kombinace těchto hodů jako ve vrhcáběch. Hra se tak stává velmi rychlou.

101. Lurch

V první části hry se kameny nasazují na desku vždy na pole, které pořadím od okraje desky odpovídá hosenému číslu (když padne 3 a 4, položíme jeden kámen na třetí, druhý na čtvrté pole od okraje desky). Na každém poli smí ležet libovolný počet kamenů. Jakmile je na desce nasazeno všech patnáct kamenů, hraje se lurch stejně jako klasické vrhcábů.

102. Dětské vrhcábů

Hráči postaví do svého vnitřního pole na první tři pole věžičku ze dvou, na druhá tři pole pak věžičku ze tří kamenů. V první fázi využívají hodů pouze k rozebírání věžiček po jednom kameni (když padne 3 a 5, sejme hráč 1 kámen z věžičky na 3. a 5. poli. Ten, kdo má rozebrané všechny věžičky, začíná odstraňovat kameny podle pravidel klasických vrhcábů. Pokud by ještě neměl všechny věžičky rozebrané a padlo mu číslo, kde již nejsou kameny na sobě, tah propadá a hraje další hráč.

103. Tric-trac

U této hry se v základních tazích postupuje stejně jako u backgammonu. Stejná pravidla platí při blokování šípů pomocí SVAZKŮ a při vyhazování jednotlivých soupeřových kamenů. Zásadní rozdíl spočívá v tom, že se hraje o body. Kdo získá jako první 12 a více bodů, vyhrál, a nemusí tak dohrávat hru se všemi svými kameny.

Začátek hry: Na začátku hry postaví oba hráči všech svých 15 kamenů do tří věží na své první pole. Pro bílého je to šíp s číslem 1, pro černého šíp číslo 24. A v dalších tazích opět postupují proti sobě. Bílý postupuje od šípů č. 1 k šípů č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípů č. 24 a ven. Černý začíná od šípů č. 24, pokračuje k šípů č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípů č. 1 a ven. Šipy 1 a 24 jsou startovní (cílová) pole a kameny, které leží na těchto šípech, nejsou ve hře!

Postup: Hru začíná ten, kdo hodí větší počet bodů. První hráč hodí oběma kostkami a provede své první tahy, které se řídí opět hodnotou bodů, které padly na kostkách. Hráč napřed musí všech svých 15 kamenů dostat ze startovních šípů a teprve pak může provádět další tahy. Může se však v této části hry rozhodnout, zda posune dva kameny, nebo jen jeden v PRODLOUŽENÉM tahu. Zůstane-li na startovním poli jen jeden kámen, musí hráč provést jen tah tímto kamenem. Může využít prodlouženého tahu, pokud to není možné, využije jen jeden (výhodnější) tah a druhý propadá. Padne-li při hodu na obou kostkách stejný počet bodů, hráč odehraje tah a hází ještě jednou.

Nůše: Šíp číslo 12 (bílý) a 13 (černý) jsou takzvané NŮŠE, které podléhají zvláštnímu omezení tahů. Na vlastní nůši lze vstoupit pouze v rámci jednoho tahu dvěma kameny zároveň. Příklad: Při hodu 4/2 s jedním kamenem ze šípů 8 a s druhým z čísla 10. V dalších tazích již lze vstupovat na nůši s libovolným počtem kamenů (tedy i samostatně). Kameny se mohou z nůše dále posunovat stejným způsobem s výjimkou dvou posledních. Ty se opět smějí posunout pouze společně v rámci jednoho tahu. Soupeřova nůše je blokována, i když je volná. Žádný tah nesmí skončit na soupeřově nůši. Pouze v případě, kdy je hráčova vlastní nůše ještě volná a jeho tah by skončil v nůši protivníka, může svůj kámen posunout do vlastní nůše, to znamená, že táhne o jeden bod méně, než kolik mu padlo.

Tento tah je dovolen pouze v případě, že není možné tímto tahem dostat do nůše i jiné jeho kameny.

Vyhazování: Osamocené soupeřovy kameny lze vyhazovat stejně jako ve hře Backgammon. Vyhozené soupeřovy kameny se položí zpátky na jeho startovní šíp. Soupeř musí nejdříve dostat tyto kameny zpět do hry. Teprve pak může provést další tahy.

Vycházení z herní desky: S kameny se může vycházet kdykoli, pokud se hodem dostaneme na poslední šíp vlastní herní dráhy nebo za něj (pro bílého - šíp 24; pro černého - šíp 1). Na těchto šípech se nevyhazuje!

Bodové hodnocení: Každý soupeřův vyhozený kámen a každý vlastní dohraný kámen má hodnotu jednoho bodu. Podaří-li se hráči obsadit nůši a mimo to ještě svazky blokovat pět šípů ležících před nůši na jeho straně, postaví tím VELKÝ MOST, který je pro jeho soupeře nepřekonatelnou překážkou. Za velký most získá hráč 2 body. Když se hráči po vlastním následujícím tahu podaří velký most udržet, získává další 2 body. Hráč vyhrává, jakmile dosáhne 12 bodů nebo více bodů. Jestliže soupeř nezískal alespoň 7 bodů, platí vítězství dvojnásobně. Nezískal-li ani 3 body, platí výhra trojnásobně a nezískal-li ani jeden bod, platí výhra čtyřnásobně.

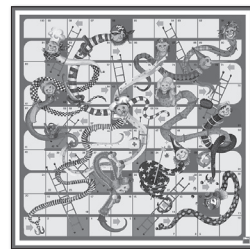
Pokračování: Tric-trac se často hraje na několik kol. Vítěz se může rozhodnout, jestli se bude hrát od začátku anebo jestli se bude pokračovat v rozehrané hře. Bude-li se pokračovat v rozehrané hře, všechny body, kterými vítěz přesáhl počet 12, se přenášejí do další partie. Začne-li se nová hra od začátku, přebytečné body propadají. Při partii, která pokračuje, budou nejprve dohrány všechny kameny. Hráč, který takto dohrál, postaví své kameny opět do tří věží na startovní šíp. Dále pokračuje tento hráč jako při úplně novém začátku.

HRY NA HERNÍM PLÁNU ŽÍŽALY

PRO 2 HRÁČE OD 7 LET

104. Žížaly

Cíl hry: Dostat se co nejrychleji ze startovního políčka číslo 1 do cíle na políčko číslo 100. Během hry můžete využívat žebříků jako zkratk, ale běda, když šlápnete na hlavu nezbedné žížaly. Ani se nenadějete a sklouznete po jejím těle dolů až na konec ocásku.



Začátek hry: Hra je napínavější, když se na začátku připraví ceny, o které se bude hrát. Potom si hráči vyberou svoji barevnou figurku. Hru začíná nejmladší hráč. Dále pokračují ve hře hráči po směru hodinových ručiček. Start je na políčku č. 1, kam se postaví všechny figurky.

Pravidla hry: První hráč hodí kostkou a postoupí dopředu ve směru šípky o tolik polí, kolik bodů padlo na kostce. Postupně hází kostkou další hráči a postupují po herním plánu. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek.

Žebříky: Končí-li hráčův hod na modrém políčku, kde začíná žebřík, ihned postoupí vzhůru na jeho konec. V dalším hodu postupuje ve směru šípky.

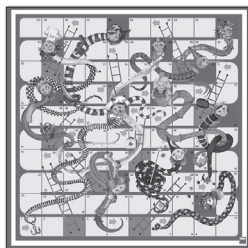
Žížaly: Končí-li hráčův hod na červeném políčku, kde je hlava žížaly, ihned sjede po jejím těle až na konec jejího ocásku. V dalším hodu postupuje ve směru šípky opět směrem k cíli. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne políčka s číslem 100. Na toto políčko je třeba trefit se přímým hodem. Pokud hráč hodí více bodů, než kolik potřebuje k dosažení cílového pole, netáhne a ve hře pokračuje další hráč. Hru lze zpestřit tím, že se hraje na více kol. Ve chvíli, kdy některý z hráčů dosáhne cílového pole, vyhrál. Ostatní hráči si spočítají, kolik jim chybí polí do konce. Toto číslo si zapíší jako trestné body. Po ukončení hry vítězí ten hráč, který má nejnižší počet trestných bodů.

105. Žížaly - rychlý závod

V této variantě hází hráči 2x a vybírají hod, který je výhodnější. Vítězí hráč, který jako první dosáhne cíle.

106. Žízaly - tam a zpět

V této verzi hráči hází dvěma kostkami a dosažené hody sčítají. Jakmile dosáhnou cíle, vrací se zpět na start. Pokud by se do cíle netrefil přesným hodem, tah se rozdělí, část jde k cíli a část směrem zpět. Na zpáteční cestě posouvají žízaly hráče směrem ke startu a žebříky jej vracejí zpět k cíli.



HRA NA HERNÍM PLÁNU HUSIČKY

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 6 LET

107. Husičky

Cíl hry: Cílem hry je projít co nejrychleji se svojí husičkou herní pole a dostat se jako první do cíle.

Začátek hry: Každý hráč si vybere svoji figurku husičky, kterou si postaví na start. Nejmladší hráč zahájí hru. Potom pokračují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Pravidla hry: Každý hráč postupuje dopředu podle počtu bodů, kolik hodil na kostce. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek. Pokud se některý z hráčů dostane na červené políčko, musí se řídit podle následujících pokynů:

- Políčko 5: Husička utíká před liškou a postoupí až na políčko 8.
- Políčko 9: Husička je chycena a musí stát až do té doby, než hodí 6.
- Políčko 13: Díky ježekovi vyhraje husička běh a postoupí na políčko 16.
- Políčko 15: Hledá se ztracené peříčko. Hráč jedno kolo nehraje.
- Políčko 18: Létání jde rychleji, proto může hráč házet ještě jednou.
- Políčko 24: Husička nastydla, musí zůstat jedno kolo v posteli.
- Políčko 30: Husička s sebou vezme berušku, která pospíchá na políčko 34.
- Políčko 33: Husička jede na kolečkových bruslích rychle dál na políčko 38.
- Políčko 36: Kdo se hodně najedl, musí si odpočinout, a proto spí dvě kola.
- Políčko 40: Husička si poranila nožku a musí čekat, až přejde další husička. Pokud za ní není už žádná husička, čeká jedno kolo.
- Políčko 45: Balónem poletí husička rychleji, a to až na políčko 50.
- Políčko 49: Vaše husička získala titul Miss-husa a za odměnu může házet ještě jednou.
- Políčko 52: Husička zabloudila a musí se vrátit na políčko 43.
- Políčko 57: Husička se tak zamyslí, že zapomene, kam má jít a musí vynechat dvě kola.
- Políčko 60: Kdo první přistane přesně na políčko 60, vyhrává.

Pokud hodí kostkou víc, než je potřeba do cíle, musí se o tyto body vrátit zpět.

HRY NA HERNÍM PLÁNU KOLOTOČ

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 4 LET

108. Veselý kolotoč

Cíl hry: Úkolem každého hráče je obejít se svými figurkami ve směru šipky celé kolo až na cílová políčka, tj. na 4 různobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou svými figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry: Na začátku hry si hráči rozdělí figurky podle barev tak, že na každého vyjdou 4 figurky jedné barvy. Hráč postaví své figurky do zásobníku. Zásobník jsou 4 kroužky stejné barvy v rozích herního plánu. Jednu figurku postaví hráč na start (políčko shodné barvy se šipkou).



Pravidla hry: Hru začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou a postoupí na nejbližší barevné políčko, které je shodné s barvou, která padla na kostce. Padne-li hráči barva shodná s jeho figurkou, může se rozhodnout, zda nasadí další svoji figurku ze zásobníku do hry anebo jestli bude pokračovat ve hře s figurkou, která je již ve hře. Při postupu překračuje hráč v cestě nacházející se figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají. Končí-li hráčův tah na políčko, které je již obsazené jinou figurkou, hráč tuto dostiženou figurku vyhodí a postaví ji zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na uvolněné políčko. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry po hození správné barvy. Figurky, které prošly celé kolo, umístí hráči na 4 políčka ve středu herního plánu. Na tato políčka se vstupuje z posledního pole před startovním políčkem se šipkou. Tato 4 políčka se nazývají DOMEČEK. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy. V domečku se již figurky nevyhazují. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu barva s barvou políčka v domečku. Políčko musí být volné, aby na něj mohl vstoupit. Pokud hráči nepadne potřebná barva a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

109. Rychlý kolotoč

Hráči hází v každém kole dvakrát a postupují tak opravdu rychle. Figurky se během hry nevyhazují. Na jednom políčku jich může stát více. Ostatní pravidla jsou stejná jako v předchozí hře.

HRY NA HERNÍM PLÁNU HALMA

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 7 LET

110. Halma

Cíl hry: Převést všechny své figurky do protilehlého rohu herního plánu a obsadit s nimi celý DVŮR protihráče. Vítězí ten hráč, kterému se to podaří nejdříve.

Začátek hry: Hráči si připraví figurky podle počtu účastníků hry. Hrají-li 2 hráči, každý si vezme 19 figurek, hrají-li 4 hráči, každý si vezme 13 figurek. Tyto figurky umístí do vyznačených rohů na herním plánu vždy proti sobě. VELKÝ DVŮR - ohraničený červenou linkou je pro 19 figurek (hra pro dva). MALÝ DVŮR - ohraničený žlutou linkou je pro 13 figurek (hra pro čtyři).

Pravidla hry: Hru zahajuje nejstarší hráč. Dál se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. Tah se provádí jen vlastními figurkami a je povinný (nelze se tedy tahu vzdát). Jedním tahem se rozumí: Posunutí jedné figurky na volné pole nebo přeskok přes vlastní nebo soupeřovu figurku, je-li za ní volné pole ve všech směrech kromě dozadu. Tvoří-li figurky vhodnou kombinaci, může hráč jednou figurkou v jednom tahu provést i několik na sebe navazujících skoků. Přeskočená figurka se nevyhazuje, ale zůstává stát na původním místě! Strategii v průběhu hry je tedy vytvořit vhodnou kombinaci rozmístění figurek, která umožní v jednom tahu dostat vlastní figurku co nejdále po herním plánu. Zároveň se snažíme blokovat soupeře tak, aby skoků mohl využívat co nejméně. Takto blokovat může hráč i výchozí dvůr, kde si počíná tak, aby soupeř nemohl obsadit celý dvůr. Zároveň hráč musí mít jistotu, že se i s touto figurkou (figurkami) dostane rychle do svého cílového dvoru. Hrají-li hru 4 hráči, lze zvolit i variantu, že protilehlí hráči spolu spolupracují a pomáhají si. Vítězí ten tým, kterému se podaří obsadit vyměněné dvory jako prvnímu.

111. Rychlá halma

V této variantě má každý hráč pouze 6 figurek, které rozestaví do řady před VELKÝ DVŮR opět proti sobě. Dále hra pokračuje podle pravidel halmy a hráči se snaží co nejrychleji přemístit všech 6 figurek na libovolné místo do protilehlého VELKÉHO DVORU. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrál.

112. Přesná halma

Každý hráč si na začátku hry označí nití nebo nálepkou svoji figurku stojící na zadním (rohovém) poli. Dále se hraje podle pravidel halmy. Po přemístění všech figurek musí však označená figurka stát opět na zadním poli cílového dvoru.

113. Hledání pokladu

Všechny halmové figurky jsou postaveny uprostřed herního plánu. Jeden z hráčů opustí místnost. Ostatní zatím zvolí, která figurka bude představovat poklad, a označí tuto figurku dotykem. Nyní se smí spoluhráč opět vrátit do místnosti a snaží se najít poklad. To dělá tak, že odebírá z herního plánu jednu figurku po druhé, až poklad najde. Počet odebraných figurek se zaznamená. Potom se figurky rozestaví znovu a do hledání se pustí další hráč. Vše se opakuje tak dlouho, dokud se všichni nevystřídají. Vyhrává ten, komu se podařilo poklad najít za nejnižší počet odebraných figurek.

114. Piškvorky

Hrají dva hráči, kteří se pravidelně střídají. Každý ve svém tahu umístí jednu figurku své barvy. Cílem hry je postavit řadu pěti figurek v jedné lince v libovolném směru. Komu se to podaří, vyhrál.

115. Jedlík

Dva hráči dostanou po 11 figurkách, které střídavě staví na libovolná pole herního plánu. Nikdy však nesmí dvě figurky stejné barvy stát vedle sebe ve vodorovném či svislém směru. Jsou-li umístěny všechny figurky, začínají hráči posouvat vždy jednou figurkou o jedno pole vodorovně nebo svisle. Cílem je vytvořit vodorovnou nebo svislou řadu tří kamenů stejné barvy. Jestliže se to hráči podařilo, přichází jedlík a zhltně jednu figurku soupeře (figurka se odstraní z herního plánu). Vyhrává ten, kdo spoluhráči spolyká 9 figurek (takže poslední 2 již nemohou vytvořit řadu).

116. Sólová halma

Jeden dvůr se obsadí devatenácti figurkami. Hráč se snaží přemístit figurky do protějšího dvoru při použití co nejmenšího počtu tahů nebo skoků. Oba hráči se vystřídají, přičemž každému se počítá, kolik tahů a skoků potřeboval. Hráči se tak snaží nacházet stále lepší a rychlejší cesty, aby dokázali dosáhnout cíle při menším počtu tahů.

117. Top secret

Hráči si připraví 19 figurek své barvy. Při hře střídavě staví po jedné figurce do středu herního plánu, který je definován jako čtverec 6 x 6 polí. Poté, co jsou všechny figurky ve hře a středový čtverec se zaplnil, postupuje se figurkami směrem ke kraji herního plánu. Hráč může v každém tahu posunout jednu figurku o jedno pole libovolným směrem. Je dovoleno přeskakovat, pokud za přeskakovanou figurkou leží volné pole. Je možné učit i několik skoků po sobě, nezmění-li se při tom směr. Vyhrává ten hráč, jehož všechny figurky nejdříve zaujmou libovolná políčka na okraji herního plánu. Na jednom poli smí stát vždy pouze jedna figurka.

118. Dvě kočky a devatenáct myši

První hráč postaví své dvě figurky, které představují kočky, doprostřed herního plánu. Devatenáct figurek druhého hráče jsou myši, jež se na herním plánu libovolně rozestaví. Kočky i myši se mohou přesouvat vždy na sousední pole v libovolném směru. Kočky přitom mohou (ale nemusí) brát myši tím, že je přeskočí a odstraní ze hry. Myši však brát a vyřazovat kočky nemohou, proto se snaží obklíčit je tak, aby jim znemožnily pohyb. Kočky vyhrávají tehdy, když se jim podaří nacytat tolik myši, že už samy nemohou být obklíčeny.

119. Go Bang

Hrají 2 hráči s 12 figurkami různé barvy. Úkolem je obsadit pět sousedních polí, která tvoří vodorovnou, svislou či šikmou linii. Hráči staví střídavě po jedné figurce. Každý z nich musí dbát na to, aby na jedné straně získal co nejvíce možností postavit vlastní řadu, na druhé straně se ale musí snažit zabránit v tom svému protihráči. Po rozmístění všech kamenů hráči střídavě přesouvají vždy jednu figurku na sousední volné pole. Vyhrává hráč, kterému se nejdříve

podání sestavit pět figurek do jedné linie. Hráč je možno i ve čtyřech. Hráči tvoří dva týmy, spoluhráči sedí naproti sobě. Každý dostane pouze šest figurek, přičemž spoluhráči mají stejnou barvu a střídají se v tazích ve směru hodinových ručiček.

120. Mistrovský Go Bang

Hraje se podle pravidel go bangu, kromě toho ještě platí, že najednou lze vyřadit dvě protivníkovy figurky tak, že jeho dvoučlennou řadu v jedné linii z obou konců obklíč soupeř dvěma vlastními figurkami. Např. pokud za sebou v jedné linii stojí jedna figurka černá a dvě bílé, může černý ve svém tahu další figurkou obě bílé obklíčit a odstranit je z herního plánu.

121. Rakado

Oba hráči postaví 16 figurek své barvy na první řadu své strany herního plánu. Potom oba hodí kostkou. Ten, kdo hodí nejvíc, začíná. Hodí kostkou ještě jednou a posune některou ze svých figurek o odpovídající počet polí přímo vpřed. Pak hodí soupeř a posune rovněž jednu svou figurku. Komu padne šestka, hází ještě jednou. Hráči se snaží dostat své figurky na základní linii soupeře. Na cestě přitom smí vyřazovat soupeřovy kameny, pokud jejich figurka dosáhne kostkou určeným počtem kroků přesné pole, které je obsazené protivníčovým kamenem. Pokud hráč tuto možnost přehlédne, může mu protivník dotyčnou figurku odebrat. Cíle může být dosaženo pouze hodem na přesný počet zbývajících kroků. Když je figurka vzdálena tři kroky od cíle a padne např. čtyřka, nehýbá se. Figurka, která dosáhla cíle, nemůže být vyřazena ani sama nemůže vyházet. Hra končí, když poslední figurka jednoho z hráčů dosáhne cílové řady.

122. Černobílá halma

19 figurek pro každého při hře ve dvou (13 figurek pro každého při hře čtyř hráčů) postavíme jako při halmě. Figurky stojící na černých polích se pohybují pouze šikmo po černých polích a nesmějí skákat. Figurky na bílých polích naopak mohou postupovat výhradně přeskokováním na jiné bílé pole. Úlohou figurky na černých polích je tedy přichystat možnosti skoku figurkám z bílých polí. Uvnitř cílového dvora již mohou všechny figurky postupovat a skákat libovolně. Vítězí hráč, který jako první přemístí všechny své figurky.

123. Velká dáma

Hráči postaví na černá políčka v obou posledních řádcích po šestnácti kamenech. Platí běžná pravidla dámy s tím, že je možné přeskokovat také vlastní kameny, aniž by vypadly ze hry. Jako dámy slouží figurky jiné barvy (každý hráč má svoji barvu). Dáma smí přeskokovat pouze soupeřovy kameny.

HRY NA HERNÍM PLÁNU HALMA PRO 3

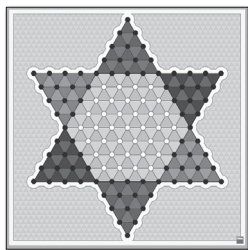
PRO 2 - 3 HRÁČE OD 8 LET

124. Halma pro 3

Cíl hry: Převést všechny své figurky do protilehlého cípu hvězdy stejné barvy. Vítězí ten hráč, kterému se to podaří nejdříve.

Začátek hry: Hráči roztaví své figurky na černé body do tří cípů hvězdy podle barev. Tyto obsazené cípy vždy po stranách sousedí s cípy volnými.

Pravidla hry: Hru zahajuje nejstarší hráč. Dále se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. Tah se provádí jen vlastními figurkami a je povinný (nelze se tedy tahu vzdát). Jedním tahem se rozumí posunutí jedné figurky po spojnici na sousední volný bod nebo přeskok přes vlastní nebo soupeřovu figurku, je-li za ní na spojnici volný bod. Figurky se pohybují libovolným směrem kromě dozadu. Tvoří-li figurky vhodnou kombinaci, může hráč jednou figurkou v jednom tahu provést i několik na sebe navazujících skoků. Přeskočená figurka se nevyhazuje, ale zůstává stát na původním místě! Strategii v průběhu hry je vytvořit co nejrychleji roztavění, které umožní v jednom tahu dostat vlastní figurku co nejdále po herním plánu a zároveň se vyhnout tlačení, která hrozí



v prostředku herního plánu, kde se střetávají troje různé figurky. Vyhrává ten hráč, který jako první přesunul všechny své figurky do protilehlého cípu stejné barvy.

125. Triangl

Této hry se účastní 2 či 4 hráči. Budete potřebovat 44 figurek ve čtyřech barvách, které stejnoměrně rozdělíte mezi hráče. Hráči se střídají a staví po jedné figurce na libovolné místo herního plánu. Jestliže hráč uzavře a vytvoří pravouhlý trojúhelník jakékoliv velikosti tím, že umístí figurky své barvy na herní plán, získává 1 bod. Středové pole herního plánu musí zůstat během hry prázdné. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce bodů za největší počet vytvořených trojúhelníků.

126. Tipsy

Hráči si připraví 15 figurek své barvy a střídavě staví po jedné figurce na průsečíky linií herního plánu (na rohy polí) a pokoušejí se při tom obstoupit figurky protivníka. Soupeřova figurka je obklíčena, pokud obsadíte čtyřmi svými figurkami všechny její sousední průsečíky. Hrají všichni proti všem. Kdo obklíčí figurku některého z protihráčů, může si ji vzít a ponechat. Uvolněné pole může být nově obsazeno. Tím se herní situace neustále mění a vznikají nové a nečekané možnosti. Hra končí umístěním všech patnácti figurek každého z hráčů nebo tehdy, není-li již možné nikoho obklíčit. Hráč je tím úspěšnější, čím více figurek protivníků získal.

HRY NA HERNÍM PLÁNU SOLITÉR

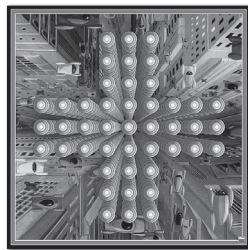
PRO 1 HRÁČE OD 7 LET

127. Solitér

Cíl hry: Skákáním vyřadit všechny figurky z herního plánu, až zůstane jen jedna.

Začátek hry: Hráč roztaví všechny figurky po herním plánu tak, aby obsadil všechna políčka kromě prostředního, které zůstane volné.

Pravidla hry: Hráč musí v každém tahu přeskočit libovolnou figurkou figurku sousední a skočit na volné pole za ní. Přeskočená figurka se odstraní z herního plánu. Skákat je možné svisle a vodorovně. Není dovoleno skákat šikmo či přes roh a skok musí být veden po přímce. Úkolem je vyřadit co nejvíce figurek. Ideálně by na konci hry měla zůstat na herním plánu jen jedna figurka. Není to snadné, ale je to možné.



128. Kříž

Hráč roztaví 9 figurek doprostřed herního plánu tak, že vytvoří kříž se stejně dlouhými rameny. Cílem hry je odstranit 8 z 9 kamenů tak, aby ve středu zůstala pouze jedna figurka.

HRY S DOMINEM

PRO 1 - 4 HRÁČE OD 7 LET

129. Domino

Hra pro dva hráče. 28 kamenů se položí lícem dolů a promíchá. Každý hráč si vybere 7 kamenů a položí je skrytě před sebe. 1 kámen ze zálohy se otočí lícem nahoru. Dále hráči střídavě přikládají po 1 svém kameni podle zásady: stejný počet ok k sobě (dvojku ke dvojce, čtyřku ke čtyřce apod.). Hráč, který nemůže přiložit, bere ze zálohy tak dlouho, dokud nemůže přiložit na jednu nebo druhou stranu řady. Může se stát, že celou zálohu vyčerpá. Potom odebírá z libovolného konce tak dlouho, dokud nemůže přiložit svůj kámen. Vítězí hráč, který již nemá žádný kámen.

130. Slepá ulička

Hra pro dva hráče. 28 kamenů se položí lícem dolů a promíchá. Každý hráč si vybere 7 kamenů. Ostatní kameny tuto hru již nehrají. Začínající hráč položí doprostřed první kámen. Dále se pravidelně

střídají a přikládají kameny podle zásady domina. Hráč, který nemůže přiložit žádný kámen, řekne DAL. Ten z hráčů, který jako první přiloží do řady poslední ze svých 7 kamenů, ohlásí DOMINO a tuto hru vyhrává. Soupeř odhalí svoje zbylé kameny. Součet všech ok se stává výherními body pro vítězného hráče. Mají-li oba hráči ještě na stole nějaké kameny, ale nemohou přikládat na žádnou stranu již vyložené řady, ocitá se hra ve SLEPÉ ULÍČCE. Soupeři si vzájemně ukáží svoje kameny. Vítězem se stává hráč, který má celkově nižší součet ok a připočítá si celkový počet soupeřových ok. Před další hrou se znovu promíchají všechny kameny. V další hře položí jako první zahajovací kámen druhý hráč a postupně se opět střídají. Před zahájením hry si hráči určí, do kolika bodů budou hrát.

131. Domino se zálohou

Hra pro dva hráče. Kameny se promíchají lícem dolů. Každý z hráčů si vezme 7 kamenů. Zbývajících kameny zůstávají v záloze. Potom hrají stejně jako ve SLEPÉ ULÍČCE pouze s následující obměnou: Pokud nemůže některý z hráčů přiložit žádný ze svých kamenů, bere si jeden ze zálohy. Jestliže se mu ani ten nehodí, bere ze zálohy tak dlouho, dokud nemůže přiložit na jednu nebo druhou stranu řady. Může se stát, že celou zálohu vyčerpá. Ze zálohy bere hráč i v případě, kdy již vyložil všechny svoje kameny a přišla na něho řada. Po vyčerpání zálohy pokračuje hra stejně jako ve SLEPÉ ULÍČCE, ale body z jednotlivých her se nenačítají. Vítězem je hráč, který se po rozebrání kostek ze zálohy zbavil všech svých kostek jako první nebo ten, kdo má na kostkách, které nejdou přiložit, nižší součet ok.

132. Bodové domino

Hra pro 2 - 4 hráče. Kameny se stejnoměrně rozdělí všem účastníkům hry, případně zbylé kameny se nepoužívají. Začíná hráč s nejvyšším dublem. Položí kámen a vysloví celkový počet bodů. Všichni hráči potom na střídačku přikládají příslušný kámen a přičítají dané body k dotyčnému součtu.

133. Maďarské domino

28 herních kamenů se položí lícem dolů a zamíchá. Hrají-li 2 hráči, případně na každého 12 kamenů, při hře ve třech 8 kamenů a ve čtyřech 6 kamenů. Každý z hráčů si skrytě odebere odpovídající počet. Přebytké kameny se odstraní ze hry. Začíná hráč, který může vyložit kámen s nejvyšším počtem ok a přidat k němu další kameny, které přisazují k sobě vždy stejnou hodnotou. Čím víc kamenů se podaří přiložit, tím lépe. Nemůže-li již dále přikládat, je na řadě další hráč, který se pokouší na řetězec navázat co největší počet kamenů. Pokud již nikdo nemůže přikládat, poznamenej zapisovatel u každého hráče počet trestných bodů (tzn. celkový počet bodů na všech jeho zbylých kamenech). Hraje se na více kol a hra končí, jakmile jeden z hráčů překročí hranici 100 trestných bodů.

134. Francouzské domino

28 herních kamenů se položí lícem dolů a zamíchá. Každý hráč si vezme 8, 7 nebo 6 kamenů, podle toho, hrají-li 2, 3 nebo 4 hráči. Zbytek přijde do zálohy. První hráč položí na stůl libovolný kámen, další hráč přikládá na začátek či konec, přičemž jedna polovina jeho kamene musí souhlasit s polovinou vyloženého kamene. Nehodící se polovinu kamene nechá hráč směřovat do volného pole. Další hráč přikládá stejným způsobem, takže vzniknou dvě řady, ve kterých se nad sebou nacházejí dvě stejná čísla. Kdo nemůže přiložit, buď vynechá, nebo vezme nový kámen. V záloze musí zůstat až do konce hry dva kameny. Vyhrává ten, komu se nejdříve podaří vyložit všechny své kameny. Pokud hráčům zůstanou ještě nevyložené kameny, vyhrává ten, kdo má nejmenší hodnotu kamenů.

135. Křížové domino

Každý hráč si vezme 6, 4 nebo 3 kameny, podle toho, hrají-li 3, 4 nebo 5 hráčů. Zbytek přijde do zálohy. Začíná hráč, který má kámen s nejvyšším dublem, a tento kámen vyloží. K tomuto kameni musí být ze všech stran přikládány kameny se stejným počtem bodů. Vznikne tak kříž. Teprve když je kříž hotový, může se na všech čtyřech stranách pokračovat v přikládání. Kdo nemá příslušné číslo musí si vzít ze zálohy. Je-li už hromádka vybrána, musí čekat. Také zde vyhrává hráč, který se nejdříve zbaví všech kamenů, popř. ten, který má nejnižší hodnotu kamenů.

136. Dominosa

Hráč si na list papíru nakreslí síť, která se skládá z 56 čtverců (8 x 7 čtverců). Důkladně promíchá kameny položí lícem nahoru na stůl tak, aby tvořily síť, která se rovněž skládá z 56 polí. Nyní si hráč do předkreslených polí doplní čísla kamenů. Potom se kameny opět promíchají. Hráč se pokouší sestavit shodný obrazec. Pokud to zkusíte, zjistíte, že to není vůbec tak jednoduché, jak to vypadá.

137. Čtvercové domino

Hráč musí sestavit z kamenů čtverec 4 x 4 pole tak, aby součet ve všech vodorovných i svislých stranách byl shodný.

138. Blokovací domino

Hra probíhá podle pravidel domina se zálohou. Zde je však žádoucí, protivníka co nejvíce blokovat, popř. nutit ho k častému dobírání ze zásoby a to tak, že se pokládají takové kameny, ke kterým hráč nemůže přikládat. Jestliže jeden z hráčů nemůže přiložit a v zásobě již nejsou kameny, prohrál.

139. Ze sta na nulu

Hraje se jako v dominu se zálohou. Každý hráč však začíná se 100 body. Po každé partii smí vítěz ze svého konta odečíst celkový součet bodů protivnickových zbylých kamenů. Pokud nemůže žádný z hráčů přiložit všechny kameny, může každý ze svého konta odečíst celkový součet bodů protivníka. Vyhrál ten, kdo nejdříve dosáhl hranice 0 nebo ji překročil.

140. Pětkování

Hra pro dva hráče. 28 herních kamenů se položí lícem dolů a zamíchá. Každý hráč dostane 5 kamenů, ostatní jsou v záloze. Cílem hry je nejen přiložit všechny kameny, ale i dosažením násobku 5 získat body navíc. Jestliže je součet koncových polí řady 5, nebo násobek pěti, získává hráč za každou 5 jeden bod. Např. začíná-li hráč s dvojitou pětkou, dostane za ni hned dva body, protože součet je deset. Vítězí hráč, který jako první dosáhne po několika partiích smlouvaného počtu bodů.

141. Pašova závora

Hraje se podle pravidel domina s tím rozdílem, že hráč položením libovolného dublu kamene může kdykoliv ukončit hru. Hráči ihned spočítají hodnotu svých kamenů. Hráč s nejnižším součtem vyhrál a nepíše si žádné záporné body. Ostatní hráči body zapíší. Hraje se více partií, dokud některý z hráčů nezíská dohodnutý počet bodů. Poté se určí pořadí.

142. Matador

Hraje se se všemi kameny. Zvláštní význam mají čtyři kameny, nazývané MATADOR: 0/0, 6/1, 5/2 a 4/3. Kromě prvního kamene jsou to tedy takové, u kterých součet ok dává číslo 7. Všechny kameny promíchejte lícem dolů. Před každou partií vyřadte ze hry 3 náhodně vybrané kameny. Před započítáním hry si hráči losem určí, kdo začne. Potom si každý z hráčů vezme ze zálohy po třech kamenech. První hráč položí jeden svůj kámen na stůl. Druhý hráč musí přiložit takový kámen, aby součet vzájemně se dotýkajících kamenů byl 7. Pokud hráč nemá kámen s potřebným počtem ok na přiložení, ale má MATADORA, může jej přiložit na kteroukoli stranu řady bez ohledu na počet ok. Pro soupeře potom platí normální pravidla hry. Musí tedy přiložit kámen s počtem ok do součtu 7. Pokud nemůže přiložit a nemá ani MATADORA, bere si po jednom kameni ze zálohy tak dlouho, až může přiložit. Může se také stát, že vyčerpáte celou zálohu. V případě, že nemůžete ani potom přiložit kámen, hraje soupeř. Vítězem se stává hráč, který se po vyčerpání zálohy zbaví dříve všech svých kamenů. Jestliže oběma hráčům zůstanou kameny, které nemohou přiložit, vzájemně je odkryjí. Vítězem se stává hráč s nižším součtem ok.

143. Bergen

Hráči promíchají všechny kameny lícem dolů. Každý si vybere 6 kamenů. Začíná hráč, který má DUBL s nižší hodnotou. Tento kámen položí doprostřed stolu a započítá si za něj 2 body. Pokud žádný z hráčů nemá dubl, začíná ten, který má kámen s nejnižším počtem ok. Potom oba hráči střídavě přikládají po jednom kameni na levou

nebo pravou stranu podle obvyklých pravidel. Snaží se ale přiložit takový kámen, aby vždy na konci řady vlevo i vpravo byl stejný počet ok. Kdykoli se to podaří, připočítá si tento hráč 2 body. Pokud se však povede přiložit na jednu stranu dubl se stejným počtem ok, jako je na druhém konci řady, připočítá si hráč za tento tah 3 body. Hráč, který podle pravidel nemůže nebo z taktických důvodů nechce přiložit některý ze svých kamenů, vezme si jeden ze zálohy. Nehodí-li se mu ani tento, řekne DÁL a hraje soupeř. Dostane-li se hra po rozebrání zálohy do slepé uličky, hra končí. Vítězí ten z hráčů, kterému nezůstal v ruce ani jeden dubl. Mají-li oba hráči dubly, vítězí ten, který jich má méně. V případě, kdy oba hráči mají po jednom dublu, stává se vítězem ten, jehož dubl má nižší hodnotu. Pokud nemá žádný z hráčů dubl, spočítají si oka na zbylých kamenech. Vítězem se stává hráč s nejnižším počtem bodů. Hra pokračuje dalším kolem. Absolutním vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne 15 bodů.

144. Sevastopol

Hraje se o vsazené věci - oříšky, bonbóny apod. Na začátku hry každý hráč vloží do banku po 1 kousku ze své zásoby. Potom si z promíchávaných kamenů hráči odeberou po 7. Hru začíná hráč, který má šestkový dubl a položí jej doprostřed stolu. Hráči pokračují ve směru hodinových ručiček přiložením kamene se 6 oky. Mohou jej položit nejen jako v obvyklých hrách vlevo a vpravo, ale také zdola a shora (rozvětvení). Nemá-li některý z hráčů žádný kámen se 6 oky, řekne DÁL a vynechává tah. Jakmile je kolem šestkového dublu sestaven kříž do čtyř světových stran, začíná druhá fáze hry. Každý z hráčů potom přikládá kámen na jedno rameno KŘÍŽE podle základních pravidel domina. Hráč, který jako první odloží všechny své kameny, získává tři čtvrtiny BANKU. Ostatní pokračují ve hře. Kdo se zbaví svých kamenů jako druhý v pořadí, získává poslední díl z BANKU. Zbývající dva hráči vyjdou naprázdno. Také ve druhé fázi hry platí pravidlo, že kdo nemůže přiložit kámen, řekne DÁL a vynechává tah. Dostanou-li se všichni zúčastnění hráči do slepé uličky, hra končí. Vítězem se stane hráč s nejnižším součtem ok na svých kamenech a dostane tři čtvrtiny z banku. Jako druhý se umístí hráč s následujícím nejnižším součtem bodů a dostává poslední díl z banku.

145. Jednadvacet

Dominová varianta známé karetní hry. Kameny promíchejte na stole lícem dolů. Hráči si postupně ve směru hodinových ručiček vezmou po 2 kamenech. Tajně si je prohlédnou a spočítají si všechna oka. Cílem hry je dosáhnout na svých kamenech celkového počtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Pokud se někomu zdá součet ok příliš nízký, přibere si ze zálohy jeden nebo i více kamenů. Kdo ale překročí potřebný počet o jediný bod, ztrácí naději na vítězství. Pokud žádný z hráčů nechce přibírat další kámen, odkryjí všichni zúčastnění své kameny a sečtou si body. Nemá-li žádný z hráčů 21 bodů, vítězem se stává hráč s nejbližším nižším počtem dosažených bodů.

146. Sóló domino

Hra pro jednoho hráče, která velmi dobře prohlubuje kombinační schopnosti. Nejprve obraťte všechny kameny lícem dolů a řádně je promíchejte. Potom si vyberte 5 náhodných kamenů, které otočíte lícem nahoru. Z těchto kamenů si vyberte ten nejméně vhodný a položte jej na stůl jako základ dominové řady. Následně přikládejte otočené kameny podle základních pravidel domina. Pokud se vám podaří postupně položit na stůl z první pětiice třeba 4 kameny, přiberejte si je ze zásoby a opět otočte lícem nahoru. Pokračujte v přikládání kamenů. Je důležité položit vždy co nejvíce kamenů z vybrané pětiice. Opět doplňte svoji zásobu podle počtu vyložených kamenů. Pro všechna kola tedy platí: Kolik kamenů vyložíte, tolik nových kamenů si přibere. Vítězem se stanete v případě, že postupně položíte všechny kameny domina na stůl. Pokud se vám toto nepodaří a zbyde vám třeba jediný kámen, který nemůžete přiložit ani na jednu stranu, prohráváte. Může se také stát, že prohrájete dříve, než rozeberete celou zásobu. Tato situace nastane, když si doberete 5 kamenů, ze kterých nejde ani jeden přiložit na levou nebo pravou stranu řady.

147. Italské domino

Kameny se zamíchají a rozdají hráčům. Pětiice hráčů dostane po 5 kamenech, čtyři dostávají po 6, hráji-li 3 hráči, dostane každý po 3 kamenech. Zbytek je v zásobě. Začíná hráč, který může vyložit kámen s nejvyšším součtem ok. Musí přitom nahlas vyvolat součet

všech viditelných bodů, např. 12 u 6/6, 10 u 5/5. Další hráč přiloží libovolný vhodný kámen a nahlas řekne celkový součet. Pokud na stole ležel kámen 6/6 a hráč přiloží kámen 3/5, vyvolá 20, protože sečetl 12 a 8. Na začátku hry dá každý vklad do banku. Z banku se pak vyplácí za každou hlášku 30, 50, 70 nebo 100. Nejvyšší číslo získá největší podíl. Pokud součty nikdo nezíská, vklady zůstávají pro další hru.

148. Přebíjená s dominem

Dva hráči si rozdělí kameny a vyrovnaí do řady před sebe lícem dolů. Pak současně otočí krajní kámen. Kámen s vyšším součtem ok bere soupeřův kámen. Získané kameny se zařadí na konec řady. Kameny v řadě během hry nemění pořadí.

149. Tři čtverce

Vyřadte z dominové sady dubly 3, 4, 5 a 6. Ve hře zůstane 24 kamenů k sestavení tří čtverců podle těchto pravidel. Součet ok na všech stranách složených čtverců musí být stejný. Začni se součtem 12, potom zkus součet 15. Pak najdi jiný možný součet. Nezapomeň, že rohová pole kamenů se sčítají dvakrát, ve vodorovné řadě i svislém sloupci.

150. Zlomky

Vyřadte ze sady všechny dubly a kameny s prázdným políčkem. Zbude vám 15 kamenů, s nimiž budete pracovat jako se zlomky. Když položíte na výšku kámen s jedním očkem nahore a šesti oky dole, považujete ji za jednu šestinu. Když ji položíte obráceně, platí za šest jednin. Vaším úkolem je poskládat všechny kameny do tří řad po pěti kamenech. Domyslete si mezi každým kamenem znaménko plus a kameny seřadte tak, aby součet ve všech řadách byl stejný. V prvním kole 2 ½. Ve druhém kole 10.

151. Dudeneyho řada

Seřadte všechny kameny do 4 řad po sedmi kamenech tak, aby součet ok v každé řadě byl stejný.

152. Hod' číslo

Vyřadte ze hry všechny kameny s nulou. Zbývá pak vyrovnejte náhodně do řady. Každý hráč má jednu figurku své barvy, s kterou se pohybuje po hodu kostkou po kamenech domina. Figurky se pohybují po jednom políčku dopředu a to tak, že musí hodit stejný počet bodů, jaký je na kameni. Vítězí hráč, který projde celou řadou nejrychleji.

HRY S KOSTKAMI

PRO LIBOVOLNÝ POČET HRÁČŮ OD 6 LET

Hry s 1 kostkou

153. Lodnická

První hráč určí libovolné číslo od 1 do 6. Jeho soupeř pak hodí kostku a k počtu ok přičte číslo stanovené soupeřem. Dále se kostkou již nehází. Oba hráči střídavě převracejí kostku vždy o 90 stupňů v libovolném směru. Počet ok se po každém přetočení přičítá k dosavadnímu součtu. Kdo překročí hranici 25, prohrál.

154. Na čísla

Hráči si před hrou vylosují čísla od 1 do 6. Potom každý hodí dvakrát za sebou. První hod určí, kolik žetonů má dostat. Druhý hod určí, kdo výhru vyplácí. Kdo druhým hodem určí sám sebe, nedostane nic. Hra končí, když jednomu z hráčů nezbyde z počátečních 20 žetonů nic, a vítězem je hráč, který má žetonů nejvíce.

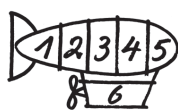
155. Oklahoma

Hráč hodí kostkou tak, aby ostatní neviděli, kolik bodů hodil. Pak nahlásí číslo. Může říct skutečný počet ok, nebo falešné číslo. Jeho soupeř buď hlášené číslo přijme, nebo nepřijme. Když ho přijme, vezme kostku a musí hodit víc. První hráč mu v tomto případě není povinen ukázat, kolik na kostce skutečně padlo. Jestliže druhý ho

díl víc, dostane od prvního hráče žeton. Hodí-li méně nebo stejně, odevzdá žeton soupeři. Druhý hráč ovšem hlášení nemusí přijmout. V tom případě hráč odkryje kostku. Pokud je tam nahlášené číslo, dostane hráč žeton. Pokud nahlásil falešné, odevzdá žeton. Hraje se na dohodnutý počet žetonů. Vítěz jich má samozřejmě nejvíce.

156. Vzducholod'

Nejdříve se namaluje velká vzducholod' (viz. obrázek), která se rozdělí na 5 políček. Gondola dostane číslo 6. To je nákladní prostor. Každý hráč obdrží 6 zápalek. Hází se popořadě. Kdo hodí 1 - 5 položí jednu zápalku na příslušné políčko. Leží-li už na políčku zápalka, smí si ji vzít a nemusí žádnou odevzdat. Kdo hodí 6, musí vždy odevzdat jednu zápalku, protože do gondoly se jich vejde libovolné množství. Kdo nemá už žádné zápalky, vypadá ze hry. Vyhrává ten hráč, který je jako poslední ve hře. Smí si vzít všechny zápalky z gondoly.



157. Šestnáct

Na začátku hry si musí hráči připravit dvakrát tolik zápalek (žetonů) než je hráčů plus jednu zápalku navíc. Například pro 4 hráče připravíme 9 zápalek, které se položí doprostřed stolu. Cílem každého kola hry je přiblížit se co nejblíže číslu 16. Nejlepší součet bodů je tedy 15. První dva hody jsou bez rizika, protože součet nemůže překročit 12. Hráč se musí po prvním dvojvodu rozhodnout, zda bude házet dál. Pokud se rozhodne házet dál, musí opět házet 2x. Toto pravidlo platí i pro případné další pokračování v házení. Pozor! Hodí-li hráč více než je 15, vypadává a prohrál kolo. Hodí-li hráč méně než 16, zapíše si body a ve hře pokračuje další hráč. Nevypadne-li ze hry žádný hráč, kolo prohrává ten, kdo má nejnižší počet bodů. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, prohrává ten, který tento nejnižší součet hodil jako první. Hráč, který vypadl anebo prohrál kolo, si musí vzít jednu zápalku a začíná další kolo. Po rozebrání zápalek pokračují ve hře jen ti hráči, kteří mají zápalky. Kdo v této části hry prohraje kolo, obdrží zápalku od hráče, který kolo vyhrál. Kdo má na konci hry všechny zápalky, prohrál celou hru.

158. Oko (jednadvacet)

Hráči hrají 1 kostkou, v jednom kole hází maximálně 5x. Vítězí ten, kdo se součtem všech bodů nejvíce přiblíží k jednadvaceti bodům. Hráč se součtem nad 21 prohrál.

159. Padesát vyhrává

Hráči hází 1 kostkou v řadě za sebou, celkem třikrát. Všichni se snaží dosáhnout společné souhrnného čísla padesát. Dosažení této hranice musí být přesné. Sčítají se body hozené všemi hráči dohromady. Jestliže někdo překročí padesátku, musí další hráč hozením kostky snížit celkový počet pod padesátku. Cílem je hodit přesně padesát.

160. Sázání

Každý hráč si napíše pod sebe do sloupce čísla od jedné do desíti se znaménkem násobení (1x, 2x, 3x ... 10x). Všichni pak postupně hází kostkou. Hozené číslo vždy zapíše vedle kteréhokoli neobsazeného násobku. Samozřejmě se snaží vyšší číslo napsat k vyššímu násobku. Po 10 hodech jsou všechny násobky obsazené. Čísla se vynásobí a sečtou. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem.

161. Sedm hodů

Každý hráč má postupně v jednom kole 7 hodů kostkou. Hozené body se počítají takto: 1. a 2. hod se sčítá (+), 3. hod se od tohoto součtu odečítá (-), 4. hod se přičítá (+), 5. hod znovu odečítá (-), 6. hod se přičítá (+). Poslední 7. hozená hodnota se odečte (-). Kdo dosáhne po pěti kolech nejvyšší bodové hodnoty, vítězí.

162. Matematika

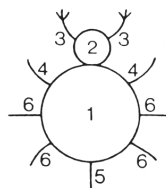
Každý hráč hází jednou kostkou, a to celkem pětkrát. Hodnoty 1. a 2. hodu se sčítají (+), 3. hod se odečítá (-), dosavadní výsledek se násobí (x) hozenou hodnotou 4. hodu. 5. hodem nakonec násobek vydělíme. Pokud hráč dosáhne výsledku, který je menší než jedna, nebo po dělení nedostane vůbec celé číslo, vypadá ze hry. Kdo dosáhne nejmenšího výsledku (v celých číslech), stává se vítězem.

163. Dřívka

Doprostřed stolu se položí plná krabička zápalek. Hráči pak postupně vrhají kostkou a podle počtu hozených bodů vybírají z krabičky příslušný počet zápalek. Kdo sebere poslední sirkou, je vítězem.

164. Brouk

Každý hráč potřebuje ke hře arch papíru, na který bude kreslit brouka podle obrázku. Hráči hází kostkou. Malovat začne jako první ten, komu padla jednička. Ihned namaluje trup a potom postupně přimalovává další části podle toho, jak mu padají jednotlivé bodové hodnoty. Stejně si na vlastním archu papíru maluje další hráč. Malíř, kterému se podaří jako prvnímu namalovat kompletního brouka, je vítězem.



165. Veš

Veš je složená z 13 čar a označuje cíl hry. Na začátku hry každý hráč hodí kostkou a určí si tak číslo, které musí hodit, chce-li na svém archu nakreslit část obrázku. Hráči hází postupně a jenom pokud hodí svoje číslo, smí domalovat jednu ze 13 čar. Kdo domaluje veš jako první, vyhrává.



166. Oběšenec či myš

Pokud vás přestane bavit kreslit brouka či veš, můžete kreslit jiný obrázek. Každý se ale musí skládat z 13 čar. Např. domek, šibenice, myš.



167. Generál

Hraje se na předem stanovený počet kol. Hráč hází třikrát. Po každém hodu musí nahlásit, na který řád (jednotky, desítky, stovky) hozené číslo umístí. Úkolem hráče je nahlášením čísel docílit nejvyššího čísla (tedy 666). Jestliže jeden ze soupeřů nahází 666, stává se GENERÁLEM a okamžitým vítězem celé hry.

168. Dvojité lásky

Každý z hráčů si na papír napíše řadu čísel od 1 do 6. Číslo, které hráč hodí, vyškrtne ze seznamu a může hrát dál. Pokud už číslo má škrtnuté, předá kostku dalšímu spoluhráči. Vyhrává ten, komu se podaří jako prvnímu hodit všechna čísla z řady.

169. Plus minus

Cílem hry je hodit co nejvyšší sumu. Každý hráč má 9 hodů. Každý třetí hod se odečte, všechny ostatní se sčítají. Komu se podaří získat nejvyšší sumu, vyhrál.

170. Velké srdce

Každý z hráčů si nakreslí na papír velké srdce a rozdělí jej na 6 polí. V průběhu hry musí hráč zapisovat čísla od 1 do 6, aby bylo na konci hry každé políčko obsazené různou číslicí. Hráči se v hodech střídají. Hodí-li hráč číslo, které už má zapsané v srdci, musí ho přenechat druhému spoluhráči. Pokud ani druhý hráč nemůže číslo uplatnit, přesune ho na dalšího hráče. Hod propadá, pokud ho nikdo nemůže zapsat. Vyhrává ten, kdo jako první obsadí všechna pole.

171. Sultán

Cílem hry je získat co nejvíce žetonů. Hráči se střídají, každý hází jednou. Kdo jako první hodí šestku, je sultán. Sultán pak vybere jedno číslo mezi 1 - 5. Poté každý hráč obdrží 8 žetonů. Sultán se házení neúčastní. Každý z hráčů hází jednou. Hodí-li hráč číslo, které vybral sultán jako šťastné, musí sultánovi dát 5 žetonů! Hodí-li hráč jiné číslo, musí dát sultánovi 2 žetony. Kdo hodí číslo 6, převzme místo sultána a určí nové šťastné číslo mezi 1 - 5. Jestliže jeden hráč nemá žádné žetony, hra končí a vyhrává ten, kdo má nejvíce žetonů.

172. Kravský ocas

Potřebujeme 1 kostku a 21 zápalek pro každého hráče. Všichni si ze svých sirek sestaví kravský ocas: tj. do první řady se položí 6 sirek, do druhé řady 5 sirek, apod. Potom se hází kostkou. Každý hráč může sebrat řadu, která odpovídá hodu kostky. Je-li už ale odpovídající řada pryč, hod propadá. Vyhrává hráč, jehož kravský ocas je odklizen nejdříve.

173. Volský ocas

Tato hra se hraje stejně jako kravský ocas, ale s jednou výjimkou: pokud hráč hodí číslo, jehož řada už je pryč, musí hráč vzít odpovídající řadu z volského ocasu svého soupeře. Pokud tato řada chybí ve všech volských ocasech, hod propadá a na řadu přichází další hráč.

174. Trumf

Vybraný hráč hodí kostkou. Hozené číslo je pro dané kolo trumfem. Každý může házet desetkrát. Jiný hráč sčítá hozené body. Kdo hodí trumf, přestane házet a pokračuje druhý hráč. Komu se podaří s nejmenším součtem bodů hodit trumf, vyhrává kolo.

175. Čokoláda

Jedna velmi dobrá čokoláda se zabalí do více papírů, ováže se mašlí a položí se doprostřed stolu. Ten, kdo je na řadě, hází třikrát. Komu se nepodaří hodit 6, předá kostku dále. Hodí-li jeden z hráčů šestku, musí dát na čokoládu minci, rozvázat mašlí a rozbalit ji, vzít si vidličku a nůž a pak ji může jíst tak dlouho, dokud jiný z hráčů nehodí šestku. Kdo nejdéle jí čokoládu, tomu se podaří odhalit její výbornou chuť.

176. Hra dvojek

Každý hráč hází třikrát. Počítají se jen dvojky. Dvě dvojky platí za 8 bodů, tři dvojky platí za 16 bodů. Kdo získá po prvním kole nejvyšší počet bodů, vyhrává.

177. Skákání kostky

Hráč, který začíná, vezme kostku a položí ji na stůl před sebe. Položí svůj prst na kostku a zmáčkne ji tak, aby kostka vyskočila. Kostka dopadne na stůl a počítá se počet bodů na vrchní straně. Další hráč pokračuje s kostkou a číslem, jakým předchozí hráč přestal. Není dovoleno kostku brát do ruky. Výjimka: spadne-li kostka ze stolu, počítá se 0 bodů. Kdo dosáhne 50 bodů, vyhrává.

