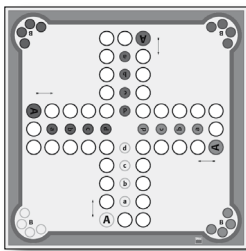


Soubor obsahuje:

- 2 oboustranné herní plány
- 32 šachových figurek ve dvou barvách
- 16 figurek ve čtyřech barvách
- 30 dámových kamenů ve dvou barvách
- 6 hracích kostek s oky
- 32 jednohlavých mariášových karet
- návod pro 150 her

NÁVODY**GZ****HRY NA HERNÍM PLÁNU ČLOVĚČE NEZLOB SE****PRO 2 - 4 HRÁČE 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: 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 přeskakovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna přeskročená 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, umísťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmeny a,b,c,d. Tato políčka se nazývají DOMEČKEM 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, podařilo se hráči postavit barikádu, kterou jeho protivníci nesmí přeskocit 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

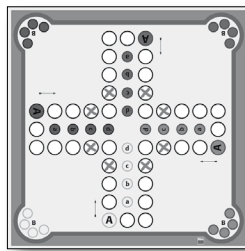
Hraje se vždy ve čtyřech a platí pravidla klasického člověče nezlob se až na tyto výjimky: Každý hráč dostane čtyři různě zbarvené figurky, které postaví do zásobníku své barvy. Cílem hry je jako první dovést do cíle čtyři figurky čtyř různých barev. Pokud má hráč ve hře nasazenou alespoň jednu figurku, 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 smějí stát figurky obou partnerů (od každého jedna), tato políčka můžou být od spoluhráčů přeskročena. 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 dovoli, 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 záleží 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 se 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, házíte 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. 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.

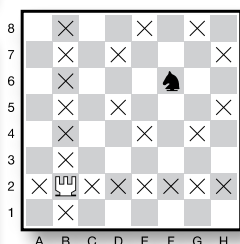
KRÁL: Může postoupit na kteréhokoliv sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněn) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

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.

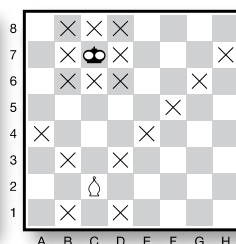
Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je brání mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž 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 jednotka.

Přibližná hodnota kamenů je následující: Lehký kámen (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pěšce, věž má hodnotu 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

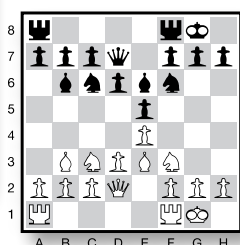


Pohyb střelce a krále

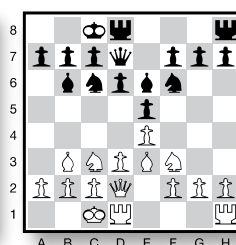


Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemístí věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní, a že všechna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

16. Náčelník a bojovníci

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

17. 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.

18. 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 protihráče, může být proměněn ve figuru, která již ze hry byla vyřazena. Vyhrává ten hráč, který jako první nemá ani jeden kámen.

19. 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 protihráče, nebo kde by sama byla v ohrožení. Hráč prohrává, jakmile již nemůže umístit na šachovnici žádnou figurku.

20. 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.

21. 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?

22. 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).

23. 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 obrisy šachových políček nakreslit na papír a slabou čarou sledovat jezdcův pohyb.

24. 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 zbyvá 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.

25. 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.

26. 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 soupeřovu králi šach.

27. Pěchota

Postavte do středu desky na pole d4 a e5 dva pěšce. Pak postupně rozmísťte 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.

28. 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?

29. Jezdci

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

HRY NA ŠACHOVNICI (kameny dámy)

PRO 1 - 2 HRÁČE OD 6 LET

30. Dáma

Cíl hry: Hráč se snaží vyřadit protihráči 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 protihráče, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry. Opomene-li tak učinit, může mu protihráč 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 protihráče, 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 sousedících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoli i 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 pře-

skočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protihráčem 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.

31. Dáma II

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

32. 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 protihráč musel vyřadit.

33. Rohová dáma

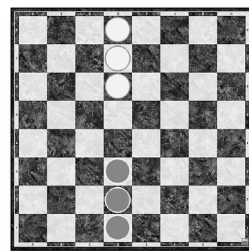
Herní plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou roh desky. Oba hráči rozestaví svých 9 kamenů na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany. 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.