178. Kreslení domečku

Každý hráč obdrží papír, tužku a sám si určí jedno šťastné číslo mezi 1 - 6, které napíše na papír. Pak se hráči střídají po jednom hodu. Kdo hodí své šťastné číslo, může udělat jeden z 13 tahů domečku. Vyhrává ten, kdo první nakreslí celý dům.



179. Rychlá prohra

Jeden hráč hodí kostkou a určí prokleté číslo, kterého by se hráči měli vyvarovat. Každý má 10 hodů. Vyhrává hráč, který prokleté číslo vůbec nehodí. Prohrává ten, kdo číslo hodil nejdříve.

180. Dvacet jedna

Smyslem hry je hodit ve správný čas 1. Kdo je na řadě, hodí jednou a předá kostku dalšímu hráči. Každá hozená 1 se řekne nahlas a sčítá se. Kdo hodí 21x jedničku, vyhrává.

181. Maratón

V této variantě se podobně jako u předchozí hry jde přes 42 kilometrů, tzn. přes 42 jedniček. Vítěz poločas (21 jedniček) smí za odměnu házet ihned 40x za sebou.

182. Špaček

Začíná nejmladší hráč, ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, hodí kostkou. Hozené počet bodů na kostce si přičte hráč po levici jako plusové body. Výjimkou je pokud padne 1. Pak si jeden bod odečte. Kdo má nejvíc bodů po pěti kolech, vyhrává.

183. Házení berušek

Každý hráč hodí jedno číslo mezi 1 - 6 a napíše si jej. Po každém hodu se hráči mezi sebou střídají. Komu se podaří hodit své číslo, nakreslí si na papír 1 díl berušky, která se skládá z 15 dílů: hlava, tělo, 2 oči, 4 nohy, 2 tykadla, 5 teček. Kdo jako první nakreslí celou berušku, vyhrává.

184. Macao

Vyhrává ten, komu se podaří hodit počet 12 bodů nebo se mu co nejvíce přiblíží. Kdo je na řadě, hodí třikrát kostkou (4. hod je povolen, ale není povinností). Hozené počty bodů se musí sčítat. Kdo hodí počet 12 nebo je co nejbližší, vyhrává kolo. Kdo hodí víc jak 12, vypadáva ze hry. Hraje se tolik kol, kolik si hráči předem určí.

185. Zlá jednička

Každý hráč má 5 hodů. Hozené body se sečtou a napíše. Kdo hodí 1, ihned přestává a napíše jen body doposud hozené. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

186. Nahoru dolů

Vyhrává ten, kdo 7 hody dosáhne nejvyšší sumy. Jeden hráč začne, ostatní se připojí. Hozené počty bodů se počítají takto: 1. a 2. hod se sečte (+); 3. hod se od této sumy odečte (-); 4. hod se opět přičte (+); 5. hod se odečte (-); 6. hod se přičte (+); 7. hod se odečte (-). Hráč s nejvyšší sumou vyhrává. Komu se podaří dostat do mínusu, vypadáva ze hry. Počet kol si hráči předem určí.

187. Začarovaná trojka

Kdo hodí trojku, vypadáva ze hry. Hráč, který je na řadě, hází tak dlouho, jak chce. Nehodí-li trojku, může přestat a součet bodů se mu zapíše na papír. Při hození trojky musí přestat a všechny body se mu odečtou. Kolo končí, když všichni hráči hráli jednou. Vyhrává ten, kdo má nejvíce bodů.

188. Pomalý Petr

Každý hráč řekne číslo od 1 do 6. Potom se pokouší číslo co nejdříve hodit. Pomalý Petr je ten, kdo potřebuje nejvíce hodů.

189. Číslo domu

Cílem je dosáhnout co nejvyššího čísla domu. Každý má 3 hody. Po každém hodu se musí ihned rozhodnout, zda má hozené číslo přijít na jedničkové, desítkové nebo stovkové místo třímiístného čísla domu. Nejvyšší číslo vyhrává.

190. Nejnižší číslo domu

Pravidla hry jsou stejná jako u předešlé hry, ale vítězem je hráč s nejnižším číslem domu.

191. Mazání bodu

V první části hry si každý, kdo dosáhl nejvyššího počtu bodů, namaluje před sebe na stůl jeden bod. Po 10 kolech je tedy na stole dohromady 10 bodů. Ve druhé části začíná mazání. Kdo dosáhl nejnižšího čísla bodů, smí vymazat jeden bod. Vyhrává ten, kdo si nejdříve smazal všechny své body. Kdo v první části nedostal žádný bod, nesmí se druhé (mazací) části zúčastnit.

192. Holý vrabec

Nejdříve je třeba se domluvit na počtu kol. Každý má pouze 1 hod a ten patří levému sousedovi, kterému se tyto body připsí. Pokud hodíme 1 holého vrabce, dostane hráč, který házel, jeden bod mínus. Vyhrává ten, kdo má nejvyšší počet bodů.

193. Blechy

Každý hází 10x za sebou. Po hození jedničky skončí a zapamatuje si číslo svých hodů. Kdo hodí 1 nejdříve, vyhrává.

194. Hranice

Kromě kostky potřebujeme ještě 6 zápalek pro každého hráče. Platí pouze body 1, 2 a 3. Kdo hodí 1, dává svému sousedovi po levé straně sirku, kdo hodí 2, dává svému sousedovi po pravé straně sirku. Když padne 3, položí se sirka do středu stolu na hranici. I když hráč odevzdá svou poslední sirku, zůstává ve hře (může totiž dostat jednu sirku od souseda). Vyhrává ten hráč, který hodí jako poslední 3 a na hranici položí poslední sirku.

195. Zepelín

Na papír se nakreslí velký zepelín. Trup je složen z polí 2 až 5, v gondole je pole 1 a 6, což je zároveň i pokladna. Každý obdrží 6 žetonů. Potom se po řadě hází kostkou. Kdo hodí číslo od 2 do 5, položí svůj žeton do příslušného pole. Jestliže je toto pole obsazené, smí si hráč žeton ponechat a rovněž získává žeton, který se nachází v příslušném poli. Gondola však pojme libovolné množství žetonů, obsazuje se při každé hození 1 a 6. Pokud hráč ztratil všech 6 žetonů, musí vystoupit ze hry. Vítězí ten, kdo zůstává. Vítězi náleží také všechny žetony z polí 1 až 6.



196. Jedna doprava

Každý hráč má 5 sirek. Podle toho kolik a jak kdo hodí, může postupně odebírat sirky. Kdo hodí 1, dá 1 sirku spoluhráči napravo, po hození 2 dá 1 sirku spoluhráči nalevo. Při 3, 4 a 5 nedělá nic, při 6 se dá 1 sirka doprostřed stolu. Kdo nemá žádnou sirku, musí kolo vynechat, než dostane jednu od svého spoluhráče. Prohrává ten, který má poslední sirku, přičemž ostatní odevzdali svoje sirky doprostřed stolu.

197. Kasa

Kdo jako první prohraje všechny žetony, vyhrává kasu. Každý hráč obdrží 5 žetonů. Kdo je na řadě, hází třikrát. Hráč si sečte body všech hodů a zapamatuje si výsledek. Až hodí všichni hráči, tak dojde k placení. Kdo hodil nejvyšší sumu, zaplatí do kasy 1 žeton. Jsou-li dva hráči nerozhodně, platí oba. Kdo nemá na konci žádný žeton, vyhrává vše.

198. Sem a tam

Každý hráč obdrží tužku a papír, na který si napíše čísla od 1 až do 6. Kdo je na řadě, hází. Hozené číslo si škrtně. Hodí-li po druhé to samé číslo, musí ho znovu zapsat na papír. Kdo má všechna čísla jako první přeškrtnutá, vyhrává.

199. Číselná řada

Při šesti hodech za sebou se hráči snaží dosáhnout hozením co nejdelší možnou číselnou řadu (ideální 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6). Vyhodnocují se vždy jen hody, které mají minimálně dvě čísla za sebou. Např. hráč hodí 4 - 6 - 2 - 3 - 4 - 1. Vyhodnotí se pouze 2 - 3 - 4. Správně hozená čísla na kostkách se sečtou. Vyhrává ten, kdo získá nejvyšší počet bodů. Při nerozhodném stavu vyhrává ten, který má nejdelší číselnou řadu.

200. Všechno nebo nic

Hráči se střídají v hodech kostkou. Kdo je na řadě, může házet, jak dlouho chce, a sčítají se mu počty hozených bodů. Každá hozená pětka = 50 bodů; 2, 3, 4, 6 = hodnota na kostce. Padne-li jednička, musí hráč přestat a všechny body z tohoto kola se mu vynulují. Přestane-li dříve, napíše si body. Kdo dosáhne jako první více než 301 bodu, vyhrává.

201. Julie

Hráč, který jako první hodí číselnou řadu 1 až 6 a 6 až 1, vyhrává. Jeden hráč začne, další se připojí. Kdo je na řadě, hází. Hodí-li jedničku, zapíše si ji na papír a předá kostku dál. Pak musí hodit dvojku, pak trojku, čtyřku až šestku. Kdo to dokáže jako první, hraje znovu, ale tentokrát začíná házet odzadu šestku. Při hodu platí pouze čísla, která pasují podle číselné řady.

202. Němá Julka

Každý hráč má 1 hod během kola, hra trvá 12 kol. Cílem je naházet co nejmenším počtem hodů pořadí od jedné do šesti. 1 musí padnout nejdříve, pak 2, pak 3 atd. Pokud hráč dosáhl šesti, pokračuje zase pozpátku k jedničce. Vyhrává ten, kdo nejdříve (tzn. za nejmenšího počtu hodů) proběhl oběma směry. Po celou hru však nikdo nesmí mluvit. Kdo promluví, začíná házet znovu od jedné.

203. Terč

Na stůl namalujte křídou terč a očísľujte mezikruží od 1 do 6 tak, že ve středu je 6. Hráči se v hodech střídají. Hozená kostka musí zastavit v terči. Počítá se hodnota napsaná v terči. Pokud se číslo shoduje s počtem bodů na kostce, počítá se dvakrát. Hraje se na předem domluvený počet kol.

204. Mág

Hráč hází 5x za sebou. Před každým hodem nahlásí sudá nebo lichá. Hozené body správně tipovaných hodů se sčítají. Vyhrává hráč, který po 10 kolech nasbíral nejvíce bodů.

Hry s 2 kostkami

205. Veselá sedmička

Nejprve se namaluje herní plán podle obr. Políčka musí být dostatečně veliká, aby bylo možné na ně položit oddělené sázky více hráčů. Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Jeden převezme kostky a pokladnu. Tento hráč hází a hraje proti všem. Před každým hodem hráči sází. Vsadit mohou libovolný počet žetonů na kterákoli políčka. Po ukončení sázení hodí bankéř kostkami. Odpovídá-li součet bodů číslům na levé straně herního plánu, obdrží bankéř všechny žetony, které tam leží, včetně žetonů které jsou na čísle 7. Za to musí ihned vyplatit všechny sázky, které leží na straně pravé a to dvojnásobkem hodnoty. Hodí-li bankéř některý počet bodů z pravé strany, obdrží všechny tam ležící žetony a žetony z čísla 7 a opět dvojnásobkem vyplatí sázky vlevo. Hodí-li bankéř 7, obdrží žetony obou dvou stran. Musí však vyplatit sázky na políčka 7 trojnásobkem jejich hodnoty. Po každém vyplacení se sází znovu. Kdo už nemá žetony, vypadá ze hry.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

206. Slepá kráva

První hráč hodí oběma kostkami a výsledek zakryje (při součtu sedm musí házet znovu). Jeho spoluhráč musí hádat, jestli hodil pod 7 nebo přes 7. Uhadne-li výsledek, počítá se jeden hod, pak si role vymění. Kdo získá jako první 15 bodů, vyhrává.

207. Hod smrti

Jeden z hráčů řekne nahlas jedno číslo mezi 30 - 50. Hráči se střídají a každý podle své volby hází s jednou nebo dvěma kostkami. Hozené body se postupně sčítají od hráče ke hráči a komu se podaří čísla smrti dosáhnout či je překročit, prohrál.

208. Xantypa

Hráči se střídají v hodu dvěma kostkami. Cílem je hodit součet sedm. Komu se to podaří nejdříve, vyhrává.

209. Trdlo a Xantypa

Hráči se střídají v hodu oběma kostkami. Kdo hodí paš (dvě stejné čísla), je trdlo. Kdo hodí sedmičku (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Xantypa. Kdo se stane jako první trdlem i Xantypou, vyhrává.

210. Nebe a peklo

Nejdříve se určí počet kol ve hře. Každý má jeden hod dvěma kostkami. Číslo, které padlo na kostce (nebe), se vynásobí deseti. Číslo, které je položené na stole (protější strana kostky než nebe), je peklo a přičítá se k nebi. Pokud někdo hodí 5 a 2, tak se počítá takto: 5 nahoře = 50 bodů; 2 dole = 2 body; dohromady 52 bodů; 3 nahoře = 30 bodů; 4 dole = 4 body; dohromady 34 bodů. Výsledky obou kostek se sečtou (86 bodů). Kdo má nakonec nejvyšší počet bodů, vyhrává.

211. Kouzlo - Kolik očí

Jeden hráč hodí oběma kostkami. Hod první kostkou zdvojnásobí, přičte k němu 5, znásobí 5, přičte číslo z druhé kostky a sdělí kouzelníkovi výsledek. Kouzelník odečte od celkové sumy 25 a na konci oznámí počet očí, které byly hozeny. Např. padlo 6 a 2. Dvojnásobek šesti = $12 + 5 = 17$ $17 \times 5 = 85 + 2 = 87$. Hráč tedy nahlásí kouzelníkovi 87. Ten spočítá $87 - 25 = 62$ čili 6 a 2.

212. Sudá nebo lichá

Hráč, který hodí nejvyšší počet bodů, vyhrává. Kdo je na řadě, hází třikrát za sebou. V prvním kole (sudá) jsou vyhodnoceny pouze ty hody, ve kterých jsou obě čísla sudá (např. šest a dva). Počty hozených bodů se sečtou a zapisou (pokud jsou platné). Jestliže všichni hráči absolvovali první kolo, následuje druhé liché. Nyní se počítají pouze lichá čísla. Také v tomto kole musí každý hráč házet třikrát. Kdo obdrží po těchto dvou kolech nejvyšší počet bodů, vyhrává.

213. Stovka

Jde o to, získat jako první 100 bodů. Kdo je na řadě, hází. Má dvě možnosti: a) na kostkách jsou dvě rozdílná čísla, ta se sečtou a zapisí na účet hráče (př. $1 + 6 = 7$); b) na kostkách jsou dvě stejná čísla (paš), vynásobí se a zapisí na účet hráče (př. $3 \times 3 = 9$). Kdo jako první získá 100 bodů, vyhrává.

214. Jedenkrát jedna

Hozená čísla na kostkách se násobí, aby vzniklo velké číslo. Kdo je na řadě, hází jednou. Obě čísla se mezi sebou vynásobí a zapisí. Po dvou hodech se vynásobené částky sečtou a kdo získá nejvyšší součet, vyhrává.

215. Jedenáct vyhrává

Každý hráč obdrží 12 žetonů. Potom všichni vloží vklad do banku (střed stolu). Je dobré, aby bylo na stole 12 žetonů. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodí-li 11 bodů (součet bodů na kostkách), bere celý bank. Kdo hodí 12 bodů, musí znásobit vklad banku. Kdo hodí méně jak 11 bodů, musí za každý bod, který chybí do 11, zaplatit žeton do banku.

216. Královský paš a zlá sedmička

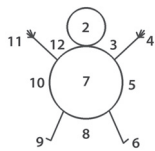
Komu se podaří nejmenším počtem hodů hodit královský paš (dvě stejná čísla) je vítěz. Může si nasadit legrační klobouk, který předá hráči na hlavu, pokud hodí zlou 7. Zlá sedmička je hod ($1 + 6$; $2 + 5$; $4 + 3$). Ten samozřejmě prohrává.

217. Mraky pětek

Cílem hry je hodit co nejvíce pětek. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodnotí se jen hozené pětky. Jedna pětka je 5 bodů, pětka paš je 25 bodů. Kdo nasbírá nejvíce bodů v předem určených kolech, vyhrává.

218. Šťastný Petr

Jako první se namaluje na papír ŠTĚSTNÝ PETR. Každý dostane 7 žetonů. Jeden hráč začne, hodí oběma kostkami, sečte počet očí (př. 2, 3) a položí na pole 5 jeden žeton, pokud je pole ještě volné. V opačném případě si žeton z pole 5 musí vzít. Výjimka platí u pole 10. Zde se mohou žetony přikládat stále. Vyhrává ten, kdo se zbaví všech žetonů.



219. Puntíky

Hraje se 10 kol. Kdo hodí nejnižší počet bodů v jednom kole, napíše si na papír puntík. V průběhu hry se puntíky mohou mazat, pokud v kole hodíte nejvyšší počet bodů. Komu zůstává na konci hry nejvíce puntíků, prohrál. Vítěz je ten, kdo dokáže všechny svoje puntíky odmazat.

220. Honzík

Kdo má na konci hry žetony, vyhrává. Na velký papír se nakreslí Honzík podle obr. Každý hráč obdrží 4 žetony. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hozený počet bodů na kostkách se sečte. Poté položí hráč svůj žeton na vedlejší pole hozeného čísla. Pokud již leží jeden žeton na vedlejším poli, hráč si vezme tento žeton k sobě. Výjimkou je, že z pole č. 7 se nesmějí žádné žetony brát. Tyto žetony patří Honzíkovi. Vyhrává ten, komu na konci hry zůstávají žetony.



221. Pavouk

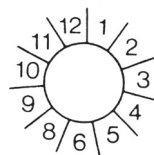
Každý hráč si namaluje na papír pavouka s číslem 7 v prostředku, a s číslem 2 až 6 a 8 až 12 dokoła. V prvním kole hází každý jednou a přeškrtně si hozené číslo. Od druhého kola každý hází a škrtná tak dlouho, dokud nenatrefí na číslo, které už bylo škrtnuto. Hra končí, když některý hráč všechna čísla přeškrtnl. Každý hráč pak zaplatí vítězi 1 žeton za každé svoje nepřeškrtnuté číslo.

222. Škrtnání křížků

Každý hráč obdrží papír, na který si namaluje 20 křížků. Začínající hráč hodí oběma kostkami. Kolik hodil počet bodů, tolik škrtně křížků. Dále hraje spoluhráč. Hodí-li více bodů než má křížků, nesmí žádný křížek škrtnout, ale musí domalovat rozdíl mezi namalovanými křížky a hozenou sumou. Kdo např. hodí č. 7 a má pouze 3 křížky, musí domalovat 4 křížky. Kdo jako první dokáže všechny svoje křížky vyškrtnat, vyhrává.

223. Slunce

Každý hráč obdrží papír a namaluje si svoje slunce. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Počet bodů obou kostek se sečte, a výsledné číslo se přeškrtně na namalovaném slunci. Pokud toto číslo je už přeškrtnuto, předá hráč kostky dalšímu spoluhráči. Komu se podaří všechna čísla jako první vyškrtnat, vyhrává a zároveň dostává body za každou nepřeškrtnutou číslici svého spoluhráče. Kdo jako první dokáže vyškrtnat všechna čísla na svém slunci, vyhrává.



224. Závodní paš

Jedině při hození paše získáváte body. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodnoceny a počítány jsou pouze hozené paše (dvě stejná čísla). Jeden trojkový paš je např. 6 bodů. Kdo dosáhne po 20 kolech nejvyšší počet bodů, vyhrává.

225. Dělení vítězů

Hráč hodí oběma kostkami a sečte počet bodů. Poté hodí 1 kostkou znovu. Pokud se dá součet z prvního hodu vydělit druhým hodem, vyhrává hráč jeden bod. Příklad: hozeno 4 a 2 = 6, znovu hodí kostkou 5; $6 : 5 =$ nejde - žádný bod. Kdo při 2. hodu hodí číslo 1, dostává bod. Kdo získá 10 bodů, vyhrál.

226. Čtyřlístek

Uprostřed stolu leží bank s 11 žetony. Hráč, který je na řadě, hodí oběma kostkami. Platí tato pravidla: Hodí-li hráč 3 až 7 bodů dohromady, může si vzít z banku 2 žetony; hodí-li 2 nebo 12 bodů, může si vzít z banku každý spoluhráč 1 žeton; hodí-li hráč 8 až 11 bodů, nesmí si vzít nikdo nic. Leží-li poslední žeton v kase, vyhrává hráč, který má nejvíce žetonů.

227. Macháček

Hráč hodí dvěma kostkami najednou tak, aby spoluhráči neviděli výsledek. Hozené číslo nahlásí jako dvojčíslí s tím, že na 1. místě je vyšší hozené číslo (např. 6 a 2 čteme 62). Pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček. Má dvě možnosti:

- Nevěří, že hráč hodil číslo, které nahlásil. Pokud byl jeho odhad správný, soupeř dostane trestný bod. Pokud je hláška shodná s hodem, dostane trestný bod hráč, který nevěřil.

- Věří a v tom případě opět skrytě hodí a nahlásí výsledek, který musí být vždy vyšší než předchozí hláška a to i v případě, že na kostkách jsou jiné hodnoty.

Dále pokračuje stejným způsobem další hráč.

Hodnoty hodů od nejnižšího po nejvyšší: 32 - 64, 1 - 6 apačů (1 apač = $1 + 1$ na kostkách, 2 apači = $2 + 2$ na kostkách apod.) Nejvyšší hodnotou ve hře je Macháček: 21 ($2 + 1$ na kostkách). Macháček se nepřebíjí. Trestný bod získá následující hráč. Hra končí, jakmile jeden z hráčů dostane 10. trestný bod. Vítězí hráč s nejmenším počtem bodů.

228. Mexiko

Hodnota hodů je stejná jako v předchozí hře. Tentokrát hrajeme otevřenou hru. Hráč hodí dvěma kostkami současně na stůl. Následující hráč musí hodnotu přehodit. Pokud se mu to nepodaří, získává trestný bod a pokračuje další hráč. Macháček (2, 1) se nepřehazuje. Hráč ihned získává trestný bod. Kdo získá 10 trestných bodů, vypadáva ze hry.

229. Sedmička

Hráči hází 2 kostkami současně a ve hře se střídají ve směru hodinových ručiček. Komu padne součet sedmi ok, dá do banku žeton. Komu padne druhá sedmička, smí si jej z banku vzít. Hra končí, když jeden z hráčů vyčerpá svůj počáteční vklad do hry tj. 7 žetonů.

Hry s 3 kostkami

230. Pětka

Důležité číslo v této hře je 5. Každý hráč má k dispozici 5 hodů, během kterých se snaží hodit číslo dělitelné pěti (beze zbytku). Jednotlivé hody se počítají dohromady. Pokud se hráči nepodaří dosáhnout potřebného čísla v pěti hodech, předává kostky dalšímu hráči. Získá-li hráč potřebné číslo, může přestat hrát. Ve hře pokračuje další hráč. Příklad: Hráč ve třetím hodu dosáhl celkového součtu 15 bodů ($15 : 5 = 3$). Ohlásí pět ve třech. Úkolem dalšího hráče je získat minimálně stejný počet bodů třetím hodem. Pokud chce vyhrát, musí ve třetím hodu dosáhnout vyšší hodnotu (např. 20) nebo získat číslo dělitelné pěti s menším počtem hodů.

231. Rychlá stovka

Cílem hry je dosáhnout co nejrychleji přesně 100 bodů. Hráči se po každém hodu pravidelně střídají. Hra má dvě části. V první části se hází jen jednou kostkou. Hráč, který hodí šestku, může postoupit do druhé části hry. V té se může házet až třemi kostkami najednou. Získané body se počítají a zapisují. Kdo první dosáhne přesně 100 bodů, vyhrává. Pokud hráč posledním hodem nehodí potřebný počet bodů do 100, hod se mu nepočítá a čeká na další kolo.

232. Maroko

Každý hází maximálně třikrát v jednom kole, a to tak, aby získal maroko (dvě stejné kostky) nebo velké maroko (tři stejné kostky). Po prvním a druhém hodu může hráč nechat ležet jednu nebo dvě kostky a dohonit zbylé do maroka - může ovšem dohazovat i se všemi kostkami. Hraje se na vítězství v jednotlivých kolech. Vítězí ten, kdo hodí nejvyšší maroko.

233. Atlanta

Každý hráč hází třikrát za sebou. Platí pravidlo, že jednička se počítá za 100 bodů, šestka za 60 bodů a všechny ostatní body mají svou číselnou hodnotu. Po každém hodu může hráč znovu hrát se všemi kostkami nebo některé kostky nechat tak, jak jsou. Zapisuje se dosažený počet bodů. Vyhrává hráč, jenž má po sedmi kolech nejvíce bodů.

234. Atlanta nahoru dolů

Je variantou klasické atlanty. První hráč určí po svém prvním hodu, zda se po konečném sčítání budou body počítat tak, jako při klasické atlantě (nahoru) nebo se bude hrát na nejnižší součet bodů (dolů). Při hře o nejnižší číslo mají body svou numerickou hodnotu, tj. šestka platí jako 6 bodů, jednička jako 1 bod.

235. Jedna až šestnáct

Smyslem hry je kombinací hozených hodnot dosáhnout všech čísel od jedné do šestnácti. Například padlo 1, 3 a 6, tzn. 1 je přímo hozená, $2 = 3 - 1$; $3 =$ přímo hozená, $4 = 3 + 1$; $5 = 6 - 1$; $7 = 6 + 1$; $8 = 6 + 3 - 1$; $9 = 6 + 3$; $10 = 6 + 3 + 1$. Hráč tedy hodil čísla 1 až 10, v dalších kolech hází 11 až 16. Hráč, který jako první dosáhne všech čísel od 1 do 16, vítězí.

236. Tisíc vyhrává

Tato hra má tři kola. Po každém z nich si hráč zaznamená hozené body jako libovolné trojmístné číslo. Např. hodí 4, 2, 3, запиše si 423, 432, 234, 342 nebo 324. Cílem hry je dostat se součtem tří kol co nejlíže k číslu 1000, ale nepřekročit ho. Kdo překročí, prohrál.

237. Pif-paf

Počet hráčů se rovná počtu kol. Jeden z hráčů hází kostkou, ostatní se pokoušejí hodit stejný počet bodů. Komu se to nepodaří, je PIF-PAF, dostane za každý chybějící bod 1 trestný bod a za každý přebývajících 2 trestné body. Kdo hodí stejné číslo, neplatí nic. Druhé kolo začíná druhý hráč. Prohrává ten, kdo získal nejvíce trestných bodů.

238. Rodina Nováková

Hráči hází v 1. kole 3 kostkami, ve 2. kole 2 kostkami, ve 3. kole 1 kostkou. Nejdříve musí padnout 1 - pan Novák, potom 2 - paní Nováková. Pokud jsou už p. Novák a p. Nováková hozeni, pak všechny následující hody jsou jejich děti. Ten, komu se podaří zabezpečit nejvíce potomků, vyhrává hru.

239. Věž

Hráči si postaví věž uprostřed stolu z co největšího počtu pivních tácků. Každý hráč si v předkole určí své číslo od 1 do 6. Více hráčů může mít stejné číslo. Hází se najednou 3 kostkami, ale každé číslo se počítá samostatně. Když padne určené číslo, odebere si hráč, který si jej určil, 1 pivní tácek z věže. Např. když padne 4 - 4 - 2, sebere si každý z hráčů, kteří si určili číslo 4, dva tácky a co si určili číslo 2 jeden tácek. Vyhrává ten, který má nejvíce tácků.

240. Číslo patnáct žije

Každý hráč hodí najednou 3 kostkami. Z hozených bodů se pokusí násobením nebo dělením, přičítáním nebo odečítáním dosáhnout čísla 15. Např. hodí 3 - 6 - 3, tj. $6 \times 3 - 3 = 15$. Jestliže hráč ve svém hodu nedosáhne čísla 15, vypadává. Ten, který zůstane ve hře jako poslední, se stává absolutním vítězem.

241. Rovně - stoupáme

Každý hráč má 3 hody. V 1. hodu platí jen kostky se dvěma body, v 2. hodu jen kostky se čtyřmi body a při 3. hodu jen kostky se šesti body. Vyhrává nejvyšší součet bodů.

242. Rovně - klesáme

Opačný postup než v předcházející hře. Při 1. hodu se počítají jen šestky, při 2. hodu čtyřky a při 3. hodu jen dvojky.

243. Nejvyšší (nejnižší) domovní číslo

Domovní číslem je složení hozených bodů na 3 kostkách do trojmístného čísla. Platí, že první kostka udává stovky, druhá kostka desítky a poslední jednotky tohoto čísla. Nejnižší domovní číslo je tedy 111 a naopak nejvyšší domovní číslo je 666. Tuto hru je možné hrát buď s 1 nebo 3 hody. Při 3 hodech může hráč vždy nechat 1 kostku s nejvyšším číslem ležet, dále hází pouze se zbývajících, pak nechá opět 1 kostku stranou a nakonec hází jen třetí kostkou. Hráč s nejvyšším číslem vyhrává.

244. Desítková hra

Jeden z hráčů drží bank a hází za druhé. Ostatní spoluhráči uzavírají sázky na padnutí čísla. Pod 10 vyhrávají dvojitý vklad, nad 10 vyhrává bankéř a bere všechny vklady.

245. Pětibodovka

Každý z hráčů má 10 hodů. Úkolem je, co nejrychleji 3 kostkami hodit 5 bodů. Vyhrává ten, kdo k tomu potřebuje nejméně hodů.

246. Hvězdy

Každý hráč hraje se 3 kostkami. Hází max. třikrát za sebou. Vyhodnocují se pouze tečky na diagonále 2 body. Např. 3 = 2 body a 5 = 4 body. Hráč, který má po 3 kolech nejvíce bodů, vítězí.

248. Malý Turek

V této hře se navzájem vynásobí dva nejnižší počty bodů a vydělí se hodem s nejvyšším počtem bodů. Výsledek se počítá s přesností na dvě desetinná místa. Bod dostává vždy ten hráč, který v jednom kole dosáhne nejnižší čísla.

249. Velký Turek

Každý hráč má k dispozici 1 hod se 3 kostkami. Dva nejvyšší počty bodů se navzájem vynásobí a výsledek se vydělí body na třetí kostce. Výsledek se zaokrouhlí, pokud nevyjde celé číslo. Po 10. kole se výsledky spočítají. Ten, kdo má nejvyšší součet ze všech kol, vyhrává hru.

250. Malá bere

Tato hra se hraje 5 kol vždy s jedním hodem. Výsledky se zapisují. Kdo hodí 2 nebo 5, může tento počet odečíst od celkové sumy. Vítězem se stává ten, kdo na konci získá nejnižší počet bodů.

251. Sudá vede

Každý z hráčů postupně ve 3 hodech hází 3 kostkami. Pouze sudá čísla se sčítají. Vyhrává hráč, který získá max. počet bodů.

252. Pašova hra

V této hře je zapotřebí hodit tzv. paš (2 kostky se stejným počtem bodů), nebo dvojpaš (3 kostky se stejným počtem bodů). Při házení platí: poprvé se 3 kostkami, podruhé se 2 kostkami a potřetí s 1 kostkou.

253. Vítězí desítka

Každý hráč má 1 hod se 3 kostkami. Spočítají se body. Jestliže je součet menší nebo rovný 10, připočítá se hráči 10 bodů, pokud je součet větší jak 10, naopak 10 bodů se odečte. Hráč, který dosáhne nejméně bodů, vypadává ze hry. Ostatní pokračují a poslední z nich je celkový vítěz.

254. Pohár

V poháru se zamíchají 2 kostky a přikryjí se obráceným pohárem. Na jeho dno se pak položí 3. kostka, která se z něho sfoukne dolů. Pohár se zdvihne a spočítají se pod ním body na kostkách a vynásobí se body ze sfouknuté kostky. Vyšší číslo vyhrává.

255. Dvojitá sázka

Hráči hází dokola a zapisují si hozená čísla. Prohrává ten, kdo dosáhne nebo překročí číslo 66.

256. Siamská dvojčata

Tato hra je variantou dvojitě sázky, která se hraje při větším počtu hráčů. Cílem hry je číslo 88.

257. Kouzelník

Hráči hází se 3 kostkami. Body na dolních a horních plochách se napíší jako šestimístné číslo, které se pak vydělí 37. Tento výsledek se vydělí 3, dosažené číslo se oznámí kouzelníkovi, ten od něho odečte 7 a výsledek vydělí 9 a tím pozná body na kostkách. Např. hodí se 1, 5 a 3, запиše se jako 153624 : 37 : 3 = 1384 (toto číslo se oznámí kouzelníkovi). $1384 - 7 = 1377$: 9 = 153, na kostkách je tedy 1, 5 a 3.

258. Jedničky

Každý z hráčů hází třikrát a počítají se jen jedničky.

259. Jedenáct žetonů

Hra pro 3 hráče. Doprostřed stolu se položí 11 žetonů a pak se postupně hází. 2 žetony bere ten, kdo hodí méně než 11. Naopak kdo hodí více než 11, musí se dívat, jak si jeho spoluhráči berou po 1 žetonu. Když padne 11, nikdo nic nebere. Poslední žeton dostane ten, kdo hodí nejvyšší číslo.

260. Lichá vyhrává

Jenom hození kostky s lichou číslicí přinese body do hry. Kdo je na řadě, hází všemi 3 kostkami najednou. Při 1. hodu se počítají pouze jedničky, při 2. hodu se počítají pouze trojky a při 3. hodu se počítají pouze pětky. Kdo po šesti kolech získá nejvyšší počet hodů, vyhrává.

261. Míle

Při této hře vyhrává ten, kdo dosáhl 1000 km. Jeden z hráčů převzme POST KONTROLORA CESTY a pro každého hráče kontroluje kilometry. Každý hráč hází třikrát a запиše si body. Na začátku musí každý z hráčů zaujmout startovní místo. Tzn., musí hodit nejdříve 6 a v následujícím hodu 1. Kdo to zvládne, je na startu závodu. Každý další hod pro něj znamená kilometry dál. Pravidla: pětka - 100 km; jednička - 10 km; dvojka - 20 km. Příklad: $6 - 3 - 1 = 100$ km; $5 - 5 - 1 = 210$ km; $5 - 5 - 5 = 300$ km. Kdo jako první získá 1000 km nebo více, vyhrává.

262. Tři v jednom

Každý hráč dostane 3 sirky. Kdo je na řadě, musí se rozhodnout mezi čísly 3, 10 a 11, pak teprve může začít házet. Hozená čísla na kostkách se sečtou. Hodí-li hráč číslo 10 nebo 11, může odložit 1 sirku. Rozhodne-li se hodit trojku a opravdu ji hodí, může odložit všechny 3 sirky. Nehodí-li hráč číslo, které si určil, předá kostky svému spoluhráči dál. Kdo odloží jako první všechny sirky, vyhrává.

Hra se 4 kostkami

263. Svlечený had

Hra spočívá v tom, že ze svého souseda po levé straně chceme udělat svlečeného hada. Spočítáme jeho počet bodů z hodu 4 kostkami a odpočítáme od dalších hozených bodů jeho souseda z levé strany. Pokud získáme výsledek 0 nebo minusovou hodnotu, soused je vyloučený. Když má soused vyšší hodnotu, sami se stáváme svlečeným hadem. Pak se zase snaží soused po pravé straně udělat svého souseda po levé straně svlečeným hadem. Vyhrává ten hráč, který zůstává nakonec poslední.

264. Párování

K této hře je zapotřebí zabarvit tužkou 2 ze 4 kostek na šedou. Bílé kostky jsou kladné a šedé záporné. Po hodu se sčítají body na bílých kostkách a od nich se odečítají body na šedých kostkách. Hráči mají k dispozici 5 hodů, které se zapisují. Vyhrává ten hráč, který získá nejvyšší součet bodů.

265. Kouzelník a věž

Hráč hodí 4 kostky, postaví z nich věž a řekne kouzelníkovi otočenému zády počet bodů horní plochy kostky. Kouzelník hned ví, kolik bodů je na zakrytých plochách kostky. Platí, že proti sobě ležící strany kostky mají vždy celkem 7 bodů. $28 (4 \times 7 \text{ bodů}) - \text{minús jmenované číslo} = \text{vítězství}$. Tento malý trik se dá dělat i s více kostkami. Pro 2 kostky je výchozí číslo 14, pro 3 kostky 21; vždy odpovídající násobek 7.

266. Belzebub

K této hře je zapotřebí zabarvit tužkou 1 kostku na šedou. 3 bílé kostky hrají proti 1 šedé (Belzebub). Suma tří kostek se sečte a od toho se odečte počet bodů na šedé kostce. Hraje se celkem 5 kol.

Hry s 5 kostkami

267. Kostkový poker

V každém kole je možné házet třikrát. Hráč má možnost házet vždy všemi kostkami, nebo po prvním i druhém hodu nechat ležet libovolný počet kostek. Kombinace bodů mají tyto hodnoty: Řada 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodů; řada 2, 3, 4, 5, 6 = 25 bodů; tři stejná a dvě stejná čísla = 30 bodů + hodnoty kostek; čtyři stejná čísla = 50 bodů + hodnoty kostek. Vítězem se stane hráč, jenž získá po deseti kolech nejvyšší počet bodů.

268. Vabank

Každý hráč postupně hodí každou z pěti kostek a vždy určí, jestli se při druhém, třetím, čtvrtém hodu čísla mezi sebou sčítají, odčítají násobí nebo dělí. Každý z těchto matematických úkonů je třeba jednou použít. Např. první hod 3; druhý hod 5. Hráč se rozhodne pro sčítání $3 + 5 = 8$. Třetí hod 6. Hráč se rozhodne pro násobení $8 \times 6 = 48$. Čtvrtý hod 1. Hráč se rozhodne pro dělení $48 : 1 = 48$. V pátém hodu 4. Musí se odečítat $48 - 4 = 44$. Výsledkem dělení musí být pouze celé číslo (s výjimkou posledního hodu). Vyhrává hráč s nejvyšším počtem získaných bodů.

Hry s 6 kostkami

269. Jedničky a pětky

Hráč začne házet se šesti kostkami a po každém hodu musí odložit nejméně jednu bodovanou kostku (viz bodování). Poté může pokračovat se zbývajících kostkami nebo si pouze zapsat počet nhraných bodů. V takovémto případě ukončí kolo a předá kostky dalšímu hráči. Pokud odloží poslední kostku, musí pokračovat znovu se šesti kostkami. Jestliže však nemůže odložit žádnou bodovou kostku, ztrácí všechny body v tomto kole. Bodování: jednička = 100b., pětka = 50b., 3x dvojka = 200b., 3x trojka = 300b., 3x čtyřka = 400b., 3x pětka = 500b., 3x šestka = 600b., 3x jednička = 1000b., 3x dvojice = 1000b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000b., 6x stejné číslo = 5000b. Na postupku nebo šest stejných čísel lze dohodit jednu kostkou. Body se sčítají a vítězí ten, kdo nejdříve dosáhne stanoveného počtu bodů (např. 10000 bodů).

270. Tisícovka

Hra je vhodná pro 4 hráče. Hráči se proti směru hodinových ručiček střídají v hodu všemi šesti kostkami. Hozené kostky se budují dle následujícího seznamu: pětka = 5 bodů, jednička = 10 b., tři stejná čísla = desetinásobek (3x dvojka = 20), 3x jednička = 100 b., 3 páry čísel = 150 bodů a musí se házet znovu, 6x stejné číslo (s výjimkou dvojek) je jako tři páry (150 bodů) a není nutno hrát znovu. Pokud padne postupka všech šesti čísel, získává hráč 300 bodů a musí házet ještě jednou. Komu padnou nejméně 4 dvojky, ztratí všechny body, které nashromáždil od začátku hry. Hozené body se sčítají, po každém bodovaném hodu má hráč právo házet dál, ale pokud další hody budou bez bodu, nezískává ani jeden bod z předcházejících hodů v jednom kole. Před každým opakovaným hodem musí hráč odložit nejméně jednu kostku s bodovaným hodem. Když některému z hráčů při opakovaných hodech zůstane jen jedna kostka, může touto kostkou házet dvakrát, i když by mu v prvním hodu nepadl žádný bod. Bude-li bodovat i ve druhém hodu, může znovu házet všemi šesti kostkami. Když se mu tato situace při opakovaných hodech opakuje, získá po dvojitém hodu jednou kostkou premií 100 b. (Je-li jeden z hodů bodovaný). Kdyby se ještě tento šťastný cyklus opakoval, získá vždy při závěrečném dvojitém hodu dalších 50 bodů navíc. Když některý hráč dosáhne 1000 bodů, mají ještě ostatní soupeři nárok na poslední sérii hodů. Vyhrává ten, kdo získá nejvíce bodů (tzn. 1 hráč více než 1000 bodů).

271. Oči

Každý hází šestkrát za sebou, nejdříve jednou kostkou, potom dvěma, třemi, čtyřmi, pěti a šesti. Dosažené body se sčítají. V dalším kole se hází opakčně od šesti kostek k jedné. Vítězí hráč, jenž po těchto dvou kolech dosáhl nejvyššího součtu bodů.

272. Třikrát paš

Každý má tři hody. Započítávají se hozené páry PAŠE. Po každém vrhu může hráč odložit stranou hozené páry a libovolný počet

kostek a dohazovat. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem párů po třetím hodu. Při shodném počtu pašů rozhoduje počet bodů na kostkách.

273. Maratón

Na začátku hry si hráči vytvoří tabulku, kde každému hráči bude přidělen jeden sloupec. V každém kole může hráč házet třikrát a po každém hodu smí odložit libovolný počet kostek. Po třetím hodu si hráč vybírá, do které položky tabulky chce body zapsat. Do každé kolony lze zapsat body jen jednou, vítězí hráč, který má po obsazení všech políček (po čtrnácti kolech) nejvyšší součet. V rádcích jsou uvedeny následující údaje: Jedničky (zapisuje se součet všech jedniček na kostkách), dvojky (součet všech dvojek), trojky (součet všech trojek), čtyřky (součet všech čtyřek), pětky (součet všech pětěk), šestky (součet všech šestek), mezisoučet (mezisoučet jedniček až šestek), bonus (25 bodů, je-li mezisoučet min. 63), 1 dvojice (součet dvou kostek se stejnou hodnotou), 2 dvojice (součet bodů dvou dvojic), trojice (součet očí tří kostek stejné hodnoty), kvarta (součet očí čtyř kostek stejné hodnoty), malá cesta (15 b., padne-li 1 - 2 - 3 - 4 - 5), velká cesta (25 b., padne-li 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6), šance (součet všech šesti kostek, které nelze začlenit jinak), hra (50 bodů, pokud padne šest stejných kostek), součet předchozích rádků. Hráč, který má nejvíce bodů, vyhrává.

274. Cesta do Ameriky

Cílem hry je co nejnižším počtem hodů dosáhnout číselné posloupnosti od jedné do šesti. Každá kostka, která zapadne do číselné řady, se odloží. Příklad: Hráč hodí 1, 2, 4, 5, 5, 6. Odloží jedničku a dvojku a hází znovu. Vítězí hráč s nejmenším počtem hodů.

275. Sedmičky

Cílem hry je sestavovat z dvojic kostek vždy součet sedm. Kostky se součty hráč odloží a hází zbylými kostkami znovu. Vítězí ten, kdo dosáhl všech tří párů se součty sedm nejnižším počtem hodů.

276. Tři tisíce

Hráči se střídají v hodu všemi kostkami. Bodované jsou pouze jedničky a pětky. Pokud někdo hodí pět nebo šest jedniček či pětěk najednou, stává se okamžitým vítězem. Jinak si připočte body podle tohoto seznamu: 1x jednička = 100 b., 2x jednička = 200 b., 3x jednička = 1 000 b., 4x jednička = 2 000 b. U pětěk jsou body poloviční. Příklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započítá si 200 + 50 bodů.

277. Zlá trojka

Hraje se na libovolný počet kol. Kdo hodí trojku, vypadá ze hry. Kdo má na konci nejvíce bodů, vyhrává.

278. Na zakázaná čísla

Hráč hodí dvě kostky a čísla, která se na nich ukáží, platí jako zakázaná. Padne-li na obou stejný počet ok, hází se znovu. Pokračuje ve hře další hráč. Hodí 6 kostkami a vyřadí kostky se zakázanými čísly. Body na zbylých kostkách sečte. Dál hází pouze kostkami, na nichž nepadlo zakázané číslo. Takto pokračuje tak dlouho, dokud nevyřadí poslední kostku. Všechny získané body sečte a pokračuje další hráč. Hraje se na předem dohodnutý počet kol.

KARETNÍ HRY (32 listů)

PRO 2 A VÍCE HRÁČŮ OD 6 LET

279. Válka

Hra pro 2 hráče. Každý obdrží 16 karet, které složí do balíčku. Oba hráči najednou položí lícem navrch vrchní kartu z balíčku. Hráč s vyšší hodnotou vezme obě karty a uloží je do spodního balíčku. Při shodě obou karet rozhoduje soubor. Oba hráči položí další 3 karty na vyloženou kartu, aniž by měnili pořadí. Rozhoduje hodnota vrchní karty. Vyšší bere všechno. Poté vynáší další kartu. Hra končí, když jeden z hráčů získá všechny karty a druhému nezůstane nic, ten prohrává válku.

280. Černý Petr

Hráč, který rozdává karty, vyřadí jednoho spodka ze hry. Poté se karty zamíchají a všechny rozdají dvěma (či více) hráčům. Každý hráč si karty srovná a dvojice, které má v ruce, vyloží (např. dvě dámy, apod.) Poté jeden hráč nechá soupeře zleva vytáhnout jednu kartu. Jestliže získá opět pár, odloží jej stranou. Tato hra se hraje tak dlouho, až jednomu z hráčů zůstane jedna karta (jeden lichý spodek) a tím pádem prohrává.

281. Vole, padni

Každý hráč obdrží 8 karet. Jeden hráč začíná, pošle skrytě jednu kartu dalšímu hráči. Druhý hráč ji přijme, zvaží, zda ji potřebuje a pošle dalšímu hráči nepotřebnou kartu. To se opakuje tak dlouho, dokud jeden ze 4 hráčů nenasbírá 8 karet jedné barvy. V momentě, kdy jeden hráč má v ruce 8 karet jedné barvy, položí všechny karty na stůl a řekne nahlas: VOLE, PADNI! a vyhrává. Kdo jako poslední hodí svoje karty na stůl, prohrál.

282. Spáč

Tuto hru hraje max. 8 hráčů. Uprostřed stolu leží žetony, a to o jeden méně než je počet hráčů. Každý z hráčů se pokouší co nejdříve dostat do ruky 4 karty stejné hodnoty. Pokud někdo tuto čtveřici dostane již na začátku hry ihned po rozdání karet, pak si vezme 1 žeton. Všichni ostatní postupují stejně. Spáčem se stává ten hráč, který svou příležitost promešká. Jestliže se po rozdání karet ještě nevyskytne žádná čtveřice, nechá každý ze svých karet vytáhnout jednu sousedovi po levici (současně sám dostane jednu od svého pravého souseda). Ten, kdo získá tímto způsobem čtveřici, vezme si žeton. Jakmile se najde spáč, všichni ostatní položí svou čtveřici zakrytou před sebe na stůl a vrátí získané žetony. Ke konci hry musí dokázat, že nešvindlovali. Hra pokračuje až do té doby, než se vyskytne i poslední čtveřice.

283. Trojlist

Hrají 2 až 5 hráčů. Každý dostane 3 karty a musí zaplatit do banku vklad dělitelný třemi. Vrchní karta z balíčku se otočí a tím se určí barva trumfu. Na základě vlastní karty může hráč vystoupit ze hry, nebo hrát dále a měnit karty z balíčku. Hra začíná po výměně. Kdo nemůže dát barvu, musí odhodit nebo přebít. Za každý štych dostane hráč třetinu bodu. Pokud hráč nemá štych, zaplatí 3 jednotky.

284. Trestná pětka

Hrají 2 až 4 hráči. Pořadí hodnot při přebíjení je eso, král, svršek, spodek, devítka, osma, sedma. Počítají se jen štychy. Rozdávající karty zamíchá a každému rozdá 5 karet. Jeho spoluhráč po pravé straně začíná jako první. Hráči musí respektovat barvu, pokud mohou, musí přebít, jinak můžou přiložit libovolnou kartu. Každý se snaží získat co nejvíce štychů. Na začátku hry se napíše seznam se zvláštním sloupcem pro každého hráče, kam dostane 15 zálohových bodů. Vítězem se stává ten z hráčů, který v průběhu hry umístí všechny své zálohové body. Každý štych se hodnotí jedním bodem. Hráč, který v průběhu jedné hry nezíská ani 1 bod, dostane 5 trestných bodů, které se připočítávají k zálohovým bodům.

285. Hoří, hoří, hoří

Hrají 4 hráči s 28 kartami s následujícím pořadím - eso, král, svršek, spodek, deset, devět, sedm (osmičky se vyjmou ze hry). V trumfově barvě nejvíce platí spodek, pak následuje sedmička, nakonec eso, král, svršek, deset a devět. Rozdají se 2 + 3 + 2 karty, celkem 2-

dy 7 karet pro každého hráče. Hráči nahlásí HOŘÍ, pokud si myslí, že dokáže udělat 3 štychy. Hráči mohou zvýšit nabídku, a to slovy 4 štychy, 5 štychů nebo 6 štychů. Kdo si jako první myslí, že nabídku udrží, hlásí DRŽÍM. Když hru podržel, pak určí trumfovou barvu. Ta bude jmenována až tehdy, když jsou ukončeny nabídky. Sóllový hráč dohrává první. Dále musí dohrát ten, kdo zahodil nebo trumfoval. Když vyhraje sóllový hráč, musí každému protihráči zaplatit počet bodů ve stejné výšce. Platné hodnoty jsou: hoří = 1 bod = 3 štychy pro sólo hráče, 4 štychy = 2 body, 5 štychů = 3 body, 6 štychů = 3 body, žádný štych = 5 bodů, 7 štychů = 6 bodů.

286. Jedenapadesátka

Hrají 2 - 4 hráči. Symbolické hodnoty se odlišují od klasické stupnice: eso = 1, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, desítka = -1, devítka = 0, osma = 8, sedma = 1. Rozdáváče nechá po promíchání karty rozdělit napůl; rozdá každému 5 karet a zbývající hromádku položí rubem nahoru na stůl. Vrchní karta se otočí a položí vedle hromádky. Hráč vpravo od rozdáváče vezme jednu kartu z hromádky a libovolnou kartu ze své ruky položí otevřeně na kartu ležící vedle hromádky. Přitom nahlásí součet hodnot obou odkrývaných karet. Např. vedle hromádky leží král a na něj se položí spodek, řekne se: šest (král = 4, spodek = 2). Další hráč postupuje stejně, připočítá hodnotu své karty, kterou položí na předešlé, k jejich celkové hodnotě. Např. pak položí osmičku, nahlásí: čtrnáct (6 + 8). Tímto způsobem se pokračuje. Platí pravidlo, že pokud hráč složí desítku, nesmí počítat, ale odčítat jeden bod od celkové hodnoty uložených karet. Skládání se usměrňuje tak, aby se neprekročila hodnota 51. Ten hráč, který tuto hodnotu svou kartou dosáhne nebo dokonce překročí, prohrává.

287. Na život a na smrt

Hrají 2 hráči. Karty se rozdělí napůl. Každý hráč dostane jeden balíček. Oba hráči položí skryté vrchní kartu na stůl a na ni pak položí další lícem navrch. Vyšší karta bere všechno. Při shodě karet opět hráči položí navrch jednu kartu skrytě a na ni jednu kartu lícem navrch. Vyšší karta bere všechno. Ten hráč, který odebere spoluhráčovi všechny karty, vyhrává hru.

288. Jedenáct vítězů

Hra pro 2 až 3 hráče. Rozdávající dá každému hráči třikrát 2 karty a zbytek položí na stůl. Ve štychách se hodnotí jen - eso, král, svršek, spodek a desítka každé barvy. Vzhledem k tomu, že ve hře je celkem 20 karet těchto hodnot, vítěz jich musí získat minimálně 11. Platí, že trumf neexistuje, barva se nemusí respektovat a přebíjet se také nemusí. Každý hraje libovolně, ale pokouší se podle možnosti získat co nejvíce hodnotných karet podle již uvedeného řady pokračující devítkou, osmou a sedmou. Karty z balíčku se postupně rozeberou, je však třeba respektovat barvu. Prohrávající hráči zaplatí výherci předem stanovený obnos. Když hráč získá 15, zaplatí se dvojnásobný obnos, při 20 trojnásobný obnos.

289. Zaplat'X-násobky

Hra pro 3 a více hráčů. Nejprve se vylosuje, který z hráčů bude hrát bankéře. Poté každý hráč dostane 3 karty, které otevřeně položí před sebe na stůl. Bankéř postupně odkrývá karty z balíčku. Když má některý z hráčů shodnou hodnotu karty s odkrytou kartou, zaplatí bankéři dohodnutou cenu. Když musí platit již podruhé, zaplatí dvojnásobek, při třetím placení je to trojnásobek. Po prvním zaplacení trojnásobku se mění hra a platí bankéř poprvé dvojnásobek, podruhé trojnásobek a potřetí čtyřnásobek. Pak zase platí hráči. Když jsou všechny karty odkryty, hra končí.

290. Srdcová desítka a eso

Hrají 4 hráči, z nichž každý dostane 8 karet. Hráč, který má srdcovou 10, hraje spolu s hráčem, který má srdcové eso, proti zbývajícím dvěma hráčům. Srdce je vždy trumfem a přebije v pořadí: eso, desítka, krále, svrška, spodka, devítku, osmu, sedmu. Není nutné trumfovat, ale barva se musí respektovat. Když srdcová desítka a eso jsou v jedné ruce, ohlašuje dotýčný hráč sólo a hraje proti zbývajícím 3 hráčům. Vítězem se stává sóllový hráč nebo dvojice mající srdcovou desítku a eso, když dosáhne min. 61 bodů. Bodo-
vání: eso = 11, desítka = 10, král = 4, svršek = 3 a zbývající karty = 0 bodů.

291. Nevzdávám se!

Tato hra je pro 2 hráče. Hodnoty karet jsou od nejnižší - sedma, osma, devítka, desítka, spodek, svršek, král a eso. Ten kdo rozdává, zamíchá, přeloží, pak rozdá nejdříve 2x po dvou a 2x po třech (každý celkem 5 karet). Jedenáctá karta se odkryje a určí trumfovou barvu. Jestliže jde o krále, zapíše se rozdávajícímu 1 bod. Zbývající karty se neodkrývají a položí na stůl. Smyslem hry je vytvořit nejméně 3 štychy. Hráči si nejprve prohlédnou své karty a rozhodnou se, zda budou měnit, tj. složí karty, a shora balíčku dostanou nové. Tato výměna je riziková, protože odložené karty se ve hře již nepoužijí. Nyní hráč vyloží kartu. Protivník musí respektovat barvu a složit vyšší kartu stejné barvy, jakou má. Když tuto barvu nemá, musí položit trumf. Když ho nemá, pak zvolí libovolnou jinou kartu. Pokračuje ten, kdo vzal štych. Hráč, který vlastní trumfového krále, získá 1 bod, za 5 štychů se mu zapíše 2 body. Vyhrává ten hráč, který jako první získá 5 bodů.

292. Bank

Hraje libovolný počet hráčů. Vylosuje se bankéř, ostatní hráči složí libovolně vysoký vklad na stůl před sebe. Když prohraje bankéř, musí tento vklad každému z nich vyplatit. Naopak když vyhraje bankéř, hráči jemu zaplatí daný vklad. O výhře a prohře rozhodují následující pravidla. Bankéř karty zamíchá, přeloží, položí hromádku na stůl před sebe a zvedne horní kartu. Tato karta je jeho měrnou hodnotou, položí si ji odkrytou na stůl vlevo od hromádky. Následující karta, kterou zvedne, je měrnou hodnotou spoluhráčů. Tuto kartu položí odkrytou vpravo od hromádky. Zbývající karty se položí doprostřed stolu a rozhodují o případné výhře či prohře. Karty se na stůl vykládají tak dlouho, než se objeví karta v hodnotě jedné ze dvou měrných hodnot. Když je to hodnota bankéře, zinkasuje všechny vklady spoluhráčů, v opačném případě vyplatí vklady všem spoluhráčům a začíná nová hra. Platí, že pokud jsou měrné hodnoty bankéře a spoluhráčů totožné, vyhrává bankéř, aniž by musel vykládat další kartu. Po každém vyhraném kole záleží na bankéři, zda předá bank jinému spoluhráči či nikoliv.

293. Přijít o všechno

Hra pro 2 - 5 hráčů. Posloupnost karet shora dolů je eso, král, svršek, spodek, deset, devět, osm, sedm. První hráč karty zamíchá a nechá je sejmout. Pak po jedné kartě ve směru hodinových ručiček rozdává, každý hráč získá 3 karty. Hráč nalevo od rozdávajícího hráče musí určit trumfovou barvu. Platí, že karty trumfové barvy přebíjejí všechny ostatní karty. Po určení barvy každý z hráčů dostane ještě 2 karty. Potom je možné vyměnit až 3 karty. První hráč vynesou svou kartu. Ostatní musí přihodit karty shodné barvy, pokud nemají, pak trumfové barvy. Když nemají ani trumf, musí odhodit libovolnou kartu. Štych patří tomu hráči, kdo má nejvyšší kartu. Tento hráč začíná počítání. Každý hráč má na začátku hry 20 bodů. Za každý štych se mu odečte 1 bod, pokud ho dosáhl srdcovou kartou, pak 2 body. Když hráč neudělal žádný štych, připočítá se mu 5 bodů. Když bylo trumfovou barvou srdce, připočítá se mu 10 bodů. Ten, kdo přijde o všechny body, vyhrává tuto hru.

294. Rychlík

Pro 2 hráče, lze však přibrat i více hráčů. Hodnota listů: Eso - 11, Král - desítka za 10, ostatní podle hodnoty na kartě. Cílem hry je získat nejvyšší součet karet. Hlavním hráčem je bankéř, který drží bank tak dlouho, dokud neohlásí MALÁ DOMŮ! Ukončit roli bankéře chce proto, že je bank prázdný nebo naopak proto, že je v banku vysoká výhra, o kterou nechce přijít. Odstoupit smí, až odkoupí list smlouvené hodnoty. Zpravidla to bývá král nebo sedma. Bankéř rozdává všem hráčům a nakonec i sobě po jedné kartě. Pak vyzve k uzavření sázek. Potom rozdává každému a nakonec i sobě další dvě karty. Nyní se karty všech hráčů otočí a vyhodnotí. Vyhrává nejvyšší součet tří karet. Trojice karet stejné hodnoty platí více. Pokud má trojici více hráčů, vyhrává bodově hodnotnější.

295. Zvolej šnip, šnap, šnup

Hrají 2, 4 nebo 6 hráčů. Po rozdání si každý své karty položí před sebe na stůl. Případný zbytek karet se na stůl položí jako hromádka, která se použije v případě, když hra už nemůže pokračovat, nebo určitá karta chybí. První hráč začíná libovolnou kartou, např. srdcovou sedmou, zvolá: ŠNIP! Držitel srdcové osmy ji položí na sedmu a řekne: ŠNAP. Následuje srdcová devítka ŠNUP, srdcová desítka

BAZILÓRUM a srdcový spodek BUM, které držitel těchto karet položí. Kdo zahraje poslední kartu z určité barvy, může dále pokračovat kartou libovolné barvy a zvolat BAZILÓRUM. Úplné pětkové řady se odloží rubem nahoru na hromádku. Vyhrává ten, kdo jako první složí všechny karty.

296. Moje babi - tvoje babi

Hraje libovolný počet hráčů. Jeden z hráčů se stane bankéřem a na větší kus papíru nakreslí následující herní schéma:

Vlevo	Vpravo
1. karta - eso	2. karta - desítka
3. karta - král	4. karta - devítka
5. karta - svršek	6. karta - osma
7. karta - spodek	8. karta - sedma

Bankéř každému hráči rozdává stejný počet žetonů, promíchá karty, přeloží a položí hromádku karet před sebe na stůl. Hráči jako při ruletě sází libovolný počet žetonů na libovolné karty. Po ukončení sázky položí bankéř nejvrchnější kartu vlevo od sebe a řekne: MOJE BABI. Bankéř stáhne všechny vklady ležící na této kartě, pak následuje druhá karta na pole desítky vpravo od něho s hláškou TVOJE BABI. Za to vyplatí každému z hráčů, který vsadil na tuto kartu, dvojnásobek jeho vkladu. Každý hráč poté může své vklady znovu rozdělit, zvýšit nebo i zrušit. Hra pokračuje, první karta vlevo MOJE BABI, druhá karta vpravo TVOJE BABI. Když jsou obě karty stejně vysoké, stáhne se vklad i z TVÉ BABI. S posledními dvěma kartami se již nehraje. Třetí karta MOJE BABI jde na pole krále, čtvrtá karta TVOJE BABI na pole devítky atd. Pokud se položí karta s hodnotou rozdílnou od napsané, zůstává vklad stát. Pokud se položí karta s hodnotou odpovídající napsané, znamená MOJE BABI tolik, že banka vyhrává a TVOJE BABI tolik, že banka musí zaplatit tolik, kolik bylo na toto pole vsazeno.

297. Srdčikování

Hrají 4 hráči. Srdčikování se skládá ze série 8 her, které se hodnotí dohromady. Neexistuje zde trumfová barva, ale je třeba barvu respektovat. V 1. hře platí pro získané srdcové karty tyto hodnoty v podobě minusových bodů: eso = -2, desítka = -10, král = -4, svršek = -3, spodek = -2 a 9, 8, 7 = -1 bod. Ve 2. hře se musí získat dle možnosti hodně štychů, nezáleží na barvě. Každý štych se počítá za 10 plusových bodů. Ve 3. hře je to zcela opačné. Každý štych znamená 10 minusových bodů. Ve 4. hře přináší každý štych, ve kterém je svršek, 20 minusových bodů. V 5. hře nesmí být ve štychu srdcový král, protože znamená 10 minusových bodů. Při 6. hře znamená poslední štych 40 plusových bodů, při sedmé hře opačně, tj. 40 minusových bodů. Osmá hra se vykládá. Začíná se spodem, ke kterému se přikládají karty v určeném pořadí směrem nahoru i dolů. Kdo poslední přiloží, dostane 0 bodů, předposlední 10 bodů a třetí 20 bodů atd. Ten hráč, který nahromadil nejvíce bodů ze všech her, vyhrává.

298. Raz, dva, tři

Hrají 2, 4 nebo 6 hráčů. Po rozdání si každý hráč položí karty před sebe na stůl (případně zbylé karty se odloží vedle). Jeden z hráčů, vedoucí hry, zvolá: RAZ, DVA, TŘI! V tomto momentě každý hráč odkryje svou horní kartu, krátce si ji prohlédne a ujistí se, zda některý ze spoluhráčů neodkrýl kartu stejné hodnoty. Pokud je to tak, položí hráč, který to nejdříve zjistil, svou ruku na kartu protivníka, který mu ji potom musí odevzdat. Když to udělají oba dva najednou, je to nerozhodné a oba si své karty ponechají. Získané karty se ukládají na druhou hromádku. Kdo uhodí omylem, ten se při následujícím kole vynechá, barvy při této hře nehrají roli. Hra končí tím, když jeden z hráčů nemá již ani jednu kartu a vítězem se stává ten hráč, který má nejvíce karet (vč. druhé hromádky).

299. Preference

Hrají 3 hráči. Podle barev: zelené - 1, žaludy - 2, kule - 3, červené - 4. Pořadí karet: spodek, svršek, král, eso. Losováním se rozhodne, kdo rozdává. Každý dostane od rozdávajícího 3 karty, další 2 položí neodkrývají do středu stolu. Pak každému hráči doloží po sedmi kartách. Hráči si karty srovnají a musí odhadnout, zda můžou přhrávat. Vynášecí karty se můžou položit, pak ten hráč končí se hrou nebo nahlásí JEDNA, tj. barva, kterou si vybral. Další hráč karty položí, nebo zvolí jinou barvu. Rozdávající hráč má také právo zahlásit TŘI. Když zahlásí jeden z hráčů vyšší barvu, přehlasovat ho lze jediné vyšší barvou. Hru dostává ten, kdo zahlásí nejvyšší barvu. Tento

hráč pak dostane karty z balíčku, prohlídne si je a dvě položí na stůl a potvrdí trumfovou barvu. Ostatní hráči se musí rozhodnout, zda budou jen přihrávat nebo zůstanou doma. Hráč, který zůstává doma, položí karty na stůl a vzdává se hry. Když oba spoluhráči zůstanou doma, dostává hráč, který drží hru, celý vklad z banku a míchá karty. Když se jeden z hráčů rozhodne, že přihrává, začínající hráč vyloží kartu. Platí zásada, že kartu musíte sebrat vyšší kartou, nebo kartou trumfovou; když nemáte, položíte libovolnou. Výhry se vyplácejí, když se hráči zbaví všech karet, které měli v ruce. Za každý štych se dává 1 žeton. Když hráč nemá žádný štych, pak zaplatí 10 žetonů. Když hráč propadne, tj. má méně než 6 štychů, zaplatí dvojnásobný vklad.

300. Šnops

S 10 kartami hrají 2 hráči. Nejvyšší hodnotu má eso, nejnižší spodek. Pořadí karet: eso = 11, deset = 10, král = 4, svršek = 3, spodek = 2. Smyslem hry se pro hráče stává získat 66 bodů. Jeden z hráčů míchá, nechá spoluhráčem přeložit karty. Spodní část se po přeložení položí na vrchní a tyto karty se rozdávají jako první. Rozdávající hráč dá nejdříve 3 karty soupeřovi a potom sobě. Sedmá karta hry se položí na stůl, určuje trumfovou kartu této hry. Potom se rozdává ještě po 2 kartách. Ostatní neodkryté karty se položí na stůl na trumfovou kartu a tvoří balíček. Soupeř vyloží 1 kartu, rozdávající na ni položí libovolnou barvu. Neplatí pravidlo MUSÍŠ SEBRAT VYŠŠÍ KARTOU. Kdo dá kartu vyšší hodnoty, bere štych, potichu si spočítá body a karty položí vedle sebe. Po každém štychu si oba hráči z balíčku berou po jedné kartě; nejdříve hráč, který bral štych. Když se karty z balíčku rozeberou a odkrytá karta je poslední, která zůstala, začíná platit zásada - nutící hráče sebrat štych vyšší kartou nebo trumfem. Když ji hráč poruší, prohrál hru za 3 body. Vyhrává ten hráč, který získal 66 bodů. Pokud nikdo z hráčů nemá 66 bodů, pak vyhrál ten, kdo získal poslední štych. Když se hráči podaří získat 66 bodů již po dobu hry, a je na řadě, nahlásí: MÁM DOST. Když se hráč spletl a 66 bodů nemá, body, které by získal, si připiše soupeř. Při šnopsu může získat najednou 20 bodů, a to pokud má krále a dámu stejné barvy. Když je král a dáma trumfové barvy, dostává hráč 40 bodů. Je však nutné tuto dvojici karet říci, když je hráč na tahu a jednu z karet právě vykládá. Hráč si může trumfovou kartu ležící na stole vyměnit za trumfového spodka. Také má právo, když je na tahu, trumfovou kartu na stole otočit. Od tohoto okamžiku platí další pravidlo: MUSÍŠ SEBRAT VYŠŠÍ. Hráč, který tuto kartu otočil, musí získat nejméně 66 bodů. Když se mu to nepodaří, napíše si jeho soupeř takový počet bodů, které by měl ve chvíli, kdy se karta otáčela. Když má poražený 33 bodů, vítěz získává 2 body. Když má poražený méně než 33 bodů, vítěz získává 3 body. Tyto body se odečítají od 7, kterou dostane každý hráč na začátku hry. Vítězí ten hráč, který se jako první dostane na nulu. Poraženému vítěz nakreslí na papír černé kolečko. Když má vítěz nula bodů, zatím co poražený 7, je krejčím a dostává dvě černá kolečka.

301. Křížový šnops

Hrají 4 hráči s 20 kartami. Naproti sedící hráči tvoří vždy dvojici. Po míchání karet se ukáže spodní karta paklu a ta pak představuje trumfovou barvu. Rozdávající dá 5 karet nejdříve svému partnerovi, pak hráči po levé straně, pak po pravé a nakonec sobě. Karty se tedy rozdávají křížem. Partner rozdávajícího začíná jako první. Hned může ohlásit dvacítku nebo čtyřčítku. Platí, že každý hráč musí respektovat barvu nebo přebíjet trumfem. Když nemá tuto možnost, smí položit i jinou kartu. Dvojice, která získá 66 bodů nebo více, vyhrává. Pokud má 1 z hráčů dobrou kartu, může hrát sólo. V tom případě může hrát jako první, musí však 66 bodů získat zcela sám. Sólóvá hra se při zúčtování získaných bodů počítá dvojnásobně. Jinak platí obvyklé bodové ohodnocení jako při klasickém šnopsu.

302. Volaný šnops

Hrají 4 hráči s 20 kartami. Karty se rozdávají jednotlivě všem hráčům. Kdo se komu stane partnerem, se rozhodne až v průběhu hry. Když hráč nalevo od rozdávajícího dostane 3 karty, určí trumfovou barvu. Pak vyvolá ESO z trumfové barvy. Jeho držitel je jeho tajným partnerem, avšak se neohlašuje. Projeví se jen tím, že při první vhodné příležitosti trumfově eso vyloží. Když ale vyvolávač sám v průběhu hry získá trumfově eso, hraje sám a musí také sám dosáhnout 66 bodů. To však v průběhu hry ostatním hráčům nenahlásí. Opět v této hře

platí přísné pravidlo respektovat barvu a brát štych. Všechny karty se odehrají. Dvojice, která jako první získá 66 bodů, se stává vítězem. Jinak platí obvyklé bodové ohodnocení jako při klasickém šnopsu.

303. Sedlácký šnops

Hraje se s 20 kartami jako při klasickém šnopsu (eso až desítka). Názvy barev a karet, jejich bodová hodnota jsou stejné s klasickým šnopssem. Při sedláckém šnopsu spolu hrají dva partneři, kteří se nejprve určí losováním a u stolu sedí naproti sobě. Rozdávajícím se stane ten, kdo zdvihne nejvyšší kartu. Rozdává ve směru hodinových ručiček, a to každému spoluhráči nejprve po 3 kartách, pak po 2 kartách. Při sedláckém šnopsu je několik hlášených možností, ze kterých vyplývá průběh hry. Ohodnocují se plusovými body následovně:

Volaný	1 - 3 body
Šnops	6 bodů
Durch	9 bodů
Kontrolovaný šnops	12 bodů
Sedlácký šnops	12 bodů
Panský durch	18 bodů
Kontrolovaný sedlácký šnops	24 bodů
Panský šnops	24 bodů

Hráč, který jako první dostane 3 karty, musí ze 3 prvních karet určit trumfovou barvu. Je zřejmé, že si zvolí barvu, která je v těchto 3 kartách nejlépe zastoupená. Když je volba těžká, může si tento hráč rozdávajícím nechat otočit první kartu druhé dávky. Tato je potom tím trumfem. Pak vykoná každý hráč hlášku. V případě, že každý hráč řekne: DÁLE, hraje se jednoduchá hra o 1 - 3 vítězné body. Začíná hráč, který jako první dostal 3 karty, platí štychová povinnost. Cílem při jednoduchém šnopsu je dosáhnout 66 bodů. Dvojice, která toho dosáhne, se musí ohlásit. Když se to žádné dvojici nepodaří, rozhoduje o výhře poslední štych. Vítězné body se rozdávají jako při klasickém šnopsu takto: žádný štych - 3 body; méně než 33 - 2 body; jinak - 1 bod.

ŠNOPS - 6 bodů. Ohlásit šnops může jen vyvolávač. Musí přitom získat první 3 štychy a dosáhnout 66. Když se mu to podaří dvěma štychy nebo jedním štychem, a např. jednou čtyřčítkovou hláškou, vyhrává také hru pro svoji dvojici. Šnops může zahrát jako jeden z partnerů skupiny určující trumfovou barvu. Ohlásí to (jakmile je na řadě) tím způsobem např. srdce šnapsuje. Vyvolávač zahrává, jeho partner musí v první případě zahrát i méně, dokud nedosáhne 66. V takovém případě se počítají jako dvacítká a čtyřčítka jen od šnopsujícího hráče.

DURCH - 9 bodů. V této variantě neexistuje trumf ani povinnost respektovat barvu. Vyvolávač vychází a musí získat všech 5 štychů sám, přičemž jeho partner podle možnosti odhazuje karty, které by mu v tom mohly bránit. Tuto hru může zahrát každý z hráčů.

KONTROLOVANÝ ŠNOPS - 12 bodů. Kterýkoliv hráč může vyvolávače každou hru kontrolovat. Udělá to pouze tehdy, když to bude mít smysl tzn., když si myslí, že hru vyhraje. Kontrolovaný šnops zdvojnásobuje hodnotu hlášky.

SEDLÁCKÝ ŠNOPS - 12 bodů. Hraje se jako durch, ale s trumfy. Hráč ho může jen vyvolávač, případně jeho partner.

PÁNSKÝ DURCH - 18 bodů. Tuto hru (zvanou i barevný durch) může ohlásit kterýkoliv hráč (kromě vyvolávače), když má všech 5 karet jedné barvy.

KONTROLOVANÝ SEDLÁCKÝ ŠNOPS - 24 bodů. Když jeden z protihráčů vyvolávače dostal dobrou kartu a myslí si, že získá všechny štychy, ohlásí kontrolovaného sedláckého šnops. Tato partie rozhoduje o výhře nebo prohře celé hry.

PÁNSKÝ ŠNOPS - 24 bodů. Je to nejvyšší a nejméně používaná hra. Může ji zahrát jen vyvolávač, protože je k ní potřebných všech 5 trumfových karet. Rozhoduje se také ihned o celé hře. Pořadí hlásek! Po rozdání všech karet a určení trumfu (volbou nebo otočením karty) musí vyvolávač hlásit, zda bude hrát. Po něm přijde na řadu partner rozdávče. Může přitom jeho hlášení schválit, kontrolovat nebo přelícitovat. To samé udělají ostatní 2 hráči v pořadí ve směru hodinových ručiček, přičemž se vlastní partner přirozeně kontrolovat nebude. Platí, že jeden hráč může udělat jen jednu hlášku a musí při ní zůstat. Např. kontrolovaný šnops je vyšší než nekontrolovaný durch (12:9 bodům). Hraje se vždy nejvyšší hláška (viz pořadí uvedené v předcházejícím textu).

304. Dáma - král - eso

Hra je určena pro 4 hráče. Promíchejte 32 karet a pak je začněte rozdávat po jednom listě všem dokola. Po rozdání karet si každý vezme svůj balíček, aniž by se podíval, co dostal. Vyvolávač (kdokoliv z hráčů) začne hlasitě odříkávat heslo: DÁMA - KRÁL - ESO! Při slově dáma všichni uchopí z balíčku vrchní kartu (stále se nesmí na ni podívat) a sotva dozní heslo eso, stočí kartu obrázkem vzhůru a položí ji tak, aby ji všichni viděli. Kdo nejdříve postřehne mezi všemi vyloženými kartami dvě stejné, např. desítky, zvolá jejich název, desítka apod. a získává obě pro sebe. Pokud je stejných karet více, získá je všechny. Ty karty, které neměly žádnou dvojnici, si každý zasune dospod balíčku. To platí i pro toho, kdo získal karty navíc. Pokud vykřikne název karty více hráčů najednou a nedohodnou se, kdo z nich byl první, nedostane dvojici karet nikdo. Někdy se objeví současně více párových karet. Každý dostane ty karty, které si zvolal. Hra končí, když někdo přijde o poslední kartu a ostatní si spočítají počet karet. Vítězem je ten, kdo jich má nejvíce.

305. Alager

Zamíchejte 32 karet a rozdejte všem po 3 listech, další 3 položte doprostřed stolu obrázkem vzhůru, ostatní zůstanou na hromádce rubem dolů. Každý si může postupně vyměnit 1 nebo 3 karty. Při výměně 1 karty je možné si ji vyměnit z hromádky nebo z 3 karet uprostřed anebo vzít všechny karty uprostřed a nahradit je svými. Hlavní cíl hry je získat takovou řadu karet, jejichž hodnota bude mít nejvíce bodů. Sedmička platí za 7 bodů, osmička za 8 bodů, devítka za 9 bodů, desítka za 10 bodů. Spodek, svršek, a král se počítají za 10 bodů, eso za 11 bodů. Pozor, počítat body můžeme jen u stejné barvy. Zvláštní hodnotu má trojice svršek, král, eso jedné barvy tj. ALAGER. Výměna karet postupuje stále dokola, není nutné pokaždé karty vyměňovat, a proto každý hráč řekne dál. Někdy řeknou dál všichni a to se potom karty vyložené uprostřed zasunou dospod hromádky. Pokud někdo z hráčů uzná, že má dostatečnou hodnotu bodů, řekne: KONEC. Ostatní mohou ještě provést jednu výměnu a tím se partie uzavírá. Karty se vyloží na stůl, kdo má karty s nejnižší bodovou hodnotou, prohrál a dostane trestný bod. Ten, kdo má v ruce dámu, krále a eso jedné barvy zvolá: ALAGER, okamžitě tak zakončí hru a ostatní již nemají nárok na jakoukoliv výměnu. Vlastník alageru si umaže trestný bod, pokud nějaký má. Doba trvání je dle dohody. Vyhrává hráč s nejmenším počtem trestných bodů.

306. Páry

Pečlivě promíchejte 32 karet a rozdejte na 8 hromádek po 4 kartách lícem dolů. Pak obraťte všechny hromádky tak, aby spodní karta byla nahoře, obrázkem vzhůru a začněte odebrat shodné dvojice. Např. 2 esa, 2 desítky, 2 krále, 2 sedmy. Na barvě nezáleží. Brát můžete jen ty, které leží nahoře. Každý odebraný pár dejte stranou. Jestliže se vám podaří odložit postupně všechny karty, vyhrál jste. Uváznete-li ve slepé uličce, znamená to vaši prohru.

307. Prší

Jeden hráč rozdává všem po čtyřech kartách a zbytek položí rubem na stůl, vrchní kartu obrátí a položí vedle hromádky. Vpravo sedící hráč položí svoji kartu na odkrytou kartu vedle hromádky. Musí to být karta stejné barvy nebo stejné hodnoty. Např. na srdcového spodka je možné položit libovolnou srdcovou kartu nebo libovolného spodka. Pokud hráč ani jednu z těchto variant nemá, může vyložit libovolného svrška s tím, že určí novou barvu pro následujícího hráče. Pokud hráč nemůže použít žádnou kartu, vezme si jednu z hromádek. Vynes-li někdo eso, je následující hráč pro jedno kolo vynechán ze hry. Na vynesenu sedmu kupuje další hráč dvě karty. Hru vyhraje ten hráč, který se jako první zbaví všech karet.

308. Prší II

Pravidla jsou stejná jako v předchozí hře s tím rozdílem, že hráči můžou přebíjet. Hráč vyneseno eso přebíje jiným esem a kolo vynechá až hráč, který nemá další eso. Stejně tak je možné přebít i sedmičku. Trestné karty se počítají a bere až hráč, který nemá sedmičku. Červená sedmička vrací do hry.

309. Aran

Hra pro 2 až 5 hráčů. Rozdají se všechny karty. Držitel pikové osmy hraje jako první a na první kartu položí další v libovolné barvě i hodnotě. Další hráč ve směru hodinových ručiček musí na poslední kartu svého předchůdce položit kartu stejné barvy, avšak libovolné hodnoty. Na tuto položí další, a to libovolné barvy a hodnoty. Ostatní hráči postupují stejným způsobem. Hráč, který nemá kartu odpovídající barvy, si musí vzít z hromádky kartu do ruky. Ten z hráčů, který se jako první zbavil svých karet, vyhrává.

310. Švindl

V této hře je povolen podvod a lhaní. Každý hráč dostane stejný počet karet, zbylé karty se nepoužijí. První hráč položí kartu lícem navrch a řekne její barvu. Další hráč na ni položí svou kartu rubem vzhůru a řekne tutéž barvu. Hráči dále pokračují a buď položí správnou, nebo podvádí nesprávnou kartou. Po ukončení prvního kola smí každý z hráčů, který tuší, že se lhalo zvolat ŠVINDL! Nejvrchnější karta se otočí. Byla-li švindlována, pak dotyčný podvodník obdrží celou hromádku karet. Jestliže se lhaní nepotvrdí, vezme si celou hromádku hráč, který švindl nahlásil. Pak se opět vynesou lícem vzhůru libovolná karta a hra pokračuje do doby, než někdo z hráčů vyloží svoji poslední kartu, kterou už nelze zpochybnit.

311. Jednadvacet (Okno bere)

Bankéř rozdává každému dvě karty. Hráči postupně mohou chtít další karty s tím, že sčítají jejich bodovou hodnotu. Pokud dosáhnou 21 nebo mají dost, nahlásí STAČÍ. Karty mají hodnoty podle čísel: spodek a svršek jsou za 1 bod, král za 2 body a eso za jedenáct bodů. Když mají všichni hráči dost, vykládá bankéř. Ten své karty obrací veřejně. Vyhrává ten, kdo nasbírá přesně 21 bodů, nebo dvě esa anebo se součtem svých bodů nejvíce přiblíží jednadvaceti. A naopak prohrává ten hráč, který nasbírá přes jednadvacet.

312. Kent

Hra pro 4 hráče. Z balíčku vyřadíte všechny sedmy až desítky. Hrajeme tedy se 16 kartami v hodnotách spodek až eso. Karty zamíchejte a každému rozdejte po čtyřech. Vždy dva hráči hrají spolu, ale nevidí si do karet. Cílem hry je získat všechny karty stejné hodnoty. Spoluhráči musí mít domluvený signál pro ukončení hry. Ten, kdo začíná, podá sousedovi jednu kartu, která se mu nehodí tak, aby její hodnotu nikdo neviděl. Souosed dá jednu kartu svému sousedovi a tak dále. Když jeden z hráčů získá všechny karty jedné barvy, dá spoluhráči znamení a ten zvolá KENT. V tomto případě tato dvojice vyhrála. Pokud ale soupeř zaregistruje znamení, než hráč zvolá KENT, zvolá STOP! Pokud měl hráč skutečně všechny karty stejné barvy, vyhrává stopující, jinak vítězí druhá dvojice.

313. Kvarteto

Nejmenší počet účastníků jsou tři hráči. Karty se zamíchají a všechny se rozdají mezi hráče. Hráč zleva od rozdávajícího začíná a snaží se získat všechny čtyři barvy jedné hodnoty a to tak, že se zeptá kteréhokoli hráče na požadovanou kartu. Pokud tuto kartu tážaný má, musí ji odevzdat vyzývatele. Ten pokračuje dalším dotazem na některého hráče tak dlouho, dokud se mu daří. Pokud ne, pokračuje ve hře dotázaný hráč, který nevlastnil požadovanou kartu. Složí-li hráč úplné kvarteto (všechny barvy jedné hodnoty), vyloží je na stůl. Vyhrává hráč s nejvíce kvartety.

314. Pexeso s kartami

Hra pro 2 hráče. Zamíchejte balíček s 32 kartami a rozložte je obráceně na stůl do 4 řad. Začíná nejmladší hráč. Obrátí kterékoli 2 karty, pokud mají stejnou hodnotu, např. 2 osmičky, nebo 2 esa, uschová si je k sobě a může pokračovat dál. Jestliže se nepodaří obrátit dvě karty se stejnou hodnotou, obrátí je zase zpět a začíná další hráč. Hráči se postupně střídají a vyhrává ten, kdo má nejvíce stejných párů karet.

315. Výměna

Karty se promíchají a každému hráči se rozdají 4 karty a ještě jedna se položí před něj. I když hraje méně hráčů než 4, položí se na stůl vždy 4 karty (jakoby před nehrající hráče). Balíček zbylých karet se položí lícem dolů. Hráči se postupně střídají, a buď mohou vzít kartu z balíčku a odhodit 1 kartu vedle své odkládací,

nebo si vyměnit z jedné z hromádek jednu kartu. První hráč, který má v ruce karty stejné barvy dostatečné hodnoty, řekne STOP a položí karty na stůl. Hráč, který má nejvyšší součet hodnot karet stejné barvy, je vítěz (nemusí to nutně být hráč, který hru zastavil). Sedmička až desítka podle hodnoty; spodek, svršek, král = 10 bodů; eso = 11 bodů.

316. Čtveřice

Rozdají se všechny karty. Hráči, kteří již mají kompletní čtveřici, vyloží ji před sebe na stůl. Pak se po směru hodinových ručiček střídají v tahání karet od souseda po pravici. Kdo má kompletní čtveřici, opět ji vyřadí. Hra končí po vyřazení poslední čtveřice. Kdo má nejvíce čtveřic, vyhrává.

317. Šavle

Bankéř zamíchá karty. Jeden z hráčů přepůlí balíček nejvrchnější kartou na 2 poloviny a tu horní položí pod balíček. Bankéř jednoho z hráčů vyzve, aby jmenoval určitou kartu. Uzavrou se sázky buď na levý, nebo pravý balíček. Bankéř začne karty obracet a střídavě je dává vlevo a vpravo od balíčku. Tam, kde se karta objeví, vyplatí bankéř dvojnásobek vkladu. Sázky na balíček, kde karta není, propadají bankéři.

318. Karetní domino

Hra pro 3 až 4 hráče. Každý hráč dostane po 6 kartách. Ostatní karty se nechají v balíčku uprostřed stolu. Začíná ten, kdo má žaludského spodka. Pokud karta není rozdaná, začíná hráč s kulovým, červeným, zeleným nebo v pořadí svrška atd. Na vnesenou kartu smí hned položit vhodný list (např. kluk a na něj dámu, nebo desítku). Tak vytváří buď vzestupnou, nebo sestupnou řadu. Každý hráč smí pokládat tímto dominovým způsobem tak dlouho, dokud má karty. Pokud již karty nemá, vezme si kartu z balíčku a pokud se hodí na doložení, tak ji ihned přiloží a má-li další karty, které se hodí, pokračuje dál. Pokud se karta nedá přiložit, vezme si je ke zbývajícím, co drží v ruce. Dále pokračuje další hráč. Někdy máme v ruce karty, které se nehodí k odložení a dokonce ani ta z balíčku, nezbyvá nic jiného, než aby pokračoval ve hře další hráč. Kdo se zbaví všech karet a je na něm řada, aby pokračoval dál, odebere kartu z balíčku a buď ji přiloží, nebo si ji ponechá. Hra končí, když není v balíčku žádná karta, a vyhrává ten, kdo má v ruce nejméně karet.

319. Vyhrává poslední štych

Hráči rozdají všechny karty a střídají se ve vynášení. Poté, co všichni hráči vynesou, získává tyto karty (štych) hráč, který vynesl nejvyšší kartu ve stejné barvě, v jaké byla položena první karta. Pořadí karet od nejmenší je: spodek, svršek, 7, 8, 9, 10, král, eso. Karty jiné barvy, než má první položená, nemají žádnou hodnotu. Protože vítězí ten, kdo vezme poslední štych a snaží se odkládat nejprve menší karty a vysoké si nechat až na konec hry.

320. Žumpa

Hráči si rozdají všechny karty a postupně je odhazují s tím, že se hodnota karet v odhozeném balíčku sčítá (eso = 0, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, desítka = 1, devítka = 1, osma = 8). Pokud někdo odhodí sedmičku, odečítá si 10 bodů. Ten, kdo překročí 60 bodů, se zabořil do žumpy a hru prohrává.

321. Sto

Hra velmi podobná Žumpě s tím rozdílem, že karty mají jiné hodnoty (Sedmička až desítka podle hodnoty; spodek = 2; svršek = 3; král = 4; eso = 11) a hráči sčítají karty až do 100. Kdo překročí 100, získává 1 trestný bod, karty zamíchá a znovu rozdává. Pokud se mu ovšem podaří přesná hodnota 100, je absolutním vítězem a mažou se mu 3 trestné body. Ve chvíli, kdy někdo získá 10 trestných bodů, hra končí. Vítězem se stává hráč s nejnižším počtem trestných bodů.

322. Přebíjení

Karty se zamíchají, položí v balíčku lícem na stůl a sejmou se 3 karty, které se položí na stůl vedle sebe, lícem nahoru.

Vedle každé se z banku položí dohodnutý vklad. Hráč na tahu vezme balíček, znovu vsadí vedle první karty dohodnutý vklad a pokusí se kartu přebít. Pokud se mu to podaří, bere si vše, co bylo vedle karty, svoji kartu na této nechá ležet a pokračuje u další znovu vsazením vkladu. Pokud si vytáhne stejnou nebo nižší, odhodí ji na balíček použitých karet, svůj vklad u karty ponechá a hraje další hráč. Ten znovu přidá vklad a pokusí se kartu přebít. V průběhu hry se tím pádem hodnota u karty stále zvyšuje. Pokud je na hromádce eso, tato hromádka se již nepřebíjí. Vítězí hráč s největším počtem vyhraných vkladů.

323. Trumfy

Hráči se střídají ve vynášení karet, podobně jako ve hře VYHRÁVÁ POSLEDNÍ ŠTYCH. Pořadí karet je však 7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král, eso a v závěru hry se počítá jen počet spodků, svršků, králů a es. Kdo jich má ve svých štychách nejvíce, je vítěz.

324. Komando

Rozdávající dá každému hráči čtyři karty a pak otočí jednu z balíčků lícem nahoru. Barva této karty představuje trumf. Pokud je tato trumfová karta spodek, svršek, král nebo eso, smí si ji hráč po levici rozdávajícího vzít, ale pak se stává komandantem, a aby vyhrál, musí později ve hře uhrát minimálně dva štychy. Pokud kartu odmítne, může si ji vzít hráč po jeho levici, popř. další hráči. Jestliže nikdo z hráčů kartu nechce, není komandantem nikdo a všichni mají stejné šance. Ve druhé části hry hráči pokládají po jedné kartě. Začíná komandant a ostatní se ho ve směru hodinových ručiček snaží přebít vyšší kartou stejné barvy nebo trumfem. Štych bere ten, kdo v něm má nejvyšší kartu. Za hru se tak sehrají čtyři štychy (každý má čtyři karty). Hráč s nejvyšším počtem štychů vyhrává (komandant však musí mít minimálně dva).

325. Trojice

Rozdávající dá každému včetně sebe po jedné kartě a hráči buď mohou dát smluvený vklad, nebo se zdržet hry. Pak rozdává hráčům po dalších dvou kartách. Ten, kdo má nejvyšší součet karet (7 - 10 = hodnota; spodek, svršek, král = 10; eso = 11), vyhrává vklad. Trojice stejných hodnot je vždy víc, než součet nejvyšších karet, v případě více trojic vítězí samozřejmě ta vyšší. V případě shodného výsledku se bank nechává do další hry.

326. Ferbl

Karetní hra, velice podobná pokeru. Každému hráči se rozdají 2 karty. Poté se hráči rozhodnou, jestli budou ve hře pokračovat a zaplatí do banku dohodnutý vklad, nebo jestli od hry odstoupí a složí karty. Hráči, kteří jsou ve hře, dostanou další dvě karty. Snaží se získat nejvyšší bodový součet (7 - 10 = hodnota; spodek, svršek, král = 10; eso = 11) s tím, že trojice stejných hodnot je víc než libovolné karty, čtveřice stejných hodnot je víc než trojice. Poté se již jen zvyšují peníze v banku. Hráči, kteří chtějí zůstat ve hře, musí opět zaplatit dohodnutý vklad. Poslední hráč po pravici rozdávajícího (zadák), má právo vklad pro další kolo zvýšit. Musí však zvýšený vklad pochopitelně sám také přidat. V dalším kole se úloha zadáka stěhuje na hráče po pravici zadáka bývalého. Pokud zadák již nezvyšší, ukazují se karty. Hráč s nejvyššími kartami získává celý bank.

327. Zmrzlík

Karty se rozloží rubem vzhůru do půlkruhu a jedna karta se otočí do středu lícem nahoru. Hráč po levici pokládajícího musí přiložit list stejné barvy a navrch přihodit libovolnou další kartu. Bere tedy tak dlouho, dokud nemá kartu stejné barvy. Ostatní karty shromažďuje v ruce. Jakmile jsou všechny karty rozebrány, musí hráč, který nemá stejnou kartu, odebrat z odkládacího balíčku tolik karet, kolik je třeba, aby se dostal ke kartě, na kterou může přiložit. Vítězí hráč, který jako první nemá žádné karty a na stole nezbyvá žádná rubem vzhůru.

328. Mrtvý

Všechny karty se rozloží na stůl rubem vzhůru. První hráč jmenuje jednu kartu jako mrtvou. Pak se hráči střídají v obracení karet. Ten, kdo najde mrtvou kartu, vypadává ze hry. Může však označit další mrtvou kartu. Podmínkou je, že nesmí být mezi taženými. Ten, kdo otočí poslední kartu, nebo zůstává ve hře jako poslední, vyhrál.

329. Dudák

Karty se rozdělí rovnoměrně mezi hráče. Hráč odhazuje na hromádku, musí přebít ležící kartu kartou stejné barvy, ale vyšší hodnoty, nebo bere z hromádky tak dlouho, dokud nemůže přebít. Pak na hromádku odhodí jednu libovolnou kartu a hraje další hráč. Pokud hráč nemá čím přebít, může také určit jednu svoji barvu jako svůj trumf. Tato barva pak přebíjí jakoukoliv kartu. Ostatní pak mohou vyhlásit své trumfy a kartu přebít. Každý však smí mít za hru pouze jednu trumfovou barvu, i když dva různí hráči smí mít stejnou. Vítězí ten, kdo se jako první zbaví všech karet.

330. Tajný dudák

Hraje se jako dudák s tím rozdílem, že každý hráč dostane stranou jednu kartu, na kterou se nedívá, a tu označí jako trumf. Hra pak probíhá podle běžných pravidel s tím, že volba trumfu nezávisí na nás, ale na této přidělené TAJNÉ kartě.

331. Otevřený dudák

Základní pravidla jsou shodná s dudákem. Trumfy se však losují na všechna kola dopředu a nelze je během hry měnit.

332. Sedma

Každý hráč dostane 4 karty, které postupně vynáší a přebíjí. Hráč může kartu přebít buď kartou stejné hodnoty, nebo sedmičkou (ta přebíjí vše), popřípadě hodí libovolnou kartu. Vyložené karty náleží hráči, který přebil jako poslední. Ten také nově vynáší. Ještě předtím si však každý doplní z balíčku opět do počtu čtyř karet. Na konci hry se počítá pouze počet desítek a es, které hráči vybojovali přebíjením. Ten, kdo jich má nejvíce, vyhrává.

333. Srdce

Hraje se jako klasické trumfy s tím, že karty červené barvy jsou trumfy a přebíjejí cokoliv. Pokud hráč nemá kartu stejné barvy nebo trumf, může odhodit libovolnou kartu. Po vyčerpání všech karet se spočítá hodnota vlastních štychů podle bodování (eso = 11, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, desítka = 10, zbylé karty nemají bodovou hodnotu). Hráč s nejvyšším počtem bodů je vítěz.

334. Pět navíc

Každý hráč je zatížen patnácti trestnými body, trumfy se určí na začátku hry, pak se rozdají všechny karty. Stabilním nejvyšším trumfem je kulová sedma, která přebíjí úplně vše. Za každý štych se hráči smazává jeden trestný bod. Na konci partie, když dojdou karty, se štychy zamíchají a znovu rozdají. Pokud někdo za partii neuhraje ani jeden štych, připočítá se mu pět trestných bodů. Vítězem je ten, kdo se zbaví všech trestných bodů.

335. Poslední štych

Hry se může zúčastnit 3 - 6 hráčů. Hodnoty karet mají tuto posloupnost: eso, desítka (druhá nejvyšší), král, svršek, spodek, 9, 8, 7. Cílem hry je uhrát poslední štych. Hrají-li tři hráči, dostává při rozdávání každý po osmi kartách. U čtyř hráčů se dává po sedmi, v pěti se rozdává šest a u šesti účastníků všichni obdrží po pěti kartách. První výnos je záležitostí předáka sedícího po levici rozdávajícího. Barva se musí ctít, kdo nemůže, smí hodit libovolný list. Kdo získal štych, má právo výnosu. V průběhu hry se hráči snaží nejdříve shodit všechny nízké karty. Vysoké hodnoty vstoupí do hry teprve závěrem. Nezapomeňte ovšem, že některé karty se ve hře vůbec neuplatní. Balík zbývajících karet je totiž mimo hru. Jeho obsah není znám, a tak se nám může docela dobře stát, že právě tyto listy, které nejsou ve hře, udělají škrt přes naše nedokonalé kalkulace a dohady. Před začátkem hry se hráči dohodnou nejen o způsobu přemiování, ale také o konečném limitu pro ukončení hry. Touto hranicí bývá zpravidla 500 bodů. Kdo ji nejdříve dosáhne, vítězí. Zisk posledního štychu se hodnotí 50 body.

336. Ecarté

Rozdávající rozdává pět karet a zbytek otočí rubem vzhůru. Pak otočí vrchní kartu, která představuje trumfovou barvu. Je-li to král, má rozdávající při sčítání 1 bod navíc. Rozdávající hráč se vyjádří, jestli bude měnit. Pokud ano, vymění si libovolný počet karet, stejně jako jeho protihráči. Pokud ne, nebo pokud je balíček karet již dobrán,

začíná hra. Rozdávající vynáší a ostatní se snaží přebít kartou stejné barvy (vyšší hodnoty) nebo trumfem. Na konci hry se spočítají štychy. Jeden navíc si připsuje ten, kdo má trumfového krále. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem štychů.

337. Mistigri

Hráči rozdají po pěti kartách a jednu otočí. Ta představuje trumf. Pak si hráči mohou vyměnit libovolný počet karet. Pokud má někdo šťestí a má již po výměně všech pět karet stejné barvy, popřípadě čtyři stejné a žaludového spodka (zvaného Mistigri), vítězí. Pokud nikdo nezvítězí, nastává druhá část hry, která probíhá stejně jako ve hře Komando (přebíjení vyšší kartou stejné barvy nebo trumfem). Mistigri je nejvyšší trumf. Kdo má na konci nejvíce štychů, vítězí.

338. Tisíc a jedna

Hraje se podobně jako srdce s tím, že se rozdává 6 karet, které se po každém kole dobírají. Bodování je také shodné s tím, že pokud někdo má královskou dvojici (svršek + král stejné barvy), může to nahlas říct a připsat si daný počet bodů (kulová = 40, červená = 60, zelená = 80, žaludová = 100). Jednu kartu z dvojice musí rovněž vynést. Tato karta pak určuje trumfy, dokud někdo nezahlásí jinou královskou dvojici. Vítězí ten, kdo jako první přesáhne 1000 bodů.

339. Rychlé prší

Hraje se, jako klasické prší, ale rozdává se 6 karet. Karty stejné hodnoty se mohou odkládat najednou (např. tři desítky), hru je možné zavřít pouze položením libovolného svrška jako poslední karty.

340. Makao

Podobná pravidla jako ve hře Oko. Každý hráč dostane nejprve jednu kartu, později si může požádat o další. Eso se počítá za 1 bod; spodek, svršek, král a desítka jsou za 0 bodů; ostatní karty mají svoji hodnotu. Cílem je co nejvíce se přiblížit součtu 9. Kdo přesáhne, prohrál. Samotná karta devítka je nejvíc, po ní je samotná osmička, pak 9 a méně bodů složených z více karet.

341. Zoo

Hráčům se rozdají všechny karty tak, aby na ně neviděli. Každý z hráčů si vybere obtížně zapamatovatelné jméno, kterým jej ostatní budou oslovnout (například nosorožec či mononukleóza). Pak všichni na povel TED! otočí vrchní kartu. Pokud jsou mezi otočenými stejné karty, musí každý z vlastníků těchto karet rychle zavolat jméno protihráče, který vyložil stejnou kartu. Ten, kdo jméno zavolal jako první, se zbavuje své karty. Tu si bere protihráč, který ji vložil do svého balíčku. Ostatní karty si hráči rozeberou zpět a vloží do spod. Dalším povel TED! hra pokračuje, dokud se někdo nezabaví všech karet, a stává se tak vítězem.

342. Plavání

Pokud se hry účastní jen 2 - 3 hráči, vyjímeme všechny sedmy a osmy. Každý hráč dostane 4 karty a 4 karty se položí na stůl, lícem nahoru. Hráči si postupně mohou měnit buď 1 kartu ze stolu, popřípadě všechny. Nikdy 2 nebo 3 karty. Pokud se jim žádná karta nehodí, ohlásí PAS a hraje další hráč. Cílem hry je shromáždit 41 bodů v jedné barvě (7 - 10 = jejich hodnota; spodek, svršek, král = 10; eso = 11). Jelikož je to velice nesnadné, může hra končit i poté, co všichni hráči ohlásí PAS. Pak vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů v jedné barvě.

343. Špinavé plavání

Jedná se vlastně o variantu hry Plavání, s tím rozdílem, že hráči nemusí strádat hodnotu v jedné barvě, ale z karet libovolné barvy. Pokud má hráč čtyři sedmičky, počítají se za 41 bodů.

344. Jedenáctky

Každý hráč dostane 6 karet, které si v každém kole doplňuje z balíčku. Rozdávající vynáší první kartu, ostatní se jej snaží přebít kartou vyšší hodnoty. Barva přitom nerozhoduje. Po dobrání balíčku a vnesení poslední karty se spočítají desítka, spodek, svršek, král, eso u každého hráče. Kdo jich má nejvíc, vyhrál. Při hře dvou hráčů vyhrává ten, kdo jich má alespoň jedenáct.

345. Šestašedesát

Z karet vyřadíme všechny sedmičky a osmičky. Rozdává se každému šest karet a další karta se otočí, aby určila trumfovou barvu. Základem hry je přebíjení. Není povinností pokládat stejnou barvu, ale nejvyšší hodnota stejné barvy (nebo trumf) bere štych. Karty jsou bodovány (eso = 11; desítka = 10; král = 4; svršek = 3; spodek = 2; devítka = 0), sčítají se. Když má někdo svrška a krále, může je vyložit najednou a získat 20, v případě trumfové barvy pak 40 bodů. Hlásí přitom 20, popř. 40. Kdo první dosáhne 66 bodů nebo více, hlásí ŠESTAŠEDESÁT a vyhrává hru.

346. Selských šestadvacet

Z karet se vyřadí devítky, hráčům sedícím proti sobě se vždy body sčítají. Každý hráč se může rozhodnout pro jednu z variant hry, kterou však musí dodržet. Jsou to: žebrák (hráč se zavazuje, že nezíská ani jeden štych a neplatí pro něj trumfy) - po skončení hry získá 5 bodů; hlášená hra (hráč musí během prvních tří štychů získat minimálně 33 bodů) - za 6 bodů; durch (hráč musí vyhrát všechny štychy, trumfy ve hře neexistují) - 9 bodů; selská hra (to samé jako durch, trumfy platí) - 12 bodů; panská hra (to samé jako durch, hráč musí mít všech 5 listů ve stejné barvě, přičemž neplatí trumfy) - 24 body. Za klasickou hru se za vítězství připsuje 5 bodů. Kdo první dosáhne 50 bodů, vyhrál.

347. Bassarawitz

Každý hráč dostane osm karet. Rozdávající hráč vynese kartu, ostatní hráči musí přidat kartu stejné barvy (popř. jakoukoliv, pokud nemají). Snaží se však nezískat ani jediný štych, popř. snaží se získat co nejméně bodovaných karet (eso = 11; král = 4; svršek = 3; spodek = 2; desítka = 10; devítka, osma, sedma = 0). Hráč s nejnižším počtem bodů vítězí.

348. Paměť

Karty rozložíme na stůl lícem dolů do obdélníku 4 x 8 karet. Karty obracíme a snažíme se hledat stejné dvojice, trojice či čtveřice. Pokud se nám to podaří, můžeme je odebrat. Za dvojici je 1 bod, za trojici 2 a za čtveřici 4 body. Pokud je další obrácená karta jiná, musíme všechny vrátit a hraje další hráč. Vítězí hráč s větším počtem bodů.

349. Hromádky

Balíček karet se rozdělí na stejný počet hromádek podle počtu hráčů. Před každého se položí jedna, rubem vzhůru. Na pokyn hráči své hromádky (balíčky) otočí. Kdo má vespod nejvyšší kartu, vyhrál. Pokud je nejvyšších karet víc, pokračuje hra mezi vítězi.

350. Mariáš

Je hrou, která se bezmála stala národním symbolem českého karbanu. Ani detailní vyličení pravidel nemůže zdaleka vystihnout všechny jemné finesy, taktické manévry a dramatické okamžiky této hry, která svou vnitřní hodnotou daleko převyšuje všechny z dosud uvedených her. Základní údaje: Hraje se ve 3 hráčích. Sled jednotlivých listů: 7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král a eso není úplně totožný s hodnotami karet, které se uplatňují ve hře. Desítka představuje totiž v běžné řadě výjimku. Stává se hned druhou nejvyšší kartou po esu a přebíjí nejen všechny číselné karty, ale také každou ze tří figur. Také barvy mají v mariášových listech své specifické názvy: červené, kule, zelené a žaludy. V mariáši se především bojuje o dosažení hodnotných listů, tedy o maximální počet desítek a es. Vedle toho bude poslední zdvih a také každá dvojice sestávající ze svršků a králů stejné barvy. Po zamíchání a sejmutí dá rozdávající předákově sedm listů. Pak obslouží zadáka a sebe pěti kartami. Ve druhém sledu rozdávající dá každému dalších pět karet. Předák, který drží v ruce stále jen sedm listů, nemá právo zvednout ze stolu pětici karet, které mu byly rozdány. Volba: Volícím hráčem je předák, který z prvních sedmi karet musí vybrat jednu jako trumfovou. Jeden list z této barvy položí na stůl reversem nahoru. Teprve potom vezme ze stolu zbývajících pět karet. Nemá-li dobrou kartu v prvních sedmi kartách, může volit Z NÁRODA z pětice karet, přidělených ve druhém sledu. Jakmile bylo zvoleno, shazuje předák dva zbytečné listy do talónu. V ruce má nyní devět karet, desátá leží stále na stole. Sěhrávka: Ten, kdo volí, hraje sám na svou pěst proti oběma soupeřům. Ti pak společně bojují a vzájemně se podporují ve snaze získat maximální po-

čet hodnotných listů. Volící hráč se zeptá po řadě nejdříve souseda po levici, pak po pravici, zda schvalují hru. Výzvou ke schválení či odmítnutí volby se stává slovo HRA nebo BARVA. Odpoví-li protihráči slovem DOBRÁ, je hra přijata. Ozve-li se však slovo ŠPATNÁ a tento hráč bere dvě talonové karty, je HRA V BARVĚ zamítnuta. Znamená to, že se bude hrát buď betl nebo durch. V případě, že oba hráči hru schválí, otočí předák trumfovou kartu, ohlásí například KULE a hraje - nese první list k prvnímu zdvihu.

Pravidla sehrávky: Čtít barvu je povinnost. Přebíjet nižší hodnotu hodnotou vyšší je rovněž povinné. Nelze-li přebít, musí se přihodit alespoň nižší hodnota téže barvy. Trumfuje se, když není v ruce žádná karta nesené barvy. Shazovat jakoukoliv kartu je dovoleno jen v případě, pokud hráč nemá ani nesenou barvu a ani trumfa. Na výnosu je vždy hráč, který bral poslední zdvih.

JEDNOTLIVÉ KATEGORIE MARIÁŠE A JEJICH BODOVÉ HODNOCENÍ:

Obyčejná hra: 1	Tichá sedma: 1	Hlášená sedma: 2
Tichá stovka: 2	Hlášená stovka: 4	Betl neboli žebrák: 5
Vyložený žebrák: 10	Durch: 10	Vyložený durch: 20

Za každou desítku přes 100 se platí polovička základní hry.

Za dvě sedmy a placená hra navíc: 12

Za dvě sedmy, přičemž trumfová je červená a placená hra navíc.

Betl: Je hra, v níž se hráč zavazuje, že nezíská ani jeden zdvih. Hlášky se nebodují, trumfy neexistují a desítka ztrácí svou vysokou hodnotu, klesá mezi kluka a devítku.

Vyložený žebrák a vyložený durch: Kdo ohlásí vyloženou hru, musí po prvním zdvihu položit své karty na stůl. Totéž učiní i spoluhráči, pak se vyložená hra prověří.

Dvě sedmy: Tento termín znamená příslib, že trumfová sedma vezme poslední zdvih a další sedma bude přitom trumfové sedmé pomáhat. Pomocí se rozumí, že sedma jiné barvy získá předposlední zdvih.

Flek-re: Jestliže protivník pochybuje, že hlavní hráč uhraje svůj závazek, může oponovat slovem FLEK. Na toto kontrování může ovšem hlavní hráč odpovědět RE je-li si jist, že svou hru uhraje. Flek zvyšuje hodnotu hry dvojnásob. Re platí dvakrát tolik, co flek.

Zvyšování hodnoty hry probíhá podle této stupnice:

- obyčejná hra 1 x hra
- flekovaná 2 x hra
- reovaná 4 x hra
- tutti 8 x hra
- retutti 16 x hra

Jestliže nikdo neflekoval základní hru v barvě, karty se většinou skládají. Totéž se týká zpravidla i hry se sedmou. Pouze hra vyšší než stovka se hraje bez ohledu, zda byla kontrována, či nikoliv.

Hodnocení hry:

- vítěz hlášené stovky a sedmy získává... 6 bodů
- sto a sedm červených (červená platí dvojnásobek), získá... 12 bodů
- sto a sedm, sedma je ztracena, získá... 2 body
- sto a sedm červených, obojí bylo flekováno, na sto bylo re, sedma byla prohrána... 24 bodů

351. Licitovaný mariáš

Hrají 3 hráči. Nejzajímavější varianta mariášové hry. Každý dostane 10 karet, hráči postupně licitují stupeň hry, na který jsou ochotni přistoupit. Jednotlivé stupně licitace se nesmí přeskakovat. Hráč, který má nejvyšší závazek, smí vzít obě zbývající karty a určí druh hry. Smí hrát buď tu, kterou vylicitoval, nebo vyšší. Stupně licitace: obyčejná hra, lepší hra (červené trumfy), sedma, lepší sedma (červené trumfy), sto, lepší sto, betl, durch, dvě sedmy, dvě sedmy - lepší ultimo (červená trumfová nakonec).

352. Skat

Hrají 3 hráči. Každý hráč dostane 10 karet (jejich hodnoty jsou eso = 11; desítka = 10; král = 4; svršek = 3; spodek = 2; devítka, osma, sedma = 0) a licitují o kategorii hrané hry. Jsou to: Hra v barvě (hráč volí svoji trumfovou barvu), grand (jako trumfy platí jen čtyři spodci), nulová hra (hráč nesmí získat jediný štych, trumfy neplatí vůbec, ani velké trumfy - spodci). Následují ty samé kate-

gorie hrané jako vyložená hra (hlavní hráč ukazuje své karty před začátkem hry). Každá kategorie se ještě dělí na hru s braním skatu - hráč si vymění své dvě karty za zbylé karty na stole a hru z ruky bez braní skatu. Nejnižší kategorie je tedy obyčejná hra s braním skatu, nejvyšší je vyložená nulová hra z ruky. V každé kategorii (kromě nulových) musí hráč dosáhnout minimálně 61 bodu, aby zvítězil. Karty se přebíjejí, pokud má hráč stejnou barvu, musí ji použít. Při trumfování platí pořadí: pevné trumfy (spodek), pak eso, desítka, král, svršek, devítka, osma, sedma.