34. 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.

35. 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.



36. Francouzská dáma

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

37. Anglická dáma

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

38. 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.

39. 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.

40. 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 protivníkovy kameny.

41. 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.

42. 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.

43. 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 a nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí i své kameny (nelze šikmo), je-li za nimi volné pole. Je možno provádět i série skoků. Skokem není kámen vyřazen. Vítězem se stane ten hráč, který jako první vybuduje v soupeřově rohu výchozí postavení kamenů.

44. Problém osmi královen

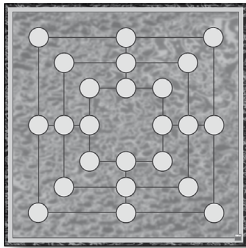
Cílem hry je umístit 8 kamenů - královen na šachovnici tak, aby žádná z nich nemohla být přeskočena jinou královnou. Královna se může pohybovat ve všech směrech.

HRY NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

45. 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. Uzavře-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 posouvá vždy jeden kámen o jedno políčko dále po spojovacích čarách. Stále se snažíme sestavovat MLÝNY, a tím nepřítele připravovat o další a další kameny. Tahem jednoho kamene z hotového 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 otevírá jeden a současně zavírá druhý mlýn a že každé 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.

46. Rohový mlýn

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

47. 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 jiné kameny 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.

48. 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 pohybuji 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.

49. 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.

50. Hon

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

51. Laskerův mlýn

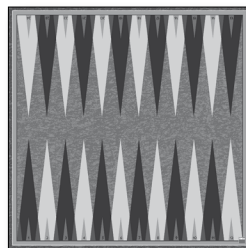
Hrajeme s 9 bílými a 9 černými kameny podle standardních pravidel s tím rozdílem, že od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho může otevřít a potom teprve nasazovat další kameny. Tím je protihráč nucen k nasazení 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 NA HERNÍM PLÁNU BACKGAMMON

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

52. Backgammon (Vrhcáby)

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 vyházet 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 házejí 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 protihráč. 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. Mistu, 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.

Vyhazování: 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 nasazují stejně jako na začátku na šípy 1 - 6 nebo 24 - 19 podle hozeného 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 malokdy pro oba hráče najednou.

Vycházet z herní desky smí hráč až poté, kdy dostane všech svých 15 kamenů na posledních 6 polí (šípů) herního plánu. Pro bílého jsou to šípy 19 - 24 a pro černého 6 - 1. Vycházení se opět řídí podle počtu bodů na kostkách. Kámen, stojící např. na třetím šípu od konce desky, může vyjít ze hry, když mu padne trojka, čtyřka, pětka nebo šestka. Jestliže kamenu nestačí hozené číslo na vystoupení z desky, posune se tento kámen o hozený 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.

53. 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 hozeným 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.

54. 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.

55. Arabské vrhcáby

Tato varianta hry se shoduje s klasickými vrhcáby 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 blokáde 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 nejdelší 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.

56. Lurch

V první části hry se kameny nasazují na desku vždy na pole, které pořadím od okraje desky odpovídá hozenému 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 vrhcáby.

HRÝ S KOSTKAMI

PRO LIBOVOLNÝ POČET HRÁČŮ OD 6 LET

Hry s 1 kostkou

57. 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.

58. 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.



59. 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.

60. Padesát vyhrává

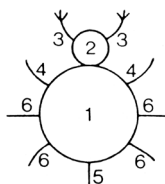
Hráči hází 1 kostkou v řadě za sebou, celkem třikrát. Všichni se snaží dosáhnout společně souhrnného čísla padesát. Dosažení této hranice musí být přesné. Sčítají se body hozené všemi hráči dohromady. Jestliže někdo překročí padesátku, musí další hráč hozením kostky snížit celkový počet pod padesátku.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

61. Sázení

Každý hráč si napíše pod sebe do sloupce čísla od jedné do desíty 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. Číslo se vynásobí a sečtou. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem.

62. 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.



63. 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.

64. 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.

65. 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.

66. Špaček

Začíná nejmladší hráč, ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, hodí kostkou. Hozený 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.

67. Začarovaná trojka

Kdo hodí trojku, vypadává 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.

68. 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 nejvíc bodů.

Hry s 2 kostkami

69. 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. Uhodne-li výsledek, počítá se jeden hod, pak si role vymění. Kdo získá jako první 15 bodů, vyhrává.

70. Trdlo a Xantypa

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

71. 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 zapíší (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.

72. 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 zapíší na účet hráče (př. 1 + 6 = 7); b) na kostkách jsou dvě stejná čísla (paš), vynásobí se a zapíší na účet hráče (př. 3 x 3 = 9). Kdo jako první získá 100 bodů, vyhrává.

73. 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 zapíší. Po dvou hodech se vynásobené částky sečtou a kdo získá nejvyšší součet, vyhrává.

74. Mraky pětěk

Cílem hry je hodit co nejvíce pětěk. 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.

75. 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.

76. 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.

77. 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.

Hry s 3 kostkami

78. 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 sčítají 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.

79. 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 sčítají 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.

80. 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.

81. 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, zapíše si 423, 432, 234, 342 nebo 324. Cílem hry je dostat se součtem tří kol co nejbližke k číslu 1000, ale nepřekročit ho. Kdo překročí, prohrál.

82. 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 přebývající 2 trestné body. Kdo hodí stejné číslo, neplatí nic. Druhé kolo začíná druhý hráč. Prohrává ten, kdo získal nejvíce trestných bodů.

83. Číslo patnáct žije

Každý hráč hodí najednou 3 kostkami. Z hozených bodů se pokusi 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, vypadáva. Ten, který zůstane ve hře jako poslední, se stává absolutním vítězem.

84. Nejvyšší (nejnižší) domovní číslo

Domovním číslem je složení hozených bodů na 3 kostkách do trojmístného čísla. Platí, že první kostka udává stovky, druhá kostka desítky a poslední kostka 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 zbývajícimi, pak nechá opět 1 kostku stranou a nakonec hází jen třetí kostkou. Hráč s nejvyšším číslem vyhrává.

85. Desítková hra

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

86. 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.

87. 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.

Hra se 4 kostkami

88. 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.

89. 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

90. 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.

91. 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

92. 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 zbývajícimi kostkami nebo si pouze zapsat počet nahraných 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 jednou kostkou. Body se sčítají a vítězí ten, kdo nejdříve dosáhne stanoveného počtu bodů (např. 10000 bodů).

93. 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 opačně od šesti kostek k jedné. Vítězí hráč, jenž po těchto dvou kolech dosáhl nejvyššího součtu bodů.

94. 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.

95. Maratón

Na začátku hry si hráči vytvoří tabulku, kde každému hráči bude přidělen jeden slupec. 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 kolonky lze zapsat body jen jednou, vítězí hráč, který má po obsazení všech políček (po čtrnácti kolech) nejvyšší součet. V řádcích 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 pěték), 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.

96. 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.

97. 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.

98. Tři tisíce

Hráči se střídají v hodu všemi kostkami. Bodované jsou pouze jedničky a pětky. Pokud někdo hodí pět nebo šest jedniček či pěték 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 pěték jsou body poloviční. Příklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započítá si 200 + 50 bodů.

99. Zlá trojka

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

100. 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.

101. 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 spod svého 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.

102. 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 esa, 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.

103. Vole, padni

Každý hráč obdrží 8 karet. Jeden hráč začíná, pošle skrytě jednu kartu dalšímu hráči. Druhý hráč ji přijme, zváží, zda ji potřebuje a pošle dalšímu hráči nepotřebnou kartu. To se opakuje tak dlouho, dokud jeden ze 4 hráčů nenabírá 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.

104. Spáček

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. Spáčkem se stává ten hráč, který svou příležitost proměšká. 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 spáček, 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.

105. Trestná pěťka

Hrají 2 až 4 hráči. Pořadí hodnot při přebíjení je eso, král, svršek, spodek, desítka, devítka, osma, sedma. Počítají se jen čtychy. Rozdávák začíná a každému rozdá 5 karet. Jeho spoluhráč po pravé straně začíná jako první. Hráči musí spektovat barvu, pokud mohou, musí přebít, jinak mohou přiložit libovolnou kartu. Každý se snaží získat co nejvíce čtychů. 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 stých se hodnotí jedním bodem. Hráč, který v průběhu jedné hry nezíská ani 1 bod, dostane 5 trestných bodů, které se připočítávají k zálohovým bodům.