353. Jass

Hráči se rozdělí na 2 dvojice, které bojují na společný bodový účet. Každý hráč dostane 9 karet, hráč nalevo od rozdávajícího určí barvu trumfů, popř. předá toto právo dalšímu hráči. Hráči poté hlásí kombinace ve svých kartách: tercií (sled 3 karet) 20 bodů, kvartu (sled 4) 50 b., kvintu (5 karet jdoucích po sobě) 100 b., sextu 150 b., septimu 200 b., oktávu 250 b. (sled 6, 7 resp. 8 karet), totální sekvenci (postupka všech 9 karet) 300b., čtveřici - kombinace 4 karet stejné hodnoty (4 x spodek = 200b., 4 x 9 = 150, 4 x 10, svršek, král, eso = 100). Odměňuje se jen nejvyšší kombinace, v případě dvou stejných mají přednost vyšší karty, popř. trumfová barva. Každá karta smí být jen v jedné kombinaci karet (např. 9 - 10 - spodek ... smí být jako terciie, ale ne jako čtveřice desítek. Pokud však hráč má ještě např. 4x svrška, smí zahrát i 4x svršek). Svršek a král v trumfově barvě jsou bodovány + 20 body. V druhé fázi dochází ke klasickému přebíjení. Nejvyšší kartou jsou trumfoví spodci, pak 10, pak esa, netrumfové karty jsou v klasickém pořadí od 7 do esa. Hráč musí položit kartu stejné barvy, pokud ji má. Nezávisle na barvě se smí hrát trumfoví spodci, zvané Jass. Vítězí hráč, který jako první získá 1000 bodů. V případě hry 3 hráčů jsou 2 karty odloženy stranou.

354. Cvik

Každý hráč obdrží tři karty. Každý pak vloží do banku základní vklad a rozdávající položí z balíku na stůl ještě jednu kartu, která určí trumfy. Pak začne s vynášením karet, ostatní se snaží přebít. Musí dát kartu stejné barvy (i kdyby byla nižší), jestliže nemají, tak trumf. Za každý získaný štych získá hráč třetinu banku.

355. Slobberhanes

Holandská varianta pro 3 hráče. První a poslední zdvih se testá jedním minusovým bodem. Za žaludového svrška jsou 2 body. Hra končí, jakmile někdo dosáhne 10 bodů.

356. Dolování

Hraje 1 hráč. Karty rozloží lícem nahoru do čtverce 5x6. Dvě karty jsou záložní horníci. Vybere jednu kartu z okraje a tu odebere. Z ní se může přesunout rovně, svisle nebo šikmo na další sousedící kartu, ovšem jen pokud má stejnou barvu nebo hodnotu. Tupakodebereme a přesouváme se podle stejného pravidla dál. V případě, že uvízeme, může nám pomoci HORNÍK, můžeme se z karty, kde jsme uvízli, přesunout na kartu, která s ní sousedí, ale má barvu či hodnotu shodnou s jedním z horníků. V tom případě odstraníme i horníka. Vítězíme, povede-li se nám vybrat všechny karty, i když to nebývá časté. Lépe je sám sebe trumfovat v počtu sebraných karet.

357. Skryté dolování

Hra pro 1 hráče. V podstatě obtížnější varianta DOLOVÁNÍ. Hráč odkrývá karty vždy jen v okolí karty, na které právě stojí, stejně tak má zakryté i horníky, na které se smí podívat až v případě uvíznutí. Je tedy o mnoho obtížnější plánovat si cestu dolem, popřípadě zvítězit.

358. Karetní Nim

Hra pro 2 hráče. Rozložíte na stole do řady deset karet lícem nahoru. Začíná mladší hráč. Obrátí libovolnou kartu v řadě lícem dolů. Jeho soupeř má nyní 2 možnosti: Buď obrátí také jednu kartu, nebo obrátí dvě karty, ale vždy jen ty, které sousedí s listem obráceným lícem dolů. Tohle pravidlo platí i v dalších tazích. Soupeři se ve hře pravidelně střídají. Vyhrává ten, který otočil lícem dolů poslední kartu.

359. Záchod

Promíchejte na stole všechny karty a nechte je ležet jako neuspořádanou hromádku. Potom vezměte dvě karty a na vrcholu hromádky z nich postavte stříšku. Hráči se ve hře střídají a postupně každý vytáhne jednu libovolnou kartu tak, aby stříška nespadla. Komu spadne, prohrál. Spadl do záchodu.

360. Zelená louka

Všechny karty zamíchejte a balíček rubem nahoru roztáhněte do kruhu na stůl. Jednu kartu pak otočte a položte do kruhu. Hráč, který je na řadě, si vytahuje karty z kruhu tak dlouho, dokud nenajde stejnou barvu, jaká je vyložená. Tu pak položí do středu a na ni položí libovolnou jinou kartu. Stejným způsobem hrají postupně další hráči. Pokud již na stole nejsou k dobírání žádné karty a hráč nemá požadovanou barvu, musí si vzít do ruky i karty ze středového balíčku a to až po barvu, kterou má v ruce. Vítězí hráč, který odloží všechny karty.

361. Házení karet

Vezměte balíček karet a házejte je po jedné od startovní čáry do otevřené krabice, vzdálené tři kroky. Komu se podaří trefit do krabice více karet, vyhrál.

362. Urči pořadí

Hraje libovolný počet hráčů. Na stole se rozloží tři řady po 6 kartách lícem nahoru. Hráči mají časový limit na zapamatování. Poté se karty otočí lícem dolů. Každý hráč musí na papír zakreslit pořadí karet, jak leží na stole. Nakonec se karty otočí opět lícem nahoru a vyhodnotí se chybné pozice záporným bodem.

363. Domek z karet

Na rovném a stabilním podkladě o sebe opřeme 2 karty, těsně vedle nich opřeme o sebe další 2 karty. Přes obě střechy položíme 1 kartu, která tvoří základnu pro další stříšku. Takto pokračujeme do spotřebování balíčku. V 2. fázi domeček rozebíráme. Komu domek spadne během hry, prohrál.

364. Kříž

Hra pro 1 hráče. Promíchejte balíček karet a začněte otáčet jednu kartu za druhou lícem vzhůru a pokládejte na stůl na hromádku. Jakmile narazíte na sedmičku, položte ji vedle odkládací hromádky. Na každou stranu od hromádky přijde sedmička jiné barvy. Jakmile máte položenou sedmičku, můžete začít přikládat vzestupně. Tedy na 7 přijde 8, na ni 9 atd. Smíte však na sebe pokládat pouze karty se stejným symbolem. Když otočíte poslední kartu balíčku, otočte balíček odložených karet rubem vzhůru a odebíráte znovu kartu za kartou. Po třetím otočení hra končí. V průběhu hry přikládáte karty z balíčku, ale můžete přiložit i vrchní kartu z odkládacího balíčku. Pokud se vám podařilo umístit všechny karty, vyhráli jste.

365. Hra Marie Antoinetty

Zamíchejte balíček s kartami. Začnete listy rozkládat po stole do čtyř řad po osmi. Všechny karty leží rubem navrch a vy si v duchu opakujete, co která řada znamená. Ta nejhořejší červené, druhá kule, třetí zelené, čtvrtá žaludy. První karta zleva v každé řadě je sedmička, druhá osmička, dále vzestupně až k esu. Teď víte přesně, kde má která karta vyhrazené místo. Zvedněte kterýkoli ležící list a přeložte jej na místo, které je pro ně vymezeno. Než kartu položíte, musíte zvednout list, který tam zabírá vyhrazené místo. Ten pak opět správně zařadíte. Takto pokračujete tak dlouho, dokud před vámi neleží všechny karty obráceně lícem vzhůru, srovnané podle barev a hodnot. Pokud uvíznete v půli cesty, prohráváte.

KRÁLOVSTVÍ HER

Súbor obsahuje: 6 obojstranných herných plánov • 32 šachových figúrok v dvoch farbách • 75 figúrok v šiestich farbách • 30 dámových kameňov v dvoch farbách • 6 hracích kociek s okami • 1 kocka s farebnými bodmi • 28 kameňov domina • 4 figúrky husičiek v štyroch farbách • 32 jednolavých mariášových kariet • návod pre 365 hier



HRÝ NA HERNOM PLÁNE ČLOVEČE NEHNEVAJ SA

PRE 2 - 6 HRÁČOV OD 6 ROKOV

1. Človeče nehnevaj sa

Cieľ hry: Úlohou každého hráča je prejsť so svojimi figúrkami v smere šípky celú cestu až na cieľové polia, tj. na 4 polia rovnakej farby v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry: Na začiatku hry si hráči zvolia ten herný plán, ktorý zodpovedá ich počtu. Každý hráč si vezme štyri figúrky rovnakej farby a postaví ich do zásobníka označeného písmenom B, ktorý má zhodnú farbu s figúrkami. Iba jednu figúrku umiestni na políčko označené písmenom A, kde je štart.

Pravidlá hry: Na začiatku si každý hráč hodí kockou. Ten, komu padne najvyšší počet bodov, začína hru. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Ak padne hráčovi počas hry 6, musí nasadiť svoju figúrku na nástupné políčko, a to i v prípade, že si vyradí z hry svoju vlastnú figúrku, pretože na jednom políčku smie stáť vždy len jedna. Potom hádže ešte raz. Ak má hráč už všetky figúrky v hre a padne mu 6, hádže ešte raz a postupuje ktoroukoľvek svojou figúrkou o celkový súčet bodov. Pri postupe môže hráč pokračovať figúrkou protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekročené polia sa náležite počítajú. Ak sa však dostane hráč so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dosiahnutú figúrku vráti do zásobníka (B) jej farby a postaví sa na uvoľnené miesto. Vyhodené figúrky sa môžu vrátiť späť do hry, hneď ako ich majiteľ hodi opäť 6. Figúrky, ktoré prešli celú dráhu, umiestňujú hráči na políčka rovnakej farby v strede herného plánu označené písmenami a, b, c, d. Tieto políčka sa nazývajú DOMČEKOM a sú cieľom cesty. Do domčeka sa vstupuje z posledného políčka pred políčkem A a nesmie sem vstúpiť žiadna figúrka inej farby. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne presný počet bodov, aby mohol obsadiť voľné políčko. Pokiaľ hráčovi nepadne presný počet bodov a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak na to majú miesto. (Příklad: hráč má už 3 figúrky v domčeku na políčkach a, b, c. Štvrtá figúrka stojí na poslednom políčku pred krúžkom A. Ak mu padne napr. 5 bodov, netáhá a čaká na ďalšie kolo tak dlho, až hodi 4 body.)

2. Barikáda

Hra sa líši od klasického človeče nehnevaj sa iba jedným pravidlom: Pokiaľ sa dve figúrky tej istej farby zídu na rovnakom políčku, podarilo sa hráčovi postaviť barikádu, ktorú jeho protivníci nesmú preskočiť ani vyhodit. Najneskôr po troch kolách musí hráč barikádu zbúrať, tzn. že jedna z figúrok musí pokračovať v postupe.

3. Africké človeče

Hrá sa podľa klasických pravidiel človeče nehnevaj sa s týmito rozdielmi: Keď súper figúrku vyhodí, musí si ju hráč od neho jednou šestkou kúpiť. Až ďalšou šestkou nasadzuje. Figúrky môžu budovať blokády ako v barikáde s tým rozdielom, že blokádu nemusia do troch ťahov búrať. Na štartových políčkach sa figúrky nevyhadzujú.

4. Bláznivé človeče

Hrá sa vždy v štyroch a platia pravidlá klasického človeče nehnevaj sa až na tieto výnimky: Každý hráč dostane štyri rôzne sfarbené figúrky, ktoré postaví do zásobníka svojej farby. Cieľom hry je ako prvý doviest do cieľa štyri figúrky štyroch rôznych farieb. Pokiaľ má hráč v hre nasadenú aspoň jednu figúrku, smie vykonať ťah ľubovoľnou figúrkou ktorejkoľvek farby (i cudziu), okrem prípadu, ak stojí figúrka na štartovom poli súpera. Hráč nesmie ťahať figúrkou tej farby, ktorú má figúrka stojaca na jeho záložnom poli, alebo v domčeku na cieľovom poli. Příklad: Ak má hráč v zálohe zelenú a žltú figúrku a v cieľi modrú, smie ťahať iba červenou. Figúrky môžu postupovať len vpred, vyhadzovať je možné i dozadu. Vyhodená figúrka sa vracia na akékoľvek záložné pole, kde nie je zastúpená figúrka rovnakej farby. Figúrky rovnakej farby sa teda nemôžu stretnúť ani v zásobníku ani v domčeku. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý zhromaždí v cieľi štyri figúrky, štyroch rôznych farieb.

5. Hra pre dvojice

Pri tejto hre hrajú vždy 2 páry proti sebe. Platia pre ne tieto pravidlá: Herní partneri sa nesmú navzájom vyhodit. Ak prehliadne jeden z hráčov, že mal súpera vyhodit, musí svoju figúrku odobrať z hry a dať ju na štart. Na poliach bielej farby smú stáť figúrky oboch partnerov (od každého jedna), tieto políčka môžu byť od spoluhráčov preskočené. Vyhráva tá dvojica, ktorá dostane 8 figúrok do domčeka.

6. Odpočívareň

Na hernom pláne označime osem bodov podľa obrázka, ktoré predstavujú odpočívarene na ceste po hernej doske. Tu si môžu figúrky odpočinúť. To znamená, že figúrka, ktorú tu postavíme, nemôže byť vyhodená. Na jednom poli tak môže PARKOVAŤ i viac figúrok, bez ohľadu na to, akú majú farbu a komu patria. Hneď ako niektorý z hráčov nemá možnosť ťahať inými figúrkami, musí toto azylové miesto opustiť. Ostatné pravidlá zostávajú bez zmeny.

7. Nahováračky

Hra pre 2 hráčov. Jeden z hráčov (A) má štvoricu figúrok, ktoré predstavujú ženíchov. Druhý hráč (B) disponuje zase štyrmi nevestami. Každý začína vo svojom štartovom štvorci. Štvorce by mali byť štvorcami susednými. Ženíši sú vzadu, aby mali nevesty na hernej ploche mierny náskok. Nevesty utekajú pred svojimi nápadníkmi do svojho domčeka. Ženíši, sa snažia dosiahnuť niektorú nevestu. Keď vstúpia na rovnaké políčko, na ktorom je prenasledovaná nevesta, sú obidve figúrky odstránené z hernej dosky. Ženíši, pokiaľ im to vyššie čísla na kocke dovoľia, môžu obehnuť dosku i viackrát. Hneď ako sú všetky nevesty v domčeku, hra končí. Kto je víťaz a kto porazený? Ak na konci hry má hráč A viac neviest, než koľko sa ich dostalo domov, víťazí. V opačnom prípade je víťazom hráč B, ktorý posúval po hernej doske nevesty.

8. Utečenec

Hrajú 2 hráči. Každý hráč dostane 5 figúrok, piata z nich (utečenec) sa musí líšiť farbou. Utečenec blúdi v protismere na hernom pláne a začína na protihráčovom štartovom poli. Po vrhu kockou záleží na hráčovi, či bude ťahať jednou zo svojich figúrok alebo svojím utečencom. Iba utečenec však môže vyhadzovať súperove figúrky. Na jednom políčku môže stáť viac figúrok s tým, že utečenec vyhodí všetky naraz. Utečenec však môže byť tiež vyhodený a poslaný späť na štartové políčko, ak sa zastaví na jeho poli figúrka súpera. V takom prípade prejde utečenec na stranu protivníka a ten potom môže hrať s dvoma utečencami tak dlho, kým súper niektorého opäť nezíská. Vyhráva ten, kto i napriek utečencovi dovedie svoje štyri figúrky do cieľa ako prvý.

9. Človeče nehnevaj sa bez vyhadzovania

Pravidlá sú rovnaké ako pri človeče nehnevaj sa iba s jednou výnimkou: Hráč nesmie vstúpiť na políčko, kde je súperova figúrka. Musí zahrať inou figúrkou alebo sa vzdať hodu.

10. Mačacia hra

Každý hráč dostane jednu figúrku odlišnej farby a nasadí ju na štartové pole. Podľa požadovanej náročnosti si hráči rozložia na niektoré políčka po obvode plánu značky (napr. kamene z Dámy). Hráči hádžu kockou a podľa hodeného čísla postupujú o príslušný počet polí vpred. V hre sa pravidelne striedajú. Příklad by mala figúrka hráča vstúpiť na označené pole, musí sa vrátiť na štart. Víťazom sa stáva ten, kto obíde plán raz dokola.

11. Rozdelené Človeče nehnevaj sa

Hrá sa podľa klasických pravidiel s niekoľkými rozdielmi: Každý hod môže hráč ľubovoľne rozdeliť medzi svoje figúrky na pláne (pokiaľ padne päť, môžeme posunúť jednu figúrku o dve a druhú o tri políčka). Nesmie sa vyhadzovať! Příklad by sa figúrka mala zastaviť na obsadenom poli, musí hráč hrať inou figúrkou, inak prichádza o svoj ťah. V prípade, že sa hráč zastaví na štartovom poli iného hráča, smie hádzať ešte raz.

12. Obežná dráha

Pri hre v štyroch hrajú 2 tímy a spoluhráči sedia oproti sebe. Každý dostane 4 figúrky. Prvá figúrka každého hráča môže štartovať ihneď. Ostatné figúrky musia čakať až padne 1 alebo 6. Nie je však potrebné postaviť novú figúrku do hry ihneď, ako padne 1 alebo 6, ale je možné počkať na príchod vhodného okamihu. Ak hodi hráč 1 alebo 6, môže hádzať a postupovať ďalej, kým nepadne 2, 3, 4 alebo 5, čo znamená, že hráč urobí posledný postup o daný počet polí (2, 3, 4 alebo 5) a na rade je ďalší hráč. Hráči môžu samozrejme vykonávať svoje ťahy rôznymi figúrkami. Příklad sa hráč dostane na pole obsadené protivníkom, je figúrka vyhodená a musí začať znovu od začiatku. Na ktoromkoľvek štartovom políčku môže stáť niekoľko figúrok rôznych hráčov bez toho, aby bola ktorákoľvek z nich vyhodená. Na ostatných poliach smie stáť viac figúrok iba vtedy, ak ide o figúrky toho istého hráča alebo toho istého tímu. Příklad na takéto viacnásobne obsadené pole vstúpi figúrka protivníka, smie vyradiť opäť najviac jednu figúrku. Víťazí ten, ktorý prvý prejde celú dráhu a má v cieľi všetky svoje figúrky.

13. Pokuta

Každý hráč dostane 4 figúrky a dohodnutý počet žetónov. Na začiatku hry každý hráč zaplatí jeden žetón do banku a nasadí na štart jednu svoju figúrku. Všetky ďalšie svoje figúrky nasadí vtedy, ak hodi 1. Stavať nové figúrky nie je povinné. Figúrky sa posúvajú podľa hodu kockou stále v jednom smere. Nesmú zastaviť na obsadenom poli a protivníka nie je možné vyhodit. Počet hodených bodov sa môže rozdeliť na niekoľko figúrok, vždy je potrebné vyčerpať celý počet bodov. Ak nie je možné vykonať ťah, musí hráč zaplatiť pokutu. Ak sa figúrka zastaví na štartovom poli súpera, hádžete ešte raz. Víťazí ten, kto ako prvý dovedie figúrky do cieľa a získava celý vklad.

14. Blesk

Hrá sa podľa klasických pravidiel človeče nehnevaj sa s jednou zmenou: Každý hráč hádže dvakrát a figúrku posunie o súčet oboch hodov. Nemôže sa zastaviť ani vyhodit figúrku iba po jednom hode.

15. Na slimáka

Hrajú 2 hráči. Jeden hráč má 8 modrých a 4 zelené figúrky, druhý má 8 žltých a 4 červené figúrky. Figúrky rozostavia na zem do radu od seba asi 1/2 metra. Medzi figúrkami v rade je rozstup 10 cm. Prvý hráč si položí na chrbát pravej ruky hernú kocku a potom s ňou požiara súperove figúrky. Začne na konci jeho radu, posúva ruku po zemi, a keď dospeje k ďalšej figúrke, vtiahne ju prstami do dlane. Robí to tak dlho, kým mu nespadne kocka z dlane. Potom sa vráti k svojmu radu a získané figúrky doň zaradí. Ďalej pokračuje ďalší hráč. Hra končí, keď jeden z hráčov príde o všetky figúrky.

HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figúry)

PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

16. Šachy

Cieľ hry: Cieľom hry je vyraziť súperovho kráľa z hry, dať mu tzv. mat.

Pravidlá hry: Šachovnica je štvorcová doska rozdelená na 8 x 8, tj. 64 polí. Pre prehľadnosť sa striedajú svetlé políčka s tmavými. Aby sa mohol zamenovať priebeh hry na šachovnici, má každé pole svoje označenie (a1 - a8 až h1 - h8). 64 polí tvoria vodorovné rady 1 - 8 a zvislé stĺpce a - h. Pri hre sa položí šachovnica tak, aby každý hráč mal po pravej ruke svetlé rohové pole (biely h1, čierny a8). Šachy sú bojom dvoch súperov, z ktorých jeden je vojvodcom bielych a druhý vojvodcom čiernych kameňov. Armádu predstavuje na každej strane 16 kameňov (1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 jazdci a 8 pešiakov).

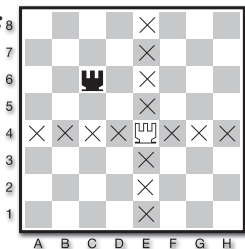
Na začiatku hry sú teda sily súperov vyrovnané.

Na obrázku vidíme správne rozmiestnenie kameňov pri začatí hry. Partiu začína hráč s bielymi kameňmi. Ďalej sa súperia striedajú vždy po jednom ťahu. Podľa rozličných tvarov a názvov majú figúrky rozdielnu hodnotu, účinnosť i postup.

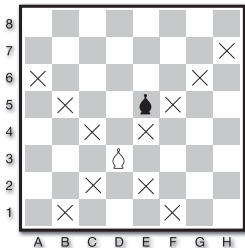
Pre všetky kamene platí táto zásada: Kameňom je možné ťahať na prázdne pole, alebo na pole obsadené súperovým kameňom. V takom prípade vyraduje postupujúci kameň súperov kameň z hry. Nie je možné ťahať na pole obsadené vlastným kameňom. Kamene, okrem jazdca, nemôžu preskakovať ani vlastné ani cudzie kamene. Jedným ťahom je možné premiestniť len jeden kameň. Výnimkou je iba rošáda, pozrite nižšie.

Postup jednotlivých kameňov:

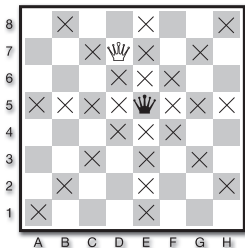
VEŽA: Postupuje po zvislých alebo vodorovných radoch z ktoréhokolvek postavenia. Na prázdnej šachovnici ovláda ďalších 14 polí.



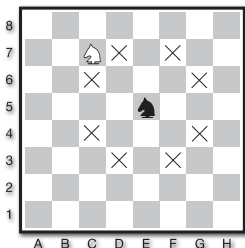
STRELEC: Postupuje po šikmých uhlopriečkach (diagonálach) polí svojej farby. Zo stredu šachovnice ovláda ďalších 13 polí, z rohového poľa len 7.



DÁMA: Spája v sebe pohybové možnosti strelca a veže, a je preto najsilnejším kameňom na šachovnici. Pohybuje sa buď po zvislých stĺpcoch, vodorovných radoch alebo šikmých uhlopriečkach ľubovoľne ďaleko.

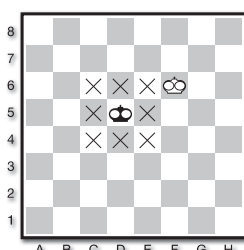


JAZDEC: Má najzaujímavejší pohyb zo všetkých kameňov. Z poľa, na ktorom stojí, SKÁČE vždy na druhé nasledujúce pole opačnej farby v tvare písmena L. Napríklad ak stojí jazdec na poli d5, smie postúpiť ľubovoľne na niektoré z nasledujúcich polí: b4, b6,

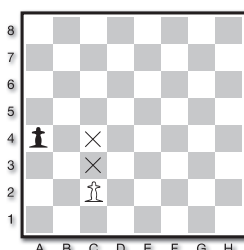


c3, c7, e3, e7, f4, f6 samozrejme za predpokladu, že niektoré z týchto polí nie je obsadené iným vlastným kameňom.

KRÁĽ: Môže postúpiť na ktoréhokolvek susedné pole, pokiaľ nie je ohrozené susedovým kameňom alebo obsadené iným vlastným kameňom. Kráľ nemôže brať súperov kameň, pokiaľ je krytý (chránený) iným kameňom tej istej farby. Kráľ postupuje teda o 1 pole na ktorúkoľvek stranu. Výnimkou je iba rošáda.



PEŠIAK: Je najslabším kameňom na šachovnici, pretože postupuje iba priamo vpred o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biely na druhom a čierny na siedmom rade, smie postúpiť o dve polia vpred. Ďalej už postupuje vždy len o jedno pole. Pešiak neberie súperove kamene tak, ako postupuje. Smie brať iba kamene, ktoré stoja šikmo od neho o jedno pole vpred a zaujme uvoľnené miesto.

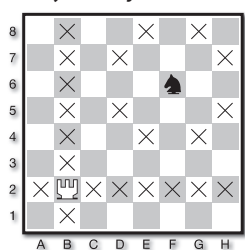


Ak postúpi pešiak na posledný rad, smie sa premeniť na iný ľubovoľný vyšší kameň (dámu, vežu, strelca alebo jazdca, nie však kráľa). Hráč môže týmto spôsobom získať viac dám alebo iných kameňov, než mal na začiatku hry. Výnimkou pri postupe pešiaka je branie mimochodom (en passant), ktoré umožňuje pešiakovi, ktorý vstúpil na piaty rad (čierny na štvrtý), aby vzal ihneď v nasledujúcom ťahu súperovho pešiaka, ktorý postúpil v susednom stĺpci o dve polia vpred, čím sú obaja pešiáci v rovnakom rade.

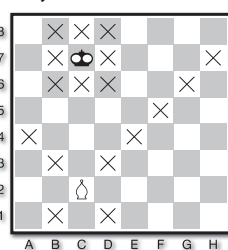
Podľa pohybových možností kameňov určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou.

Približná hodnota kameňov je nasledujúca: ľahký kameň (strelce alebo jazdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pešiaka, veža má hodnotu jedného ľahkého kameňa a dvoch pešiakov, dáma má hodnotu dvoch veží alebo troch ľahkých kameňov. Toto ocenenie je len priemerné, a preto nie celkom presné. Skutočná hodnota kameňov je závislá na ich účinnosti v danom postavení.

Pohyb veže a jazdca

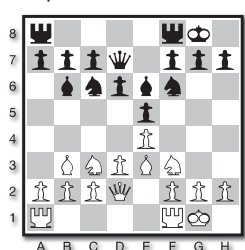


Pohyb strelca a kráľa

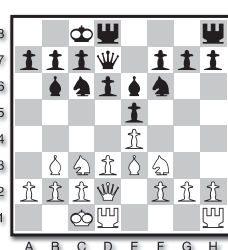


Rošáda je dvojťah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prestúpil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry tiež vežu. Podmienkou rošády je, že sme dosiaľ neťahali kráľom ani vežou, ktorá sa rošádou zúčastňuje, a že všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné. Pri vykonávaní rošády nesmie byť

Krátka rošáda - kráľ vstúpi na pole g1 alebo g8 a veža na pole f1 alebo f8.



Dlhá rošáda - kráľ vstúpi na pole c1 alebo c8 a veža na d1 alebo d8.



kráľ ohrozený súperovým kameňom a nesmie prekročiť ani vstúpiť na pole, ohrozené nepriateľským kameňom.

Cieľ hry: Najdôležitejším kameňom na šachovnici je kráľ. Ak je ohrozený, musí buď ustúpiť, alebo sa pred nepriateľským kameňom zakryť, a to buď vlastným kameňom, alebo súperov kameňom. Útok na kráľa sa nazýva ŠACH. Ak nemôže byť šachu čelený žiadnym z uvedených spôsobov, vzniká ŠACH MAT, čím sa hra ukončí. Cieľom hry je teda vyradenie súperovho kráľa z hry. Úlohou všetkých kameňov je preto v rozhodujúcom okamihu zaútočiť na súperovho kráľa a chrániť pred nebezpečenstvom kráľa vlastného. Všetky partie však nekončia matom. Keď má jeden z hráčov neodraziteľný útok alebo materiálnu prevahu, takže vynútenie matu je len otázkou času, protihráč sa môže vzdať. Partia končí prehrou v prípade, ak prekročí niektorý z hráčov stanovený čas na rozmyšľanie.

V mnohých prípadoch je možné partiu tiež končiť nerozhodne:

1. Ak nemá žiadny zo súperov dostatok síl alebo dostačujúcu prevahu, aby si vynútil mat.
2. Ak nemôže hráč, ktorý je na ťahu, ťahať žiadnym kameňom bez toho, aby tým vystavil vlastného kráľa šachu alebo porušil pravidlá hry (tzv. pat).
3. Ak šachuje jeden z hráčov vytrvale nepriateľského kráľa bez toho, aby si vynútil mat (remíza večným šachom).
4. Ak vznikne tretikrát rovnaké postavenie a vždy je ten istý hráč na ťahu, potom môže vyhlásiť partiu za nerozhodnú ten zo súperov, ktorý je na ťahu.
5. Ak nie je počas 50 ťahov žiadnym pešiakom vzatý žiadny kameň.

Šach sa hrá podľa pravidiel DOTKNUTÉ - ŤAHANÉ. To znamená, ak sa dotkne hráč, ktorý je na ťahu, niektorého svojho kameňa, musí ním ťahať, ak sa dotkne súperovho kameňa, musí ho vziať, samozrejme pokiaľ to neodporuje pravidlám hry. Ak sa dotkne kameňa, ktorým nie je možné ťahať, alebo ktorý nie je možné brať, nemá to žiadne následky. Ťah sa považuje za ukončený hneď, ako hráč pri premiestňovaní pustí kameň z ruky, alebo keď vezme zo šachovnice vyradený súperov kameň a svoj pustí z ruky. Ak chce hráč opraviť postavenie kameňa, musí súpera vopred upozorniť slovom OPRAVUJEM (J'ADOUBE, čítaj žadúb).

Zápis šachových partii

Označenie šachovnice (notácia) umožňuje zápis všetkého diania na šachovnici, teda i celých partii a postavení v jednotlivých ťahoch. Okrem notácie a skratiek názvov, používame pri zapisovaní partii ešte ďalšie skratky:

- ťah	?	slabý ťah
x branie	!!	veľmi silný ťah
+ šach	??	veľmi slabý ťah
= mat	!?	ostrý dvojsečný ťah
! silný ťah	0-0	krátka rošáda
	0-0-0	dlhá rošáda

Čo má vedieť začiatočník?

Z pohybových možností jednotlivých kameňov vyplýva, že väčšinou majú najväčšiu účinnosť a tým i silu, v postavení uprostred šachovnice. Preto už od prvých ťahov sa bojuje v partii o obsadenie alebo ovládanie stredu. Malý stred tvorí pole d4, d5, e4, e5, veľký stred je stanovený hranicou c3, c6, f6 a f3.

Najvhodnejšie je otvárať partiu dvojčekom pešiaka pred kráľom alebo pred dámou. Tým jednak otvárame boj o stred herného plánu, a zároveň uvoľňujeme cestu strelcom a dámou. V boji o stred je vhodné rozvinúť kamene tak, aby boj o stred podporovali a aby zo svojho miesta nemohli byť ľahko v priebehu hry zahananí. Preto jazdcami spravidla ťaháme na f3 a c3, f6 a c6, odkiaľ pôsobia na samotný stred. Pri otvorení partie neťahajte zbytočne stále tým istým kameňom, pretože taká strata času môže viesť k rýchlych katastrofám. Každým ťahom sa snažme o uvedenie ďalšieho kameňa do hry. Najlepšie je rozvinúť napred kráľovské krídlo, prípadnou rošádou uviesť kráľa do bezpečia a potom pristúpiť k rozvinutiu krídla dámy. Dámu uvádzame do akcie spravidla naposledy, pretože jej predčasné nasadenie býva často nebezpečné. Súper môže využiť postavenie dámy na jej napadnutie a niekedy i na vyradenie z hry. Výsledok partie je závislý na dobrej súhre kameňov a na dôraznosti útoku, ktorý vedieme. Predčasný útok, ktorý môže súper ľahko odraziť, býva spravidla stratou času a niekedy i materiálu. Pokiaľ máme možnosť, je dobré hrať so silnejším súperom, od ktorého sa môžeme mnohému priučiť, a zdokonaľovať sa tak v hre. Tiež štúdium dobrých učebníc a majstrovských partii nám pomôže k rýchlemu zvyšovaniu našich vedomostí.

17. Náčelník a bojovníci

Prvý hráč si rozmiestni figúrky podľa pravidiel šachu - to sú bojovníci. Druhý hráč dostane iba samotnú dámu - náčelníka. Náčelník má možnosti ťahu ako dáma + jazdec dohromady a môže vyradiť všetky figúrky protihráča vrátane kráľa. Bojovníci ťahajú podľa pravidiel šachu. Začína hráč so šiestimi figúrkami. Cieľom jeho bojovníkov je dať náčelníkovi mat.

18. Double šachy

Pre túto hru platia klasické pravidlá šachov iba s tou výnimkou, že každý hráč má k dispozícii dva ťahy. Pokiaľ jeden z hráčov dá druhému ťach už pri prvom ťahu, stráca možnosť ťahať druhýkrát. Ohrozený protivník musí odvrátiť nebezpečenstvo už prvým ťahom, inak nastáva mat. Ak ani jeden z hráčov nemôže vykonať druhý ťah, hra končí remízou.

19. Žravé šachy

V tomto variante hry neexistuje ani ťach, ani mat. Brať kamene je povinnosť, a to i v prípade kráľa. Pokiaľ sa pešiak dostane na základnú líniu protihráča, môže byť premenený na figúrku, ktorá už z hry bola vyradená. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý nemá ani jeden kameň.

20. Pozičné šachy

Obaja hráči v tomto variante hry umiestňujú ľubovoľnú figúrku na ľubovoľné pole na šachovnici. Ak zaujme figúrka svoje miesto, nesmie byť premiestnená na iné políčko. Pešiáci nesmú zaujímať miesta v prvom ani poslednom rade. Strelci musia byť rozmiestnení tak, aby jeden obsadil biele a druhý čierne pole. Žiadna z figúrok nesmie zaujať políčko, z ktorého by ohrozovala protihráča, alebo kde by sama bola v ohrození. Hráč prehráva hneď, ako už nemôže umiestniť na šachovnicu žiadnu figúrku.

21. Šachy K. O.

Pre túto hru platia normálne pravidlá šachu, víťazí však ten, kto ako prvý nemôže ťahať. Žiadny hráč však nesmie spôsobiť mat sám sebe.

22. Jazdec proti kráľovi

Postavte do ľavého dolného okraja kráľa a do pravého horného jazdca. Platia šachové pravidlá pohybu týchto kameňov. Podarí sa jazdcovi dať kráľovi ťach, alebo sa tomu kráľ vyhne?

23. Šachy bez matu

Platia pravidlá klasických šachov, s jednou výnimkou: Pokiaľ hráč môže vziať súperovi figúrku, musí to vykonať vždy. Kto toto pravidlo nespĺní, ten po upozornení súpera: ZABUDOL SI BRAŤ, príde o svoj kameň. Šach ani mat, či pat tu neplatí. Kráľ môže byť vyhodенý ako ostatné kamene. Víťazí ten, kto vezme súperovi všetky kamene.

24. Leganove šachy

Základné zostavenie šachov čiernych kameňov: Kráľ a8, strelce a7 a b8, jazdec a6, dáma b7, veža a5, d8, pešiáci a4, b6, c6, c7, d5, e8. Biele zostavíme zrkadlovou voči čiernym. Pešiáci postupujú uhlopriečne o jedno pole vpred smerom k tomu rohu šachovnice, kde stál o východiskovej pozícii súperov kráľ. Pešiak smie vziať iba ten kameň, ktorý stojí na susednom poli vo vodorovnom alebo zvislom smere, s tým rozdielom, že biely pešiak berie len a5, a6, a7, a8, b8, c8, d8, čierny e1, f1, g1, h1, h2, h3, h4.

25. Jazdcov skok

Hra pre jedného hráča. Hráč hrá iba s figúrkou jazdca a jeho základným ťahom do písmena L. Týmto ťahom sa hráč snaží prejsť všetkých 64 políčok šachovnice s podmienkou, že na žiadne políčko nevstúpi dvakrát. Kvôli prehľadu o už vykonaných skokoch je dobré si obrysy šachových políčok nakresliť na papier a slabou čiarou sledovať jazdcov pohyby.

26. Šachový mlyn

V hre použijeme iba 4 pešiakov a 1 jazdca z oboch farieb. Biely postaví svojich pešiakov na a1, h1, b7, g7 a jazdca na d4, čierny svojich pešiakov na b2, g2, a8, h8 a jazdca na e5. Hru začína biely. Pešiáci postupujú o 1 pole, ktorýmkoľvek smerom (i dozadu). Jazdec sa pohybuje podľa šachových pravidiel. Súperi sa nevyhadzujú, ale iba si navzájom bránia pri manévrovaní. Víťazí ten, kto postaví priamy rad zo 4 svojich figúrok (napr. a7, b6, c5, d4 alebo g4, g3, g2, g1 alebo c3, d3, e3, f3).

27. Boj pešiakov proti figúram

Biely postaví na svoju stranu šachovnice 20 dámových kameňov a dvanásť ľubovoľných šachových kameňov. Na opačný koniec sa rozostavia čierne figúry bez pešiakov do základnej šachovej pozície. Všetky biele figúrky a dámové kamene ťahajú ako pešiáci. Ich úlohou je dať čiernemu kráľovi mat. Čierny má za úlohu vyradiť všetky biele figúrky. Všetko sa riadi podľa šachových pravidiel.

28. Maharadža

Na jednej strane šachovnice stojí úplná zostava bielych kameňov, proti nim je v poslednom rade na opačnom konci dosky osamelý čierny kráľ - maharadža. Hráči bojujú podľa pravidiel šachu, kto dá kráľovi mat, zvíťazí. Platí tu jediná výnimka, maharadža má rovnaké pohybové možnosti ako všetky šachové figúry dohromady.

29. Prenasledovanie

Čierny jazdec sa postaví do jedného rohu dosky, biely jazdec do protiláhlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kameňov. Hru otvára čierny. Presunie svojho jazdca podľa šachových pravidiel na iné pole, ktoré práve opustil, druhý na ktorékoľvek voľné pole s jedinou výnimkou: Nesmie dať značku na pole, ktoré jeho súperovi zostáva ako jediná možnosť pohybu. Potom hrá rovnakým spôsobom biely. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý kameň zostáva ležať natrvalo. Na označené pole sa nesmie stúpiť. Hra končí, keď biely jazdec skočí na pole obsadené čiernym jazdcem. Čierny prehrá. Biely prehrá v prípade, že sa mu nepodarilo prepadnúť čierneho do desiatego ťahu od položenia posledného kameňa.

30. Rýchle šachy

Začína biely a vykoná jeden ťah. Čierny potom urobí dva ťahy za sebou, biely neskôr tri ťahy a tak to pokračuje ďalej. Keď ohlásí jeden z hráčov ťach, jeho ťah tým končí a súper musí na ťach odpovedať hneď prvou akciou, inak to znamená mat. Pri tejto hre platia všetky ostatné pravidlá klasických šachov.

31. Šachy Lorda Dunsany

V hornej polovici šachovnice stojí v štyroch vyrovnaných radoch tridsať dva pešiakov. Proti nim v prvom rade polí je rozostavených osem bielych figúr. Zaujímajú rovnaké východiskové pozície ako v klasickom šachu. Pešiáci tu chýbajú. Figúry sa pohybujú podľa pravidiel šachu. Pešiáci môžu postupovať vždy len o jedno pole vpred a v poslednom rade sa pešiak mení na dámu. Hra končí matom bieleho kráľa alebo stratou posledného pešiaka.

32. Výpad zo zálohy

Platia pravidlá klasických šachov, s jednou výnimkou: Dvomi svojimi jazdcami ponechajú hráči mimo herného plánu a umiestnia ich na dosku kedykoľvek v priebehu hry podľa svojho uváženia. Nasadenie jazdca je považované za samostatný ťah. Je možné ho postaviť na ktorékoľvek pole, teda i tam, kde dá okamžite súperovi kráľovi ťach.

33. Pechota

Postavte do stredu dosky na pole d4 a e5 dvoch pešiakov. Potom postupne rozmiestňujte do voľných polí ďalších 14 pešiakov s jedinou podmienkou - nikde nesmú stáť viac než dvaja pešiáci v jednom rade polí, či už vodorovne, zvislo alebo uhlopriečne.

34. Lám hlavu

Rozložte na šachovnici kamene tak, aby bolo v každom rade a v každom stĺpci polí po piatich kusoch. Koľko budete potrebovať kameňov? A ako ich rozostavíte, aby bola splnená základná podmienka?

35. Jazdci

Rozostavte na šachovnici dvanásť figúrok jazdcov tak, aby ovládli všetky voľné polia.

36. Dáma v poli

Vyjdite s dámou z ktoréhokoľvek rohového poľa, urobte s ňou štrnásť ťahov podľa pravidiel a posledným ťahom sa vráťte na východiskové miesto. Ale pozor! Počas ťahov musíte s dámou prejsť aspoň raz cez každé pole šachovnice.

HRÝ NA ŠACHOVNICI (kamene dámy)

PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

37. Dáma

Cieľ hry: Hráč sa snaží vyradiť protihráčovi všetky kamene a/alebo ich zablokovať tak, že už nemôže ťahať.

Začiatok hry: Hrá sa na hernom pláne - šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameňmi každej farby. Herný plán sa položí tak, aby každý hráč mal po ľavej strane v prvom (základnom) rade tmavé políčko. Hrá sa iba na tmavých políčkach. Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi a kto s čiernymi kameňmi. Potom rozostavia svojich 12 kameňov na tmavé políčka prvých troch radov zo svojej strany. Prostredné dva rady herného plánu zostanú voľné. Hru otvára hráč s bielymi kameňmi.

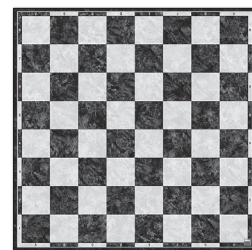
Pravidlá hry: Hráči posúvajú kamene výhradne po tmavých políčkach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme iba vpred, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča, za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak tak zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň, ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Pri bráni má prednosť kameň s vyššou hodnotou - Dáma. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a z hry vyradí i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovho poľa, stáva sa DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dám. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, avšak pokiaľ sú tieto v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa ocitne dáma po preskočení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého - napríklad i iným smerom - je jedno v akej vzdialenosti, avšak opäť len v šikmom rade - môže preskočiť ďalší kameň, pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto OKRUŽNEJ CESTE preskočí. Ak nevyužije dáma možnosti skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť preskočená a tým vyradená i OBYČAJNÝM kameňom, bude ale vždy vo výhode, pretože sa každému nebezpečenstvu môže vyhnúť všetkými smermi.

38. Dáma II

Pravidlá sú rovnaké ako pri predchádzajúcej hre, avšak začíname iba na dvoch radoch. Hráme teda celkom so šiestimi kameňmi.

39. Žravá dáma

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že vyhráva ten, kto najskôr príde o všetky svoje kamene. Z hry musí byť vyradený každý kameň, ktorý podľa pravidiel je možné preskočiť. Kto chce vyhrať, musí teda svoje kamene pokiaľ možno postaviť tak, aby ich protihráč musel vyradiť.



40. Rohová dáma

Herný plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou roh dosky. Oba hráči rozostavia svojich 9 kameňov na tmavé políčko tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postaví do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťahajú vždy o jedno políčko dopredu alebo do strany. Je možné vstúpiť ako na tmavé, tak na svetlé políčko. Ťahať späť nie je povolené. Kamene súpera sa preskakujú, bez toho aby sa vyradili. Vlastné kamene sa nesmú preskakovať. Kto ako prvý obsadí tmavé políčko na protihľanej strane, vyhral.

41. Divná dáma

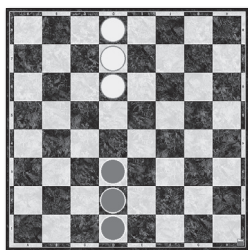
Hráč s bielymi kameňmi rozostaví 12 kameňov ako v dáme, čierny má jednu jediná čiernu dámu, ktorú umiestni na ľubovoľné tmavé pole vo svojich prvých troch radoch. Biely hru začína. Jeho cieľom je max. do dvanástich ťahov prísť o všetky svoje kamene. Pokiaľ sa mu to nepodarí, víťazí čierny. Skákanie všetkých ponúkaných kameňov je samozrejme povinné. Čierna dáma nemôže byť preskočená.

42. Diagonálna dáma

Hrá sa podľa klasických pravidiel, líši sa však rozostavením kameňov do rohov herného plánu na čierne polia (2 kamene v pravom rohu, 4 kamene na ďalšej diagonále a 6 kameňov na ďalšej línii). Kameň sa mení na dámu po dosiahnutí ľubovoľného opačného kraja.

43. Myši a mačky

Rozmiestnime 3 biele kamene - mačky a 3 čierne kamene - myši podľa obrázka. Začínajú biele kamene a ťahá sa vždy striedavo o jedno pole. Súperove kamene sa môžu preskakovať, ale len vtedy, keď stojíme priamo pred týmto kameňom a políčko za ním je voľné. Ak nie je možný pohyb dopredu, musí zísť dozadu alebo preskakovať. Víťazí ten hráč, ktorý prvý obsadí všetky 3 východiskové polia súpera.



44. Francúzska dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, kamene sa pohybujú dopredu, ale preskakovať môžu i smerom dozadu.

45. Anglická dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, ale je možné sa pohybovať a skákať i po kolmých liniách (teda všetkými ôsmimi smermi).

46. Ruská dáma

V tomto hernom variante kamene postupujú vpred, pričom smú brať vpred i vzad. Skákanie sa nie je možné vyhnúť ani za cenu straty kameňa.

47. Nemecká dáma

16 kameňov pre každého hráča rozmiestnime na 1. a 2. rad herného plánu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou z hry Človeče nehnevaj sa. Oba hráči ťahajú striedavo o jedno pole dopredu. Biely začína. Ak narazí figúrka na súperov kameň, preskočí ho a odstráni ho z dosky. Pritom sa kameň môže posúvať po hernej ploche šikmo vľavo a vpravo po diagonálach, ako sme zvyknutí. Skákať však môže každý kameň celkom v piatich smeroch. Dopredu, šikmo vľavo alebo vpravo, rovno vpred, alebo do strán, vľavo i vpravo. Iba späť sa skákať nesmie. Tiež nie je dovolené preskakovať vlastné kamene. Ak začne skákať, potom musí v skokoch, ak je to možné, pokračovať. Dopredu postupuje skokmi a môže striedať počas jedného skoku smer. Na protihľanej strane sa potom kameň priložením ďalšieho kameňa mení na dámu. Tá si počína, ako sme zvyknutí, teda skáče a pohybuje sa i dozadu. Musí sa však zastaviť na najbližšom políčku za protivníkovým kameňom. Skákanie je povinné a ak sa stane, že jeden z hráčov nedbá na svoje povinnosti, musí urobený ťah vziať späť a skákať. Víťazom je ten, kto VYBIL zo šachovnice všetky figúrky svojho protivníka, bez ohľadu na to, či šlo o radové kamene alebo o dámy. Porazený je i partner, ktorému sme zablokovali posledné kamene tak, že nie je schopný pohybu.

48. Turecká dáma

16 kameňov pre každého hráča rozmiestnime na 2. a 3. rad herného plánu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou z hry Človeče nehnevaj sa. Posledné rady na oboch stranách a dva prostredné zostanú voľné. Kamene môžeme posúvať o jedno pole dopredu alebo do strany, nie však šikmo. Protivníkov kamene sa zabávajú preskokom na voľné polia, iba vo vodorovnom či zvislom smere. Takto je možné preskočiť i viac kameňov naraz (vždy po 1 kameň). Každý kameň, ktorý sa dostane na posledný protihľaný rad (pôvodne prázdny) zvyšuje na perc. Perc sa označuje ako dáma dvoma kameňmi na sebe a môže sa pohybovať smerom vpred, do strany i vzad o ľubovoľný počet polí.

49. Talianska dáma

Pravidlá hry sú zhodné s pravidlami klasickej dámy s tým, že dámy môžu byť vyhodené iba dámmami, nie však obyčajnými kameňmi. Skákanie je povinné, v prípade viacerých možností skoku sa vyberie tá, pri ktorej sa preskočí najviac kameňov.

50. Americká dáma I

Hrá sa podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že hráč má v zálohe 2 kamene navyše, ktoré ležia na začiatku hry mimo šachovnice. Pred začiatkom hry oznámi, na ktoré dve krajné polia (na najbližšom rade) tieto dodatočné figúrky položí, hneď ako sa pre ne uvoľní miesto.

51. Americká dáma II

Druhý variant americkej dámy sa hrá tiež podľa obvyklých pravidiel okrem pohybu dámy. Kamene sa pohybujú iba dopredu, dáma sa pohybuje vpred i vzad, ale iba o jedno políčko. Môže však skákať všetkými smermi.

52. Medzinárodná dáma

16 bielych a 16 čiernych kameňov je rozostavených iba na tmavých poliach v 4 radoch. Pohybujú sa iba po tmavých uhlopriečkach vpred. Skákanie je povinné a i obyčajné kamene môžu skákať smerom späť. Pokiaľ sa naskytne možnosť skokov pri viacerých kameňoch, skáče sa s tým, kde je skokov najviac. Kameň, ktorý dorazí na opačný koniec dosky, je povýšený na dámu. Ak sa dostane kameň do posledného radu preskokom cez súpera a má možnosť vykonať preskok späť, musí pokračovať v skoku a tým sa kameň nepremení na dámu. Dáma sa pohybuje podľa klasických pravidiel, ale i pri nej platí, že musí zvoliť trasu, kde je preskokov najviac. Dáma nemá prednosť pri skákaní pred obyčajnými kameňmi. Pri neuskutočnení možného preskoku neprichádza súper o kameň, ale ak je vyzvaný, musí skok uskutočniť. Vyhŕáva ten, kto vezme súperovi jeho posledný kameň, alebo ho dostane do patovej situácie.

53. Zamurovanie

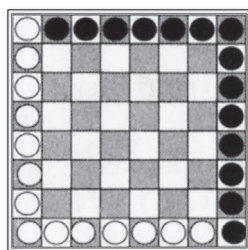
Hrá sa na oboch stranách s ôsmimi kameňmi na čiernych poliach. Kamene sa iba posúvajú po čiernych poliach dopredu. Cieľom je zablokovvať kamene tak, aby sa už nemali kam posunúť. Z dosky ich môžeme vyhodit' len vtedy, ak sú zo všetkých strán obklopené nepriateľskými kameňmi. Prehráva hráč, ktorý nemôže posunúť žiadny kameň.

54. Posúvanie pyramídy

Kamene sa usporiadajú v tvare pyramídy na hernej doske: čierne kamene sa umiestnia na polia A1, C1, E1, G1, B2, D2, F2, C3, E3, D4 a biele kamene na B8, D8, F8, H8, C7, E7, G7, D6, F6 a F5. Kamene sa pohybujú po čiernych poliach smerom dopredu so snahou vystavať na protihľanej strane šachovnice novú pyramídu. Je možné sa posúvať vpred o jedno pole alebo je dovolené preskakovať vlastné i protivníkov kamene, pričom je možné vykonať ako jednoduchý skok, tak sériu skokov. Preskočené kamene zostávajú v hre. Víťazí ten, komu sa najskôr podarí vystavať novú pyramídu.

55. Ming-Mang

Každý hráč má 14 kameňov, ktoré sú rozostavené po celom obvode šachovnice. Hráči ťahajú striedavo jedným kameňom - vodorovne alebo zvisle a to ľubovoľne ďaleko. Skákanie nie je dovolené, podmienkou je, že cesta, po ktorej sa



kameň pohybuje, je voľná. Miesto skákania sú kamene blokovvané. Kameň je zajatý, hneď ako je uzatvorený medzi dvoma figúrkami svojho protivníka, pozdĺž rovnej čiary. Zajatý kameň je potom nahradený kameňom toho hráča, ktorému sa uväznenie podarilo. To platí i pre viac kameňov jednej farby, ktoré stoja v jednej rovine a sú zablokované na oboch koncoch tohto radu nepriateľskými kameňmi. Je ešte jedno špeciálne pravidlo. Ak existuje medzi dvoma nepriateľskými kameňmi voľné miesto a ak vsunieme svoju figúrku do tejto medzery celkom dobrovoľne, potom tento kameň nie je v zajatí. Ak však protivník jedným z postranných kameňov pohne a vzápätí sa vráti na pôvodné miesto, vytvára okamžité väznenie. Z pravidiel vyplýva, že nemôže byť uväznený kameň, ktorý je v rohu. Nemôže sa totiž v rovnej priamke ocitnúť medzi dvoma cudzími kameňmi. Ak sa stane, že protivníka donútime, aby opustil túto kľúčovú pozíciu, je pravdepodobné, že sme sa stali už víťazmi. Hra končí, keď jeden z hráčov nemá už žiadny kameň.

56. Skrytá dáma

Po rozostavení kameňov si jeden z hráčov zakryje oči a druhý hráč si zosopdu označí ľubovoľný kameň. Potom si úlohy vymenia. Ďalej sa hrá podľa pravidiel dámy. Hneď ako sa jednému z hráčov podarí označeným kameňom dôjsť na posledný rad herného plánu, vyhŕáva a ihneď končí hra. Pokiaľ sa to žiadnemu hráčovi nepodarí, dohráva sa hra podľa pravidiel dámy.

57. Skokan

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že je možné preskakovať vlastné kamene a to iba smerom vpred. Vlastné kamene i po preskoku samozrejme zostávajú v hre. Dámy môžu preskakovať iba protivníkov kamene.

58. Osem proti šestnástim

Hrá sa na svetlých políčkach. Kamene rozostavíme tak, že 8 čiernych kameňov je na hornej strane a 16 bielych kameňov na dolnej strane herného plánu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou. Čierny smie vykonať vždy dva ťahy s rôznymi kameňmi bezprostredne za sebou. Až potom je na ťahu biely, ktorý má jeden ťah. Biely vyhŕáva v tom prípade, keď zablokuje čierneho tak, že nie je schopný vykonať dva ťahy bezprostredne za sebou. Čierny musí vyradiť všetky súperove kamene. Čierny získa značnú prevahu tým, keď sa mu podarí premeniť niektorý kameň na dámu a i potom mu zostáva právo ťahať dvoma kameňmi za sebou.

59. Jazdecká dáma

16 bielych kameňov rozostavíme na všetky polia v 1. a 2. rade, 16 čiernych do 7. a 8. radu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou. Kamene sa pohybujú ako jazdci v šachu, ale iba dopredu. Preskakované polia môžu byť obsadené iným kameňom, vlastným i cudzím. Jazdec premenený na dámu sa môže pohybovať všetkými smermi. Skákanie je povinné. Kto nevykoná možný skok, príde o kameň.

Jazdci a dámy skáču cez cudzie kamene takto:

Vykonajú dva skoky podľa šachových pravidiel s tým, že prvým skokom sa premiestnia na pole, kde stojí súperov kameň, a pri druhom dopadnú na voľné pole, kde zostanú stať. Až potom vyradia prekročený kameň z hry. Partia končí, keď jeden z hráčov príde o posledný kameň či vyprší dohodnutý časový limit.