106. 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. Rozdávák 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 rozdávče vezme jednu kartu z hromádky a libovolnou kartu ze své ruky položí otevřeně na kartu ležící vedle hromádky. Přitom nahlasí součet hodnot obou odhalených 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 sčítat, ale odčítat jeden bod od celkové hodnoty uložených karet. Skládání se usměrňuje tak, aby se nepřekročila hodnota 51. Ten hráč, který tuto hodnotu svou kartou dosáhne nebo dokonce překročí, prohrává.

107. 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, králové, svrška, spodka, devítka, osmu, sedmu. Není nutné trumfovat, ale barva se musí respektovat. Když srdcová desítka a eso jsou v jedné ruce, ohlašuje dotyčný hráč sólo a hraje proti zbývajícím 3 hráčům. Vítězem se stává solový 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.

108. 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 neodkryté položí na stůl. Smyslem hry je vytvořit nejméně 3 čtychy. 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 stých. Hráč, který vlastní trumfového krále, získá 1 bod, za 5 čtychů se mu zapíše 2 body. Vyhrává ten hráč, který jako první získá 5 bodů.

109. 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 přebijí 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. Stých patří tomu hráči, kdo má nejvyšší kartu. Tento hráč začíná počítání. Každý hráč má na začátku hry 20 bodů. Za každý stých se mu odečte 1 bod, pokud ho dosáhl srdcovou kartou, pak 2 body. Když hráč neudělal žádný stých, připočítá se mu 5 bodů. Když bylo trumfovou barvou srdce, připočítá se mu 10 bodů. Ten, kdo přijde o všechny body, vyhrává tuto hru.

110. 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 rozdá 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 hláskou 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.

111. Srdíčkování

Hrají 4 hráči. Srdíčkování se skládá ze série 8 her, které se hodnotí do hromady. 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 stýchů, nezáleží na barvě. Každý stých se počítá za 10 plusových bodů. Ve 3. hře je to zcela opačné. Každý stých znamená 10 minusových bodů. Ve 4. hře přináší každý stých, ve kterém je svršek, 20 minusových bodů. V 5. hře nesmí být ve stychu srdcový král, protože znamená 10 minusových bodů. Při 6. hře znamená poslední stých 40 plusových bodů, při 7. hře opačně, tj. 40 minusových bodů. 8. hra se vykládá. Začíná se spodkem, ke kterému se přikládají karty v určitém 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.

112. 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 neodkryl 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 nerozhodně 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).

113. 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 neodkryté do středu stolu. Pak každému hráči doloží po sedmi kartách. Hráči si karty srovnají a musí odhadnout, zda můžou přihrávat. 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 jedine vyšší barvou. Hru dostává ten, kdo zahlásí nejvyšší barvu. Tento hráč pak dostane karty z balíčku, prohlédne 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, položte libovolnou. Výhry se vyplácí, když se hráči zbaví všech karet, které měli v ruce. Za každý stých se dává 1 žeton. Když hráč nemá žádný stých, pak zaplatí 10 žetonů. Když hráč propadne, tj. má méně než 6 stýchů, zaplatí dvojnásobný vklad.

114. 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 dává 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 stých, potichu si spočítá body a karty položí vedle sebe. Po každém stychu si oba hráči z balíčku berou po jedné kartě; nejdříve hráč, který bral stých. 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 svrška stejné barvy. Když je král a svršek 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 1 bod. Když má poražený méně než 33 bodů, vítěz získává 2 body. Když poražený nezíská ani jeden štych, 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.

115. Svršek - král - eso

Hra je určena pro 4 hráče. Promíchejte 32 karet a pak je začněte rozdávat po jednom listě všem dokola. Po rozdělení karet si každý vezme svůj balíček, aniž by se podíval, co dostal. Vyvolávač (kdokoliv z hráčů) začne hlasitě odříkávat heslo: SVRŠEK - KRÁL - ESO! Při slově *svršek* všichni uchopí z balíčku vrchní kartu (stále se nesmí na ni podívat) a sotva dozní heslo *eso*, otočí 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.

116. 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, sčítat 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 svrška, 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.

117. 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 hromádky. Vynesel-li někdo eso, je následující hráč pro jedno kolo vynechán ze hry. Na vynesenu sedmu si musí vzít další hráč dvě karty. Hru vyhraje ten hráč, který se jako první zbaví všech karet.

118. Prší II

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

119. Aran

Hra pro 2 až 5 hráčů. Rozdají se všechny karty. Držitel kulové 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.