60. Blokáda

12 bielych a 12 čiernych kameňov rozostavíme na tmavé polia krajných 3 radov. Kamene ťahajú iba po tmavých políčkach, vždy o jedno políčko dopredu alebo dozadu. Kamene protihráča sa vyradujú zajatím. Kameň je zajatý vo chvíli, kedy je obkľúčený súperovými kameňmi tak, že stratí všetky spojenia s kameňmi rovnakej farby. Obkľúčený kameň sa vyradí z hry. Hru prehral hráč, ktorý prišiel o všetky svoje kamene.

61. Lupič a policajti

Hráč LUPÍČ má iba jeden biely kameň. Protihráč hrá so 4 čiernymi kameňmi POLICAJTMI. Hrá sa na tmavých políčkach. Policajti sa rozostavia na 4 políčka v prvom rade. Lupič sa môže postaviť na ľubovoľné iné tmavé políčko. Začínajú policajti, ktorí sa smú pohybovať iba dopredu a len o jedno políčko. Lupič sa pohybuje rovnakým spôsobom, ale môže i dozadu. Cieľom hry je, aby policajti obkľúčili lupiča tak, aby sa už nemohol pohybovať. Ak sa lupičovi podarí prekročiť radom policajtov, vyhral.

62. Halma

Hráči rozostavia do protiahlych rohov po 10 kameňov (1, 2, 3 a 4 kamene). Biely hráč začína. Presúva vždy jeden kameň na susedné voľné pole, nesmie ťahať šikmo. Je možné preskakovať susedné, cudzie i svoje kamene (nie je možné šikmo), ak je za nimi voľné pole. Je možné vykonávať i série skokov. Skokom nie je kameň vyradený. Víťazom sa stane ten hráč, ktorý ako prvý vybuduje v súperovom rohu východiskové postavenie kameňov.

63. Hasami Yogi

Hráči postaví 8 kameňov svojej farby na krajné rady herného plánu. Striedavo pohybujú vždy jedným kameňom vo vodorovnom alebo zvislom smere, nie šikmo! Hráč môže prejsť i cez viac polí, pokiaľ sú voľné. Pred obsadeným polom musí zastaviť. Pokiaľ je pole obsadené protihráčovým kameňom, je možné ho v nasledujúcom ťahu preskočiť, ale neodstraňuje sa z herného plánu. Pokiaľ je kameň obkľúčený cudzími kameňmi (pre krajné a rohové polia to neplatí), je vyhodnený z hry. Cieľom je vytvoriť rad (vodorovne či zvisle) zo štyroch kameňov vedľa seba mimo základnej pozície, alebo vyhodit súperovi päť kameňov.

64. Králi a poddani

2 biele kamene (KRÁLI) stoja v rade A na 4. a 6. poli, 16 čiernych kameňov (PODDANI) na bielych poliach v radoch E, F, G a H. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou. Hráči sa pravidelne striedajú, začína čierny. Králi sa môžu pohybovať všetkými smermi a zajať poddanych preskokom (ako dáma). Čierne kamene postupujú len dopredu v uhlopriečnom smere a nemajú právo preskočiť kráľa a nemenia sa na dámu. Keď dôjdu na koniec dosky, zostávajú tam stať až do konca hry. Biely víťazí, keď prenikne jedným kráľom do 10. radu polí. Čierny vyhrá, keď obkľúči oboch kráľov tak, že sa nemôžu pohnúť z miesta.

65. Kráľovné

4 figúrky šachových pešiakov bielych a 4 čierne (KRÁĽOVNÉ), 4 figúrky halmečiek žltých a 4 čierne (GRÓFKY), 8 kameňov dámy bielych a 8 čiernych (KOMORNÉ). Kráľovné sú rozmiestnené na protiahlych koncoch dosky na tmavých poliach (1. a 8. rad), grófký (2. a 7. rad), komorné (3., 4. a 7., 8. rad). Biely a čierny sa pravidelne striedajú. Komorné sa pohybujú o 1 pole vpred po tmavých poliach, keď dôjdu na posledné pole dosky, zostávajú stať a hry sa už nezúčastňujú. Grófký tiež postupujú o 1 pole, ale všetkými 4 smermi dopredu a dozadu. Kráľovné sa pohybujú a preskakujú všetkými 4 smermi cez ľubovoľný počet polí. Iba na okrajové rady a stĺpce môžu vstúpiť len po skoku cez kameň ležiaci tesne pred okrajovým radom či stĺpcom. Tento dodatok umožňuje 3 kráľovným vyhrať súboj s 1 kráľovnou. Preskočený kameň je zajatý a odstránený z dosky a to za podmienok: Komorné môžu zajať len komorné, grófký môžu zajať komorné a grófký, kráľovné zajať komorné, grófký i kráľovné. Grófká, ktorá dôjde na koniec poľa, sa mení na kráľovnú. Zvíťazí hráč, ktorý zajať všetky súperove kráľovné.

66. Porazená Niagara

Každý hráč má 4 kamene jednej farby a rozostaví ich takto - biely: B2 - D2 - F2 - H2; čierny: A8 - C8 - E8 - G8. Biele kamene začínajú. Pri každom ťahu musí hráč posunúť jeden kameň rovno alebo diagonálne o jeden krok dopredu. Vyhráva hráč, ktorý prejde svojimi figúrkami na súperovu polovicu šachovnice.

67. Stredoveká bitka

8 kameňov z Dámy čiernej farby a 8 bielej farby (PECHOTA) rozostavíme na tmavé polia v 3., 4. a 7., 8. rade. 4 figúrky šachových pešiakov bielej a 4 čiernej farby (RYTIERI NA KOŇOCH) postavíme na tmavé polia 1. a 7. radu. Hru začína biely a potom sa pravidelne striedajú. Pešiáci sa pohybujú o 1 pole dopredu po diagonále, rytieri o 1 pole v pravouhlom smere doľava a doprava. Preskakovať sa a zajať sa môžu ako pešiáci, tak i rytieri vždy v povolenom smere i viacnásobným preskokom. Pešiáci sa menia na veliteľov, keď dôjdu do posledného súperovho radu. V tomto prípade sa môžu pohybovať o ľubovoľný počet polí v diagonále. Rytieri sa týmto spôsobom menia na kráľa a smú sa pohybovať všetkými smermi o ľubovoľný počet polí a smú meniť smer. Víťazí ten, kto vyradí všetky súperove figúrky.

68. Dámy a veža

Hlavolam pre 1 hráča. Rozostavte na šachovnici štyri dámy a jednu vežu tak, aby tieto kamene ohrozovali všetky voľné polia na doske.

69. Problém ôsmich kráľovien

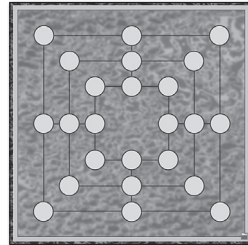
Cieľom hry je umiestniť 8 kameňov - kráľovien na šachovnici tak, aby žiadna z nich nemohla byť preskočená inou kráľovnou. Kráľovná sa môže pohybovať vo všetkých smeroch.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE MLYN

PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

70. Mlyn

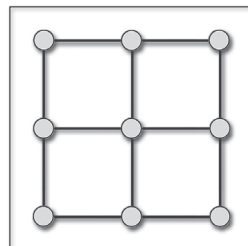
Cieľ hry: Cieľom hry je vyradiť kamene súpera. Na tento účel sa hráči snažia zostaviť čo najviac mlynov, tj. dostať tri kamene vlastnej farby do jedného radu. Ak uzavrie jeden z hráčov mlyn, smie vyradiť spoluhráčovi jeden ľubovoľný kameň z hry.



Pravidlá hry: Na začiatku hry sa kamene nachádzajú mimo hernej plochy. Hráči si rozdelia 12 čiernych a 12 bielych kameňov. Dohodnú sa, kto hru začína. Striedavo kladú na body plánu vždy jeden kameň a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje kamene. Ak sa to podarí niektorému z hráčov, má MLYN a VYMELIE, tj. vyradí z hry 1 protihráčov kameň, ktorý si ľubovoľne vyberie. Vyradiť kameň z už uzatvoreného mlyna je však neprípustné. Vtip hry je v tom, že sa jeden hráč druhému snaží znemožniť zostavenie mlyna včasným položením svojho kameňa do vznikajúceho súperovho mlyna. Keď majú obaja hráči všetky kamene rozložené, pokračuje hra tak, že sa posúva vždy jeden kameň o jedno políčko ďalej po spojovacích čiarach. Stále sa snažíme zostavovať MLINY, a tým nepriateľa pripravovať o ďalšie kamene. Ťahom jedného kameňa z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme mlyn otvoriť a druhým ťahom sa potom hneď do mlyna vrátiť a vyradiť tým z hry ďalší kameň protivníka. Ťahy je nutné si rozmyšľať tak, aby bolo možné prípadne spojiť i niekoľko mlynov, pričom potom má hráč tú výhodu, že jediným ťahom otvára jeden a súčasne zatvára druhý mlyn a že zakaždým môže vyradiť svojmu protihráčovi jeden kameň z hry. Ak zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene, smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť protihráčovi uzatvorenie mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj MLYN. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých už nie je možné zostaviť mlyn.

71. Malý mlyn

Malý mlyn si nakreslíme na papier podľa obrázka. Hráme podľa základných pravidiel, ale každý hráč má iba 3 kamene. Farbu kameňov si hráči losujú. Kto vytvorí prvý mlyn, vyhráva.



72. Maxi mlyn

Hrá sa s 12 bielymi a 12 čiernymi kameňmi. Spojte jednou líniou 4 rohy vonkajšieho kvadrátu s dvoma zvyšnými kvadrátmi, tzn. diagonálny mlyn. Na týchto diagonálnych líniiach môžu byť tiež vytvorené mlyny.

73. Rohový mlyn

Hrá sa s 12 bielymi a 12 čiernymi kameňmi podľa klasických pravidiel. V tomto variante je možné postaviť mlyn i v rohu.

74. Kruhový mlyn

Hráči dostanú po 3 kameňoch. Pre hru si namalujeme kruh, ktorý rozdelíme na osem výsekov (ako torta). V hre je teda stredový bod a osem bodov po okrajoch. Cieľom je vytvoriť mlyn, ktorý musí byť vedený po priamke, ktorá pretína stredový bod. Ako obvykle, najprv sa kamene kladú, potom sa už ťahá. Skákanie nie je dovolené. Kto vytvorí prvý mlyn, vyhráva.

75. Vežičky

Hráme so 6 bielymi a 6 čiernymi kameňmi. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý vo svojom ťahu položí kameň na dosku a to na ľubovoľné voľné pole alebo na iný kameň, ktorý už leží na hernom pláne. Pri kladení kameňa na iné kamene nesmú ležať na sebe viac než 3 kamene. Keď je všetkých 12 kameňov na doske, začína druhá fáza hry. Hráči prekladajú kamene z jedného poľa na iné. Cieľom hry je vytvoriť vežu s 3 kameňmi iba svojej farby.

76. Jazdecký mlyn

Na hru je potrebných 9 bielych a 9 čiernych kameňov. Hrá sa podľa základných pravidiel s tým rozdielom, že po nasadení všetkých kameňov sa neťahá, ale skáče. Kamene sa pohybujú ako jazdci v šachu o jedno pole do strany a o dve vpred (alebo dve do strany a jedno vpred). Kameň môže preskakovať vlastné i cudzie kamene, skočiť smie iba na voľné políčko. Komu zostávajú iba tri kamene, nasadzuje ich na ľubovoľné polia herného plánu.

77. Mlyn na kríž

6 bielych a 6 čiernych kameňov postavíme do radu po diagonále. Hráči striedavo posúvajú kamene vždy o jeden bod. Kto prvý postaví mlyn, vyhráva.

78. Mlyn s kockou

Na hru sú potrebné 3 kocky a 9 kameňov pre každého hráča. Na začiatku hry hráči rozostavia 6 kameňov po diagonále. Pred postavením každého ďalšieho kameňa hráč hodí 3 kockami. Keď padnú čísla 1 + 1 + 4, alebo 2 + 2 + 5, alebo 3 + 3 + 6, alebo 4 + 5 + 6, môže hráč pred položením svojho kameňa vziať súperov kameň z mlyna (pokiaľ ho má hráč postavený). Ak hráč zároveň uložením svojho kameňa postavil svoj mlyn, súper stráca ďalší kameň. Keď sú všetky kamene rozostavené, kockami sa už neháďže a postupuje sa ďalej podľa bežných pravidiel.

79. Hon

Biely hráč má k dispozícii 3 kamene, čierny 7 kameňov. Hráč s čiernymi kameňmi sa ich posúvaním snaží postaviť mlyn. Mlyny zo základného rozostavenia kameňov neplatia. Biely sa snaží skákaním vždy s jedným kameňom zabrániť súperovi postaviť mlyn. Čierny zvíťazí, pokiaľ sa mu podarí do 15. ťahu postaviť mlyn. V opačnom prípade vyhral biely.

80. Skákavý mlyn

Hrá sa podľa štandardných pravidiel s tým rozdielom, že po položení všetkých kameňov sa neťahá, ale skáče. Kameňom sa pohybuje ako jazdcom pri šachu: dve políčka dopredu a jedno políčko do strany, alebo jedno políčko dopredu a dve do strany. Je povolené skákať ľubovoľne cez vlastné kamene alebo kameň protihráča. Skočiť sa smie iba na voľné políčko, ktoré nie je obsadené. Tiež pri skákaní sa hráč snaží vytvoriť mlyn a vyradiť protihráčovi kameň. Komu zostávajú už iba tri kamene, smie skákať ako pri normálnom mlyne na ľubovoľné voľné políčka.

81. Laskerov mlyn

Hráme s 9 bielymi a 9 čiernymi kameňmi podľa štandardných pravidiel s tým rozdielom, že od začiatku hry, kedy sa obvykle kamene iba ukladajú, môžu hráči kamene i ťahať. Pokiaľ hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho môže otvoriť, a až potom nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu kameňa, aby zabránil novému uzatvoreniu mlyna. Do výhody sa tak dostáva prvý hráč, pretože má jeden kameň v zásobe. Hráč, ktorý má v zásobe viac kameňov, má väčšiu nádej na výhru, pretože tieto kamene sa môžu nasadzovať na ľubovoľné políčka.

HRÝ S DÁMOVÝMI KAMEŇMI

PRE DVOCH HRÁČOV OD 6 ROKOV

82. Boj o kamene

Dvaja hráči rozostavia pozdĺž steny kompletnú súpravu kameňov – jeden biele, druhý čierne na protiláhľu stranu miestnosti. Potom striedavo cvrkajú ukazovák do jedného zo svojich kameňov. Keď svojím kameňom zasiahne súperov kameň, odoberie ho. Jedným cvrknutím môže zničiť i viac kameňov. Kto príde o všetky svoje kamene, prehral.

83. Stolný futbal

Na stole kriedou namalujte kópiu futbalového ihriska s brámkami širokými 5 cm. Biely kameň zaciernený ceruzkou predstavuje loptu. Jeden hráč si vezme čierny kameň a druhý biely kameň. Striedavo cvrká každý do svojho kameňa a snaží sa poslať loptu do súperovej bránky. Pokiaľ miesto lopty trafíte súperov kameň, je to faul. Za faul sa v trestnom území strieľa penalta. Zápas trvá dvakrát 15 minút. Na väčšom stole môžete rozostaviť celú futbalovú jedenástku.

84. Stolný súboj

Rozostavte biele kamene na užší koniec stola. Súper rozostaví čierne kamene na protiláhľej strane. Potom striedavo cvrknite do ľubovôle svojho kameňa a snažte sa zraziť súperov kameň zo stola dole. Kameň, ktorý spadne, vypadáva z hry. Kto príde o všetky svoje kamene, prehral.

85. Preteky na stole

Na jednom konci stola nakreslite kriedou tri sústredné kruhy. Najväčší bude mať 10 cm v priemere, druhý 6 cm a tretí 2 cm. Na druhej strane nakreslite štartovú čiaru, z ktorej budete cvrkať svoj kameň. Hneď ako sa kameň zastaví vo veľkom kruhu, získa hráč 1 bod. V strednom medzikruží získa 2 body. Ak zostane kameň ležať viac než polovicou svojej plochy v strednom kružku, získa 3 body. Kto ako prvý dosiahne 20 bodov, vyhral.

86. Obsadzovanie ostrovčekov

Nakreslite kriedou na stôl na rôzne miesta dvadsaťjeden krúžkov 3 cm v priemere. Každý hráč má 10 kameňov svojej farby, ktoré rozostaví na jeden kraj stola. Hráči potom striedavo cvrkajú do svojich kameňov a snažia sa obsadiť čo najviac ostrovčekov. Ostrovček je obsadený, keď naň kameň nabehne celou plochou, nesmie sa dotýkať okrajov. Každý hrá jedným kameňom tak dlho, kým neobsadí ostrov. Cvrkne vždy z miesta, kde sa gombík zastavil. Kto obsadí viac ostrovov, vyhral.

87. Čiara

Na zem nakreslite kriedou čiaru. Hráči si vezmú 3 kamene svojej farby. Striedavo potom hádžu od rovnakej méty kamene a snažia sa trafiť na čiaru. Kto je najbližšie, berie všetko.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE OVEČKY A VLČI

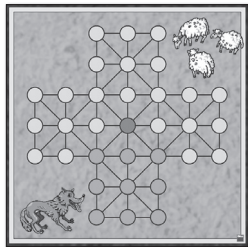
HRÝ PRE 2 HRÁČOV OD 7 ROKOV

88. Ovečky a vlci

Cieľ hry: Hráč, ktorý má ovečky, sa ich snaží dostať do bezpečia OHRADY (deväť oranžových polí). Naopak hráč, ktorý má vlky, sa mu v tom snaží zabrániť.

Pravidlá hry: Na začiatku hry sa hráči najprv dohodnú, ktorý z nich bude hrať s ovečkami a ktorý s vlkami. 3 vlci sa rozostavia do zadného radu oranžového ramena herného križa. 20 ovečiek hráč umiestni na 20 protiláhľých políčkoch. Rad, ktorý je tvorený herným polom a oranžovou ohradou, zostane prázdny. Hru začína hráč s ovečkami.

Pohyb ovečiek: Ťahom sa rozumie posunutie jednej figúrky z jedného políčka na druhé. Figúrky sa smú pohybovať len na neobsade-



né polia po vyznačených linkách, a to iba smerom dopredu alebo do strany. Nikdy uhlopriečne alebo späť! Ovečky sa nesmú vzájomne preskakovať, ani nesmú preskakovať vlkov. Pohyb vlkov: Vlci sa môžu pohybovať všetkými smermi, t. j. dopredu, do strany, ale i uhlopriečne a späť. Každý vlk má za povinnosť preskočiť figúrku ovečky, ak je za touto figúrkou v smere ťahu voľné pole. Preskočenú figúrku tím vyradí z hry (podobne ako pri hre Dáma). V preskakaní musí vlk pokračovať, ak je za ďalšou figúrkou ovečky opäť voľné pole. Pozor! Ak vlk zabudne skákať alebo zámerne preskok nevykoná, je z hry vyradený! Ovečky zvíťazia, ak sa im podarí obsadiť všetkých 9 oranžových bodov ohrady, alebo pokiaľ obkľúčia vlkov kdekolvek na hernom pláne tak, že vlci nemajú možnosť ďalšieho ťahu. Vlci zvíťazia, ak sa im podarí vyradiť z hry aspoň 12 figúrok ovečiek, pretože zostávajúci počet už nestačí na obsadenie ohrady. Hru je možné tiež hrať na niekoľko kôl. V tomto variante nejde o konečné víťazstvo v jednej hre, ale o celkový počet ovečiek umiestnených do ohrady. Za každú ovečku umiestnenú v ohrade si na konci každej hry započíta hráč hrájuci s ovečkami jeden bod. Pokiaľ sa mu podarí v jednej hre obsadiť ovečkami všetkých 9 polí ohrady, získava prémiiu 5 bodov. Víťazí ten hráč, ktorý dosiahol po poslednej hre najväčší počet bodov.

89. Anglický ovčinec

Hrá 17 oviec a 1 líška. Ovce sa rozmiestnia na prvých troch radoch hernej dosky. Na prostrednom rade stoja vždy dve ovce na krajoch, uprostred líška. Platia rovnaké pravidlá ako v predchádzajúcej hre s tým rozdielom, že všetky kamene môžu ťahať všetkými smermi. Ovce nemôžu preskakovať líšku.

90. Hra kmeňa Kri

Hrá 13 figúrok – bojovníkov, rozostavených na všetkých poliach od jedného konca herného plánu (dva rady po troch, jeden rad po siedmich), čelia 1 figúrke – náčelníkovi (umiestnenému v strede). Platia pravidlá hry OVEČKY A VLČI s tým, že sa všetci môžu hýbať všetkými smermi a náčelník nesmie byť preskočený. Bojovníci prehrajú, pokiaľ ich v hre zostane menej než šesť. Náčelník prehrá vtedy, ak je zablokovaný, alebo pokiaľ šesť bojovníkov dosiahne opačný koniec herného plánu (dva rady po troch figúrkach).

91. Samotár

Hra pre jedného hráča. Rozostavíme 32 figúrok na všetky polia hernej dosky okrem stredového, ktorý zostane voľný. Každým ťahom musíme preskočiť jednu figúrku figúrkou susednú a skočiť na voľné pole za ňou. Preskočenú figúrku odstránime z herného plánu. Skákať je možné vodorovne alebo zvisle. Nie je dovolené skákať šikmo, či cez roh. Vyhrávate, pokiaľ na hernom pláne zostane iba 1 figúrka.

92. Tempora

13 figúrok rozostavíme na všetky body herného plánu okrem bodov v rohoch a po obvode ramien križa, takže uprostred herného plánu vznikne nakoso postavený štvorec. Teraz sa odoberie najspodnejšia figúrka, čím vznikne nepravidelný päťuholník. Úlohou je opäť preskakovať podľa pravidiel hry Samotár postupne všetky figúrky, až zostane iba jedna uprostred.

93. Lúpežný rytier

Jeden hráč dostane 2 figúrky jednej farby a musí s nimi brániť hrad (9 farebných bodov ramena križa). Druhý hráč napadá hrad 24 figúrkami lúpežných rytierov. Na začiatku hry zaplnia lúpežní rytieri všetkých 24 polí herného plánu okolo hradu. Oba obrancovia môžu byť umiestnení na dvoch ľubovoľných bodoch hradu. Rytieri sa snažia obsadiť všetkých 9 polí hradu. Aby to dokázali, musia oboch obrancov z hradu vyhnáť. Rytieri sa môžu pohybovať iba smerom k hradu, obrancovia môžu ťahať všetkými smermi. Všetci však môžu postúpiť o jeden bod. Rytieri nemôžu preskakovať žiadne figúrky. Ak je za susedným lúpežným rytierom voľné miesto, musí ho obranca preskočiť a odstrániť z herného plánu. Ak môže, musí obranca rovnakým spôsobom vykonať viacnásobný skok a vyradiť viac rytierov naraz. Pokiaľ obranca prehliadne skok, ktorým by mohol niektorú figúrku vyradiť, dostáva sa do zajatia rytierov a opúšťa herný plán. Pokiaľ sa lúpežným rytierom nepodarí dobyť a obsadiť hrad, ale podarí sa im obkľúčiť obrancov, končí hra zmierením (remízou). Lúpežní rytieri prehrávajú, pokiaľ im zostáva 8 posledných rytierov, a nemôžu preto obsadiť hrad.

94. Trojice

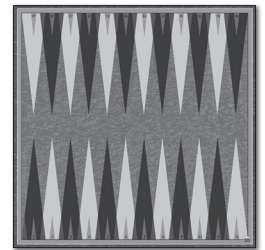
Dvaja hráči dostanú po 11 figúrkach, ktoré striedavo stavajú na ľubovoľné polia herného plánu. Dve figúrky tej istej farby však nesmú stáť nikdy vedľa seba vo vodorovnom alebo zvislom smere. Keď hráči takto rozmiestnia všetky svoje figúrky po hernom pláne, začnú hráči figúrky posúvať. Posun vykonávajú vždy jednou figúrkou o jedno pole vodorovne alebo zvisle a snažia sa vytvoriť vo vodorovnom alebo zvislom smere rad troch figúrok rovnakej farby. Ak sa to niektorému z hráčov podarí, vyhodí jednu ľubovoľnú súperovu figúrku z hry. Vyhráva ten hráč, ktorý odstránil súperovi 9 figúrok a ktorého súper už nemôže vytvoriť trojicu.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE BACKGAMMON

PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

95. Backgammon

Cieľ hry: Každý hráč sa snaží so svojimi 15 kameňmi, pomocou obratného využívania hodnoty bodov na kockách, čo najskôr dosiahnuť svoje posledné polia a potom vyjsť so všetkými svojimi kameňmi z dosky. Vyhráva ten, komu sa to podarí ako prvému.



Hráči ťahajú proti sebe. Biely postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von. Hráči sa počas hry snažia vzájomne vyhazovať a blokovať.

Hra sa delí na tri časti:

- Nasadzovanie kameňov
- Postup
- Vychádzanie z hernej dosky

Nasadzovanie kameňov: Na začiatku hry ležia všetky kamene mimo hernej plochy. Ako prvý začne nasadzovať ten hráč, ktorému padne vyšší počet bodov, potom sa hráči v hádzaní striedajú. Pri nasadzovaní hádžu hráči oboma kockami. Po každom hode vezmú dva kamene a položia ich na toľký šíp od okraja, koľko bodov padlo na prvej a druhej kocke. Biele kamene sa nasadzujú na čísla 1 až 6 a čierne kamene na čísla 24 až 19. Ak stoja kamene na jednom šípe, môžu byť položené vedľa seba, ale i na seba. Po umiestnení všetkých 15 kameňov na hernom pláne môže začať druhá časť hry.

Postup: Hráči sa stále pravidelne striedajú v hodoch oboma kockami. Hráč si môže vybrať, v akom poradí použije body, ktoré padli na kockách. Ak môže použiť body len z jednej kocky, musí využiť vyššiu bodovú hodnotu! Ak to nie je možné, hráč neťahá a na rade je jeho protihráč. Hráč, ktorý je na ťahu, môže zvoliť, či posunie dva kamene podľa hodených bodov na kockách, alebo len jeden kameň, a to tak, že použije PREDĹŽENÝ ťah jedným kameňom. Pri tomto ťahu sa počet bodov nesčíta, ale ide o dva samostatné ťahy (ak nie je prvý ťah možný, nesmie ďalej predĺžený ťah vykonať). Pokiaľ padnú na oboch kockách rovnaké čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč môže vykonať v tejto časti hry až 4 samostatné ťahy o taký počet bodov, koľko je na jednej kocke, pričom môže hrať ľubovoľnými kameňmi, ale tiež len jedným. Kameňom sa musí vždy postúpiť o toľko bodov, koľko padlo na kocke. Kamene oboch súperov postupujú proti sebe. Pri postupe sa kameň môže zastaviť na prázdnom šípe, na šípe, kde sú vlastné kamene, alebo na šípe, kde je len jeden protivníkov kameň. Nesmie sa zastaviť na šípe, ktorý je obsadený dvoma alebo viacerými cudzími kameňmi. Pri všetkých ťahoch sa počítajú šípy, ktoré sú voľné, obsadené súperom alebo vlastnými kameňmi. Miestu, na ktorom sú minimálne dva kamene jednej farby, sa hovorí tvázok. Na takto obsadený šíp nesmie súper vstúpiť. Každý hráč tak zaisťuje svoje kamene pred vyhodnotením a súčasne prekáža súperovi v pohybe. Ak sa podarí hráčovi obsadiť viac šípov vedľa seba, nazývame toto zoskupenie most. Most je veľkou prekážkou pre ďalšie ťahy súpera.

Vyhadzovanie: Ak končí niektorý z ťahov hráča na šípe, kde stojí len jeden súperov kameň, premohol ho a odstráni ho z hernej dosky preč (pri PREDĹŽENOM ťahu je možné vyhodíť i niekoľko súperových kameňov). V ďalšom ťahu tak súper musí najskôr znova nasaďiť vyhodnený kameň (vyhodnené kamene) a až potom smie postúpiť s niektorým z ďalších kameňov vpred. Vyhodené kamene sa nasadzujú rovnako ako na začiatku na šípy 1 – 6 alebo 24 – 19 podľa ho-

deného počtu bodov. Ak padne pri tomto nasadzovaní na kockách toľko bodov, že nasadenie nie je možné (na šípoch, kam by mal byť kameň nasadený, sú súperove ZVÁZKY), hráč nesmie posunúť žiadny zo svojich kameňov a čaká na ďalšie kolo. Most je možné preklenúť iba tak, že padne na jednej kocke toľko bodov, koľko nám umožní dostať sa zaň na voľný šíp alebo šíp obsadený vlastnými kameňmi. Druhá časť hry pre hráča končí vtedy, keď zhromaždí všetkých svojich 15 kameňov na posledných šiestich šípoch - biely na č. 19 - 24, čierny na č. 6 - 1. Potom vstupuje hra do tretej záverečnej časti, ktorá začína málokedy pre oboch hráčov naraz.

Vychádzajú z hernej dosky smie hráč až potom, keď dostane všetkých svojich 15 kameňov na posledných 6 poli (šípov) herného plánu. Pre bieleho sú to šípy 19 - 24 a pre čierneho 6 - 1. Vychádzanie sa opäť riadi podľa počtu bodov na kockách. Kameň, stojaci napr. na treťom šipe od konca dosky, môže vyjsť z hry, keď mu padne trojka, štvorka, päťka alebo šesťka. Ak kameňu nestačí hodené číslo na vystúpenie z dosky, posunie sa tento kameň o hodený počet bodov smerom ku koncu dosky. Tiež je povolené vykonať jedným kameňom oba ťahy. I v tejto časti hry platí pravidlo 4 ťahov, pokiaľ padne na kockách rovnaký počet bodov. Niekedy sa stane, že hráč, ktorému zostal vzadu jeden kameň, vyhodí súperovi, ktorý už vychádza z dosky, jeho kameň. V takom prípade musí byť vychádzanie s ďalšími kameňmi zastavené až do chvíle, kedy sa podarí takto vyhodný kameň znovu nasadiť a prejsť s ním od začiatku až na niektorý z posledných šiestich šípov.

96. Doublet

Každý hráč má 12 kameňov, ktoré rozostaví do vežičiek po dvoch na seba, na svoje vnútorné pole. Každý hrá len na týchto šiestich poliach. Hru začína hráč s vyšším hodeným číslom. Hráč hádže dvoma kockami a v poli, ktorého číslo padlo, rozloží vežičku na dva kamene. Keď mu padne dvojica rovnakých čísel, sníme iba jeden kameň a hádže ešte raz. Keď padne číslo pola, kde sú kamene už rozložené, ťah zostane nevyužitý a na rade je ďalší hráč. Ak má hráč všetky vežičky rozložené, začína ich znovu rovnakým spôsobom skladať späť. Hneď ako sú všetky kamene opäť poskladané na seba, začne hráč podobne ako v backgamme svoje kamene odstraňovať z hry smerom doprava. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý odstráni všetky svoje kamene z herného plánu.

97. Hon na líšku

Každý hráč má k dispozícii 6 herných kameňov, ktoré si rozostaví na svojej strane na polia 1 - 6 (19 - 24). Začína hráč s najnižším hodeným číslom. Hádže sa 2 kockami, ale platia len hody 1 a 6 alebo 2 rovnaké čísla. Kamene sa pohybujú v kruhu proti smeru hodinových ručičiek dovtedy, než jeden hráč nestratí všetky svoje kamene. Po hode kockami s jedným alebo viacerými číslami 1 alebo 6, môže hráč posunúť svoj kameň o súčet hodených čísel. V prípade hodenia rovnakých čísel (s výnimkou čísla 6), sa posúvajú 4 kamene o 6 poli. Pokiaľ je hodená dvojica rovnakých čísel, hádže hráč ešte raz. Keď kameň zastaví na poli s jedným protihráčovým kameňom, odstráni súperov kameň z hry. Pokiaľ hráčovi zostáva už len jeden herný kameň, dochádza k zmene ťahania. Kameň sa ihneď premiestni na najbližšie rohové pole, t. j. na 1, 12, 13 alebo 24. Ak je toto pole obsadené jedným kameňom súpera, vyhodíme protivníka. Keď je nasledujúci hod 1, kameň sa posúva do ďalšieho rohového pola; pri hode čísla 6 sa posunie o dve rohové polia. Pri hode dvojice čísel sa ťah nenásobi, ale každý si môže ešte raz zopakovať hod. Víťazí hráč, ktorý ako prvý porazí všetky súperove kamene.

98. Jacquet

Na začiatku tohto variantu backgammonu sú všetky kamene vyrovnané mimo hernej dosky a na štartové pole vstupujú na základe hodov kociek. Hneď ako sú všetky v hre, pokračuje hra rovnako ako pri backgamme.

99. Arabský backgammon

Tento variant hry sa zhoduje s klasickým backgammonom s tým rozdielom, že prvé polia hráčov sa nepočítajú, slúžia ako štart a cieľ kameňov. Čierny i biely postaví svojich pätnásť kameňov na svoje prvé vnútorné pole. Kamene postupujú z východiskového pola obvyklou cestou do vnútorných polí súperových. Oba hráči musia najskôr doviest' do cieľa prvý kameň, až potom môžu postupne posúvať ostatné kamene. Kamene sa nevyhadzujú. Na blokádu klinovitého pola stačí jediný kameň. Hneď ako je ním obsadené,

už sa tam nesmie zastaviť žiadny kameň inej farby. Hráči vykonávajú ťahy tak, aby zablokovali čo najdlhšie súvislé úseky dosky a znemožnili postup protivníkových kameňov. Hra končí, keď jeden z hráčov dovedie všetky kamene do súperovho prvého vnútorného pola. Víťaz dostane 1 bod za každý súperov kameň, ktorý je na doske mimo cieľového pola. Jedna partia sa skladá z niekoľkých hier. Vyhráva ten, kto dosiahne najskôr súčet 31 bodov.

100. Bláznenie

Variant klasického backgammonu. Líši sa základným rozostavením. Na prvom poli leží všetkých pätnásť kameňov. Druhá veľká odlišnosť je v paši - hode dvoch rovnakých čísel. Keď hráčovi padnú dve rovnaké čísla, hrá ako by mu okrem nich padli dvojice ešte všetkých čísel pod týmito padnutými (napr. pokiaľ hráčovi padnú dve päťky, môže svoje kamene posunúť o 4 x 5 poli ako v klasickom backgamme, ale navyše ešte o 4 x 4, 4 x 3, 4 x 2 a 4 x 1 polia alebo o kombinácie týchto hodov ako v backgamme. Hra sa tak stáva veľmi rýchlou.

101. Lurch

V prvej časti hry sa kamene nasadzujú na dosku vždy na pole, ktoré poradím od okraja dosky zodpovedá hodenému číslu (keď padne 3 a 4, položíme jeden kameň na tretie, druhý na štvrté pole od okraja dosky). Na každom poli smie ležať ľubovoľný počet kameňov. Hneď ako je na doske nasadených všetkých pätnásť kameňov, hrá sa lurch rovnako ako klasický backgammon.

102. Detský backgammon

Hráči postaví do svojho vnútorného pola na prvé tri polia vežičku z dvoch, na druhé tri polia potom vežičku z troch kameňov. V prvej fáze využívajú hody iba na rozoberanie vežičiek po jednom kameni (keď padne 3 a 5, sníme hráč 1 kameň z vežičky na 3. a 5. poli. Ten, kto má rozobrané všetky vežičky, začína odstraňovať kamene podľa pravidiel klasického backgammonu. Pokiaľ by ešte nemal všetky vežičky rozobrané a padlo mu číslo, kde už nie sú kamene na seba, ťah prepadá a hrá ďalší hráč.

103. Tric-trac

Pri tejto hre sa v základných ťahoch postupuje rovnako ako pri backgamme. Rovnaké pravidlá platia pri blokovaní šípov pomocou ZVÁZKOV a pri vyhadzovaní jednotlivých súperových kameňov. Zásadný rozdiel spočíva v tom, že sa hrá o body. Kto získa ako prvý 12 a viac bodov, vyhral, a nemusí tak dohrávať hru so všetkými svojimi kameňmi.

Začiatok hry: Na začiatku hry postaví obaja hráči všetkých svojich 15 kameňov do troch veží na svoje prvé pole. Pre bieleho je to šíp s číslom 1, pre čierneho šíp číslo 24. A v ďalších ťahoch opäť postupujú proti sebe. Biely postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von. Šípy 1 a 24 sú štartové (cieľové) polia a kamene, ktoré ležia na týchto šípoch, nie sú v hre!

Postup: Hru začína ten, kto hodí väčší počet bodov. Prvý hráč hodí oboma kockami a vykoná svoje prvé ťahy, ktoré sa riadia opäť hodnotou bodov, ktoré padli na kockách. Hráč najprv musí všetkých svojich 15 kameňov dostať zo štartových šípov a až potom môže vykonávať ďalšie ťahy. Môže sa však v tejto časti hry rozhodnúť, či posunie dva kamene, alebo len jeden v PREDĽŽENOM ťahu. Ak zostane na štartovom poli len jeden kameň, musí hráč vykonať len ťah týmto kameňom. Môže využiť predĺžený ťah, pokiaľ to nie je možné, využije len jeden (výhodnejší) ťah a druhý prepadá. Ak padne pri hode na oboch kockách rovnaký počet bodov, hráč odohrá ťah a hádže ešte raz.

Kôš: Šíp číslo 12 (biely) a 13 (čierny) sú takzvané NOSE, ktoré podliehajú zvláštnemu obmedzeniu ťahov. Na vlastný kôš je možné vstúpiť iba v rámci jedného ťahu dvoma kameňmi zároveň. Príklad: Pri hode 4/2 s jedným kameňom zo šípu 8 a s druhým z čísla 10. V ďalších ťahoch už je možné vstupovať na kôš s ľubovoľným počtom kameňov (teda i samostatne). Kamene sa môžu z kôša ďalej posúvať rovnakým spôsobom s výnimkou dvoch posledných. Tie sa opäť smú posunúť iba spoločne v rámci jedného ťahu. Súperov kôš je blokovaný, i keď je voľný. Žiadny ťah nesmie skončiť na súperovom kôši. Iba v prípade, kedy je hráčov vlastný kôš ešte voľný a jeho ťah by skončil v kôši protivníka, môže svoj kameň posunúť do vlast-

ného kôša, to znamená, že ťahá o jeden bod menej, než koľko mu padlo. Tento ťah je dovolený iba v prípade, že nie je možné týmto ťahom dostať do kôša i iné jeho kamene.

Vyhadzovanie: Osamotené súperove kamene je možné vyhádzať rovnako ako v hre Backgammon. Vyhodené súperove kamene sa položia späť na jeho štartový šíp. Súper musí najskôr dostať tieto kamene späť do hry. Až potom môže vykonať ďalšie ťahy.

Vychádzanie z hernej dosky: S kameňmi sa môže vychádzať kedykoľvek, pokiaľ sa hodom dostaneme na posledný šíp vlastnej hernej dráhy alebo zaň (pre bieleho - šíp 24; pre čierneho - šíp 1). Na týchto šípoch sa nevyhadzuje!

Bodové hodnotenie: Každý súperov vyhodný kameň a každý vlastný dohraný kameň má hodnotu jedného bodu. Ak sa podarí hráčovi obsadiť kôš a okrem toho ešte zväzkami blokovat' päť šípov ležiacich pred kôšom na jeho strane, postaví tým VEĽKÝ MOST, ktorý je pre jeho súpera neprekonateľnou prekážkou. Za veľký most získa hráč 2 body. Keď sa hráčovi po vlastnom nasledujúcom ťahu podarí veľký most udržať, získava ďalšie 2 body. Hráč vyhráva, hneď ako dosiahne 12 bodov alebo viac bodov. Ak súper nezískal aspoň 7 bodov, platí víťazstvo dvojnásobne. Ak nezískal ani 3 body, platí výhra trojnásobne a ak nezískal ani jeden bod, platí výhra štvornásobne.

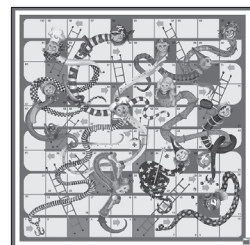
Pokračovanie: Tric-trac sa často hrá na niekoľko kôl. Víťaz sa môže rozhodnúť, či sa bude hrať od začiatku alebo či sa bude pokračovať v rozohrenej hre. Ak sa bude pokračovať v rozohrenej hre, všetky body, ktorými víťaz presiahol počet 12, sa prenášajú do ďalšej partie. Ak sa začne nová hra od začiatku, prebytočné body prepadajú. Pri partii, ktorá pokračuje, budú najprv dohrané všetky kamene. Hráč, ktorý takto dohrá, postaví svoje kamene opäť do troch veží na štartový šíp. Ďalej pokračuje tento hráč ako pri úplne novom začiatku.

HRA NA HERNOM PLÁNE DÁŽDOVKY

PRE 2 HRÁČOV OD 7 ROKOV

104. Dážďovky

Cieľ hry: Dostať sa čo najrýchlejšie zo štartového políčka číslo 1 do cieľa na políčko číslo 100. Počas hry môžete využívať rebriky ako skratky, ale beda, keď šliapnete na hlavu nezbednej dážďovky. Ani sa nenazdáte a skĺznete po jej tele dole až na koniec chvostika.



Začiatok hry: Hra je napínavejšia, keď sa na začiatku pripraví cenny, o ktoré sa bude hrať. Potom si hráči vyberú svoju farebnú figúrku. Hru začína najmladší hráč. Ďalej pokračujú v hre hráči v smere hodinových ručičiek. Štart je na políčko č. 1, kam sa postaví všetky figúrky.

Pravidlá hry: Prvý hráč hodí kockou a postúpi dopredu v smere šípy o toľko polí, koľko bodov padlo na kocke. Postupne hádžu kockou ďalší hráči a postupujú po hernom pláne. Na jednom políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok.

Rebriky: Ak končí hráčov hod na modrom políčku, kde začína rebrik, ihneď postúpi hore na jeho koniec. V ďalšom hode postupuje v smere šípy.

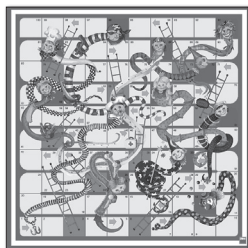
Dážďovky: Ak končí hráčov hod na červenom políčku, kde je hlava dážďovky, ihneď zide po jej tele až na koniec jej chvostika. V ďalšom hode postupuje v smere šípy opäť smerom k cieľu. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčko s číslom 100. Na toto políčko je potrebné trafiť sa priamym hodom. Pokiaľ hráč hodí viac bodov, než koľko potrebuje na dosiahnutie cieľového pola, netáhá a v hre pokračuje ďalší hráč. Hru je možné spestriť tým, že sa hrá na viac kôl. Vo chvíli, kedy niektorý z hráčov dosiahne cieľové pole, vyhral. Ostatní hráči si spočítajú, koľko im chýba polí do konca. Toto číslo si zapisujú ako trestné body. Po ukončení hry víťazí ten hráč, ktorý má najnižší počet trestných bodov.

105. Dážďovky - rýchly pretek

V tomto variante hádžu hráči 2 x a vyberajú hod, ktorý je výhodnejší. Víťazí hráč, ktorý ako prvý dosiahne cieľ.

106. Dážďovky - tam a späť

V tejto verzii hráči hádžu dvoma kockami a dosiahnuté hodnoty sčítajú. Hneď ako dosiahnu cieľ, vracajú sa späť na štart. Pokiaľ by sa hráč do cieľa ne-trafil presným hodom, ťah sa rozdelí, časť ide k cieľu a časť smerom späť. Na späťotocnej ceste posúvajú dážďovky hráča smerom k štartu a rebríky ho vracajú späť k cieľu.



HRA NA HERNOM PLÁNE HUSIČKY

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 6 ROKOV

107. Husičky

Cieľ hry: Cieľom hry je prejsť čo najrýchlejšie so svojou husičkou herné pole a dostať sa ako prvý do cieľa.

Začiatok hry: Každý hráč si vyberie svoju figúrku husičku, ktorú si postaví na štart. Najmladší hráč začne hru. Potom pokračujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.



Pravidlá hry: Každý hráč postupuje dopredu podľa počtu bodov, koľko hodil na kocke. Na jednom políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok. Pokiaľ sa niektorý z hráčov dostane na červené políčko, musí nastaviť podľa nasledujúcich pokynov:

- Políčko 5: Husička uteká pred líškou a postúpi až na políčko 8.
- Políčko 9: Husička je chytená a musí stáť až dovtedy, kým hodí 6.
- Políčko 13: Vďaka ježkovi vyhrá husička beh a postúpi na políčko 16.
- Políčko 15: Hľadá sa stratené pierko. Hráč jedno kolo nehrá.
- Políčko 18: Lietanie ide rýchlejšie, preto môže hráč hádzať ešte raz.
- Políčko 24: Husička prechladla, musí zostať jedno kolo v posteli.
- Políčko 30: Husička so sebou vezme lienku, ktorá sa ponáhla na políčko 34.
- Políčko 33: Husička ide na kolieskových korčuľach rýchlo ďalej na políčko 38.
- Políčko 36: Kto sa veľa najedol, musí si odpočinúť a preto spí dve kolá.
- Políčko 40: Husička si poranila nôžku a musí čakať, až prejde ďalšia husička. Pokiaľ za ňou nie je už žiadna husička, čaká jedno kolo.
- Políčko 45: Balónom poletí husička rýchlejšie, a to až na políčko 50.
- Políčko 49: Vaša husička získala titul Miss-hus a za odmenu môže hádzať ešte raz.
- Políčko 52: Husička zabúdila a musí sa vrátiť na políčko 43.
- Políčko 57: Husička sa tak zamyslí, že zabudne, kam má ísť a musí vynechať dve kolá.
- Políčko 60: Kto prvý pristane presne na políčku 60, vyhráva.

Pokiaľ hodí kockou viac, než je potrebné do cieľa, musí sa o tieto body vrátiť späť.

HRY NA HERNOM PLÁNE KOLOTOČ

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 4 ROKOV

108. Veselý kolotoč

Cieľ hry: Úlohou každého hráča je obísť so svojimi figúrkami v smere šípky celé kolo až na cieľové políčka, t. j. na 4 rôznofarebné polia v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú svojimi figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry: Na začiatku hry si hráči rozdelia figúrky podľa farieb tak, že na každého vyjdú 4 figúrky jednej farby. Hráč postaví svoje figúrky do zásobníka. Zásobník sú 4 krúžky rovnakej farby v rohoch herného plánu. Jednu figúrku postaví hráč na štart (políčko zhodnej farby so šípku).



Pravidlá hry: Hru začína najmladší hráč. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi na najbližšie farebné políčko, ktoré je zhodné s farbou, ktorá padla na kocke. Ak padne hráčovi farba zhodná s jeho figúrkou, môže sa rozhodnúť, či nasadí ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka do hry alebo či bude pokračovať v hre s figúrkou, ktorá je už v hre. Pri postupe prekračuje hráč v ceste nachádzajúce sa figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekonené polia sa náležite počítajú. Ak končí hráčov ťah na políčku, ktoré je už obsadené inou figúrkou, hráč túto dosiahnutú figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť späť do hry po hodení správnej farby. Figúrky, ktoré prešli celé kolo, umiestňujú hráči na 4 políčka v strede herného plánu. Na tieto políčka sa vstupuje z posledného pola pred štartovým políčkom so šípkou. Tieto 4 políčka sa nazývajú DOMČEKOM. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby. V domčeku sa už figúrky nevyhadzujú. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne farba s farbou políčka v domčeku. Políčko musí byť voľné, aby naň mohol vstúpiť. Pokiaľ hráčovi nepadne potrebná farba a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak na to majú miesto.

109. Rýchly kolotoč

Hráči hádžu v každom kole dvakrát a postupujú tak naozaj rýchlo. Figúrky sa počas hry nevyhadzujú. Na jednom políčku ich môže stáť viac. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako v predchádzajúcej hre.

HRY NA HERNOM PLÁNE HALMA

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 7 ROKOV

110. Halma

Cieľ hry: Previesť všetky svoje figúrky do protiláhleho rohu herného plánu a obsadiť s nimi celý DVOR protihráča. Víťazí ten hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

Začiatok hry: Hráči si pravia figúrky podľa počtu účastníkov hry. Ak hrajú 2 hráči, každý si vezme 19 figúrok, ak hrajú 4 hráči, každý si vezme 13 figúrok. Tieto figúrky umiestnia do vyznačených rohov na hernom pláne vždy proti sebe. VEĽKÝ DVOR - ohraničený červenou linkou je pre 19 figúrok (hra pre dvoch). MALÝ DVOR - ohraničený žltou linkou je pre 13 figúrok (hra pre štyroch).

Pravidlá hry: Hru začína najstarší hráč. Ďalej sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Ťah sa vykonáva len vlastnými figúrkami a je povinný (nie je možné sa teda ťahu vzdať). Jedným ťahom sa rozumie: Posunutie jednej figúrky na voľné pole alebo preskok cez vlastnú alebo súperovu figúrku, ak je za ňou voľné pole vo všetkých smeroch okrem dozadu. Ak tvoria figúrky vhodnú kombináciu, môže hráč jednou figúrkou v jednom ťahu vykonať i niekoľko na seba nadväzujúcich skokov. Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, ale zostáva stáť na pôvodnom mieste! Stratégiou v priebehu hry je teda vytvoriť vhodnú kombináciu rozmiestnenia figúrok, ktorá umožní v jednom ťahu dostať vlastnú figúrku čo najďalej po hernom pláne. Zároveň sa snažíme blokovať súpera tak, aby skoky mohol využívať čo najmenej. Takto blokovať môže hráč i východiskový dvor, kde si počína tak, aby súper nemohol obsadiť celý dvor. Zároveň hráč musí mať istotu, že sa i s touto figúrkou (figúrkami) dostane rýchlo do svojho cieľového dvora. Ak hrajú hru 4 hráči, je možné zvoliť i variant, že protiláhli hráči spolu spolupracujú a pomáhajú si. Víťazí ten tím, ktorému sa podarí obsadiť vymenené dvory ako prvému.

111. Rýchla halma

V tomto variante má každý hráč iba 6 figúrok, ktoré rozstaví do radu pred VEĽKÝ DVOR opäť proti sebe. Ďalej hra pokračuje podľa pravidiel halmy a hráči sa snažia čo najrýchlejšie premiestniť všetkých svojich 6 figúrok na ľubovoľné miesto do protiláhleho VEĽKÉHO DVORA. Komu sa to podarí ako prvému, vyhráva.

112. Presná halma

Každý hráč si na začiatku hry označí niťou alebo nálepkou svoju figúrku stojacu na zadnom (rohovom) poli. Ďalej sa hrá podľa pravidiel halmy. Po premiestnení všetkých figúrok musí však označená figúrka stáť opäť na zadnom poli cieľového dvora.

113. Hľadanie pokladu

Všetky halmové figúrky sú postavené uprostred herného plánu. Jeden z hráčov opustí miestnosť. Ostatní zatiaľ zvolia, ktorá figúrka bude predstavovať poklad a označia túto figúrku dotykom. Teraz sa smie spoluhráč opäť vrátiť do miestnosti a snaží sa nájsť poklad. To robí tak, že odoberá z herného plánu jednu figúrku po druhej, až poklad nájde. Počet odobraných figúrok sa zaznamená. Potom sa figúrky rozostavia znovu a do hľadania sa pustí ďalší hráč. Všetko sa opakuje tak dlho, kým sa všetci nevystriedajú. Vyhráva ten, komu sa podarilo poklad nájsť za najnižší počet odobraných figúrok.

114. Piškvorky

Hrajú dvaja hráči, ktorí sa pravidelne striedajú. Každý vo svojom ťahu umiestni jednu figúrku svojej farby. Cieľom hry je postaviť rad piatich figúrok v jednej linke v ľubovoľnom smere. Komu sa to podarí, vyhráva.

115. Jedák

Dvaja hráči dostanú po 11 figúrkach, ktoré striedavo stavajú na ľubovoľné polia herného plánu. Nikdy však nesmú dve figúrky rovnakej farby stáť vedľa seba vo vodorovnom či zvislom smere. Ak sú umiestnené všetky figúrky, začínajú hráči posúvať vždy jednou figúrkou o jedno pole vodorovne alebo zvisle. Cieľom je vytvoriť vodorovný alebo zvislý rad troch kameňov rovnakej farby. Ak sa to hráčovi podarilo, prichádza jedák a zhltnie jednu figúrku súpera (figúrka sa odstráni z herného plánu). Vyhráva ten, kto spoluhráčovi prehltnie 9 figúrok (takže posledné 2 už nemôžu vytvoriť rad).

116. Sólová halma

Jeden dvor sa obsadí deväťnástimi figúrkami. Hráč sa snaží premiestniť figúrky do protiláhleho dvora pri použití čo najmenšieho počtu ťahov alebo skokov. Obaja hráči sa vystriedajú, pričom každému sa počíta, koľko ťahov a skokov potreboval. Hráči sa tak snažia nachádzať stále lepšie a rýchlejšie cesty, aby dokázali dosiahnuť cieľ pri menšom počte ťahov.

117. Top secret

Hráči si pripraví 19 figúrok svojej farby. Pri hre striedavo stavajú po jednej figúrke do stredu herného plánu, ktorý je definovaný ako štvorec 6 x 6 polí. Potom, čo sú všetky figúrky v hre a stredový štvorec sa zaplnil, postupuje sa figúrkami smerom ku kraju herného plánu. Hráč môže v každom ťahu posunúť jednu figúrku o jedno pole ľubovoľným smerom. Je dovolené preskakovať, pokiaľ za preskakovanou figúrkou leží voľné pole. Je možné urobiť i niekoľko skokov po sebe, ak sa pri tom nezmení smer. Vyhráva ten hráč, ktorého všetky figúrky najskôr zaujmu ľubovoľné políčka na okraji herného plánu. Na jednom poli smie stáť vždy iba jedna figúrka.

118. Dve mačky a deväťnásť myši

Prvý hráč postaví svoje dve figúrky, ktoré predstavujú mačky, do stredu herného plánu. Deväťnásť figúrok druhého hráča sú myši, ktoré sa na hernom pláne ľubovoľne rozostavia. Mačky i myši sa môžu presúvať vždy na susedné pole v ľubovoľnom smere. Mačky pritom môžu (ale nemusia) brať myši tým, že ich preskočia a odstránia z hry. Myši však brať a vyradovať mačky nemôžu, preto sa snažia obklúčiť ich tak, aby im znemožnili pohyb. Mačky vyhrávajú vtedy, keď sa im podarí nachytať toľko myši, že už samy nemôžu byť obklúčené.

119. Go Bang

Hrajú 2 hráči s 12 figúrkami rôznej farby. Úlohou je obsadiť päť susedných polí, ktoré tvoria vodorovnú, zvislú či šikmú líniu. Hráči stavajú striedavo po jednej figúrke. Každý z nich musí dbať na to, aby na jednej strane získal čo najviac možností postaviť vlastný rad, na druhej strane sa ale musí snažiť zabrániť v tom svojmu protihráčovi. Po rozmiestnení všetkých kameňov hráči striedavo presúvajú

vždy jednu figúrku na susedné voľné pole. Vyhráva hráč, ktorému sa najskôr podarí zostaviť päť figúrok do jednej línie. Hrať je možné i v štyroch. Hráči tvoria dva tímy, spoluhráči sedia naproti sebe. Každý dostane iba šesť figúrok, pričom spoluhráči majú rovnakú farbu a striedajú sa v ťahoch v smere hodinových ručičiek.

120. Majstrovský Go Bang

Hrá sa podľa pravidiel go bangu, okrem toho ešte platí, že naraz je možné vyradiť dve protivníkové figúrky tak, že jeho dvojčlenný rad v jednej línii z oboch koncov obkľúči súper dvoma vlastnými figúrkami. Napr. pokiaľ za sebou v jednej línii stojí jedna figúrka čierna a dve biele, môže čierny vo svojom ťahu ďalšou figúrkou obe biele obkľúčiť a odstrániť ich z herného plánu.

121. Rakado

Obaja hráči postaví 16 figúrok svojej farby na prvý rad svojej strany herného plánu. Potom obaja hodia kockou. Ten, kto hodí najviac, začína. Hodí kockou ešte raz a posunie niektorú zo svojich figúrok o zodpovedajúci počet polí priamo vpred. Potom hodí súper a posunie tiež jednu svoju figúrku. Komu padne šestka, hádže ešte raz. Hráči sa snažia dostať svoje figúrky na základnú líniu súpera. Na ceste pritom smú vyraďovať súperove kamene, pokiaľ ich figúrka dosiahne kockou určeným počtom krokov presne pole, ktoré je obsadené protihráčovým kameňom. Pokiaľ hráč túto možnosť prehliadne, môže mu protivník dotýknúť figúrku odobrať. Cieľ môže byť dosiahnutý iba hodom na presný počet zostávajúcich krokov. Keď je figúrka vzdialená tri kroky od cieľa a padne napr. štvorka, nehýbe sa. Figúrka, ktorá dosiahla cieľ, nemôže byť vyradená, ani sama nemôže vyhadzovať. Hra končí, keď posledná figúrka jedného z hráčov dosiahne cieľový rad.

122. Čiernobiela halma

19 figúrok pre každého pri hre vo dvojici (13 figúrok pre každého pri hre štyroch hráčov) postavíme ako pri halme. Figúrky stojace na čiernych poliach sa pohybujú iba šikmo po čiernych poliach a nesmú skákať. Figúrky na bielych poliach naopak môžu postupovať výhradne preskakovaním na iné biele pole. Úlohou figúry na čiernych poliach je teda prichystať možnosti skoku figúrkam z bielych polí. Vnútri cieľového dvora už môžu všetky figúrky postupovať a skákať ľubovoľne. Víťazí hráč, ktorý ako prvý premiestni všetky svoje figúrky.

123. Veľká dáma

Hráči postaví na čierne políčka v oboch posledných riadkoch po šiestnástich kameňoch. Platia bežné pravidlá dámy s tým, že je možné preskakovať tiež vlastné kamene bez toho, aby vypadli z hry. Ako dámy slúžia figúrky inej farby (každý hráč má svoju farbu). Dáma smie preskakovať iba súperove kamene.

HRY NA HERNOM PLÁNE HALMA

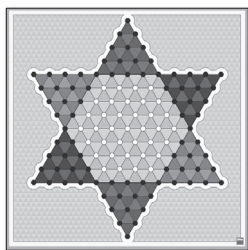
PRE 2 - 3 HRÁČOV OD 8 ROKOV

124. Halma pre 3

Cieľ hry: Previesť všetky svoje figúrky do protihráčového cípu hviezdy rovnakej farby. Víťazí ten hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

Začiatok hry: Hráči rozostavia svoje figúrky na čierne body do troch cípov hviezdy podľa farieb. Tieto obsadené cípy vždy po stranách susedia s cípmi voľnými.

Pravidlá hry: Hru začína najstarší hráč. Ďalej sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Ťah sa vykonáva len vlastnými figúrkami a je povinný (nie je možné sa teda ťahu vzdať). Jedným ťahom sa rozumie posunutie jednej figúrky po spojnici na susedný voľný bod alebo preskok cez vlastnú alebo súperovu figúrku, ak je za ňou na spojnici voľný bod. Figúrky sa pohybujú ľubovoľným smerom okrem dozadu. Ak tvoria figúrky vhodnú kombináciu, môže hráč jednou figúrkou v jednom ťahu vykonať i niekoľko na seba nadväzujúcich skokov. Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, ale zostáva stáť na pôvodnom mieste! Stratégiou v priebehu hry je vytvoriť čo najrychlejšie rozostavenie, ktoré umožní v jednom ťahu



dostať vlastnú figúrku čo najďalej po hernom pláne a zároveň sa vyhnúť tlačenicí, ktorá hrozí v prostriedku herného plánu, kde sa stretávajú tri rôzne figúrky. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý presunul všetky svoje figúrky do protihráčového cípu rovnakej farby.

125. Triangel

Tejto hry sa zúčastňujú 2 či 4 hráči. Budete potrebovať 44 figúrok v štyroch farbách, ktoré rovnomerne rozdelíte medzi hráčov. Hráči sa striedajú a stavajú po jednej figúrke na ľubovoľné miesto herného plánu. Ak hráč uzavrie a vytvorí pravouhlý trojuholník akejkoľvek veľkosti tým, že umiestni figúrky svojej farby na herný plán, získava 1 bod. Stredové pole herného plánu musí zostať počas hry prázdne. Vyhráva ten, kto získal najviac bodov za najväčší počet vytvorených trojuholníkov.

126. Topsy

Hráči si pripraví 15 figúrok svojej farby a striedavo stavajú po jednej figúrke na priesečníky línii herného plánu (na rohy polí) a pokúšajú sa pri tom obkľúpiť figúrky protivníka. Súperova figúrka je obkľúčená, pokiaľ obsadí štyrmi svojimi figúrkami všetky jej susedné priesečníky. Hrajú všetci proti všetkým. Kto obkľúči figúrku niektorého z protihráčov, môže si ju vziať a ponechať. Uvoľnené pole môže byť novo obsadené. Tým sa herná situácia neustále mení a vznikajú nové a nečakané možnosti. Hra končí umiestnením všetkých pätnástich figúrok každého z hráčov alebo vtedy, ak nie je už možné nikoho obkľúčiť. Hráč je tým úspešnejší, čím viac figúrok protivníkov získal.

HRY NA HERNOM PLÁNE SOLITÉR

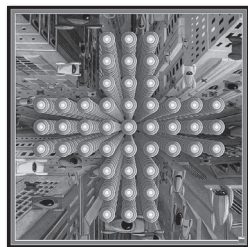
PRE 1 HRÁČA OD 7 ROKOV

127. Solitér

Cieľ hry: Skákaním vyradiť všetky figúrky z herného plánu, až zostane len jedna.

Začiatok hry: Hráč rozostaví všetky figúrky po hernom pláne tak, aby obsadil všetky políčka okrem prostredného, ktoré zostane voľné.

Pravidlá hry: Hráč musí v každom ťahu preskočiť ľubovoľnou figúrkou figúrku susednú a skočiť na voľné pole za ňou. Preskočená figúrka sa odstráni z herného plánu. Skákať je možné zvisle a vodorovne. Nie je dovolené skákať šikmo či cez roh a skok musí byť vedený po priamke. Úlohou je vyradiť čo najviac figúrok. Ideálne by na konci hry mala zostať na hernom pláne len jedna figúrka. Nie je to ľahké, ale je to možné.



128. Kríž

Hráč rozostaví 9 figúrok doprostred herného plánu tak, že vytvorí kríž s rovnako dlhými ramenami. Cieľom hry je odstrániť 8 z 9 kameňov tak, aby v strede zostala iba jedna figúrka.

HRY S DOMINOM

PRE 1 - 4 HRÁČOV OD 7 ROKOV

129. Domino

Hra pre dvoch hráčov. 28 kameňov sa položí lícom dole a premieša. Každý hráč si vyberie 7 kameňov a položí ich skryto pred seba. 1 kameň zo zálohy sa otočí lícom nahor. Ďalej hráči striedavo prikladajú po 1 svojom kameni podľa zásady: rovnaký počet ôk k sebe (dvojku ku dvojke, štvorku ku štvorke a pod.). Hráč, ktorý nemôže priložiť, berie si jeden kameň zo zálohy. Ak sa mu ani tento nehodí, berie zo zálohy tak dlho, kým nemôže priložiť na jednu alebo druhú stranu radu. Môže sa stať, že celú zálohu vyčerpá. Potom odoberá z ľubovoľného konca tak dlho, kým nemôže priložiť svoj kameň. Víťazí hráč, ktorý už nemá žiadny kameň.

130. Slepá ulička

Hra pre dvoch hráčov. 28 kameňov sa položí lícom dole a premieša. Každý hráč si vyberie 7 kameňov. Ostatné kamene túto hru už nehrajú. Začínajúci hráč položí doprostred prvý kameň. Ďalej sa pra-

videlne striedajú a prikladajú kamene podľa zásady domina. Hráč, ktorý nemôže priložiť žiadny kameň, povie ĎALEJ. Ten z hráčov, ktorý ako prvý priloží do radu posledný zo svojich 7 kameňov, ohlásí DOMINO a túto hru vyhráva. Súper odhalí svoje zvyšné kamene. Súčet všetkých ôk sa stáva výhernými bodmi pre víťazného hráča. Ak majú obaja hráči ešte na stole nejaké kamene, ale nemôžu prikladať na žiadnu stranu už vyloženého radu, ocitá sa hra v SLEPEJ ULÍČKE. Súperi si vzájomne ukážu svoje kamene. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má celkovo nižší súčet ôk a pripočíta si celkový počet súperových ôk. Pred ďalšou hrou sa znovu premiešajú všetky kamene. V ďalšej hre položí ako prvý otvárací kameň druhý hráč a postupne sa opäť striedajú. Pred začatím hry si hráči určia, do koľkých bodov budú hrať.

131. Domino so zálohou

Hra pre dvoch hráčov. Kamene sa premiešajú lícom dole. Každý z hráčov si vezme 7 kameňov. Zostávajúce kamene zostávajú v zálohe. Potom hrajú rovnako ako v SLEPEJ ULÍČKE iba s nasledujúcou obmenou: Pokiaľ nemôže niektorý z hráčov priložiť žiadny zo svojich kameňov, berie si jeden zo zálohy. Ak sa mu ani ten nehodí, berie zo zálohy tak dlho, kým nemôže priložiť na jednu alebo druhú stranu radu. Môže sa stať, že celú zálohu vyčerpá. Zo zálohy berie hráč i v prípade, kedy už vyložil všetky svoje kamene a prišiel na neho rad. Po vyčerpaní zálohy pokračuje hra rovnako ako v SLEPEJ ULÍČKE, ale body z jednotlivých hier sa nenačítajú. Víťazom je hráč, ktorý sa po rozobraní kociek zo zálohy zbavil všetkých svojich kociek ako prvý alebo ten, kto má na kockách, ktoré sa nedajú priložiť, nižší súčet ôk.

132. Bodové domino

Hra pre 2 - 4 hráčov. Kamene sa rovnomerne rozdelia všetkým účastníkom hry, prípadné zvyšné kamene sa nepoužívajú. Začína hráč s najvyšším doublom. Položí kameň a vysloví celkový počet bodov. Všetci hráči potom na striedačku prikladajú príslušný kameň a pripočítajú dané body k dotýčnému súčtu.

133. Maďarské domino

28 herných kameňov sa položí lícom dole a zamieša. Ak hrajú 2 hráči, prípadne na každého 12 kameňov, pri hre v troch 8 kameňov a v štyroch 6 kameňov. Každý z hráčov si skryte odoberie zodpovedajúci počet. Prebytočné kamene sa odstraňujú z hry. Začína hráč, ktorý môže vyložiť kameň s najvyšším počtom ôk a pridať k nemu ďalšie kamene, ktoré prísadzuje k sebe vždy rovnakou hodnotou. Čím viac kameňov sa podarí priložiť, tým lepšie. Ak už nemôže ďalej prikladať, je na rade ďalší hráč, ktorý sa pokúša na retážec nadviazať čo najväčší počet kameňov. Pokiaľ už nikto nemôže prikladať, poznamená zapisovateľ pri každom hráčovi počet trestných bodov (tzn. celkový počet bodov na všetkých jeho zostávajúcich kameňoch). Hra sa na viac kôl a hra končí, hneď ako jeden z hráčov prekročí hranicu 100 trestných bodov.

134. Francúzske domino

28 herných kameňov sa položí lícom dole a zamieša. Každý hráč si vezme 8, 7 alebo 6 kameňov, podľa toho, či hrajú 2, 3 alebo 4 hráči. Zvyšok príde do zálohy. Prvý hráč položí na stôl ľubovoľný kameň, ďalší hráč prikladá na začiatok či koniec, pričom jedna polovica jeho kameňa musí súhlasiť s polovicou vyloženého kameňa. Nehodiacu sa polovicu kameňa nechá hráč smerovať do voľného pola. Ďalší hráč prikladá rovnakým spôsobom, takže vzniknú dva rady, v ktorých sa nad sebou nachádzajú dve rovnaké čísla. Kto nemôže priložiť, buď vynechá, alebo vezme nový kameň. V zálohe musia zostať až do konca hry dva kamene. Vyhráva ten, komu sa najskôr podarí vyložiť všetky svoje kamene. Pokiaľ hráčom zostanú ešte nevyložené kamene, vyhráva ten, kto má najmenšiu hodnotu kameňov.

135. Krížové domino

Každý hráč si vezme 6, 4 alebo 3 kamene, podľa toho, či hrajú 3, 4 alebo 5 hráčov. Zvyšok príde do zálohy. Začína hráč, ktorý má kameň s najvyšším doublom, a tento kameň vyloží. K tomuto kameňu musia byť zo všetkých strán prikladané kamene s rovnakým počtom bodov. Vznikne tak kríž. Až keď je kríž hotový, môže sa na všetkých štyroch stranách pokračovať v prikladaní. Kto nemá príslušné číslo, musí si vziať zo zálohy. Ak je už kópka vybraná, musí čakať. Tiež tu vyhráva hráč, ktorý sa najskôr zbaví všetkých kameňov, príp. ten, ktorý má najnižšiu hodnotu kameňov.

136. Dominosa

Hráč si na list papiera nakreslí sieť ktorá sa skladá z 56 štvorcov (8 x 7 štvorcov). Dôkladne premiešané kamene položí lícom nahor na stôl tak, aby tvorili sieť, ktorá sa tiež skladá z 56 polí. Teraz si hráč do predkreslených polí doplní čísla kameňov. Potom sa kamene opäť premiešajú. Hráč sa pokúša zostaviť vhodný obrazec. Pokiaľ to skúsíte, zistíte, že to nie je vôbec také jednoduché, ako to vyzerá.

137. Štvorcové domino

Hráč musí zostaviť z kameňov štvorec 4 x 4 polia tak, aby súčet vo všetkých vodorovných i zvislých stranách bol zhodný.

138. Blokovacie domino

Hra prebieha podľa pravidiel domina so zálohou. Tu je však žiaduce protivníka čo najviac blokovať, príp. nútiť ho k častému doberaniu zo zásoby a to tak, že sa kladú také kamene, ku ktorým hráč nemôže prikladať. Ak jeden z hráčov nemôže priložiť a v zásobe už nie sú kamene, prehral.

139. Zo sto na nulu

Hrá sa ako v Domine so zálohou. Každý hráč však začína so 100 bodmi. Po každej partii smie víťaz zo svojho konta odčítať celkový súčet bodov protivníkových zostávajúcich kameňov. Pokiaľ nemôže žiadny z hráčov priložiť všetky kamene, môže každý zo svojho konta odčítať celkový súčet bodov protivníka. Vyhral ten, kto najskôr dosiahol hranicu 0 alebo ju prekročil.

140. Päťkovanie

Hra pre dvoch hráčov. 28 herných kameňov sa položí lícom dole a zamieša. Každý hráč dostane 5 kameňov, ostatné sú v zálohe. Cieľom hry je nielen priložiť všetky kamene, ale i dosiahnutím násobku 5 získať body navyše. Ak je súčet koncových polí radu 5, alebo násobok piatich, získava hráč za každú 5 jeden bod. Napr. ak začína hráč s dvojitou päťkou, dostane za ňu hneď dva body, pretože súčet je desať. Víťazí hráč, ktorý ako prvý dosiahne po niekoľkých partiách dohodnutý počet bodov.

141. Pašova závora

Hrá sa podľa pravidiel domina s tým rozdielom, že hráč položením ľubovoľného double kameňa môže kedykoľvek ukončiť hru. Hráči ihneď spočítajú hodnotu svojich kameňov. Hráč s najnižším súčtom vyhral a nepíše si žiadne záporné body. Ostatní hráči si body zapisujú. Hrá sa viac partii, kým niektorý z hráčov nezíska dohodnutý počet bodov. Potom sa určí poradie.

142. Matador

Hrá sa so všetkými kameňmi. Zvláštny význam majú štyri kamene, nazývané MATADOR: 0/0, 6/1, 5/2 a 4/3. Okrem prvého kameňa sú to teda také, pri ktorých súčet ôk dáva číslo 7. Všetky kamene premiešajte lícom dole. Pred každou partiou vyradíte z hry 3 náhodne vybrané kamene. Pred začatím hry si hráči losom určia, kto začne. Potom si každý z hráčov vezme zo zálohy po tri kamene. Prvý hráč položí jeden svoj kameň na stôl. Druhý hráč musí priložiť taký kameň, aby súčet vzájomne sa dotýkajúcich kameňov bol 7. Pokiaľ hráč nemá kameň s potrebným počtom ôk na priloženie, ale má MATADORA, môže ho priložiť na ktorúkoľvek stranu radu bez ohľadu na počet ôk. Pre súpera potom platia normálne pravidlá hry. Musí teda priložiť kameň s počtom ôk do súčtu 7. Pokiaľ nemôže priložiť a nemá ani MATADORA, berie si po jednom kameni zo zálohy tak dlho, až môže priložiť. Môže sa tiež stať, že vyčerpáte celú zálohu. V prípade, že nemôžete ani potom priložiť kameň, hrá súper. Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa po vyčerpaní zálohy zbaví skôr všetkých svojich kameňov. Ak obom hráčom zostanú kamene, ktoré nemôžu priložiť, vzájomne ich odkrývajú. Víťazom sa stáva hráč s nižším súčtom ôk.

143. Bergen

Hráči premiešajú všetky kamene lícom dole. Každý si vyberie 6 kameňov. Začína hráč, ktorý má DOUBLE s nižšou hodnotou. Tento kameň položí doprostred stola a započíta si zaň 2 body. Pokiaľ žiadny z hráčov nemá double, začína ten, ktorý má kameň s najnižším počtom ôk. Potom obaja hráči striedavo prikladajú po jednom kameni na ľavú alebo pravú stranu podľa obvyklých pravidiel. Snažia

sa ale priložiť taký kameň, aby vždy na konci radu vľavo i vpravo bol rovnaký počet ôk. Kedykoľvek sa to podarí, pripočíta si tento hráč 2 body. Pokiaľ sa však podarí priložiť na jednu stranu double s rovnakým počtom ôk, ako je na druhom konci radu, pripočíta si hráč za tento ťah 3 body. Hráč, ktorý podľa pravidiel nemôže alebo z taktických dôvodov nechce priložiť niektorý zo svojich kameňov, vezme si jeden zo zálohy. Ak sa mu nehodí ani tento, povie ĎALEJ a hrá súper. Ak sa dostane hra po rozobraní zálohy do slepej uličky, hra končí. Víťazí ten z hráčov, ktorému nezostal v ruke ani jeden double. Ak majú obaja hráči doubly, víťazí ten, ktorý ich má menej. V prípade, kedy obaja hráči majú po jednom double, stáva sa víťazom ten, ktorého double má nižšiu hodnotu. Pokiaľ nemá žiadny z hráčov double, spočítajú si oká na zostávajúcich kameňoch. Víťazom sa stáva hráč s najnižším počtom bodov. Hra pokračuje ďalším kolom. Absolútnym víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 15 bodov.

144. Sevastopol'

Hrá sa o stavené veci - orešky, bonbóny a pod. Na začiatku hry každý hráč vloží do banku po 1 kúsku zo svojej zásoby. Potom si z premiešaných kameňov hráči odoberú po 7. Hru začína hráč, ktorý má šestkový double a položí ho doprostred stola. Hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek priložením kameňa so 6 okami. Môžu ho položiť nielen ako v obvyklých hrách vľavo a vpravo, ale tiež zdola a zhora (rozvetvenie). Ak nemá niektorý z hráčov žiadny kameň so 6 okami, povie ĎALEJ a vynecháva ťah. Hneď ako je okolo šestkového double zostavený kríž do štyroch svetových strán, začína druhá fáza hry. Každý z hráčov potom prikladá kameň na jedno rameno KRIŽA podľa základných pravidiel domina. Hráč, ktorý ako prvý odloží všetky svoje kamene, získava tri štvrtiny BANKU. Ostatní pokračujú v hre. Kto sa zbaví svojich kameňov ako druhý v poradí, získava posledný diel z BANKU. Zostávajúci dvaja hráči vyjdú naprázdno. Tiež v druhej fáze hry platí pravidlo, že kto nemôže priložiť kameň, povie ĎALEJ a vynecháva ťah. Ak sa dostanú všetci zúčastnení hráči do slepej uličky, hra končí. Víťazom sa stane hráč s najnižším súčtom ôk na svojich kameňoch a dostane tri štvrtiny z banku. Ako druhý sa umiestni hráč s nasledujúcim najnižším súčtom bodov a dostáva posledný diel z banku.

145. Dvadsaťjeden

Dominový variant známej kartovej hry. Kamene premiešajte na stole lícom dole. Hráči si postupne v smere hodinových ručičiek vezmú po 2 kameňoch. Tajne si ich pozrú a spočítajú si všetky oká. Cieľom hry je dosiahnuť na svojich kameňoch celkový počet 21 alebo sa mu čo najviac priblížiť. Pokiaľ sa niekomu zdá súčet ôk príliš nízky, priberie si zo zálohy jeden alebo i viac kameňov. Kto ale prekročí potrebný počet o jediný bod, stráca nádej na víťazstvo. Pokiaľ žiadny z hráčov nechce pribrať ďalší kameň, odkrývajú všetci zúčastnení svoje kamene a sčítajú si body. Ak nemá žiadny z hráčov 21 bodov, víťazom sa stáva hráč s najbližším nižším počtom dosiahnutých bodov.

146. Sóló domino

Hra pre jedného hráča, ktorá veľmi dobre prehlbuje kombinačné schopnosti. Najprv obráťte všetky kamene lícom dole a riadne ich premiešajte. Potom si vyberte 5 náhodných kameňov, ktoré otočíte lícom nahor. Z týchto kameňov si vyberte ten najvhodnejší a položte ho na stôl ako základ dominového radu. Následne prikladajte otočené kamene podľa základných pravidiel domina. Pokiaľ sa vám podarí postupne položiť na stôl z prvej päťce napríklad 4 kamene, priberte si ich zo zásoby a opäť otočte lícom nahor. Pokračujte v prikladaní kameňov. Je dôležité položiť vždy čo najviac kameňov z vybranej päťce. Opäť doplňte svoju zásobu podľa počtu vyložených kameňov. Pre všetky kolá teda platí: Koľko kameňov vyložíte, toľko nových kameňov si priberte. Víťazom sa stanete v prípade, že postupne položíte všetky kamene domina na stôl. Pokiaľ sa vám toto nepodarí a zostane vám hoci jediný kameň, ktorý nemôžete priložiť ani na jednu stranu, prehrávate. Môže sa tiež stať, že prehráte skôr, než rozoberiete celú zásobu. Táto situácia nastane, keď si doberiete 5 kameňov, z ktorých nejde ani jeden priložiť na ľavú alebo pravú stranu radu.

147. Talianske domino

Kamene sa zamiešajú a rozdajú hráčom. Päťka hráčov dostane po 5 kameňoch, štyria dostávajú po 6, ak hrajú 3 hráči, dostane každý po 3 kameňoch. Zvyšok je v zásobe. Začína hráč, ktorý môže vyložiť

kameň s najvyšším súčtom ôk. Musí pritom nahlas vyvolať súčet všetkých viditeľných bodov, napr. 12 pri 6/6, 10 pri 5/5. Ďalší hráč priloží ľubovoľný vhodný kameň a nahlas povie celkový súčet. Pokiaľ na stole ležal kameň 6/6 a hráč priloží kameň 3/5, vyvolá 20, pretože sčítal 12 a 8. Na začiatku hry dá každý vklad do banku. Z banku sa potom vypláca za každú hlášku 30, 50, 70 alebo 100. Najvyššie číslo získa najväčší podiel. Pokiaľ súčty nikto nezíska, vklady zostávajú pre ďalšiu hru.

148. Prebíjaná s dominom

Dvaja hráči si rozdelia kamene a vyrovnajú do radu pred seba lícom dole. Potom súčasne otočia krajný kameň. Kameň s vyšším súčtom ôk berie súperov kameň. Získané kamene sa zaradia na koniec radu. Kamene v rade počas hry nemenia poradie.

149. Tri štvorce

Vyradíte z dominovej súpravy double 3, 4, 5 a 6. V hre zostane 24 kameňov na zostavenie troch štvorcov podľa týchto pravidiel. Súčet ôk na všetkých stranách zložených štvorcov musí byť rovnaký. Začni so súčtom 12, potom skús súčet 15. Potom nájdi iný možný súčet. Nezabudni, že rohové polia kameňov sa sčítajú dvakrát, vo vodorovnom rade i zvislom stĺpci.

150. Zlomky

Vyradíte zo súpravy všetky double a kamene s prázdnyim poličkom. Zostane vám 15 kameňov, s ktorými budete pracovať ako so zlomkami. Keď položíte na výšku kameň s jedným očkom hore a šiestimi okami dole, považujete ju za jednu šestinu. Keď ju položíte obrátené, platí za šesť jednín. Vašou úlohou je poskladať všetky kamene do troch radov po piatich kameňoch. Domyslite si medzi každým kameňom znamienko plus a kamene zoradíte tak, aby súčet vo všetkých radoch bol rovnaký. V prvom kole 2 ½. V druhom kole 10.

151. Dudeneyho rad

Zoradíte všetky kamene do 4 radov po siedmich kameňoch tak, aby súčet ôk v každom rade bol rovnaký.

152. Hod číslo

Vyradíte z hry všetky kamene s nulou. Zvyšné potom vyrovnajte náhodne do radu. Každý hráč má jednu figúrku svojej farby, s ktorou sa pohybuje po hode kockou po kameňoch domina. Figúrky sa pohybujú po jednom poličku dopredu a to tak, že musia hodiť rovnaký počet bodov, aký je na kameni. Víťazí hráč, ktorý prejde celým radom najrýchlejšie.

HRÝ S KOCKAMI

PRE ĽUBOVOLNÝ POČET HRÁČOV OD 6 ROKOV

Hry s 1 kockou

153. Lodnícka

Prvý hráč určí ľubovoľné číslo od 1 do 6. Jeho súper potom hodí kocku a k počtu ôk pripočíta číslo stanovené súperom. Ďalej sa kockou už nehádza. Obaja hráči striedavo prevracajú kocku vždy o 90 stupňov v ľubovoľnom smere. Počet ôk sa po každom pretočení pripočíta k doterajšiemu súčtu. Kto prekročí hranicu 25, prehral.

154. Na čísla

Hráči si pred hrou vylosujú čísla od 1 do 6. Potom každý hodí dvakrát za sebou. Prvý hod určí, koľko žetónov má dostať. Druhý hod určí, kto výhru vypláti. Kto druhým hodom určí sám seba, nedostane nič. Hra končí, keď jednému z hráčov nezostane z počiatočných 20 žetónov nič, a víťazom je hráč, ktorý má žetónov najviac.

155. Oklahoma

Hráč hodí kockou tak, aby ostatní nevideli, koľko bodov hodil. Potom nahlásí číslo. Môže povedať skutočný počet ôk, alebo falošné číslo. Jeho súper buď hlásené číslo prijme, alebo neprijme. Keď ho prijme, vezme kocku a musí hodiť viac. Prvý hráč mu v tomto prípade nie je povinný ukázať, koľko na kocke skutočne padlo. Ak druhý hodil

viac, dostane od prvého hráča žetón. Ak hodí menej alebo rovnako, odovzdá žetón súperovi. Druhý hráč však hlásenie nemusí prijať. V tom prípade hráč odkryje kocku. Pokiaľ je tam nahlásené číslo, dostane hráč žetón. Pokiaľ nahlásil falošné, odovzdá žetón. Hrá sa na dohodnutý počet žetónov. Víťaz ich má samozrejme najviac.

156. Vzducholod'

Najskôr sa namaluje veľká vzducholod' (pozrite obrázok), ktorá sa rozdelí na 5 políčok. Gondola dostane číslo 6. To je nákladný priestor. Každý hráč dostane 6 zápaliek. Hádže sa v poradi. Kto hodí 1 - 5 položí jednu zápalku na príslušné políčko. Ak už leží na políčku zápalka, smie si ju vziať a nemusí žiadnu odovzdať. Kto hodí 6, musí vždy odovzdať jednu zápalku, pretože do gondoly sa ich vojde ľubovoľné množstvo. Kto nemá už žiadne zápalky, vypadá z hry. Vyhráva ten hráč, ktorý je ako posledný v hre. Smie si vziať všetky zápalky z gondoly.



157. Šesťnásť

Na začiatku hry si musia hráči pripraviť dvakrát toľko zápaliek (žetónov) než je hráčov, plus jednu zápalku navyše. Napríklad pre 4 hráčov pripravíme 9 zápaliek, ktoré sa položia doprostred stola. Cieľom každého kola hry je priblížiť sa čo najbližšie k číslu 16. Najlepší súčet bodov je teda 15. Prvé dva hody sú bez rizika, pretože súčet nemôže prekročiť 12. Hráč sa musí po prvom dvojhode rozhodnúť, či bude hádzať ďalej. Pokiaľ sa rozhodne hádzať ďalej, musí opäť hádzať 2 x. Toto pravidlo platí i pre prípadné ďalšie pokračovanie v hádzaní. Pozor! Ak hodí hráč viac než je 15, vypadáva a prehrá kolo. Ak hodí hráč menej než 16, zapíše si body a v hre pokračuje ďalší hráč. Ak nevypadne z hry žiadny hráč, kolo prehráva ten, kto má najnižší počet bodov. Pokiaľ má viac hráčov rovnaký počet bodov, prehráva ten, ktorý tento najnižší súčet hodil ako prvý. Hráč, ktorý vypadol alebo prehrá kolo, si musí vziať jednu zápalku a začína ďalšie kolo. Po rozobraní zápaliek pokračujú v hre len tí hráči, ktorí majú zápalky. Kto v tejto časti hry prehrá kolo, dostane zápalku od hráča, ktorý kolo vyhral. Kto má na konci hry všetky zápalky, prehrá celú hru.

158. Oko (dvadsaťjeden)

Hráči hrajú 1 kockou, v jednom kole hádžu maximálne 5 x. Víťazí ten, kto sa súčtom všetkých bodov najviac priblíži k dvadsaťjeden bodom. Hráč so súčtom nad 21 prehrá.

159. Päťdesiat vyhráva

Hráči hádžu 1 kockou v rade za sebou, celkom trikrát. Všetci sa snažia dosiahnuť spoločne súhrnné číslo päťdesiat. Dosiahnutie tejto hranice musí byť presné. Sčítajú sa body hodené všetkými hráčmi dohromady. Ak niekto prekročí päťdesiatku, musí ďalší hráč hodením kocky znížiť celkový počet pod päťdesiatku. Cieľom je hodiť presne päťdesiat.

160. Stávkovanie

Každý hráč si napíše pod seba do stĺpca čísla od jednej do desiatich so znamienkom násobenia (1x, 2x, 3x... 10x). Všetci potom postupne hádžu kockou. Hodené číslo vždy zapíše vedľa ktoréhokolvek neobsadeného násobku. Samozrejme sa snažia vyššie číslo napísať k vyššiemu násobku. Po 10 hodoch sú všetky násobky obsadené. Čísla sa vynásobia a sčítajú. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom.

161. Sedem hodov

Každý hráč má postupne v jednom kole 7 hodov kockou. Hodené body sa počítajú takto: 1. a 2. hod sa sčíta (+), 3. hod sa od tohto súčtu odčíta (-), 4. hod sa pripočíta (+), 5. hod znovu odčíta (-), 6. hod sa pripočíta (+). Posledná 7. hodená hodnota sa odčíta (-). Kto dosiahne po piatich kolách najvyššiu bodovú hodnotu, víťazí.

162. Matematika

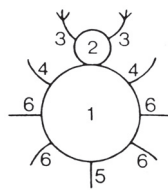
Každý hráč hádže jednou kockou, a to celkom päťkrát. Hodnoty 1. a 2. hodu sa sčítajú (+), 3. hod sa odčíta (-), doterajší výsledok sa násobí (x) hodenou hodnotou 4. hodu. 5. hodom nakoniec násobok vydáme. Pokiaľ hráč dosiahne výsledok, ktorý je menší než jedna, alebo po delení nedostane vôbec celé číslo, vypadáva z hry. Kto dosiahne najmenší výsledok (v celých číslach), stáva sa víťazom.

163. Drievka

Doprostred stola sa položí plná škatulka zápaliek. Hráči potom postupne vrhajú kockou a podľa počtu hodených bodov vyberajú zo škatulky príslušný počet zápaliek. Kto vezme poslednú zápalku, je víťazom.

164. Chrobák

Každý hráč potrebuje na hru list papiera, na ktorý bude kresliť chrobáka podľa obrázka. Hráči hádžu kockou. Maľovať začne ako prvý ten, komu padla jednotka. Ihneď namaluje trup a potom postupne primalováva ďalšie časti podľa toho, ako mu padajú jednotlivé bodové hodnoty. Rovnako si na vlastnom liste papiera maľuje ďalší hráč. Maliar, ktorému sa podarí ako prvému namaľovať kompletného chrobáka, je víťazom.



165. Voš

Voš je zložená z 13 čiar a označuje cieľ hry. Na začiatku hry každý hráč hodí kockou a určí si tak číslo, ktoré musí hodiť, ak chce na svojom liste nakresliť časť obrázka. Hráči hádžu postupne a len pokiaľ hodia svoje číslo, smú domaľovať jednu z 13 čiar. Kto domaľuje voš ako prvý, vyhráva.



166. Obesenec či myš

Pokiaľ vás prestane baviť kresliť chrobáka či voš, môžete kresliť iný obrázok. Každý sa ale musí skladať z 13 čiar. Napr. domček, šibbenica, myš.



167. Generál

Hrá sa na vopred stanovený počet kôl. Hráč hádže trikrát. Po každom hode musí nahlásiť, na ktorý rád (jednotky, desiatky, stovky) hodené číslo umiestni. Úlohou hráča je nahlásením čísel docieľť najvyššie číslo (teda 666). Ak jeden zo súperov nahádže 666, stáva sa GENERÁLOM a okamžitým víťazom celej hry.

168. Dvojité lásky

Každý z hráčov si na papier napíše rad čísel od 1 do 6. Číslo, ktoré hráč hodí, vyškrtnie zo zoznamu a môže hrať ďalej. Pokiaľ už číslo má škrtnuté, odovzdá kocku ďalšiemu spoluhráčovi. Vyhráva ten, komu sa podarí ako prvému hodiť všetky čísla z radu.

169. Plus mínus

Cieľom hry je hodiť čo najvyššiu sumu. Každý hráč má 9 hodov. Každý tretí hod sa odčíta, všetky ostatné sa sčítajú. Komu sa podarí získať najvyššiu sumu, vyhral.

170. Veľké srdce

Každý z hráčov si nakreslí na papier veľké srdce a rozdelí ho na 6 polí. V priebehu hry musí hráč zapisovať čísla od 1 do 6, aby bolo na konci hry každé políčko obsadené rôznou číslou. Hráči sa v hodoch striedajú. Ak hodí hráč číslo, ktoré už má zapísané v srdci, musí ho prenechať druhému spoluhráčovi. Pokiaľ ani druhý hráč nemôže číslo uplatniť, presunie ho na ďalšieho hráča. Hod prepadáva, pokiaľ ho nikto nemôže zapísať. Vyhráva ten, kto ako prvý obsadí všetky polia.

171. Sultán

Cieľom hry je získať čo najviac žetónov. Hráči sa striedajú, každý hádže raz. Kto ako prvý hodí šestku, je sultán. Sultán potom vyberie jedno číslo medzi 1 - 5. Potom každý hráč dostane 8 žetónov. Sultán sa hádzania neúčastňuje. Každý z hráčov hádže raz. Ak hodí hráč číslo, ktoré vybral sultán ako šťastné, musí sultánovi dať 5 žetónov! Ak hodí hráč iné číslo, musí dať sultánovi 2 žetóny. Kto hodí číslo 6, prevezme miesto sultána a určí nové šťastné číslo medzi 1 - 5. Ak jeden hráč nemá žiadne žetóny, hra končí a vyhráva ten, kto má najviac žetónov.

172. Kravský chvost

Potrebuje 1 kocku a 21 zápaliek pre každého hráča. Všetci si zo svojich zápaliek zostavia kravský chvost: tj. do prvého radu sa položí 6 zápaliek, do druhého radu 5 zápaliek, a pod. Potom sa hádže kockou. Každý hráč môže zobrať rad, ktorý zodpovedá hodu kocky. Ak je už ale zodpovedajúci rad preč, hod prepadá. Vyhráva hráč, ktorého kravský chvost je odpratáný najskôr.

173. Volský chvost

Táto hra sa hrá rovnako ako kravský chvost, ale s jednou výnimkou: pokiaľ hráč hodí číslo, ktorého rad už je preč, musí hráč vziať zodpovedajúci rad z volského chvosta svojho súpera. Pokiaľ tento rad chýba vo všetkých volských chvostoch, hod prepadá a na rad prichádza ďalší hráč.

174. Tromf

Vybraný hráč hodí kockou. Hodené číslo je pre dané kolo tromfom. Každý môže hádzať desaťkrát. Iný hráč sčíta hodené body. Kto hodí tromf, prestane hádzať a pokračuje druhý hráč. Komu sa podarí s najmenším súčtom bodov hodiť tromf, vyhráva kolo.

175. Čokoláda

Jedna veľmi dobrá čokoláda sa zabalí do viacerých papierov, oviaže sa mašľou a položí sa doprostred stola. Ten, kto je na rade, hádže trikrát. Komu sa nepodarí hodiť 6, odovzdá kocku ďalej. Ak hodí jeden z hráčov šestku, musí dať na čokoládu mincu, rozviazať mašľu a rozbaľiť ju, vziať si vidličku a nož a potom ju môže jesť tak dlho, kým iný z hráčov nehodí šestku. Kto najdlhšie je čokoládu, tomu sa podarí odhaliť jej výbornú chuť.

176. Hra dvojok

Každý hráč hádže trikrát. Počítajú sa len dvojky. Dve dvojky platia za 8 bodov, tri dvojky platia za 16 bodov. Kto získa po prvom kole najvyšší počet bodov, vyhráva.

177. Skákanie kocky

Hráč, ktorý začína, vezme kocku a položí ju na stôl pred seba. Položí svoj prst na kocku a stlačí ju tak, aby kocka vyskočila. Kocka dopadne na stôl a počíta sa počet bodov na vrchnej strane. Ďalší hráč pokračuje s kockou a číslom, akým predchádzajúci hráč prestal. Nie je dovolené kocku brať do ruky. Výnimka: ak spadne kocka zo stola, počíta sa 0 bodov. Kto dosiahne 50 bodov, vyhráva.

178. Kreslenie domčeka

Každý hráč dostane papier, ceruzku a sám si určí jedno šťastné číslo medzi 1 - 6, ktoré napíše na papier. Potom sa hráči striedajú po jednom hode. Kto hodí svoje šťastné číslo, môže urobiť jeden z 13 ťahov domčeka. Vyhráva ten, kto prvý nakreslí celý dom.



179. Rýchla prehra

Jeden hráč hodí kockou a určí prekliate číslo, ktorého by sa hráči mali vyvarovať. Každý má 10 hodov. Vyhráva hráč, ktorý prekliate číslo vôbec nehodí. Prehráva ten, kto číslo hodil najskôr.

180. Dvadsať jedna

Zmyslom hry je hodiť v správnom čase 1. Kto je na rade, hodí raz a odovzdá kocku ďalšiemu hráčovi. Každá hodená 1 sa povie nahlas a sčíta sa. Kto hodí 21 x jednotku, vyhráva.

181. Maratón

V tomto variante sa podobne ako pri predchádzajúcej hre ide cez 42 kilometrov, tzn. cez 42 jednotiek. Víťaz polčasu (21 jednotiek) smie za odmenu hádzať ihneď 40 x za sebou.

182. Ohorok

Začína najmladší hráč, ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek. Kto je na rade, hodí kockou. Hodený počet bodov na kocke si pripíše hráč po ľavici ako plusové body. Výnimkou je, pokiaľ padne 1. Potom si jeden bod odčíta. Kto má najviac bodov po piatich kolách, vyhráva.

183. Hádzanie lienok

Každý hráč hodí jedno číslo medzi 1 - 6 a napíše si ho. Po každom hode sa hráči medzi sebou striedajú. Komu sa podarí hodiť svoje číslo, nakreslí si na papier 1 diel lienky, ktorá sa skladá z 15 dielov: hlava, telo, 2 oči, 4 nohy, 2 tykadlá, 5 bodiek. Kto ako prvý nakreslí celú lienku, vyhráva.

184. Macao

Vyhráva ten, komu sa podarí hodiť počet 12 bodov alebo sa mu čo najviac priblíži. Kto je na rade, hodí trikrát kockou (4. hod je povolený, ale nie je povinnosťou). Hodené počty bodov sa musia sčítat. Kto hodí počet 12 alebo je čo najbližšie, vyhráva kolo. Kto hodí viac ako 12, vypadáva z hry. Hrá sa toľko kôl, koľko si hráči vopred určia.

185. Zlá jednotka

Každý hráč má 5 hodov. Hodené body sa sčítajú a napíšu. Kto hodí 1, ihneď prestáva a napíše len body dosiaľ hodené. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

186. Hore dole

Vyhráva ten, kto 7 hodmi dosiahne najvyššiu sumu. Jeden hráč začne, ostatní sa pripoja. Hodené počty bodov sa počítajú takto: 1. a 2. hod sa sčíta (+); 3. hod sa od tejto sumy odčíta (-); 4. hod sa opäť pripočíta (+); 5. hod sa odčíta (-); 6. hod sa pripočíta (+); 7. hod sa odčíta (-). Hráč s najvyššou sumou vyhráva. Komu sa podarí dostať do mínusu, vypadáva z hry. Počet kôl si hráči vopred určia.

187. Začarovaná trojka

Kto hodí trojku, vypadáva z hry. Hráč, ktorý je na rade, hádže tak dlho, ako chce. Ak nehodí trojku, môže prestať a súčet bodov sa mu zapíše na papier. Pri hodení trojky musí prestať a všetky body sa mu odčítajú. Kolo končí, keď všetci hráči hrali raz. Vyhráva ten, kto má najviac bodov.

188. Pomalý Peter

Každý hráč povie číslo od 1 do 6. Potom sa pokúša číslo čo najskôr hodiť. Pomalý Peter je ten, kto potrebuje najviac hodov.

189. Číslo domu

Cieľom je dosiahnuť čo najvyššie číslo domu. Každý má 3 hody. Po každom hode sa musí ihneď rozhodnúť, či má hodené číslo prijať na jednotkové, desiatkové alebo stovkové miesto trojmiestneho čísla domu. Najvyššie číslo vyhráva.

190. Najnižšie číslo domu

Pravidlá hry sú rovnaké ako pri predchádzajúcej hre, ale víťazom je hráč s najnižším číslom domu.

191. Mazanie bodu

V prvej časti hry si každý, kto dosiahol najvyšší počet bodov, namaluje pred seba na stôl jeden bod. Po 10 kolách je teda na stole dohromady 10 bodov. V druhej časti začína mazanie. Kto dosiahol najnižšie čísla bodov, smie vymazať jeden bod. Vyhráva ten, kto si najskôr zmazal všetky svoje body. Kto v prvej časti nedostal žiadny bod, nesmie sa druhej (mazacej) časti zúčastniť.

192. Holý vrabec

Najskôr je potrebné sa dohodnúť na počte kôl. Každý má iba 1 hod a ten patrí ľavému susedovi, ktorému sa tieto body pripíšu. Pokiaľ hodíme 1 holého vrabca, dostane hráč, ktorý hádzal, jeden bod mínus. Vyhráva ten, kto má najvyšší počet bodov.

193. Blych

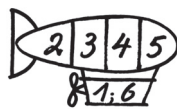
Každý hádže 10 x za sebou. Po hodení jednotky skončí a zapamätá si číslo svojich hodov. Kto hodí 1 najskôr, vyhráva.

194. Hranica

Okrem kocky potrebujeme ešte 6 zápaliček pre každého hráča. Platia iba body 1, 2 a 3. Kto hodí 1, dáva svojmu susedovi po ľavej strane zápalku, kto hodí 2, dáva svojmu susedovi po pravej strane zápalku. Keď padne 3, položí sa zápalka do stredu stola na hranicu. I keď hráč odovzdá svoju poslednú zápalku, zostáva v hre (môže totiž dostať jednu zápalku od suseda). Vyhráva ten hráč, ktorý hodí ako posledný 3 a na hranicu položí poslednú zápalku.

195. Zepelín

Na papier sa nakreslí veľký zepelín. Trup je zložený z polí 2 až 5, v gondole je pole 1 a 6, čo je zároveň i pokladňa. Každý dostane 6 žetónov. Potom sa po poradí hádže kockou. Kto hodí číslo od 2 do 5, položí svoj žetón do príslušného pola. Ak je toto pole obsadené, smie si hráč žetón ponechať a tiež získava žetón, ktorý sa nachádza v príslušnom poli. Gondola však pojme ľubovoľné množstvo žetónov, obsadzuje sa pri každej hodenej 1 a 6. Pokiaľ hráč stratil všetkých 6 žetónov, musí vystúpiť z hry. Víťazí ten, kto zostáva. Víťazovi patria tiež všetky žetóny z polí 1 až 6.



196. Jedna doprava

Každý hráč má 5 zápaliček. Podľa toho, koľko a ako kto hodí, môže postupne odoberať zápalky. Kto hodí 1, dá 1 zápalku spoluhráčovi napravo, po hodenej 2 dá 1 zápalku spoluhráčovi naľavo. Pri 3, 4 a 5 nerobí nič, pri 6 sa dá 1 zápalka doprostred stola. Kto nemá žiadnu zápalku, musí kolo vynechať než dostane jednu od svojho spoluhráča. Prehráva ten, ktorý má poslednú zápalku, pričom ostatní odovzdali svoje zápalky doprostred stola.

197. Kasa

Kto ako prvý prehrá všetky žetóny, vyhráva kasu. Každý hráč dostane 5 žetónov. Kto je na rade, hádže trikrát. Hráč si sčíta body všetkých hodov a zapamätá si výsledok. Až hodia všetci hráči, tak dôjde k plateniu. Kto hodil najvyššiu sumu, zaplatí do kasy 1 žetón. Ak sú dvaja hráči nerozhodne, platia obaja. Kto nemá na konci žiadny žetón, vyhráva všetko.

198. Sem a tam

Každý hráč dostane ceruzku a papier, na ktorý si napíše čísla od 1 až do 6. Kto je na rade, hádže. Hodené číslo si skrtne. Ak hodí druhýkrát to isté číslo, musí ho znovu zapísať na papier. Kto má všetky čísla ako prvý preškrtnuté, vyhráva.

199. Číselný rad

Pri šiestich hodoch za sebou sa hráči snažia dosiahnuť hodením čo najdlhší možný číselný rad (ideálny 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6). Vyhodnocujú sa vždy len hody, ktoré majú minimálne dve čísla za sebou. Napr. hráč hodí 4 - 6 - 2 - 3 - 4 - 1. Vyhodnotí sa iba 2 - 3 - 4. Správne hodené čísla na kockách sa sčítajú. Vyhráva ten, kto získal najvyšší počet bodov. Pri nerozhodnom stave vyhráva ten, ktorý má najdlhší číselný rad.

200. Všetko alebo nič

Hráči sa striedajú v hodoch kockou. Kto je na rade, môže hádzať, ako dlho chce, a sčítajú sa mu počty hodených bodov. Každá hodená päťka = 50 bodov; 2, 3, 4, 6 = hodnota na kocke. Ak padne jednotka, musí hráč prestať a všetky body z tohto kola sa mu vynulujú. Ak prestane skôr, napíše si body. Kto dosiahne ako prvý viac než 301 bodov, vyhráva.

201. Julie

Hráč, ktorý ako prvý hodí číselný rad 1 až 6 a 6 až 1, vyhráva. Jeden hráč začne, ďalší sa pripojí. Kto je na rade, hádže. Ak hodí jednotku, zapíše si ju na papier a odovzdá kocku ďalej. Potom musí hodiť dvojku, potom trojku, štvorku až šestku. Kto to dokáže ako prvý, hrá znovu, ale tentoraz začína hádzať odzadu šestku. Pri hode platia iba čísla, ktoré pasujú podľa číselného radu.

202. Nemá Julka

Každý hráč má 1 hod počas kola, hra trvá 12 kôl. Cieľom je nahádzať čo najmenším počtom hodov poradie od jednej do šiestich. 1 musí padnúť najskôr, potom 2, potom 3 atď. Pokiaľ hráč dosiahol šesť, pokračuje zase pospiatky k jednotke. Vyhráva ten, kto najskôr (tzn. s najmenším počtom hodov) prebehol oboma smermi. Po celú hru však nikto nesmie hovoriť. Kto prehovori, začína hádzať znovu od jednej.

203. Terč

Na stôl namalujte kriedou terč a očísľujte medzikružia od 1 do 6 tak, že v strede je 6. Hráči sa v hodoch striedajú. Hodená kocka musí zastaviť v terči. Počíta sa hodnota napísaná v terči. Pokiaľ sa číslo zhoduje s počtom bodov na kocke, počíta sa dvakrát. Hrá sa na vopred dohodovaný počet kôl.

204. Mág

Hráč hádže 5 x za sebou. Pred každým hodom nahlási páma alebo nepáma. Hodené body správne tipovaných hodov sa sčítajú. Vyhráva hráč, ktorý po 10 kolách nazbiera najviac bodov.

Hry s 2 kockami

205. Veselá sedmička

Najprv sa namaluje herný plán podľa obr. Políčka musia byť dostatočne veľké, aby bolo možné na ne položiť oddelene stávky viacerých hráčov. Každý hráč dostane rovnaký počet žetónov. Jeden prevezme kocky a pokladňu. Tento hráč hádže a hrá proti všetkým. Pred každým hodom hráči stavia. Staviť môžu ľubovoľný počet žetónov na ktorékoľvek políčka. Po ukončení stávkovania hodí bankár kockami. Ak zodpovedá súčet bodov číslam na ľavej strane herného plánu, dostane bankár všetky žetóny, ktoré tam ležia, vrátane žetónov ktoré sú na čísle 7. Za to musí ihneď vyplatiť všetky stávky, ktoré ležia na strane pravej a to dvojnásobkom hodnoty. Ak hodí bankár niektorý počet bodov z pravej strany, dostane všetky tam ležiace žetóny a žetóny z čísla 7 a opäť dvojnásobkom vyplatiť stávky vľavo. Ak hodí bankár 7, dostane žetóny obidvoch strán. Musí však vyplatiť stávky na políčku 7 trojnásobkom ich hodnoty. Po každom vyplatení sa stávkuje znovu. Kto už nemá žetóny, vypadá z hry.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

206. Slepá krava

Prvý hráč hodí oboma kockami a výsledok zakryje (pri súčte sedem musí hádzať znovu). Jeho spoluhráč musí hádať, či hodil pod 7 alebo cez 7. Ak uhádne výsledok, počíta sa jeden hod, potom si úlohy vymenia. Kto získal ako prvý 15 bodov, vyhráva.

207. Hod smrti

Jeden z hráčov povie nahlas jedno číslo medzi 30 - 50. Hráči sa striedajú a každý podľa svojej voľby hádže s jednou alebo dvoma kockami. Hodené body sa postupne sčítajú od hráča ku hráčovi a komu sa podarí čísla smrti dosiahnuť alebo ich prekročiť, prehrá.

208. Xantypa

Hráči sa striedajú v hode dvoma kockami. Cieľom je hodiť súčet sedem. Komu sa to podarí najskôr, vyhráva.

209. Trdlo a Xantypa

Hráči sa striedajú v hode oboma kockami. Kto hodí paš (dve rovnaké čísla), je trdlo. Kto hodí sedmičku (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Xantypa. Kto sa stane ako prvý trdlom i Xantypou, vyhráva.

210. Nebo a peklo

Najskôr sa určí počet kôl v hre. Každý má jeden hod dvoma kockami. Číslo, ktoré padlo na kocke (nebo) sa vynásobí desiatimi. Číslo, ktoré je položené na stole (protiľahlá strana kocky než nebo) je peklo a pripočíta sa k nebu. Pokiaľ niekto hodí 5 a 2, tak sa počíta takto: 5 hore = 50 bodov; 2 dole = 2 body; dohromady 52 bodov; 3 hore = 30 bodov; 4 dole = 4 body; dohromady 34 bodov. Výsledky oboch kociek sa sčítajú (86 bodov). Kto má nakoniec najvyšší počet bodov, vyhráva.

211. Kúzlo - Kolko očí

Jeden hráč hodí oboma kockami. Hod prvou kockou zdvojnásobí, pripočíta k nemu 5, znásobí 5, pripočíta číslo z druhej kocky a oznámi kúzelníkovi výsledok. Kúzelník odčíta od celkovej sumy 25 a na konci oznámi počet bodov, ktorý bol hodený. Napr. padlo 6 a 2. $Dvojnásobok \text{ šiestich} = 12 + 5 = 17 \times 5 = 85 + 2 = 87$. Hráč teda nahlásí kúzelníkovi 87. Ten spočíta $87 - 25 = 62$ čiže 6 a 2.

212. Párna alebo nepárna

Hráč, ktorý hodí najvyšší počet bodov, vyhráva. Kto je na rade, hádže trikrát za sebou. V prvom kole (párna) sú vyhodnotené iba tie hody, v ktorých sú obe čísla párne (napr. šesť a dva). Počty hodených bodov sa sčítajú a zapisujú (pokiaľ sú platné). Ak všetci hráči absolvovali prvé kolo, nasleduje druhé nepárne. Teraz sa počítajú iba nepárne čísla. Tiež v tomto kole musí každý hráč hádzať trikrát. Kto dostane po týchto dvoch kolách najvyšší počet bodov, vyhráva.

213. Stovka

Ide o to, získať ako prvý 100 bodov. Kto je na rade, hádže. Má dve možnosti: a) na kockách sú dve rozdielne čísla, tie sa sčítajú a zapisujú na účet hráča (pr. $1 + 6 = 7$); b) na kockách sú dve rovnaké čísla (paš), vynásobia sa a zapisujú na účet hráča (pr. $3 \times 3 = 9$). Kto ako prvý získa 100 bodov, vyhráva.

214. Jedenkrát jedna

Hodené čísla na kockách sa násobia, aby vzniklo veľké číslo. Kto je na rade, hádže raz. Obe čísla sa medzi sebou vynásobia a zapisujú. Po dvoch hodoch sa vynásobené čiastky sčítajú a kto získa najvyšší súčet, vyhráva.

215. Jedenásť vyhráva

Každý hráč dostane 12 žetónov. Potom všetci vložia vklad do banku (stred stola). Je dobré, aby bolo na stole 12 žetónov. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Ak hodí 11 bodov (súčet bodov na kockách), berie celý bank. Kto hodí 12 bodov, musí znásobiť vklad banku. Kto hodí menej ako 11 bodov, musí za každý bod, ktorý chýba do 11, zaplatiť žetón do banku.