120. 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 hlalo zvolat ŠVINDL! Nejvrchnější karta se otočí. Byla-li švindlovaná, pak dotyčný podvodník obdrží celou hromádku karet. Jestliže se lhaní nepotvrdí, vezme si celou hromádku hráč, který švindl nahlásil. Pak se opět vynesel lícem vzhůru libovolná karta a hra pokračuje do doby, než někdo z hráčů vyloží svoji poslední kartu, kterou už nelze zpochybnit.

121. Jednadvacet (Oko 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 popř. se součtem svých bodů nejvíce přiblíží jednadvacetí. A naopak prohrává ten hráč, který nasbírá přes jednadvacet.

122. 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. Soused dá jednu kartu svému sousedovi a tak dál. 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.

123. 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 kteréhokoliv hráče na požadovanou kartu. Pokud tuto kartu tázaný má, musí ji odevzdat vyzývateli. Ten pokračuje dalším dotazem na některého hráče tak dlouho, dokud se mu daří. Pokud ne, pokračuje ve hře dotázaný hráč, který nevlavnil požadovanou kartu. Složí-li hráč úplné kvarteto (všechny karty jedné hodnoty), vyloží ji na stůl. Vyhrává hráč s nejvíce kvartety.

124. 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 kterékoliv 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.

125. 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.

126. 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 vynesenu kartu smí hned položit vhodný list (např. spodka a na něj svrška, nebo desítku). Tak vytváří buď vzestupnou, nebo sestupnou řadu. Každý hráč smí pokládat tímto dominovým způsobem tak dlouhou, 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.

127. 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.

128. Přebíjená

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.

129. Komando

Rozdávající dává každému hráči čtyři karty a pak otočí jednu z balíčku 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. Za-

činá 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).

130. Trojice

Rozdávající dá každému včetně sebe po jedné kartě a hráči buď mohou dát smluvený vklad, nebo se zdržet hry. Pak rozdá hrajícím 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.

131. 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 nezvyší, ukazují se karty. Hráč s nejvyššími kartami získává celý bank.

132. 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.

133. 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.

134. 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.

135. 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.

136. 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.

137. Ecarté

Rozdávající rozdá 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 připisuje ten, kdo má trumfového krále. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem štychů.

138. Zoo

Hráčům se rozdají všechny karty tak, aby na ně neviděli. Každý z hráčů si vybere obtížně zapamatovatelné jméno, kterým jej ostatní budou oslovovat (například nosorožec či kapibara). Pak všichni na povel TEĎ! 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 vloží do svého balíčku. Ostatní karty si hráči rozeberou zpět a vloží dospod. Dalším povelem TEĎ! hra pokračuje, dokud se někdo nez baví všech karet, a stává se tak vítězem.

139. 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 vynešení 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.

140. 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.

141. Bassarawitz

Každý hráč dostane osm karet. Rozdávající hráč vynes e 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.

142. 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.

143. Mariáš

Je hrou, která se bezmála stala národním symbolem českého karbanu. Ani detailní vylíčení 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 boduje poslední zdvih a také každá dvojice sestávající ze svršků a králů stejné barvy. Po zamíchání a sejmutí dá rozdávající předákoví 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 pětiici 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 pětiice 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. Sehrávka: Ten, kdo volí, hraje sám na svou pěst proti oběma soupeřům. Ti pak společně bojují a vzájemně se podporují ve snaze získat maximální počet 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 talónové 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: Ctít 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 nebudují, 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 sedmě 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 sedmý získává. . . .	6 bodů
• sto a sedm červených (červená platí dvojnásobek), zisk. . .	12 bodů
• sto a sedm, sedma je ztracena, zisk. . .	2 body
• sto a sedm červených, obojí bylo flekováno, na sto bylo re, sedma byla prohrána. . . .	24 bodů

144. 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: tercii (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 tercie, ale ne jako čtveřice desítek. Pokud však hráč má ještě např. 4x svrška, smí zahlásit i 4x svršek). Svršek a král v trumfové 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.

145. 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.

146. 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.

147. 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.

148. Určí 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. Vítězí hráč s nejmenším počtem bodů.

149. 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.

150. Hra Marie Antoinetty

Zamíchejte balíček s kartami. Začněte 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 obrácené lícem vzhůru, srovnané podle barev a hodnot. Pokud uvíznete v půli cesty, prohráváte.