216. Kráľovský paš a zlá sedmička

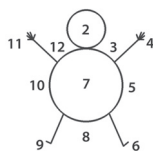
Komu sa podarí najmenším počtom hodov hodit kráľovský paš (dve rovnaké čísla) je víťaz. Môže si nasadiť zábavný klobúk, ktorý odovzdá hráčovi na hlavu, pokiaľ hodí zlú 7. Zlá sedmička je hod ($1 + 6$; $2 + 5$; $4 + 3$). Ten samozrejme prehráva.

217. Mraky pätiiek

Cieľom hry je hodit čo najviac pätiiek. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Hodnotia sa len hodené pätky. Jedna päťka je 5 bodov, päťka paš je 25 bodov. Kto nazbiera najviac bodov vo vopred určených kolách, vyhráva.

218. Šťastný Peter

Ako prvý sa namaluje na papier ŠTĽASTNÝ PETER. Každý dostane 7 žetónov. Jeden hráč začne, hodí oboma kockami, sčíta počet bodov (napr. 2, 3) a položí na pole 5 jeden žetón, pokiaľ je pole ešte voľné. V opačnom prípade si žetón z polia 5 musí vziať. Výnimka platí pri poli 10. Tu sa môžu žetóny prikladať stále. Vyhráva ten, kto sa zbaví všetkých žetónov.



219. Bodíky

Hrá sa 10 kôl. Kto hodí najnižší počet bodov v jednom kole, napíše si na papier bodík. V priebehu hry sa bodíky môžu mazat', pokiaľ v kole hodíte najvyšší počet bodov. Komu zostáva na konci hry najviac bodíkov, prehrá. Víťaz je ten, kto dokáže všetky svoje bodíky zmazať.

220. Honzík

Kto má na konci hry žetóny, vyhráva. Na veľký papier sa nakreslí Honzík podľa obr. Každý hráč dostane 4 žetóny. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Hodený počet bodov na kockách sa sčíta. Potom položí hráč svoj žetón na vedľajšie pole hodeného čísla. Pokiaľ už leží jeden žetón na vedľajšom poli, hráč si vezme tento žetón k sebe. Výnimkou je, že z polia č. 7 sa nesmú žiadne žetóny brať. Tieto žetóny patria Honzíkovi. Vyhráva ten, komu na konci hry zostávajú žetóny.



221. Pavúk

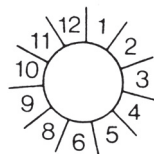
Každý hráč si namaluje na papier pavúka s číslom 7 v prostriedku, a s číslom 2 až 6 a 8 až 12 dookola. V prvom kole hádže každý raz a preškrtnie si hodené číslo. Od druhého kola každý hádže a škrta tak dlho, kým nenatrafí na číslo, ktoré už bolo škrtnuté. Hra končí, keď niektorý hráč všetky čísla preškrtnol. Každý hráč potom zaplatí víťazovi 1 žetón za každé svoje nepreškrtnuté číslo.

222. Škrtnutie krížikov

Každý hráč dostane papier, na ktorý si namaluje 20 krížikov. Začínajúci hráč hodí oboma kockami. Koľko hodil počet bodov, toľko škrtnie krížikov. Ďalej hrá spoluhráč. Ak hodí viac bodov než má krížikov, nesmie žiadny krížik škrtnúť, ale musí domalovať rozdiel medzi namalovanými krížikmi a hodenou sumou. Kto napr. hodí 7 a má iba 3 krížiky, musí domalovať 4 krížiky. Kto ako prvý dokáže všetky svoje krížiky vyškrtnať, vyhráva.

223. Slnko

Každý hráč dostane papier a namaluje si svoje slnko. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Počet bodov oboch kociek sa sčíta, a výsledné číslo sa preškrtnie na namalovanom slnku. Pokiaľ toto číslo je už preškrtnuté, odovzdá hráč kocky ďalšiemu spoluhráčovi. Komu sa podarí všetky čísla ako prvému vyškrtnať, vyhráva a zároveň dostáva body za každú nepreškrtnutú číslicu svojho spoluhráča. Kto ako prvý dokáže vyškrtnať všetky čísla na svojom slnku, vyhráva.



224. Pretekársky paš

Jedine pri hodení pašu získavate body. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Hodnotenú a počítanú sú iba hodené paše (dve rovnaké čísla). Jeden trojkový paš je napr. 6 bodov. Kto dosiahne po 20 kolách najvyšší počet bodov, vyhráva.

225. Delenie víťazov

Hráč hodí oboma kockami a sčíta počet bodov. Potom hodí kockou znovu. Pokiaľ sa dá súčet z prvého hodu vydeliť druhým hodom, vyhráva hráč jeden bod. Pr.: hodené 4 a 2 = 6, znovu hodí kockou 5; $6 : 5 =$ nejde - žiadny bod. Kto pri 2. hode hodí číslo 1, dostáva bod. Kto získa 10 bodov, vyhral.

226. Štvorlístok

Uprostred stola leží bank s 11 žetónmi. Hráč, ktorý je na rade, hodí oboma kockami. Platia tieto pravidlá: Ak hodí hráč 3 až 7 bodov dohromady, môže si vziať z banku 2 žetóny; ak hodí 2 alebo 12 bodov, môže si vziať z banku každý spoluhráč 1 žetón; ak hodí hráč 8 až 11 bodov, nesmie si vziať nikto nič. Ak leží posledný žetón v kase, vyhráva hráč, ktorý má najviac žetónov.

227. Macháček

Hráč hodí dvoma kockami naraz tak, aby spoluhráči nevideli výsledok. Hodené číslo nahlásí ako dvojčísle s tým, že na 1. mieste je vyššie hodené číslo (napr. 6 a 2 čítame 62). Pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Má dve možnosti:

- Neverí, že hráč hodil číslo, ktoré nahlásil. Pokiaľ bol jeho odhad správny, súper dostane trestný bod. Pokiaľ je hláška zhodná s hodom, dostane trestný bod hráč, ktorý neveril.

- Verí a v tom prípade opäť skryte hodí a nahlásí výsledok, ktorý musí byť vždy vyšší než predchádzajúca hláška a to i v prípade, že na kockách sú iné hodnoty.

Ďalej pokračuje rovnakým spôsobom ďalší hráč.

Hodnoty hodov od najnižšieho po najvyššie: 32 - 64, 1 - 6 apačov (1 apač = $1 + 1$ na kockách, 2 apači = $2 + 2$ na kockách a pod.) Najvyššou hodnotou v hre je Macháček: 21 ($2 + 1$ na kockách). Macháček sa neprebíja. Trestný bod získa nasledujúci hráč. Hra končí, hneď ako jeden z hráčov dostane 10. trestný bod. Víťazí hráč s najmenším počtom bodov.

228. Mexiko

Hodnota hodov je rovnaká ako v predchádzajúcej hre. Tentoraz hráme otvorenú hru. Hráč hodí dvoma kockami súčasne na stôl. Nasledujúci hráč musí hodnotu prehodiť. Pokiaľ sa mu to nepodarí, získava trestný bod a pokračuje ďalší hráč. Macháček (2, 1) sa neprehadzuje. Hráč ihneď získava trestný bod. Kto získa 10 trestných bodov, vypadáva z hry.

229. Sedmička

Hráči hádžu 2 kockami súčasne a v hre sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Komu padne súčet siedmich ôk, dá do banku žetón. Komu padne druhá sedmička, smie si ho z banku vziať. Hra končí, keď jeden z hráčov vyčerpá svoj počiatkový vklad do hry, t. j. 7 žetónov.

Hry s 3 kockami

230. Päťka

Dôležité číslo v tejto hre je 5. Každý hráč má k dispozícii 5 hodov, počas ktorých sa snaží hodit číslo deliteľné piatimi (bezo zvyšku). Jednotlivé hody sa sčítajú dohromady. Pokiaľ sa hráčovi nepodarí dosiahnuť potrebné číslo v piatich hodoch, odovzdáva kocky ďalšiemu hráčovi. Ak získa hráč potrebné číslo, môže prestať hrať. V hre pokračuje ďalší hráč. Příklad: Hráč v treťom hode dosiahol celkový súčet 15 bodov ($15 : 5 = 3$). Ohlásí päť v troch. Úlohou ďalšieho hráča je získať minimálne rovnaký počet bodov tretím hodom. Pokiaľ chce vyhrať, musí v treťom hode dosiahnuť vyššiu hodnotu (napr. 20) alebo získať číslo deliteľné piatimi s menším počtom hodov.

231. Rýchla stovka

Cieľom hry je dosiahnuť čo najrýchlejšie presne 100 bodov. Hráči sa po každom hode pravidelne striedajú. Hra má dve časti. V prvej časti sa hádže len jednou kockou. Hráč, ktorý hodí šestku, môže postúpiť do druhej časti hry. V tej sa môže hádzať až tromi kockami naraz. Získané body sa sčítajú a zapisujú. Kto prvý dosiahne presne 100 bodov, vyhráva. Pokiaľ hráč posledným hodom nehodí potrebný počet bodov do 100, hod sa mu nepočíta a čaká na ďalšie kolo.

232. Maroko

Každý hádže maximálne trikrát v jednom kole, a to tak, aby získal maroko (dve rovnaké kocky) alebo veľké maroko (tri rovnaké kocky). Po prvom a druhom hode môže hráč nechať ležať jednu alebo dve kocky a dohodit zvyšné do maroka - môže však dohadzovať i so všetkými kockami. Hrá sa na víťazstvo v jednotlivých kolách. Víťazí ten, kto hodí najvyššie maroko.

233. Atlanta

Každý hráč hádže trikrát za sebou. Platí pravidlo, že jednotka sa počíta za 100 bodov, šestka za 60 bodov a všetky ostatné body majú svoju číselnú hodnotu. Po každom hode môže hráč znovu hrať so všetkými kockami alebo niektoré kocky nechať tak, ako sú. Zapisuje sa dosiahnutý počet bodov. Vyhráva hráč, ktorý má po siedmich kolách najviac bodov.

234. Atlanta hore dole

Je variantom klasickej atlanty. Prvý hráč určí po svojom prvom hode, či sa po konečnom sčítaní budú body počítať tak, ako pri klasickej atlante (hore) alebo sa bude hrať na najnižší súčet bodov (dole). Pri hre o najnižšie číslo majú body svoju numerickú hodnotu, tj. šestka platí ako 6 bodov, jednotka ako 1 bod.

235. Jedna až šestnásť

Zmyslom hry je kombináciou hodených hodnôt dosiahnuť všetky čísla od jednej do šestnástich. Napríklad padlo 1, 3 a 6, tzn. 1 je priamo hodená, $2 = 3 - 1$; $3 =$ priamo hodená, $4 = 3 + 1$; $5 = 6 - 1$; $7 = 6 + 1$; $8 = 6 + 3 - 1$; $9 = 6 + 3$; $10 = 6 + 3 + 1$. Hráč teda hodil čísla 1 až 10, v ďalších kolách hádže 11 až 16. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne všetky čísla od 1 do 16, víťazí.

236. Tisíc vyhráva

Táto hra má tri kolá. Po každom z nich si hráč zaznamená hodené body ako ľubovoľné trojmiestne číslo. Napr. hodí 4, 2, 3, zapíše si 423, 432, 234, 342 alebo 324. Cieľom hry je dostať sa súčtom troch kôl čo najbližšie k číslu 1000, ale neprekročiť ho. Kto prekročí, prehrá.

237. Pif-paf

Počet hráčov sa rovná počtu kôl. Jeden z hráčov hádže kockou, ostatní sa pokúšajú hodiť rovnaký počet bodov. Komu sa to nepodarí, je PIF-PAF, dostane za každý chýbajúci bod 1 trestný bod a za každý bod navyše 2 trestné body. Kto hodí rovnaké číslo, neplatí nič. Druhé kolo začína druhý hráč. Prehráva ten, kto získal najviac trestných bodov.

238. Rodina Nováková

Hráči hádžu v 1. kole 3 kockami, v 2. kole 2 kockami, v 3. kole 1 kockou. Najskôr musí padnúť 1 - pán Novák, potom 2 - pani Nováková. Pokiaľ sú už pán Novák a pani Nováková hodení, potom všetky nasledujúce hody sú ich deti. Ten, komu sa podarí zabezpečiť najviac potomkov, vyhráva hru.

239. Veža

Hráči si postavlia vežu uprostred stola z čo najväčšieho počtu pivných táčok. Každý hráč si v predkole určí svoje číslo od 1 do 6. Viac hráčov môže mať rovnaké číslo. Hádzje sa naraz 3 kockami, ale každé číslo sa počíta samostatne. Keď padne určené číslo, odoberie si hráč, ktorý si ho určil, 1 pivnú táčku z veže. Napr. keď padne 4 - 4 - 2, vezme si každý z hráčov, ktorí si určili číslo 4, dve táčky a čo si určili číslo 2 jednu táčku. Vyhráva ten, ktorý má najviac táčok.

240. Číslo pätnásť žije

Každý hráč hodí naraz 3 kockami. Z hodených bodov sa pokúsi násobením alebo delením, pripočítaním alebo odčítaním dosiahnuť číslo 15. Napr. hodí 3 - 6 - 3, t. j. $6 \times 3 - 3 = 15$. Ak hráč vo svojom hode nedosiahne číslo 15, vypadáva. Ten, ktorý zostane v hre ako posledný, sa stáva absolútnym víťazom.

241. Rovno - stúpame

Každý hráč má 3 hody. V 1. hode platia len kocky s dvoma bodmi, v 2. hode len kocky so štyrmi bodmi a pri 3. hode len kocky so šiestimi bodmi. Vyhráva najvyšší súčet bodov.

242. Rovno - klesáme

Opačný postup než v predchádzajúcej hre. Pri 1. hode sa počítajú len šesťky, pri 2. hode štvorky a pri 3. hode len dvojky.

243. Najvyššie (najnižšie) domové číslo

Domovým číslom je zloženie hodených bodov na 3 kockách do trojmiestneho čísla. Platí, že prvá kocka udáva stovky, druhá kocka desiatky a posledná jednotky tohto čísla. Najnižšie domové číslo je teda 111 a naopak najvyššie domové číslo je 666. Túto hru je možné hrať buď s 1 alebo 3 hodmi. Pri 3 hodoch môže hráč vždy nechať 1 kocku s najvyšším číslom ležať, ďalej hádže iba so zvyšnými, potom nechá opäť 1 kocku bokom a nakoniec hádže len s tretou kockou. Hráč s najvyšším číslom vyhráva.

244. Desiatková hra

Jeden z hráčov drží bank a hádže za druhých. Ostatní spoluhráči uzatvárajú stávky na padnuté číslo. Pod 10 vyhrávajú dvojité vklad, nad 10 vyhráva bankár a berie všetky vklady.

245. Päťbodovka

Každý z hráčov má 10 hodov. Úlohou je čo najrychlejšie 3 kockami hodiť 5 bodov. Vyhráva ten, kto na to potrebuje najmenej hodov.

246. Hviezdy

Každý hráč hrá s 3 kockami. Hádzje max. trikrát za sebou. Vyhodnocujú sa iba body na diagonále 2 bodmi. Napr. $3 = 2$ body a $5 = 4$ body. Hráč, ktorý má po 3 kolách najviac bodov, víťazí.

247. Biela krát sivá

Jednu kocku nafarbíme ceruzkou na sivú. Každý hráč hádže iba 1 x všetkými kockami. Vykoná súčet dvoch bielych kociek a vynásobí ho číslom sivej kocky.

248. Malý Turek

V tejto hre sa navzájom vynásobia dva najnižšie počty bodov a vydedia sa hodom s najvyšším počtom bodov. Výsledok sa počíta s presnosťou na dve desatinné miesta. Bod dostáva vždy ten hráč, ktorý v jednom kole dosiahne najnižšie číslo.

249. Veľký Turek

Každý hráč má k dispozícii 1 hod s 3 kockami. Dva najvyššie počty bodov sa navzájom vynásobia a výsledok sa vydolí bodmi na tretej kocke. Výsledok sa zaokrúhli, pokiaľ nevýjde celé číslo. Po 10. kole sa výsledky spočítajú. Ten, kto má najvyšší súčet zo všetkých kôl, vyhráva hru.

250. Malá berie

Táto hra sa hrá 5 kôl vždy s jedným hodom. Výsledky sa zapisujú. Kto hodí 2 alebo 5, môže tento počet odčítať od celkovej sumy. Víťazom sa stáva ten, kto na konci získa najnižší počet bodov.

251. Nepárna vedie

Každý z hráčov postupne v 3 hodoch hádže 3 kockami. Iba nepárne čísla sa sčítajú. Vyhráva hráč, ktorý získa max. počet bodov.

252. Pašova hra

V tejto hre je potrebné hodiť tzv. paš (2 kocky s rovnakým počtom bodov), alebo dvojpaš (3 kocky s rovnakým počtom bodov). Pri hádzaní platí: prvýkrát s 3 kockami, druhýkrát s 2 kockami a tretíkrát s 1 kockou.

253. Víťazí desiatka

Každý hráč má 1 hod s 3 kockami. Spočítajú sa body. Ak je súčet menší alebo rovný 10, pripočíta sa hráčovi 10 bodov, pokiaľ je súčet väčší ako 10, naopak 10 bodov sa odčíta. Hráč, ktorý dosiahne najmenej bodov, vypadáva z hry. Ostatní pokračujú a posledný z nich je celkovým víťazom.

254. Pohár

V pohári sa zamiešajú 2 kocky a prikryjú sa obráteným pohárom. Na jeho dno sa potom položí 3. kocka, ktorá sa z neho sfúkne dole. Pohár sa zdvihne a spočítajú sa pod ním body na kockách a vynásobia sa bodmi zo sfúknutej kocky. Vyššie číslo vyhráva.

255. Dvojité stávka

Hráči hádžu dokola a zapisujú si hodené čísla. Prehráva ten, kto dosiahne alebo prekročí číslo 66.

256. Siamské dvojčatá

Táto hra je variantom dvojitej stávky, ktorá sa hrá pri väčšom počte hráčov. Cieľom hry je číslo 88.

257. Kúzelník

Hráči hádžu s 3 kockami. Body na dolných a horných plochách sa napíšu ako šesťmiestne číslo, ktoré sa potom vydolí 37. Tento výsledok sa vydolí 3, dosiahnuté číslo sa oznámi kúzelníkovi, ten od ne-

ho odčíta 7 a výsledok vydolí 9 a tým pozná body na kockách. Napr. hodí sa 1, 5 a 3, zapíše sa ako 153624 : $37 : 3 = 1384$ (toto číslo sa oznámi kúzelníkovi). $1384 - 7 = 1377 : 9 = 153$, na kockách je teda 1, 5 a 3.

258. Jednotky

Každý z hráčov hádže trikrát a počítajú sa len jednotky

259. Jedenásť žetónov

Hra pre 3 hráčov. Doprostred stola sa položí 11 žetónov a potom sa postupne hádže. 2 žetóny berie ten, kto hodí menej než 11. Naopak kto hodí viac než 11, musí sa pozeráť, ako si jeho spoluhráči berú po 1 žetóne. Keď padne 11, nikto nič neberie. Posledný žetón dostane ten, kto hodí najvyššie číslo.

260. Nepárna vyhráva

Len hodenie kocky s nepárnou číslou prinesie body do hry. Kto je na rade, hádže všetkými 3 kockami naraz. Pri 1. hode sa počítajú iba jednotky, pri 2. hode sa počítajú iba trojky a pri 3. hode sa počítajú iba päťky. Kto po šiestich kolách získa najvyšší počet hodov, vyhráva.

261. Mile

Pri tejto hre vyhráva ten, kto dosiahol 1000 km. Jeden z hráčov prevezme POST KONTROLÓRA CESTY a pre každého hráča kontroluje kilometre. Každý hráč hádže trikrát a zapíše si body. Na začiatku musí každý z hráčov zaujať štartové miesto. Tzn., musí hodiť najskôr 6 a v nasledujúcom hode 1. Kto to zvládne, je na štarte preteku. Každý ďalší hod pre neho znamená kilometre ďalej. Pravidlá: päťka - 100 km; jednotka - 10 km; dvojka - 20 km. Pr.: $6 - 3 - 1 = 100$ km; $5 - 5 - 1 = 210$ km; $5 - 5 - 5$; 300 km. Kto ako prvý získa 1000 km alebo viac, vyhráva.

262. Tri v jednom

Každý hráč dostane 3 zápalky. Kto je na rade, musí sa rozhodnúť medzi číslami 3, 10 a 11, až potom môže začať hádzať. Hodené čísla na kockách sa sčítajú. Ak hodí hráč číslo 10 alebo 11, môže odložiť 1 zápalku. Ak sa rozhodne hodiť trojku a naozaj ju hodí, môže odložiť všetky 3 zápalky. Ak nehodí hráč číslo, ktoré si určil, odovzdá kocky svojmu spoluhráčovi ďalej. Kto odloží ako prvý všetky zápalky, vyhráva.

Hra so 4 kockami

263. Zvlečený had

Hra spočíva v tom, že zo svojho suseda po ľavej strane chceme urobiť zvlečeného hada. Spočítame jeho počet bodov z hodu 4 kockami a odpočítame od ďalších hodených bodov jeho suseda z ľavej strany. Pokiaľ získame výsledok 0 alebo minusovú hodnotu, sused je vylúčený. Keď má sused vyššiu hodnotu, sami sa stávame zvlečeným hadom. Potom sa zase snaží sused po pravej strane urobiť svojho suseda po ľavej strane zvlečeným hadom. Vyhráva ten hráč, ktorý zostáva nakoniec posledný.

264. Párovanie

Na túto hru je potrebné zafarbiť ceruzkou 2 zo 4 kociek na sivú. Biely kocky sú kladné a sivé záporné. Po hode sa sčítajú body na bielych kockách a od nich sa odčítajú body na sivých kockách. Hráči majú k dispozícii 5 hodov, ktoré sa zapisujú. Vyhráva ten hráč, ktorý získa najvyšší súčet bodov.

265. Kúzelník a veža

Hráč hodí 4 kocky, postaví z nich vežu a povie kúzelníkovi otočenému chrbtom počet bodov hornej plochy kocky. Kúzelník hneď vie, koľko bodov je na zakrytých plochách kocky. Platí, že proti sebe ležiace strany kocky majú vždy celkom 7 bodov. $28 (4 \times 7 \text{ bodov})$ mínus menované číslo = víťazstvo. Tento malý trik sa dá robiť i s viacerými kockami. Pre 2 kocky je východiskové číslo 14, pre 3 kocky 21; vždy zodpovedajúci násobok 7.

266. Belzebub

K tejto hre je potrebné zafarbiť ceruzkou 1 kocku na šedú. 3 biele kocky hrajú proti 1 sivej (Belzebub). Suma troch kociek sa sčíta a od toho sa odčíta počet bodov na sivej kocke. Hrá sa celkom 5 kôl.

Hry s 5 kockami

267. Kockový poker

V každom kole je možné hádzať trikrát. Hráč má možnosť hádzať vždy všetkými kockami, alebo po prvom i druhom hode nechať ležať ľubovoľný počet kociek. Kombinácie bodov majú tieto hodnoty: Rad 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodov; rad 2, 3, 4, 5, 6 = 25 bodov; tri rovnaké a dve rovnaké čísla = 30 bodov + hodnoty kociek; štyri rovnaké čísla = 50 bodov + hodnoty kociek. Víťazom sa stane hráč, ktorý získa po desiatich kolách najvyšší počet bodov.

268. Vabank

Každý hráč postupne hodí každou z piatich kociek a vždy určí, či sa pri druhom, treťom, štvrtom hode čísla medzi sebou sčítajú, odčítajú, násobia alebo delia. Každý z týchto matematických úkonov je potrebné raz použiť. Napr. prvý hod 3; druhý hod 5. Hráč sa rozhodne pre sčítanie $3 + 5 = 8$. Tretí hod 6. Hráč sa rozhodne pre násobenie $8 \times 6 = 48$. Štvrtý vrh 1. Hráč sa rozhodne pre delenie $48 : 1 = 48$. V piatom hode 4. Musí sa odčítať $48 - 4 = 44$. Výsledkom delenia musí byť iba celé číslo (s výnimkou posledného hodu). Vyhráva hráč s najvyšším počtom získaných bodov.

Hry so 6 kockami

269. Jednotky a pätky

Hráč začne hádzať so šiestimi kockami a po každom hode musí odložiť najmenej jednu bodovanú kocku (pozrite bodovanie). Potom môže pokračovať so zvyšnými kockami alebo si iba zapísať počet nahraných bodov. V takomto prípade ukončí kolo a odovzdá kocky ďalšiemu hráčovi. Pokiaľ odloží poslednú kocku, musí pokračovať znovu so šiestimi kockami. Ak však nemôže odložiť žiadnu bodovú kocku, stráca všetky body v tomto kole. Bodovanie: jednotka = 100 b., päťka = 50 b., 3 x dvojka = 200 b., 3 x trojka = 300 b., 3 x štvorka = 400 b., 3 x päťka = 500 b., 3 x šesťka = 600 b., 3 x jednotka = 1000 b., 3 x dvojica = 1000 b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000 b., 6 x rovnaké číslo = 5000 b. Na postupku alebo šesť rovnakých čísel je možné dohodnúť jednu kockou. Body sa sčítajú a víťazí ten, kto najskôr dosiahne stanovený počet bodov (napr. 10000 bodov).

270. Tisícka

Hra je vhodná pre 4 hráčov. Hráči sa proti smeru hodinových ručičiek striedajú v hode všetkými šiestimi kockami. Hodené kocky sa bodujú podľa nasledujúceho zoznamu: Päťka = 5 bodov, jednotka = 10 b., tri rovnaké čísla = desaťnásobok (3 x dvojka = 20), 3 x jednotka = 100 b., 3 páry čísel = 150 bodov a musí sa hádzať znovu, 6 x rovnaké číslo (s výnimkou dvojok) je ako tri páry (150 bodov) a nie je nutné hrať znovu. Pokiaľ padne postupka všetkých šiestich čísel, získava hráč 300 bodov a musí hádzať ešte raz. Komu padnú najmenej 4 dvojky, stratí všetky body, ktoré nazbieral od začiatku hry. Hodené body sa sčítajú, po každom bodovanom hode má hráč právo hádzať ďalej, ale pokiaľ ďalšie hody budú bez bodu, nezískava ani jeden bod z predchádzajúcich hodov v jednom kole. Pred každým opakovaným hodom musí hráč odložiť najmenej jednu kocku s bodovaným hodom. Keď niektorému z hráčov pri opakovaných hodoch zostane len jedna kocka, môže touto kockou hádzať dvakrát, i keď by mu v prvom hode nepadol žiadny bod. Ak bude bodovať i v druhom hode, môže znovu hádzať všetkými šiestimi kockami. Keď sa mu táto situácia pri opakovaných hodoch zopakuje, získa po dvojitom hode jednou kockou prémiiu 100 b. (Ak je jeden z hodov bodovaný). Keby sa ešte tento šťastný cyklus opakoval, získa vždy pri záverečnom dvojitom hode ďalších 50 bodov navyše. Keď niektorý hráč dosiahne 1000 bodov, majú ešte ostatní súper i nárok na poslednú sériu hodov. Vyhráva ten, kto získa najviac bodov (tzn. 1 hráč viac než 1000 bodov).

271. Oči

Každý hádže šesťkrát za sebou, najskôr jednou kockou, potom dvoma, tromi, štyrmi, piatimi a šiestimi. Dosiahnuté body sa sčítajú. V ďalšom kole sa hádže opačne od šiestich kociek k jednej. Víťazí hráč, ktorý po týchto dvoch kolách dosiahol najvyšší súčet bodov.

272. Trikrát paš

Každý má tri hody. Započítavajú sa hodené páry PASE. Po každom vrhu môže hráč odložiť nabok hodené páry a ľubovoľný počet kociek a dohadzovať. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom párov po treťom hode. Pri zhodnom počte pašov rozhoduje počet bodov na kockách.

273. Maratón

Na začiatku hry si hráči vytvoria tabuľku, kde každému hráčovi bude pridelený jeden stĺpec. V každom kole môže hráč hádzať trikrát a po každom hode smie odložiť ľubovoľný počet kociek. Po treťom hode si hráč vyberá, do ktorej položky tabuľky chce body zapísať. Do každej kolónky je možné zapísať body len raz, víťazí hráč, ktorý má po obsadení všetkých políčok (po štrnástich kolách) najvyšší súčet. V riadkoch sú uvedené nasledujúce údaje: Jednotky (zapíše sa súčet všetkých jednotiek na kockách), dvojky (súčet všetkých dvojok), trojky (súčet všetkých trojok), štvorky (súčet všetkých štvoriek), pätky (súčet všetkých pätiiek), šesťky (súčet všetkých šesťiek), medzisúčet (medzisúčet jednotiek až šesťiek), bonus (25 bodov, ak je medzisúčet min. 63), 1 dvojica (súčet dvoch kociek s rovnakou hodnotou), 2 dvojice (súčet bodov dvoch dvojíc), trojica (súčet bodov troch kociek rovnakej hodnoty), kvarta (súčet bodov štyroch kociek rovnakej hodnoty), malá cesta (15 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5), veľká cesta (25 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6), šanca (súčet všetkých šiestich kociek, ktoré nie je možné začleniť inak), hra (50 bodov, pokiaľ padne šesť rovnakých kociek), súčet predchádzajúcich riadkov. Hráč, ktorý má najviac bodov, vyhráva.

274. Cesta do Ameriky

Cieľom hry je čo najnižším počtom hodov dosiahnuť číselnú postupnosť od jednej do šiestich. Každá kocka, ktorá zapadne do číselného radu sa odloží. Príklad: Hráč hodí 1, 2, 4, 5, 5, 6. Odloží jednotku a dvojku a hádže znovu. Víťazí hráč s najmenším počtom hodov.

275. Sedmičky

Cieľom hry je zostavovať z dvojíc kociek vždy súčet sedem. Kocky so súčtami hráč odloží a hádže zostávajúcimi kockami znovu. Víťazí ten, kto dosiahol všetky tri páry so súčtami sedem, najnižším počtom hodov.

276. Tri tisícky

Hráči sa striedajú v hode všetkými kockami. Bodované sú iba jednotky a pätky. Pokiaľ niekto hodí päť alebo šesť jednotiek či pätiiek naraz, stáva sa okamžitým víťazom. Inak si pripočíta body podľa tohto zoznamu: 1 x jednotka = 100 b., 2 x jednotka = 200 b., 3 x jednotka = 1000 b., 4 x jednotka = 2 000 b. Pri päťkách sú body polovičné. Príklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započíta si 200 + 50 bodov.

277. Zlá trojka

Hrá sa na ľubovoľný počet kôl. Kto hodí trojku, vypadá z hry. Kto má na konci najviac bodov, vyhráva.

278. Na zakázané čísla

Hráč hodí dve kocky a čísla, ktoré sa na nich ukážu, platia ako zakázané. Ak padne na oboch rovnaký počet ôk, hádže sa znovu. Pokračuje v hre ďalší hráč. Hodí 6 kockami a vyradí kocky so zakázanými číslami. Body na zostávajúcich kockách sčíta. Ďalej hádže iba kockami, na ktorých nepadlo zakázané číslo. Takto pokračuje tak dlho, kým nevyradí poslednú kocku. Všetky získané body sčíta a pokračuje ďalší hráč. Hrá sa na vopred dohodnutý počet kôl.

KARTOVÉ HRY (32 listov)

PRE 2 A VIAC HRÁČOV OD 6 ROKOV

279. Vojna

Hra pre 2 hráčov. Každý dostane 16 kariet, ktoré zloží do balíčka. Obaja hráči naraz položia lícom navrch vrchnú kartu z balíčka. Hráč s vyššou hodnotou vezme obe karty a uloží ich na spodok svojho balíčka. Pri zhode oboch kariet rozhoduje súboj. Obaja hráči položia ďalšie 3 karty na vyloženú kartu bez toho, aby menili poradie. Rozhoduje hodnota vrchnej karty. Vyššia berie všetko. Potom vynášajú ďalšiu kartu. Hra končí, keď jeden z hráčov získa všetky karty a druhému nezostane nič, ten prehráva vojnu.

280. Čierny Peter

Hráč, ktorý rozdáva karty, vyradí jedného dolníka z hry. Potom sa karty zamiešajú a všetky rozdájú dvom (či viacerým) hráčom. Každý hráč si karty vyrovná a dvojice, ktoré má v ruke, vyloží (napr. dve dámy, a pod.) Potom jeden hráč nechá súpera zľava vytiahnuť jednu kartu. Ak získa opäť pár, odloží ho bokom. Táto hra sa hrá tak dlho, až jednému z hráčov zostane jedna karta (jeden nepárny dolník) a tým pádom prehráva.

281. Vole, padni

Každý hráč dostane 8 kariet. Jeden hráč začína, pošle skryte jednu kartu ďalšiemu hráčovi. Druhý hráč ju prijme, zväzí, či ju potrebuje a pošle ďalšiemu hráčovi nepotrebnú kartu. To sa opakuje tak dlho, kým jeden zo 4 hráčov nenazbiera 8 kariet jednej farby. V momente, kedy jeden hráč má v ruke 8 kariet jednej farby, položí všetky karty na stôl a povie nahlas: VOLE, PADNI! a vyhráva. Kto ako posledný hodí svoje karty na stôl, prehral.

282. Spáč

Túto hru hrá max. 8 hráčov. Uprostred stola ležia žetóny, a to o jeden menej než je počet hráčov. Každý z hráčov sa pokúša čo najskôr dostať do ruky 4 karty rovnakej hodnoty. Pokiaľ niekto túto štvoricu dostane už na začiatku hry ihneď po rozdání kariet, potom si vezme 1 žetón. Všetci ostatní postupujú rovnako. Spáčom sa stáva ten hráč, ktorý svoju príležitosť premešká. Ak sa po rozdání kariet ešte nevyskytuje žiadna štvorica, nechá každý zo svojich kariet vytiahnuť jednu susedovi po ľavici (súčasne sám dostane jednu od svojho praveho suseda). Ten, kto získa týmto spôsobom štvoricu, vezme si žetón. Hneď ako sa nájde spáč, všetci ostatní položia svoju štvoricu zakrytú pred seba na stôl a vrátiť získané žetóny. Ku koncu hry musia dokázať, že nešvindlovali. Hra pokračuje až dovtedy, kým sa vyskytne i posledná štvorica.

283. Trojlist

Hrá 2 až 5 hráčov. Každý dostane 3 karty a musí zaplatiť do banku vklad deliteľný tromi. Vrchná karta z balíčka sa otočí a tým sa určí farba tromfa. Na základe vlastnej karty môže hráč vystúpiť z hry, alebo hrať ďalej a meniť karty z balíčka. Hra začína po výmene. Kto nemôže dať farbu, musí odhodiť alebo prebiť. Za každý štich dostane hráč tretinu bodu. Pokiaľ hráč nemá štich, zaplatí 3 jednotky.

284. Trestná päťka

Hrajú 2 až 4 hráči. Poradie hodnôt pri prebíjaní je eso, kráľ, horník, dolník, deviatka, osma, sedma. Počítajú sa len štichy. Rozdávač karty zamieša a každému rozdá 5 kariet. Jeho spoluhráč po pravej strane začína ako prvý. Hráči musia rešpektovať farbu, pokiaľ môžu, musia prebiť, inak môžu priložiť ľubovoľnú kartu. Každý sa snaží získať čo najviac štichov. Na začiatku hry sa napíše zoznam so zvláštnym stĺpcom pre každého hráča, kam dostane 15 zálohových bodov. Víťazom sa stáva ten z hráčov, ktorý v priebehu hry umiestni všetky svoje zálohové body. Každý štich sa hodnotí jedným bodom. Hráč, ktorý v priebehu jednej hry nezíska ani 1 bod, dostane 5 trestných bodov, ktoré sa pripočítavajú k zálohovému bodom.

285. Horí, horí, horí

Hrajú 4 hráči s 28 kartami s nasledujúcim poradím - eso, kráľ, horník, dolník, desať, deväť, sedem (osmičky sa vyberú z hry). V tromfovej farbe najviac platí dolník, potom nasleduje sedmička, nakoniec eso, kráľ, horník, desať a deväť. Rozdajú sa 2 + 3 + 2 karty, celkom teda

7 kariet pre každého hráča. Hráči nahlásia HORÍ, pokiaľ si myslia, že dokážu urobiť 3 štiny. Hráči môžu zvýšiť ponuku, a to slovami 4 štiny, 5 štinov alebo 6 štinov. Kto si ako prvý myslí, že ponuku udrží, hlási DRŽÍM. Keď hru podržal, potom určí tromfovú farbu. Tá bude menovaná až vtedy, keď sú ukončené ponuky. Sólový hráč dohráva prvý. Ďalej musí dohrať ten, kto zahodil alebo tromfoval. Keď vyhrá sólový hráč, musí každému protihráčovi zaplatiť počet bodov v rovnakej výške. Platné hodnoty sú: horí = 1 bod = 3 štiny pre sólo hráča, 4 štiny = 2 body, 5 štinov = 3 body, 6 štinov = 3 body, žiadny štic = 5 bodov, 7 štinov = 6 bodov.

286. Päťdesiatjednotka

Hrajú 2 - 4 hráči. Symbolické hodnoty sa odlišujú od klasickej stupnice: eso = 1, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = -1, deviatka = 0, osma = 8, sedma = 1. Rozdávač nechá po premiešaní karty rozdeliť na polovicu; rozdá každému 5 kariet a zostávajúcu kôpku položí rubom nahor na stôl. Vrchná karta sa otočí a položí vedľa kôpky. Hráč vpravo od rozdávača vezme jednu kartu z kôpky a ľubovoľnú kartu zo svojej ruky položí otvorene na kartu ležiacu vedľa kôpky. Pritom nahlási súčet hodnôt oboch odkrývaných kariet. Napr. vedľa kôpky leží kráľ a na neho sa položí dolník, povie sa: šesť (kráľ = 4, dolník = 2). Ďalší hráč postupuje rovnako, pripočíta hodnotu svojej karty, ktorú položí na predchádzajúce, k ich celkovej hodnote. Napr. potom položí osmičku, nahlási: štrnásť (6 + 8). Týmto spôsobom sa pokračuje. Platí pravidlo, že pokiaľ hráč zloží desiatku, nesmie počítať, ale odčítať jeden bod od celkovej hodnoty uložených kariet. Skladanie sa usmerňuje tak, aby sa neprekročila hodnota 51. Len hráč, ktorý túto hodnotu svojou kartou dosiahne alebo dokonca prekročí, prehráva.

287. Na život a na smrť

Hrajú 2 hráči. Karty sa rozdelia na polovice. Každý hráč dostane jeden balíček. Obaja hráči položia skryté vrchnú kartu na stôl a na ňu potom položia ďalšiu lícom navrch. Vyššia karta berie všetko. Pri zhode kariet opäť hráči položia navrch jednu kartu skryté a na ňu jednu kartu lícom navrch. Vyššia karta berie všetko. Ten hráč, ktorý odoberie spoluhráčovi všetky karty, vyhráva hru.

288. Jedenásť víťazí

Hra pre 2 až 3 hráčov. Rozdávač dá každému hráčovi trikrát 2 karty a zvyšok položí na stôl. V štinách sa hodnotia len - eso, kráľ, horník, dolník a desiatka každej farby. Vzhľadom na to, že v hre je celkom 20 kariet týchto hodnôt, víťaz ich musí získať minimálne 11. Platí, že tromf neexistuje, farba sa nemusí rešpektovať a prebijať sa tiež nemusí. Každý hráč ľubovoľne, ale pokúša sa podľa možnosti získať čo najviac hodnotných kariet podľa už uvedeného radu pokračujúceho deviatkou, osmou a sedmou. Karty z balíčka sa postupne rozoberú, je však potrebné rešpektovať farbu. Prehrávajúci hráči zaplatia výhercovi vopred stanovenú sumu. Keď hráč získa 15, zaplatí sa dvojnásobná suma, pri 20 trojnásobná suma.

289. Zaplať X-násobky

Hra pre 3 a viac hráčov. Najprv sa vylosuje, ktorý z hráčov bude hrať bankára. Potom každý hráč dostane 3 karty, ktoré otvorene položí pred seba na stôl. Bankár postupne odkrýva karty z balíčka. Keď má niektorý z hráčov zhodnú hodnotu karty s odkrytou kartou, zaplatí bankárovi dohodnutú cenu. Keď musí platiť už druhýkrát, zaplatí dvojnásobok, pri treťom platení je to trojnásobok. Po prvom zaplatení trojnásobku sa mení hra a platí bankár prvýkrát dvojnásobok, druhýkrát trojnásobok a tretíkrát štvornásobok. Potom zase platia hráči. Keď sú všetky karty odkryté, hra končí.

290. Srdcová desiatka a eso

Hrajú 4 hráči, z ktorých každý dostane 8 kariet. Hráč, ktorý má srdcovú 10, hrá spolu s hráčom, ktorý má srdcové eso, proti zostávajúcim dvom hráčom. Srdce je vždy tromfom a prebije v poradí: eso, desiatku, kráľa, horníka, dolníka, deviatku, osmu, sedmu. Nie je nutné tromfovať, ale farba sa musí rešpektovať. Keď srdcová desiatka a eso sú v jednej ruke, ohlasuje dotýčny hráč sólo a hrá proti zostávajúcim 3 hráčom. Víťazom sa stáva sólový hráč alebo dvojica majúca srdcovú desiatku a eso, keď dosiahne min. 61 bodov. Bodo- vanie: eso = 11, desiatka = 10, kráľ = 4, horník = 3 a zostávajúce karty = 0 bodov.

291. Nevzdávam sa!

Táto hra je pre 2 hráčov. Hodnoty kariet sú od najnižšej - sedma, osma, deviatka, desiatka, dolník, horník, kráľ a eso. Ten kto rozdáva, zamieša, preloží, potom rozdá najskôr 2 x po dvoch a 2 x po troch (každý celkom 5 kariet). Jedenásta karta sa odkryje a určí tromfovú farbu. Ak ide o kráľa, zapíše sa rozdáväcemu 1 bod. Zostávajúce karty sa neodkrývajú položia na stôl. Zmyslom hry je vytvoriť najmenej 3 štiny. Hráči si najprv prezrú svoje karty a rozhodnú sa, či budú meniť, t. j. zložia karty, a zhora balíčka dostanú nové. Táto výmena je riziková, pretože odložené karty sa v hre už nepoužijú. Teraz hráč vyloží kartu. Protivník musí rešpektovať farbu a zložiť vyššiu kartu rovnakej farby, akú má. Keď túto farbu nemá, musí položiť tromf. Keď ho nemá, potom zvolí ľubovoľnú inú kartu. Pokračuje ten, kto vzal štic. Hráč, ktorý vlastnú tromfovú kráľa, získa 1 bod, za 5 štinov sa mu zapíše 2 body. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý získa 5 bodov.

292. Bank

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Vylosuje sa bankár, ostatní hráči zložia ľubovoľne vysoký vklad na stôl pred seba. Keď prehrá bankár, musí tento vklad každému z nich vyplatiť. Naopak keď vyhrá bankár, hráči jemu zaplatia daný vklad. O výhre a prehre rozhodujú nasledujúce pravidlá. Bankár karty zamieša, preloží, položí kôpku na stôl pred seba a zdvihne hornú kartu. Táto karta je jeho mernou hodnotou, položí si ju odkrytú na stôl vľavo od kôpky. Nasledujúca karta, ktorú zdvihne, je mernou hodnotou spoluhráčov. Túto kartu položí odkrytú vpravo od kôpky. Zostávajúce karty sa položia doprostred stola a rozhodujú o prípadnej výhre či prehre. Karty sa na stôl vykladajú tak dlho, kým sa objaví karta v hodnote jednej z dvoch merných hodnôt. Keď je to hodnota bankára, zinkasuje všetky vklady spoluhráčov, v opačnom prípade vyplatí vklady všetkým spoluhráčom a začína novu hru. Platí, že pokiaľ sú merné hodnoty bankára a spoluhráčov totožné, vyhráva bankár bez toho, aby musel vykladať ďalšiu kartu. Po každom vyhranom kole záleží na bankárovi, či odovzdá bank inému spoluhráčovi alebo nie.

293. Prísť o všetko

Hra pre 2 - 5 hráčov. Postupnosť kariet zhora dole je eso, kráľ, horník, dolník, desať, deväť, osem, sedem. Prvý hráč karty zamieša a nechá ich zložiť. Potom po jednej karte v smere hodinových ručičiek rozdáva, každý hráč získa 3 karty. Hráč naľavo od rozdáväceho hráča musí určiť tromfovú farbu. Platí, že karty tromfovej farby prebijajú všetky ostatné karty. Po určení farby každý z hráčov dostane ešte 2 karty. Potom je možné vymeniť až 3 karty. Prvý hráč vynesie svoju kartu. Ostatní musia prihodiť karty zhodnej farby, pokiaľ nemajú, potom tromfovej farby. Keď nemajú ani tromf, musia odhodiť ľubovoľnú kartu. Štic patrí tomu hráčovi, ktorý má najvyššiu kartu. Tento hráč začína počítanie. Každý hráč má na začiatku hry 20 bodov. Za každý štic sa mu odčíta 1 bod, pokiaľ ho dosiahol srdcovou kartou, potom 2 body. Keď hráč neurobil žiadny štic, pripočíta sa mu 5 bodov. Keď bolo tromfovou farbou srdce, pripočíta sa mu 10 bodov. Ten, kto príde o všetky body, vyhráva túto hru.

294. Rýchlik

Pre 2 hráčov, je možné však pribrať i viac hráčov. Hodnota listov: Eso - 11, Kráľ - desiatka za 10, ostatné podľa hodnoty na karte. Cieľom hry je získať najvyšší súčet kariet. Hlavným hráčom je bankár, ktorý drží bank tak dlho, kým neohlási MALÁ DOMOV! Ukončiť úlohu bankára chce preto, že je bank prázdny alebo naopak preto, že je v banku vysoká výhra, o ktorú nechce prísť. Odstúpiť smie, až odkúpi list dohodnutej hodnoty. Spravidla to býva kráľ alebo sedma. Bankár rozdá všetkým hráčom a nakoniec i sebe po jednej karte. Potom vyzve na uzatvorenie stávk. Potom rozdá každému a nakoniec i sebe ďalšie dve karty. Teraz sa karty všetkých hráčov otočia a vyhodnotia. Vyhráva najvyšší súčet troch kariet. Trojice kariet rovnakej hodnoty platia viac. Pokiaľ má trojicu viac hráčov, vyhráva bodovo hodnotnejšia.

295. Zvolaj šnip, šnap, šnup

Hrajú 2, 4 alebo 6 hráči. Po rozdání si každý svoje karty položí pred seba na stôl. Prípadný zvyšok kariet sa na stôl položí ako kôpka, ktorá sa použije v prípade, keď hra už nemôže pokračovať, alebo určitá karta chýba. Prvý hráč začína ľubovoľnou kartou, napr. srdcovou sedmou, zvolá: ŠNIP Držiteľ srdcovej osmy ju položí na sedmu a povie: ŠNAP. Nasleduje srdcová deviatka ŠNUP, srdcová desiatka

BAZILÓRUM a srdcový dolník BUM, ktoré držiteľia týchto kariet položia. Kto zahrá poslednú kartu z určitej farby, môže ďalej pokračovať kartou ľubovoľnej farby a zvoláť BAZILÓRUM. Úplné päťkové rady sa odložia rubom nahor na kôpku. Vyhráva ten, kto ako prvý zloží všetky karty.

296. Moje babi - tvoje babi

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Jeden z hráčov sa stane bankárom a na väčší kus papiera nakreslí nasledujúcu hernú schému:

Vľavo	Vpravo
1. karta - eso	2. karta - desiatka
3. karta - kráľ	4. karta - deviatka
5. karta - horník	6. karta - osma
7. karta - dolník	8. karta - sedma

Bankár každému hráčovi rozdá rovnaký počet žetónov, premieša karty, preloží a položí kôpku kariet pred seba na stôl. Hráči ako pri rulete stavia ľubovoľný počet žetónov na ľubovoľné karty. Po ukončení stávky položí bankár najvrchnejšiu kartu vľavo od seba a povie: MOJE BABI. Bankár posťahuje všetky vklady ležiace na tejto karte, potom nasleduje druhá karta na pole desiatky vpravo od neho s hláskou TVOJE BABI. Za to vyplatí každému z hráčov, ktorý vsadil na túto kartu, dvojnásobok jeho vkladu. Každý hráč potom môže svoje vklady znovu rozdeliť, zvýšiť alebo i zrušiť. Hra pokračuje, prvá karta vľavo MOJE BABI, druhá karta vpravo TVOJE BABI. Keď sú obe karty rovnako vysoké, stiahne sa vklad i z TVOJE BABI. S poslednými dvoma kartami sa už nehrá. Tretia karta MOJE BABI ide na pole kráľa, štvrtá karta TVOJE BABI na pole deviatky atď. Pokiaľ sa položí karta s hodnotou rozdielnou od napísanej, zostáva vklad stáť. Pokiaľ sa položí karta s hodnotou zodpovedajúcou napísanej, znamená MOJE BABI toľko, že banka vyhráva a TVOJE BABI toľko, že banka musí zaplatiť toľko, koľko bolo na toto pole stavené.

297. Srdiečkovanie

Hrajú 4 hráči. Srdiečkovanie sa skladá zo série 8 hier, ktoré sa hodnotia dohromady. Neexistuje tu tromfová farba, ale je potrebné farbu rešpektovať. V 1. hre platia pre získané srdcové karty tieto hodnoty v podobe mínusových bodov: eso = -2, desiatka = -10, kráľ = -4, horník = -3, dolník = -2 a 9, 8, 7 = -1 bod. V 2. hre sa musí získať podľa možnosti veľa štinov, nezáleží na farbe. Každý štic sa počíta za 10 plusových bodov. V 3. hre je to celkom opačné. Každý štic znamená 10 mínusových bodov. V 4. hre prináša každý štic, v ktorom je horník, 20 mínusových bodov. V 5. hre nesmie byť v štinu srdcový kráľ, pretože znamená 10 mínusových bodov. Pri 6. hre znamená posledný štic 40 plusových bodov, pri siedmej hre opačne, t. j. 40 mínusových bodov. Osmá hra sa vykladá. Začína sa dolníkom, ku ktorému sa prikladajú karty v určenom poradí smerom nahor i dole. Kto posledný priloží, dostane 0 bodov, predposledný 10 bodov a tretí 20 bodov atď. Ten hráč, ktorý nahromadil najviac bodov zo všetkých hier, vyhráva.

298. Raz, dva, tri

Hrajú 2, 4 alebo 6 hráči. Po rozdání si každý hráč položí karty pred seba na stôl (prípadné zvyšné karty sa odložia vedľa). Jeden z hráčov, vedúci hry, zvolá: RAZ, DVA, TRI! V tomto momente každý hráč odkryje svoju hornú kartu, krátko si ju prehliadne a uistí sa, či niektorý zo spoluhráčov neodkrýl kartu rovnakej hodnoty. Pokiaľ je to tak, položí hráč, ktorý to najskôr zistil, svoju ruku na kartu protivníka, ktorý mu ju potom musí odovzdať. Keď to urobia obaja naraz, je to nerozhodne a obaja si svoje karty ponechajú. Získané karty sa ukladajú na druhú kôpku. Kto udrie omylom, ten sa pri nasledujúcom kole vynechá, farby pri tejto hre nehrajú úlohu. Hra končí tým, keď jeden z hráčov nemá už ani jednu kartu a víťazom sa stáva ten hráč, ktorý má najviac kariet (vrát. druhej kôpky).

299. Preferencie

Hrajú 3 hráči. Podľa farieb: zelené - 1, žlté - 2, gule - 3, červené - 4. Poradie kariet: dolník, horník, kráľ, eso. Losovaním sa rozhodne, kto rozdáva. Každý dostane od rozdáväceho 3 karty, ďalšie 2 položí neodkrývajú do stredu stola. Potom každému hráčovi doloží po siedmich kartách. Hráči si karty zoradia a musia odhadnúť, či môžu prihrávať. Vynásacie karty sa môžu položiť, potom ten hráč končí s hrou alebo nahlási JEDNA, t. j. farba, ktorú si vybral. Ďalší hráč karty položí, alebo zvolí inú farbu. Rozdáväci hráč má tiež právo zahlasiť TRI. Keď zahlasí jeden z hráčov vyššiu farbu, prehlasovať ho je možné jedine vyššou farbou. Hru dostáva ten,

kto zahľási najvyššiu farbu. Tento hráč potom dostane karty z balíčka, prezrie si ich a dve položí na stôl a potvrdí tromfovú farbu. Ostatní hráči sa musia rozhodnúť, či budú len prihrávať alebo zostanú doma. Hráč, ktorý zostáva doma, položí karty na stôl a vzdáva sa hry. Keď obaja spoluhráči zostanú doma, dostáva hráč, ktorý drží hru, celý vklad z banku a mieša karty. Keď sa jeden z hráčov rozhodne, že prihráva, začínajúci hráč vyloží kartu. Platí zásada, že kartu musíte zobrať vyššou kartou, alebo kartou tromfovou; keď nemáte, položíte ľubovoľnú. Výhry sa vyplácajú, keď sa hráči zbavia všetkých kariet, ktoré mali v ruke. Za každý ťich sa dáva 1 žetón. Keď hráč nemá žiadny ťich, potom zaplatí 10 žetónov. Keď hráč prepadne, t. j. má menej než 6 ťichov, zaplatí dvojnásobný vklad.

300. Šnops

S 10 kartami hrajú 2 hráči. Najvyššiu hodnotu má eso, najnižšiu dolník. Poradie kariet: eso = 11, desať = 10, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2. Zmyslom hry sa pre hráčov stáva získať 66 bodov. Jeden z hráčov mieša, nechá spoluhráčom preložiť karty. Spodná časť sa po preložení položí na vrchnú a tieto karty sa rozdeľujú ako prvé. Rozdeľujúci hráč dá najskôr 3 karty súperovi a potom sebe. Siedma karta hry sa položí na stôl, určuje tromfovú kartu tejto hry. Potom sa rozdá ešte po 2 kartách. Ostatné neodkryté karty sa položia na stôl na tromfovú kartu a tvoria balíček. Súper vyloží 1 kartu, rozdeľujúci na ňu položí ľubovoľnú farbu. Neplatí pravidlo MUSÍ ZOBRAŤ VYŠŠOU KARTOU. Kto dá kartu vyššej hodnoty, berie ťich, potíchu si spočíta body a karty položí vedľa seba. Po každom ťichu si obaja hráči z balíčka berú po jednej karte; najskôr hráč, ktorý bral ťich. Keď sa karty z balíčka rozerú a odkrytá karta je posledná, ktorá zostala, začína platiť zásada - nútiaca hráča zobrať ťich vyššou kartou alebo tromfom. Keď ju hráč poruší, prehral hru za 3 body. Vyhráva ten hráč, ktorý získal 66 bodov. Pokiaľ nikto z hráčov nemá 66 bodov, potom vyhral ten, kto získal posledný ťich. Keď sa hráčovi podarí získať 66 bodov už počas hry, a je na rade, nahlasí: MÁM DOSŤ. Keď sa hráč pomýlil a 66 bodov nemá, body, ktoré by získal, si pripíše súper. Pri šnopsi môže získať naraz 20 bodov, a to pokiaľ má kráľa a dámu rovnakej farby. Keď je kráľ a dáma tromfovej farby, dostáva hráč 40 bodov. Je však nutné túto dvojicu kariet povedať, keď je hráč na ťahu a jednu z kariet práve vykladá. Hráč si môže tromfovú kartu ležiacu na stole vymeniť za tromfového dolníka. Tiež má právo, keď je na ťahu, tromfovú kartu na stole otočiť. Od tohto okamihu platí ďalšie pravidlo: MUSÍŠ ZOBRAŤ VYŠŠOU. Hráč, ktorý túto kartu otočil, musí získať najmenej 66 bodov. Keď sa mu to nepodarí, napíše si jeho súper taký počet bodov, ktorý by mal vo chvíli, kedy sa karta otáčala. Keď má porazený 33 bodov, víťaz získava 1 bod. Keď má porazený menej než 33 bodov, víťaz získava 2 body. Keď porazený nezíska ani jeden ťich, víťaz získava 3 body. Tieto body sa odčítajú od 7, ktoré dostane každý hráč na začiatku hry. Víťazí ten hráč, ktorý sa ako prvý dostane na nulu. Porazenému víťaz nakreslí na papier čierne koliesko. Keď má víťaz nula bodov, zatiaľ čo porazený 7, je krajčiom a dostáva dve čierne kolieska.

301. Krížový šnops

Hrajú 4 hráči s 20 kartami. Naproti sediaci hráči tvoria vždy dvojicu. Po miešaní kariet sa ukáže spodná karta balíčka a tá potom predstavuje tromfovú farbu. Rozdeľujúci dá 5 kariet najskôr svojmu partnerovi, potom hráčovi po ľavej strane, potom po pravej a nakoniec sebe. Karty sa teda rozdeľujú krížom. Partner rozdeľujúceho začína ako prvý. Hneď môže ohlásiť dvadsiatku alebo štyridsiatku. Platí, že každý hráč musí rešpektovať farbu alebo prebijať tromfom. Keď nemá túto možnosť, smie položiť i inú kartu. Dvojica, ktorá získala 66 bodov alebo viac, vyhráva. Pokiaľ má 1 z hráčov dobrú kartu, môže hrať sólo. Vtom prípade môže hrať ako prvý, musí však 66 bodov získať celkom sám. Sólová hra sa pri zúčtovaní získaných bodov počíta dvojnásobne. Inak platí obvyklé bodové ohodnotenie ako pri klasickom šnopsi.

302. Volaný šnops

Hrajú 4 hráči s 20 kartami. Karty sa rozdeľujú jednotlivito všetkým hráčom. Kto sa komu stane partnerom, sa rozhodne až v priebehu hry. Keď hráč naľavo od rozdeľujúceho dostane 3 karty, určí tromfovú farbu. Potom vyvolá ESO z tromfovej farby. Jeho držiteľ je jeho tajným partnerom, avšak sa neohlasuje. Prejaví sa len tým, že pri prvej vhodnej príležitosti tromfovú eso vyloží. Keď ale vyvoláva sám v priebehu hry získa tromfovú eso, hrá sám a musí tiež sám dosiahnuť 66 bodov. To však v priebehu hry ostatným hráčom nenahlasí.

Opäť v tejto hre platí prísne pravidlo rešpektovať farbu a brať ťich. Všetky karty sa odohrajú. Dvojica, ktorá ako prvá získa 66 bodov, sa stáva víťazom. Inak platí obvyklé bodové ohodnotenie ako pri klasickom šnopsi.

303. Sedliacky šnops

Hrá sa s 20 kartami ako pri klasickom šnopsi (eso až desiatka). Názvy farieb a kariet, ich bodová hodnota sú rovnaké s klasickým šnopsom. Pri sedliackom šnopsi spolu hrajú dvaja partneri, ktorí sa najprv určia losovaním a pri stole sedia naproti sebe. Rozdeľujúcim sa stane ten, kto zdvihne najvyššiu kartu. Rozdáva v smere hodinových ručičiek, a to každému spoluhráčovi najprv po 3 kartách, potom po 2 kartách. Pri sedliackom šnopsi je niekoľko hlásených možností, z ktorých vyplýva priebeh hry. Ohodnocujú sa plusovými bodmi nasledovne:

Volaný	1 - 3 body
Šnops	6 bodov
Durch	9 bodov
Kontrolovaný šnops	12 bodov
Sedliacky šnops	12 bodov
Pánsky durch	18 bodov
Kontrolovaný sedliacky šnops	24 bodov
Pánsky šnops	24 bodov

Hráč, ktorý ako prvý dostane 3 karty, musí z 3 prvých kariet určiť tromfovú farbu. Je zrejme, že si zvolí farbu, ktorá je v týchto 3 kartách najlepšie zastúpená. Keď je voľba ťažká, môže si tento hráč rozdeľujúcim nechať otočiť prvú kartu druhej dávky. Táto je potom tým tromfom. Potom vykoná každý hráč hlášku. V prípade, že každý hráč povie: ĎALEJ, hrá sa jednoduchá hra o 1 - 3 víťazné body. Začína hráč, ktorý ako prvý dostal 3 karty, platí ťichová povinnosť. Cieľom pri jednoduchom šnopsi je dosiahnuť 66 bodov. Dvojica, ktorá to dosiahne, sa musí ohlásiť. Keď sa to žiadnej dvojici nepodarí, rozhoduje o výhre posledný ťich. Víťazné body sa rozdeľujú ako pri klasickom šnopsi takto: žiadny ťich - 3 body; menej než 33 - 2 body; inak - 1 bod.

ŠNOPS - 6 bodov. Ohlásiť šnops môže len vyvolávač. Musí pritom získať prvé 3 ťichy a dosiahnuť 66. Keď sa mu to podarí dvoma ťichmi alebo jedným ťichom, a napr. jednou štyridsiatkou hláskou, vyhráva tiež hru pre svoju dvojicu. Šnops môže zahrat ako jeden z partnerov skupiny určujúci tromfovú farbu. Ohlási (hneď ako je na rade) tým spôsobom napr. srdce šnopsuje. Vyvolávač zahráva, jeho partner musí v prvom prípade zahrat i menej, kým nedosiahne 66. V takom prípade sa počítajú ako dvadsiatka a štyridsiatka len od šnopsujúceho hráča.

DURCH - 9 bodov. V tomto variante neexistuje tromf ani povinnosť rešpektovať farbu. Vyvolávač vychádza a musí získať všetkých 5 ťichov sám, pričom jeho partner podľa možnosti odhadzuje karty, ktoré by mu v tom mohli brániť. Túto hru môže zahrat každý z hráčov.

KONTROLOVANÝ ŠNOPS - 12 bodov. Ktorýkoľvek hráč môže vyvolávača každú hru kontrolovať. Urobí to iba vtedy, keď to bude mať zmysel tzn., keď si myslí, že hru vyhrá. Kontrolovaný šnops zdvojnásobuje hodnotu hlášky.

SEDLIACKY ŠNOPS - 12 bodov. Hrá sa ako durch, ale s tromfami. Hráť ho môže len vyvolávač, prípadne jeho partner.

PÁNSKY DURCH - 18 bodov. Túto hru (nazvanú i farebný durch) môže ohlásiť ktorýkoľvek hráč (okrem vyvolávača), keď má všetkých 5 kariet jednej farby.

KONTROLOVANÝ SEDLIACKY ŠNOPS - 24 bodov. Keď jeden z protihráčov vyvolávača dostal dobrú kartu a myslí si, že získa všetky ťichy, ohlási kontrolovaný sedliacky šnops. Táto partia rozhoduje o výhre alebo prehre celej hry.

PÁNSKY ŠNOPS - 24 bodov. Je to najvyššia a najmenej používaná hra. Môže ju zahrat len vyvolávač, pretože je na ňu potrebných všetkých 5 tromfových kariet. Rozhoduje sa tiež ihneď o celej hre. Poradie hlások! Po rozdání všetkých kariet a určení tromfu (voľbou alebo otočením karty) musí vyvolávač zahľásiť, či bude hrať. Po ňom príde na rad partner rozdávača. Môže pritom jeho hlásenie schváliť, kontrolovať alebo prelicitovať. To isté urobia ostatní 2 hráči v poradí v smere hodinových ručičiek, pričom sa vlastný partner prirodzene kontrolovať nebude. Platí, že jeden hráč môže urobiť len jednu hlášku a musí pri nej zostať. Napr. kontrolovaný šnops je vyšší než nekontrolovaný durch (12 : 9 bodom). Hrá sa vždy najvyššia hláška (pozrite poradie uvedené v predchádzajúcom texte).

304. Dáma - kráľ - eso

Hrá určená pre 4 hráčov. Premiešajte 32 kariet a potom ich začnite rozdeľovať po jednom liste všetkým dookola. Po rozdání kariet si každý vezme svoj balíček bez toho, aby sa pozrel, čo dostal. Vyvolávač (ktokolvek z hráčov) začne hlasno odriekavať heslo: DÁMA - KRÁĽ - ESO! Pri slove dáma všetci uchopia z balíčka vrchnú kartu (stále sa nesmú na ňu pozrieť) a sotva doznie heslo eso, otočia kartu obrázkom hore a položia ju tak, aby ju všetci videli. Kto najskôr postrehne medzi všetkými vyloženými kartami dve rovnaké, napr. desiatky, zvolá ich názov, desiatka a pod. a získava obe pre seba. Pokiaľ je rovnakých kariet viac, získa ich všetky. Tie karty, ktoré nemali žiadnu dvojicu, si každý zasunie na spodok balíčka. To platí i pre toho, kto získal karty navyše. Pokiaľ vykrične názov karty viac hráčov naraz a nedohodnú sa, kto z nich bol prvý, nedostane dvojicu kariet nikto. Niekedy sa objaví súčasne viac párových kariet. Každý dostane tie karty, ktoré si zvolal. Hra končí, keď niekto príde o poslednú kartu a ostatní si spočítajú počet kariet. Víťazom je ten, kto ich má najviac.

305. Alager

Zamiešajte 32 kariet a rozdeľte všetkým po 3 listoch, ďalšie 3 položte doprostred stola obrázkom hore, ostatné zostanú na kôpke rubom dole. Každý si môže postupne vymeniť 1 alebo 3 karty. Pri výmene 1 karty je možné si ju vymeniť z kôpky alebo z 3 kariet uprostred alebo vziať všetky karty uprostred a nahradiť ich svojimi. Hlavný cieľ hry je získať taký rad kariet, ktorých hodnota bude mať najviac bodov. Sedmička platí za 7 bodov, osmička za 8 bodov, deviatka za 9 bodov, desiatka za 10 bodov. Dolník, horník, a kráľ sa počítajú za 10 bodov, eso za 11 bodov. Pozor, sčítat body môžeme len pri rovnakej farbe. Zvláštnu hodnotu má trojica horník, kráľ, eso jednej farby t. j. ALAGER. Výmena kariet postupuje stále dokola, nie je nutné zakaždým karty vymieňať, a preto každý hráč povie ďalej. Niekedy povedia ďalej všetci a potom sa karty vyložené uprostred zasunú na spodok kôpky. Pokiaľ niekto z hráčov uzná, že má dostatočnú hodnotu bodov, povie: KONIEC. Ostatní môžu ešte vykonať jednu výmenu a tým sa partia uzatvára. Karty sa vyložia na stôl, kto má karty s najnižšou bodovou hodnotou, prehral a dostane trestný bod. Ten, kto má v ruke dámu, kráľa a eso jednej farby zvolá: ALAGER, okamžite tak zakončí hru a ostatní už nemajú nárok na akúkoľvek výmenu. Vlastník alageru si zmaže trestný bod, pokiaľ nejaký má. Čas trvania je podľa dohody. Vyhráva hráč s najmenším počtom trestných bodov.

306. Páry

Starostlivo premiešajte 32 kariet a rozdeľte na 8 kôpok po 4 kartách lícom dole. Potom obráťte všetky kôpky tak, aby spodná karta bola hore, obrázkom hore a začnite odoberať zhodné dvojice. Napr. 2 esá, 2 desiatky, 2 kráľov, 2 sedmy. Na farbe nezáleží. Brať môžete len tie, ktoré ležia hore. Každý odobraný pár dajte nabok. Ak sa vám podarí odložiť postupne všetky karty, vyhrali ste. Ak uviaznete v slepej uličke, znamená to vašu prehru.

307. Prší

Jeden hráč rozdá všetkým po štyroch kartách a zvyšok položí rubom na stôl, vrchnú kartu obráti a položí vedľa kôpky. Vpravo sediaci hráč položí svoju kartu na odkrytú kartu vedľa kôpky. Musí to byť karta rovnakej farby alebo rovnakej hodnoty. Napr. na srdcového dolníka je možné položiť ľubovoľnú srdcovú kartu alebo ľubovoľného dolníka. Pokiaľ hráč ani jeden z týchto variantov nemá, môže vyložiť ľubovoľného horníka s tým, že určí novú farbu pre nasledujúceho hráča. Pokiaľ hráč nemôže použiť žiadnu kartu, vezme si jednu z kôpok. Ak niekto vyloží eso, je nasledujúci hráč pre jedno kolo vynechaný z hry. Na vynesení sedmu kupuje ďalší hráč dve karty. Hru vyhrá ten hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

308. Prší II

Pravidlá sú rovnaké ako v predchádzajúcej hre s tým rozdielom, že hráči môžu prebijať. Hráč vynesene eso prebije iným esom a kolo vynechá až hráč, ktorý nemá ďalšie eso. Rovnako tak je možné prebít i sedmičku. Trestné karty sa sčítajú a berie až hráč, ktorý nemá sedmičku. Červená sedmička vracia do hry.

309. Aran

Hra pre 2 až 5 hráčov. Rozdajú sa všetky karty. Držiteľ pikovej osmy hrá ako prvý a na prvú kartu položí ďalšiu v ľubovoľnej farbe i hodnoty. Ďalší hráč v smere hodinových ručičiek musí na poslednú kartu svojho predchodcu položiť kartu rovnakej farby, avšak ľubovoľnej hodnoty. Na túto položí ďalšiu, a to ľubovoľnej farby a hodnoty. Ostatní hráči postupujú rovnakým spôsobom. Hráč, ktorý nemá kartu zodpovedajúcej farby, si musí vziať z kôpky kartu do ruky. Ten z hráčov, ktorý sa ako prvý zbavil svojich kariet, vyhráva.

310. Švindel'

V tejto hre je povolený podvod a klamanie. Každý hráč dostane rovnaký počet kariet, zvyšné karty sa nepoužijú. Prvý hráč položí kartu lícom navrch a povie jej farbu. Ďalší hráč na ňu položí svoju kartu rubom hore a povie tú istú farbu. Hráči ďalej pokračujú a buď položia správnu, alebo podvádzajú nesprávnou kartou. Po ukončení prvého kola smie každý z hráčov, ktorý tuší, že sa klamalo zavolať ŠVINDEL! Najvrchnejšia karta sa otočí. Ak bola švindľovaná, potom dotýčný podvodník dostane celú kôpku kariet. Ak sa klamanie nepotvrdí, vezme si celú kôpku hráč, ktorý švindľoval nahlásil. Potom sa opäť vynesie lícom hore ľubovoľná karta a hra pokračuje dovtedy, kým niekto z hráčov vyloží svoju poslednú kartu, ktorú už nie je možné spochybniť.

311. Dvadsaťjeden (Oko berie)

Bankár rozdá každému dve karty. Hráči postupne môžu chcieť ďalšie karty s tým, že sčítajú ich bodovú hodnotu. Pokiaľ dosiahnu 21 alebo majú dosť, nahlásia STAČÍ. Karty majú hodnoty podľa čísel: dolník a horník sú za 1 bod, kráľ za 2 body a eso za jedenásť bodov. Keď majú všetci hráči dosť, vykladá bankár. Ten svoje karty obracia verejne. Vyhráva ten, kto nazbiera presne 21 bodov, alebo dve esá alebo sa súčtom svojich bodov najviac priblíži dvadsaťjednotke. A naopak prehráva ten hráč, ktorý nazbiera vyše dvadsaťjeden.

312. Kent

Hra pre 4 hráčov. Z balíčka vyradíte všetky sedmy až desiatky. Hráme teda so 16 kartami v hodnotách dolník až eso. Karty zamiešajte a každému rozdajte po štyroch. Vždy dvaja hráči hrajú spolu, ale nevidia si do kariet. Cieľom hry je získať všetky karty rovnakej hodnoty. Spoluhráči musia mať dohovorený signál pre ukončenie hry. Ten, kto začína, podá susedovi jednu kartu, ktorá sa mu nehodí tak, aby jej hodnotu nikto nevidel. Sused dá jednu kartu svojmu susedovi a tak ďalej. Keď jeden z hráčov získa všetky karty jednej farby, dá spoluhráčovi znamenie a ten zvolá KENT. V tomto prípade táto dvojica vyhrala. Pokiaľ ale súper zaregistruje znamenie, než hráč zvolá KENT, zvolá STOP! Pokiaľ mal hráč skutočne všetky karty rovnakej farby, vyhráva stopujúci, inak víťazí druhá dvojica.

313. Kvarteto

Najmenší počet účastníkov sú traja hráči. Karty sa zamiešajú a všetky sa rozdájú medzi hráčov. Hráč zľava od rozdáväjúceho začína a snaží sa získať všetky štyri farby jednej hodnoty a to tak, že sa opýta ktoréhokolvek hráča na požadovanú kartu. Pokiaľ túto kartu opýtaný má, musí ju odovzdať vyzývateľovi. Ten pokračuje ďalšou otázkou na niektorého hráča tak dlho, kým sa mu darí. Pokiaľ nie, pokračuje v hre opýtaný hráč, ktorý nevlasťnil požadovanú kartu. Ak zloží hráč úplné kvarteto (všetky farby jednej hodnoty), vyloží ich na stôl. Vyhráva hráč s najväčším počtom kvartetov.

314. Pexeso s kartami

Hra pre 2 hráčov. Zamiešajte balíček s 32 kartami a rozložte ich obrátene na stôl do 4 radov. Začína najmladší hráč. Obráti ktoréhokolvek 2 karty, pokiaľ majú rovnakú hodnotu, napr. 2 osmičky, alebo 2 esá, uschová si ich k sebe a môže pokračovať ďalej. Ak sa nepodarí obrátiť dve karty s rovnakou hodnotou, obráti ich zase späť a začína ďalší hráč. Hráči sa postupne striedajú a vyhráva ten, kto má najviac rovnakých párov kariet.

315. Výmena

Karty sa premiešajú a každému hráčovi sa rozdájú 4 karty a ešte jedna sa položí pred neho. I keď hrá menej hráčov než 4, položia sa na stôl vždy 4 karty (akoby pred nehrajúceho hráča). Balíček zostá-

vajúcich kariet sa položí lícom dole. Hráči sa postupne striedajú, a buď môžu vziať kartu z balíčka a odhodiť 1 kartu vedľa svojej odkladacej, alebo si vymeniť z jednej z kôpok jednu kartu. Prvý hráč, ktorý má v ruke karty rovnakej farby dostatočnej hodnoty, povie STOP a položí karty na stôl. Hráč, ktorý má najvyšší súčet hodnôt kariet rovnakej farby, je víťaz (nemusí to nutne byť hráč, ktorý hru zastavil). Sedmička až desiatka podľa hodnoty; dolník, horník, kráľ = 10 bodov; eso = 11 bodov.

316. Štvorica

Rozdajú sa všetky karty. Hráči, ktorí už majú kompletnú štvoricu, vyložia ju pred seba na stôl. Potom sa v smere hodinových ručičiek striedajú v ťahaní kariet od suseda po pravici. Kto má kompletnú štvoricu, opäť ju vyradí. Hra končí po vyradení poslednej štvorice. Kto má najviac štvoríc, vyhráva.

317. Šable

Bankár zamieša karty. Jeden z hráčov rozpolí balíček najvrchnejšou kartou na 2 polovice a tú hornú položí pod balíček. Bankár jedného z hráčov vyzve, aby menoval určitú kartu. Uzatvorí sa stávkový buď na ľavý, alebo pravý balíček. Bankár začne karty obracať a striedavo ich dáva vľavo a vpravo od balíčka. Tam, kde sa karta objaví, vypláti bankár dvojnásobok vkladu. Stávky na balíček, kde karta nie je, prepadajú bankárovi.

318. Kartové domino

Hra pre 3 až 4 hráčov. Každý hráč dostane po 6 kartách. Ostatné karty sa nechajú v balíčku uprostred stola. Začína ten, kto má žaludového dolníka. Pokiaľ karta nie je rozdaná, začína hráč s guľovým, červeným, zeleným alebo v poradí horníkom atď. Na vynesenie karty smie hneď položiť vhodný list (napr. dolník a na neho horník, alebo desiatku). Tak vytvára buď vzostupný, alebo zostupný rad. Každý hráč smie klást týmto dominovým spôsobom tak dlho, kým má karty. Pokiaľ už karty nemá, vezme si kartu z balíčka a pokiaľ sa hodí na doloženie, tak ju ihneď priloží a ak má ďalšie karty, ktoré sa hodia, pokračuje ďalej. Pokiaľ sa karta nedá priložiť, vezme si ju k zostávajúcim, čo drží v ruke. Ďalej pokračuje ďalší hráč. Niekedy máme v ruke karty, ktoré sa nehodia na odloženie a dokonca ani tá z balíčka, neostáva nič iné, než aby pokračoval v hre ďalší hráč. Kto sa zbaví všetkých kariet a je na ňom rad, aby pokračoval ďalej, odoberie kartu z balíčka a buď ju priloží, alebo si ju ponechá. Hra končí, keď nie je v balíčku žiadna karta, a vyhráva ten, kto má v ruke najmenej kariet.

319. Vyhráva posledný štič

Hráči rozdájú všetky karty a striedajú sa vo vynášaní. Potom, čo všetci hráči vynesú, získava tieto karty (štič) hráč, ktorý vynesol najvyššiu kartu v rovnakej farbe, v akej bola položená prvá karta. Poradie kariet od najmenej je: dolník, horník, 7, 8, 9, 10, kráľ, eso. Karty inej farby, než má prvá položená, nemajú žiadnu hodnotu. Pretože víťazí ten, kto vezme posledný štič a snaží sa odkladať najprv menšie karty a vysoké si nechať až na koniec hry.

320. Žumpa

Hráči si rozdájú všetky karty a postupne ich odhadzujú s tým, že sa hodnota kariet v odhodenom balíčku sčíta (eso = 0, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = 1, deviatka = 1, osma = 8). Pokiaľ niekto odhodí sedmičku, odčíta si 10 bodov. Ten, kto prekročí 60 bodov, sa zaboril do žumpy a hru prehráva.

321. Sto

Hra veľmi podobná Žumpe s tým rozdielom, že karty majú iné hodnoty (Sedmička až desiatka podľa hodnoty; dolník = 2; horník = 3; kráľ = 4; eso = 11) a hráči sčítajú karty až do 100. Kto prekročí 100, získava 1 trestný bod, karty zamieša a znovu rozdáva. Pokiaľ sa mu však podarí presná hodnota 100, je absolútnym víťazom a mažu sa mu 3 trestné body. Vo chvíli, kedy niekto získa 10 trestných bodov, hra končí. Víťazom sa stáva hráč s najnižším počtom trestných bodov.

322. Prebíjaná

Karty sa zamiešajú, položia v balíčku lícom na stôl a snímú sa 3 karty, ktoré sa položia na stôl vedľa seba, lícom nahor. Vedľa každej

sa z banku položí dohodnutý vklad. Hráč na ťahu vezme balíček, znovu vsadí vedľa prvej karty dohodnutý vklad a pokúsi sa kartu prebiť. Pokiaľ sa mu to podarí, berie si všetko, čo bolo vedľa karty, svoju kartu na tejto nechá ležať a pokračuje pri ďalšej opätovným vsadením vkladu. Pokiaľ si vytiahne rovnakú alebo nižšiu, odhodí ju na balíček použitých kariet, svoj vklad pri karte ponechá a hrá ďalší hráč. Ten znovu pridá vklad a pokúša sa kartu prebiť. V priebehu hry sa tým pádom hodnota pri karte stále zvyšuje. Pokiaľ je na kôpke eso, táto kôпка sa už neprebíja. Víťazí hráč s najväčším počtom vyhraných vkladov.

323. Tromfý

Hráči sa striedajú vo vynášaní kariet, podobne ako v hre VYHRÁVA POSLEDNÝ ŠTIČ. Poradie kariet je však 7, 8, 9, 10, dolník, horník, kráľ, eso a v závere hry sa počíta len počet dolníkov, horníkov, kráľov a es. Kto ich má vo svojich štičoch najviac, je víťaz.

324. Komando

Rozdávací dá každému hráčovi štyri karty a potom otočí jednu z balíčka lícom nahor. Farba tejto karty predstavuje tromf. Pokiaľ je táto tromfová karta dolník, horník, kráľ alebo eso, smie si ju hráč po ľavici rozdáväjúceho vziať, ale potom sa stáva komandantom, a aby vyhral, musí neskôr v hre uhratť minimálne dva štičky. Pokiaľ kartu odmietne, môže si ju vziať hráč po jeho ľavici, príp. ďalší hráč. Ak nikto z hráčov kartu nechce, nie je komandantom nikto a všetci majú rovnaké šance. V druhej časti hry hráči ukladajú po jednej karte. Začína komandant a ostatní sa ho v smere hodinových ručičiek snažia prebiť vyššou kartou rovnakej farby alebo tromfom. Štič berie ten, kto v ňom má najvyššiu kartu. Za hru sa tak zahrajú štyri štičky (každý má štyri karty). Hráč s najvyšším počtom štičov vyhráva (komandant však musí mať minimálne dva).

325. Trojica

Rozdávací dá každému vrátane seba po jednej karte a hráči buď môžu dať dohodnutý vklad, alebo sa zdržať hry. Potom rozdá hrajúcim po ďalších dvoch kartách. Ten, kto má najvyšší súčet kariet (7 - 10 = hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11), vyhráva vklad. Trojica rovnakých hodnôt je vždy viac, než súčet najvyšších kariet, v prípade viacerých trojíc víťazí samozrejme tá vyššia. V prípade zhodného výsledku sa bank necháva do ďalšej hry.

326. Ferbl

Kartová hra, veľmi podobná pokru. Každému hráčovi sa rozdájú 2 karty. Potom sa hráči rozhodnú, či budú v hre pokračovať a zaplatia do banku dohodnutý vklad, alebo či od hry odstúpia a zložia karty. Hráči, ktorí sú v hre, dostanú ďalšie dve karty. Snažia sa získať najvyšší bodový súčet (7 - 10 = hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11) s tým, že trojica rovnakých hodnôt je viac než ľubovoľné karty, štvorica rovnakých hodnôt je viac než trojica. Potom sa už len zvyšujú peniaze v banku. Hráči, ktorí chcú zostať v hre, musia opäť zaplatiť dohodnutý vklad. Posledný hráč po pravici rozdáväjúceho (žadák), má právo vklad pre ďalšie kolo zvýšiť. Musí však zvýšený vklad pochopiteľne sám tiež pridať. V ďalšom kole sa úloha zadáka sťahuje na hráča po pravici zadáka bývalého. Pokiaľ zadák už nezvyší, ukazujú sa karty. Hráč s najvyššími kartami získava celý bank.

327. Zmrznutý

Karty sa rozložia rubom hore do polkruhu a jedna karta sa otočí do stredu lícom nahor. Hráč po ľavici kladúceho musí priložiť list rovnakej farby a navrch priložiť ľubovoľnú ďalšiu kartu. Berie teda tak dlho, kým nemá kartu rovnakej farby. Ostatné karty zhromažďuje v ruke. Hneď ako sú všetky karty rozobrané, musí hráč, ktorý nemá rovnakú kartu, odobrať z odkladacieho balíčka toľko kariet, koľko je potrebné, aby sa dostal ku karte, na ktorú môže priložiť. Víťazí hráč, ktorý ako prvý nemá žiadne karty na stole neostáva žiadna rubom hore.

328. Mŕtvý

Všetky karty sa rozložia na stôl rubom hore. Prvý hráč menuje jednu kartu ako mŕtvu. Potom sa hráči striedajú v obracaní kariet. Ten, kto nájde mŕtvu kartu, vypadáva z hry. Môže však označiť ďalšiu mŕtvu kartu. Podmienkou je, že nesmie byť medzi ťahanými. Ten, kto otočí poslednú kartu, alebo zostáva v hre ako posledný, vyhral.

329. Dudák

Karty sa rozdelia rovnomerne medzi hráčov. Hráč odhadzuje na kôpku, musí prebiť ležiacu kartu kartou rovnakej farby, ale vyššej hodnoty, alebo berie z kôpky tak dlho, kým nemôže prebiť. Potom na kôpku odhodí jednu ľubovoľnú kartu a hrá ďalší hráč. Pokiaľ hráč nemá čím prebiť, môže tiež určiť jednu svoju farbu ako svoj tromf. Táto farba potom prebija akúkoľvek kartu. Ostatní potom môžu vyhlásiť svoje tromfy a kartu prebiť. Každý však smie mať za hru iba jednu tromfovú farbu, i keď dvaja rôzni hráči smú mať rovnakú. Víťazí ten, kto sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

330. Tajný dudák

Hrá sa ako dudák s tým rozdielom, že každý hráč dostane bokom jednu kartu, na ktorú sa nepozera, a tú označí ako tromf. Hra potom prebieha podľa bežných pravidiel s tým, že voľba tromfu nezávisí na nás, ale na tejto pridelenej TAJNEJ karte.

331. Otvorený dudák

Základné pravidlá sú zhodné s dudákom. Tromfy sa však losujú na všetky kolá dopredu a nie je možné ich počas hry meniť.

332. Sedma

Každý hráč dostane 4 karty, ktoré postupne vynáša a prebija. Hráč môže kartu prebiť buď kartou rovnakej hodnoty, alebo sedmičkou (tá prebija všetko), prípadne hodí ľubovoľnú kartu. Vložené karty patria hráčovi, ktorý prebil ako posledný. Ten tiež novo vynáša. Ešte predtým si však každý doplní z balíčka opäť do počtu štyroch kariet. Na konci hry sa počíta iba počet desiatok a es, ktoré hráči vybojovali prebieraním. Ten, kto ich má najviac, vyhráva.

333. Srdce

Hrá sa ako klasické tromfy s tým, že karty červenej farby sú tromfy a prebijajú čokoľvek. Pokiaľ hráč nemá kartu rovnakej farby alebo tromf, môže odhodí ľubovoľnú kartu. Po vyčerpaní všetkých kariet sa počíta hodnota vlastných šticov podľa bodovania (eso = 11, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = 10, zvyšné karty nemajú bodovú hodnotu). Hráč s najvyšším počtom bodov je víťaz.

334. Päť navyše

Každý hráč je zatážený pätnástimi trestnými bodmi, tromfy sa určia na začiatku hry, potom sa rozdájú všetky karty. Stabilným najvyšším tromfom je guľová sedma, ktorá prebija úplne všetko. Za každý štic sa hráčovi zmazáva jeden trestný bod. Na konci partie (keď dôjdu karty), sa šticzy zamiešajú a znovu rozdájú. Pokiaľ niekto za partiu neuhrá ani jeden štic, pripočíta sa mu päť trestných bodov. Víťazom je ten, kto sa zbaví všetkých trestných bodov.

335. Posledný štic

Hry sa môže zúčastniť 3 - 6 hráčov. Hodnoty kariet majú túto postupnosť: eso, desiatka (druhá najvyššia), kráľ, horník, dolník, 9, 8, 7. Cieľom hry je uhrat posledný štic. Ak hrajú traja hráči, dostáva pri rozdávaní každý po ôsmich kartách. Pri štyroch hráčoch sa dáva po siedmich, pri piatich sa rozdáva šesť a pri šiestich účastníkoch všetci dostanú po piatich kartách. Prvý výnos je záležitosťou predáka sediacého po ľavici rozdáväjúceho. Farba sa musí priznávať, kto nemôže, smie hodiť ľubovoľný list. Kto získal štic, má právo výnosu. V priebehu hry sa hráči snažia najskôr zhodiť všetky nízke karty. Vysoké hodnoty vstúpia do hry až na záver. Nezabudnite však, že niektoré karty sa v hre vôbec neuplatnia. Balík zostávajúcich kariet je totiž mimo hry. Jeho obsah nie je známy, a tak sa nám môže celkom ľahko stať, že práve tieto listy, ktoré nie sú v hre, urobia škrt cez naše nedokonalé kalkulácie a dohady. Pred začiatkom hry sa hráči dohodnú nielen o spôsobe premiovania, ale tiež o konečnom limite pre ukončenie hry. Touto hranicou býva spravidla 500 bodov. Kto ju najskôr dosiahne, víťazí. Zisk posledného šticu sa hodnotí 50 bodmi.

336. Ecarté

Rozdáväjúci rozdá päť kariet a zvyšok otočí rubom nahor. Potom otočí vrchnú kartu, ktorá predstavuje tromfovú farbu. Ak je to kráľ, má rozdáväjúci pri sčítaní 1 bod navyše. Rozdáväjúci hráč sa vyjadrí, či bude meniť. Pokiaľ áno, vymení si ľubovoľný počet kariet, rovna-

ko ako jeho protihráči. Pokiaľ nie, alebo pokiaľ je balíček kariet už dobratý, začína hra. Rozdáväjúci vynáša a ostatní sa snažia prebiť kartou rovnakej farby (vyššej hodnoty) alebo tromfom. Na konci hry sa spočítajú šticzy. Jeden navyše si pripisuje ten, kto má tromfového kráľa. Vyhráva hráč s najvyšším počtom šticov.

337. Mistigri

Hráči rozdájú po piatich kartách a jednu otočia. Tá predstavuje tromf. Potom si hráči môžu vymeniť ľubovoľný počet kariet. Pokiaľ má niekto šťastie a má už po výmene všetkých päť kariet rovnakej farby, prípadne štyri rovnaké a žaludového dolníka (zvaného Mistigri), víťazí. Pokiaľ nikto nezvíťazí, nastáva druhá časť hry, ktorá prebieha rovnako ako v hre Komando (prebieranie vyššou kartou rovnakej farby alebo tromfom). Mistigri je najvyšší tromf. Kto má na konci najviac šticov, víťazí.

338. Tisíc a jedna

Hrá sa podobne ako srdce s tým, že sa rozdáva 6 kariet, ktoré sa po každom kole doberajú. Bodovanie je tiež zhodné s tým, že pokiaľ niekto má kráľovskú dvojicu (horník + kráľ rovnakej farby), môže to nahlas povedať a pripísať si daný počet bodov (guľová = 40, červená = 60, zelená = 80, žaludová = 100). Jednu kartu z dvojice musí tiež vyniesť. Táto karta potom určuje tromfy, kým niekto nezahlasí inú kráľovskú dvojicu. Víťazí ten, kto ako prvý presiahne 1000 bodov.

339. Rýchlo prší

Hrá sa, ako klasické prší, ale rozdáva sa 6 kariet. Karty rovnakej hodnoty sa môžu odkladať naraz (napr. tri desiatky), hru je možné zavrieť iba položením ľubovoľného horníka ako poslednej karty.

340. Makao

Podobné pravidlá ako v hre Oko. Každý hráč dostane najprv jednu kartu, neskôr si môže požiadať o ďalšiu. Eso sa počíta za 1 bod; dolník, horník, kráľ a desiatka sú za 0 bodov; ostatné karty majú svoju hodnotu. Cieľom je čo najviac sa priblížiť súčtu 9. Kto presiahne, prehral. Samotná karta deviatka je najviac, po nej je samotná osmička, potom 9 a menej bodov zložených z viacerých kariet.

341. Zoo

Hráčom sa rozdájú všetky karty tak, aby na ne nevideli. Každý z hráčov si vyberie ťažko zapamätateľné meno, ktorým ho ostatní budú oslovovať (napríklad nosorožec či mononukleóza). Potom všetci na povel TERAZ! otočia vrchnú kartu. Pokiaľ sú medzi otočenými rovnaké karty, musí každý z vlastníkov týchto kariet rýchlo zavolať meno protihráča, ktorý vložil rovnakú kartu. Ten, kto meno zavolať ako prvý, sa zbavuje svojej karty. Tú si berie protihráč, ktorý ju vloží do svojho balíčka. Ostatné karty si hráči rozoberú späť a vložia na spodok. Ďalším povelením TERAZ! hra pokračuje, kým sa niekto nezbaví všetkých kariet a stáva sa tak víťazom.

342. Plávanie

Pokiaľ sa hry zúčastnia len 2 - 3 hráči, vyberieme všetky sedmy a osmy. Každý hráč dostane 4 karty a 4 karty sa položia na stôl, lícom nahor. Hráči si postupne môžu meniť buď 1 kartu zo stola, prípadne všetky. Nikdy 2 alebo 3 karty. Pokiaľ sa im žiadna karta nehodí, ohlásia PAS a hrá ďalší hráč. Cieľom hry je zhromaždiť 41 bodov v jednej farbe (7 - 10 = ich hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11). Keďže je to veľmi nalahké, môže hra končiť i potom, čo všetci hráči ohlásia PAS. Potom víťazí hráč s najvyšším počtom bodov v jednej farbe.

343. Špinavé plávanie

Ide vlastne o variant hry Plávanie s tým rozdielom, že hráči nemusia zbierať hodnotu v jednej farbe, ale z kariet ľubovoľnej farby. Pokiaľ má hráč štyri sedmičky, počítajú sa za 41 bodov.

344. Jedenástky

Každý hráč dostane 6 kariet, ktoré si v každom kole dopĺňa z balíčka. Rozdáväjúci vynáša prvú kartu, ostatní sa ju snažia prebiť kartou vyššej hodnoty. Farba pritom nerozhoduje. Po dobratí balíčka

a vynesení poslednej karty sa spočítajú desiatka, dolník, horník, kráľ, eso u každého hráča. Kto ich má najviac, vyhral. Pri hre dvoch hráčov vyhráva ten, kto ich má aspoň jedenásť.

345. Šesťdesiatšesť

Z kariet vyradíme všetky sedmičky a osmičky. Rozdáva sa každému šesť kariet a ďalšia karta sa otočí, aby určila tromfovú farbu. Základom hry je prebieranie. Nie je povinnosťou klásť rovnakú farbu, ale najvyššia hodnota rovnakej farby (alebo tromf) berie štic. Karty sú bodované (eso = 11; desiatka = 10; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; deviatka = 0), sčítajú sa. Keď má niekto horníka a kráľa, môže ich vyložiť naraz a získať 20, v prípade tromfovej farby potom 40 bodov. Hlásí pritom 20, príp. 40. Kto prvý dosiahne 66 bodov alebo viac, hlási ŠEŠŤDESIATŠEŠŤ a vyhráva hru.

346. Sedliackych dvadsaťšesť

Z kariet sa vyradia deviatky, hráčom sediácim proti sebe sa vždy body sčítajú. Každý hráč sa môže rozhodnúť pre jeden z variantov hry, ktorý však musí dodržať. Sú to: zóbrák (hráč sa zaväzuje, že nezíska ani jeden štic a neplatia pre neho tromfy) - po skončení hry získa 5 bodov; hlásená hra (hráč musí počas prvých troch šticov získať minimálne 33 bodov) - za 6 bodov; durch (hráč musí vyhrať všetky šticzy, tromfy v hre neexistujú) - 9 bodov; sedliacka hra (to isté ako durch, tromfy platia) - 12 bodov; pánska hra (to isté ako durch, hráč musí mať všetkých 5 listov v rovnakej farbe, pričom neplatia tromfy) - 24 bodov. Za klasickú hru sa za víťazstvo pripisuje 5 bodov. Kto prvý dosiahne 50 bodov, vyhral.

347. Bassarawitz

Každý hráč dostane osem kariet. Rozdáväjúci hráč vynesie kartu, ostatní hráči musia pridať kartu rovnakej farby (príp. akúkoľvek, pokiaľ nemajú). Snažia sa však nezískať ani jediný štic, príp. snažia sa získať čo najmenej bodovaných kariet (eso = 11; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; desiatka = 10; deviatka, osma, sedma = 0). Hráč s najnižším počtom bodov víťazí.

348. Pamäť

Karty rozložíme na stôl lícom dole do obdĺžnika 4 x 8 kariet. Karty obraciame a snažíme sa hľadať rovnaké dvojice, trojice či štvorce. Pokiaľ sa nám to podarí, môžeme ich odobrať. Za dvojicu je 1 bod, za trojicu 2 a za štvoricu 4 body. Pokiaľ je ďalšia obrátená karta iná, musíme všetky vrátiť a hrá ďalší hráč. Víťazí hráč s väčším počtom bodov.

349. Kôpky

Balíček kariet sa rozdelí na rovnaký počet kôpok, podľa počtu hráčov. Pred každého sa položí jedna, rubom hore. Na pokyn hráči svoje kôpky (balíčky) otočia. Kto má na spodku najvyššiu kartu, vyhral. Pokiaľ je najvyšších kariet viac, pokračuje hra medzi víťazmi.

350. Mariáš

Je hrou, ktorá sa bezmála stala národným symbolom českého hazardu. Ani detailné vysvetlenie pravidiel nemôže zďaleka vystihnúť všetky jemné finesy, taktické manévry a dramatické okamihy tejto hry, ktorá svojou vnútornou hodnotou ďaleko prevyšuje všetky z dosiaľ uvedených hier. Základné údaje: Hrá sa s 3 hráčmi. Sled jednotlivých listov: 7, 8, 9, 10, dolník, horník, kráľ a eso nie je úplne totožný s hodnotami kariet, ktoré sa uplatňujú v hre. Desiatka predstavuje totiž v bežnom rade výnimku. Stáva sa hneď druhou najvyššou kartou po ese a prebija nielen všetky číselné karty, ale tiež každú z troch figúr. Tiež farby majú v mariášových kartách svoje špecifické názvy: červené, gule, zelené a žalude. V mariási sa predovšetkým bojuje o dosiahnutie hodnotných listov, teda o maximálny počet desiatok a es. Okrem toho buduje posledný zdvih a tiež každá dvojica pozostávajúca z horníkov a kráľov rovnakej farby. Po zamiešaní a zložení dá rozdáväjúci predákoví sedem listov. Potom obsluží zadáka a seba piatimi kartami. V druhom slede rozdáväjúci dá každému ďalších päť kariet. Predák, ktorý drží v ruke stále len sedem listov, nemá právo zdvihnúť zo stola päťicu kariet, ktoré mu boli rozdane. Voľba: Voliacim hráčom je predák, ktorý z prvých siedmich kariet musí vybrať jednu ako tromfovú. Jeden list z tejto farby položí na stôl reversom nahor. Až potom vezme zo stola zostávajúcich päť kariet. Ak nemá dobrú kartu v prvých siedmich kartách, môže voliť Z NÁRODA z päťice kariet, pridelených v druhom

slede. Hneď ako bolo zvolené, zhadzuje predák dva zbytočné listy do talónu. V ruke má teraz deväť kariet, desiata leží stále na stole. Rozohrávka: ten, kto volí. Hrá sám na vlastnú päsť proti obom súperom. Tí potom spoločne bojujú a vzájomne sa podporujú v snahe získať maximálny počet hodnotných listov. Voliaci hráč sa opýta po poradí najskôr suseda po ľavici, potom po pravici, či schvaľujú hru. Výzvou na schválenie či odmietnutie voľby sa stáva slovo HRA alebo FARBA. Ak odpovedia protihráči slovom DOBRÁ, je hra prijatá. Ak sa však ozve slovo ZLÁ a tento hráč berie dve talónové karty, je HRA VO FARBE zamietnutá. Znamená to, že sa bude hrať buď betl alebo durch. V prípade, že obaja hráči hru schvália, otočí predák tromfovú kartu, ohlásí napríklad GULA a hrá - nesie prvý list na prvý zdvih.

Pravidlá hrania: Priznať farbu je povinnosť. Prebíjať nižšiu hodnotu hodnotou vyššou je tiež povinné. Ak nie je možné prebít, musí sa prihodit aspoň nižšia hodnota tej istej farby. Tromfuje sa, keď nie je v ruke žiadna karta nesenej farby. Zhadzovať akúkoľvek kartu je dovolené len v prípade, pokiaľ hráč nemá ani nesenú farbu a ani tromfa. Na výnose je vždy hráč, ktorý bral posledný zdvih.

JEDNOTLIVÉ KATEGÓRIE MARIÁŠA A ICH BODOVÉ HODNOTENIE:

Obyčajná hra: 1	Tichá sedma: 1	Hlásená sedma: 2
Tichá stovka: 2	Hlásená stovka: 4	Betl alebo žobrák: 5
Vyložený žobrák: 10	Durch: 10	Vyložený durch: 20

Za každú desiatku cez 100 sa platí polovička základnej hry.

Za dve sedmy a platená hra navyše: 12

Za dve sedmy, pričom tromfová je červená a platená hra navyše.

Betl: Je hra, v ktorej sa hráč zaväzuje, že nezíska ani jeden zdvih. Hlásky sa nebudujú, tromfy neexistujú a desiatka stráca svoju vysokú hodnotu, klesá medzi dolníka a deviatku.

Vyložený žobrák a vyložený durch: Kto ohlásí vyloženú hru, musí po prvom zdvihu položiť svoje karty na stôl. To isté urobia i spoluhráči, potom sa vyložená hra preverí.

Dve sedmy: Tento termín znamená prísľub, že tromfová sedma vezme posledný zdvih a ďalšia sedma bude pritom tromfovej sedme pomáhať. Pomocou sa rozumie, že sedma inej farby získa predposledný zdvih.

Flek-re: Ak protivník pochybuje, že hlavný hráč uhrá svoj záväzok, môže oponovať slovom FLEK. Na toto kontrovanie môže však hlavný hráč odpovedať RE ak je si istý, že svoju hru uhrá. Flek zvyšuje hodnotu hry dvojnásobne. Re platí dvakrát toľko, čo flek.

Zvyšovanie hodnoty hry prebieha podľa tejto stupnice:

- obyčajná hra 1 x hra
- flekovaná 2 x hra
- reovaná 4 x hra
- tutti 8 x hra
- retutti 16 x hra

Ak nikto neflekoval základnú hru vo farbe, karty sa väčšinou skladajú. To isté sa týka pravidiel i hry so sedmou. Iba hra vyššia než stovka sa hrá bez ohľadu na to, či bola kontrovaná, alebo nie.

Hodnotenie hry:

- víťaz hlásenej stovky a sedmy získava.... 6 bodov
- sto a sedem červených (červená platí dvojnásobok), zisk... 12 bodov
- sto a sedem, sedma je stratená, zisk... 2 body
- sto a sedem červených, oboje bolo flekované, na sto bolo re, sedma bola prehraná.... 24 bodov

351. Licitovaný mariáš

Hrajú 3 hráči. Najzaujímavejší variant mariášovej hry. Každý dostane 10 kariet, hráči postupne licitujú stupeň hry, na ktorý sú ochotní pristúpiť. Jednotlivé stupne licitácie sa nesmú preskakovať. Hráč, ktorý má najvyšší záväzok, smie vziať obe zostávajúce karty a určí druh hry. Smie hrať buď tú, ktorú vylicitoval, alebo vyššiu. Stupne licitácie: obyčajná hra, lepšia hra (červené tromfy), sedma, lepšia sedma (červené tromfy), sto, lepšia sto, betl, durch, dve sedmy, dve sedmy - lepšie ultimo (červená tromfová nakoniec).

352. Skat

Hrajú 3 hráči. Každý hráč dostane 10 kariet (ich hodnoty sú eso = 11; desiatka = 10; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; deviatka, osma, sedma = 0) a licitujú o kategórii hranej hry. Sú to: Hra vo farbe (hráč volí svoju tromfovú farbu), grand (ako tromfy platia len

štyria dolníci), nulová hra (hráč nesmie získať jediný štic, tromfy neplatia vôbec, ani veľké tromfy - dolníci). Nasledujú tie isté kategórie hrané ako vyložená hra (hlavný hráč ukazuje svoje karty pred začiatkom hry). Každá kategória sa ešte delí na hru s bráním skatu - hráči si vymení svoje dve karty za zvyšné karty na stole a hru z ruky bez brania skatu. Najnižšia kategória je teda obyčajná hra s bráním skatu, najvyššia je vyložená nulová hra z ruky. V každej kategórii (okrem nulových) musí hráč dosiahnuť minimálne 61 bodov, aby zvíťazil. Karty sa prebíjajú, pokiaľ má hráč rovnakú farbu, musí ju použiť. Pri tromfovaní platí poradie: pevné tromfy (dolník), potom eso, desiatka, kráľ, horník, deviatka, osma, sedma.

353. Jass

Hráči sa rozdelia na 2 dvojice, ktoré bojujú na spoločný bodový účet. Každý hráč dostane 9 kariet, hráč naľavo od rozdávajúceho určí farbu tromfov, príp. odovzdá toto právo ďalšiemu hráčovi. Hráči potom hlásia kombinácie vo svojich kartách: terciu (sled 3 kariet) 20 bodov, kvartu (sled 4) 50 b., kvintu (5 kariet idúcich po sebe) 100 b., sextu 150 b., septimu 200 b., oktavu 250 b. (sled 6, 7 resp. 8 kariet), totálnu sekvenciu (postupka všetkých 9 kariet) 300 b., štvoricu - kombinácia 4 kariet rovnakej hodnoty (4 x dolník = 200 b., 4 x 9 = 150, 4 x 10, horník, kráľ, eso = 100). Odmeňuje sa len najvyššia kombinácia, v prípade dvoch rovnakých majú prednosť vyššie karty, príp. tromfová farba. Každá karta smie byť len v jednej kombinácii kariet (napr. 9 - 10 - dolník... smie byť ako terciu, ale nie ako štvorica desiatok. Pokiaľ však hráč má ešte napr. 4 x horníka, smie zahľásiť i 4 x horník). Horník a kráľ v tromfovej farbe sú bodované + 20 bodmi. V druhej fáze dochádza ku klasickému prebíjaniu. Najvyššou kartou sú tromfovi dolníci, potom 10, potom esá, netromfové karty sú v klasickom poradí od 7 do esa. Hráč musí položiť kartu rovnakej farby, pokiaľ ju má. Nezávisle na farbe sa smú hrať tromfovi dolníci, zvaní Jass. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa 1000 bodov. V prípade hry 3 hráčov sú 2 karty odložené bokom.

354. Cvik

Každý hráč dostane tri karty. Každý potom vloží do banku základný vklad a rozdávajúci položí z balíka na stôl ešte jednu kartu, ktorá určí tromfy. Potom začne s vynášaním kariet, ostatní sa snažia prebít. Musia dať kartu rovnakej farby (i keby bola nižšia), ak nemajú, tak tromf. Za každý získaný štic získa hráč tretinu banku.

355. Slobberhanes

Holandský variant pre 3 hráčov. Prvý a posledný zdvih sa testá jedným mínusovým bodom. Za žaluďového horníka sú 2 body. Hra končí, hneď ako niekto dosiahne 10 bodov.

356. Ťaženie

Hrá 1 hráč. Karty rozloží lícom nahor do štvorca 5 x 6. Dve karty sú záložní horníci. Vyberie jednu kartu z okraja a tú odoberie. Z nej sa môže presunúť rovno, zvisle alebo šikmo na ďalšiu susediacu kartu, avšak len pokiaľ má rovnakú farbu alebo hodnotu. Tú potom odoberieme a presúvame sa podľa rovnakého pravidla ďalej. V prípade, že uviazneme, môže nám pomôcť HORNÍK, môžeme sa z karty, kde sme uviazli, presunúť na kartu, ktorá s ňou susedí, ale má farbu či hodnotu zhodnú s jedným z horníkov. V tom prípade odstránime i horníka. Víťazíme, ak sa nám podarí vybrať všetky karty, i keď to nebýva časté. Lepšie je sám seba tromfovať v počte zobraňných kariet.

357. Skryté ťaženie

Hra pre 1 hráča. V podstate ťažší variant ŤAŽENIA. Hráč odkrýva karty vždy len v okolí karty, na ktorej práve stojí, rovnako tak má zakrytých i horníkov, na ktorých sa smie pozrieť až v prípade uviaznutia. Je teda omnoho náročnejšie plánovať si cestu baňou, prípadne zvíťaziť.

358. Kartový Nim

Hra pre 2 hráčov. Rozložte na stole do radu desať kariet lícom nahor. Začína mladší hráč. Obráti ľubovoľnú kartu v rade lícom dole. Jeho súper má teraz 2 možnosti: Buď obráti tiež jednu kartu, alebo obráti dve karty, ale vždy len tie, ktoré susedia s listom obráteným lícom dole. Toto pravidlo platí i v ďalších ťahoch. Súperi sa v hre pravidelne striedajú. Vyhráva ten, ktorý otočil lícom dole poslednú kartu.

359. Záchod

Premiešajte na stole všetky karty a nechajte ich ležať ako neuporiadadanú kôpku. Potom vezmite dve karty a na vrchole kôpky z nich postavte striešku. Hráči sa v hre striedajú a postupne každý vytiahne jednu ľubovoľnú kartu tak, aby strieška nespadla. Komu spadne, prehral. Spadol do záchoda.

360. Zelená lúka

Všetky karty zamiešajte a balíček rubom nahor roztrhajte do kruhu na stôl. Jednu kartu potom otočte a položte do kruhu. Hráč, ktorý je na rade, si vytahuje karty z kruhu tak dlho, kým nenájde rovnakú farbu, aká je vyložená. Tú potom položí do stredu a na ňu položí ľubovoľnú inú kartu. Rovnakým spôsobom hrajú postupne ďalší hráči. Pokiaľ už na stole nie sú na doberanie žiadne karty a hráč nemá požadovanú farbu, musí si vziať do ruky i karty zo stredového balíčka a to až po farbu, ktorú má v ruke. Víťazí hráč, ktorý odloží všetky karty.

361. Hádzanie kariet

Vezmite balíček kariet a hádžte ich po jednej od štartovej čiary do otvorenej škatule, vzdialenej tri kroky. Komu sa podarí trafiť do škatule viac kariet, vyhrá.

362. Určí poradie

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Na stole sa rozložia tri rady po 6 kartách lícom nahor. Hráči majú časový limit na zapamätanie. Potom sa karty otočia lícom dole. Každý hráč musí na papier zakresliť poradie kariet, ako ležia na stole. Nakoniec sa karty otočia opäť lícom nahor a vyhodnotia sa chybné pozície záporným bodom.

363. Domček z kariet

Na rovnom a stabilnom podklade o seba oprieme 2 karty, tesne vedľa nich oprieme o seba ďalšie 2 karty. Cez obe strechy položíme 1 kartu, ktorá tvorí základňu pre ďalšiu striešku. Takto pokračujeme do spotrebovania balíčka. V 2. fáze domček rozoberáme. Komu domček spadne počas hry, prehral.

364. Kríž

Hra pre 1 hráča. Premiešajte balíček kariet a začnite otáčať jednu kartu za druhou lícom hore a ukladajte na stôl na kôpku. Hneď ako narazíte na sedmičku, položte ju vedľa odkladacej kôpky. Na každú stranu od kôpky príde sedmička inej farby. Hneď ako máte položenú sedmičku, môžete začať prikladať vzostupne. Teda na 7 príde 8, na ňu 9 atď. Smiete však na seba klást iba karty s rovnakým symbolom. Keď otočíte poslednú kartu balíčka, otočíte balíček odložených kariet rubom hore a odoberáte znovu kartu za kartou. Po treťom otočení hra končí. V priebehu hry prikladáte karty z balíčka, ale môžete priložiť i vrchnú kartu z odkladacieho balíčka. Pokiaľ sa vám podarilo umiestniť všetky karty, vyhrali ste.

365. Hra Márie Antoinetty

Zamiešajte balíček s kartami. Začnite listy rozkladať po stole do štyroch radov po ôsmich. Všetky karty ležia rubom navrch a vy si v duchu opakujete, čo ktorý rad znamená. Ten najvrchnejší červené, druhý gule, tretí zelené, štvrtý žalude. Prvá karta zľava v každom rade je sedmička, druhá osmička, ďalej vzostupne až k esu. Teraz viete presne, kde má ktorá karta vyhradené miesto. Zdvihnite ktorýkoľvek ležiaci list a preložte ho na miesto, ktoré je preň vymedzené. Než kartu položíte, musíte zdvihnúť list, ktorý tam zaberá vyhradené miesto. Ten potom opäť správne zaradíte. Takto pokračujete tak dlho, kým pred vami neležia všetky karty obrátené lícom hore, vyrovnané podľa farieb a hodnôt. Pokiaľ uviaznete v polovici cesty, prehrávate.

Dino Toys

K Pískovné 108

295 01 Mnichovo Hradište

Czech Republic

www.mojedino.cz

