

Súbor obsahuje:

- 2 obojstranné herné plány
- 32 šachových figúrok v dvoch farbách
- 16 figúrok v štyroch farbách
- 30 dámových kameňov v dvoch farbách
- 6 hracích kociek s okami
- 32 jednohlavých mariášových kariet
- návod pre 100 hier

NÁVODY

SK

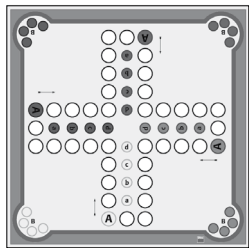
HRY NA HERNOM PLÁNE ČLOVEČE NEHNEVAJ SA

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 6 ROKOV

1. Človeče nehnevaj sa

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

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



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

2. Barikáda

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

3. Africké človeče

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

4. Bláznivé človeče

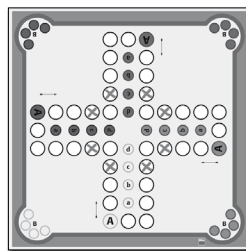
Hrá sa vždy v štyroch a platia pravidlá klasického človeče nehnevaj sa až na tieto výnimky: Každý hráč dostane štyri rôzne sfarbené figúrky, ktoré postaví do zásobníka svojej farby. Cieľom hry je ako prvý doviesť do cieľa štyri figúrky štyroch rôznych farieb. Pokiaľ má hráč v hre nasadenú aspoň jednu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

5. Hra pre dvojice

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

6. Odpočívareň

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



7. Nahováračky

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

8. Utečenec

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

9. Človeče nehnevaj sa bez vyhadzovania

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

10. Mačacia hra

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

11. Rozdelené Človeče nehnevaj sa

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

12. Obežná dráha

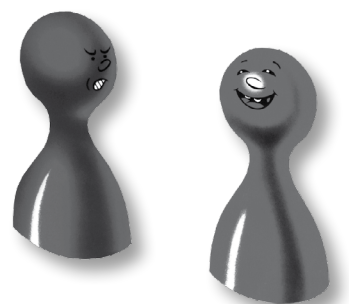
Pri hre v štyroch hrajú 2 tímy a spoluhráči sedia oproti sebe. Každý dostane 4 figúrky. Prvá figúrka každého hráča môže štartovať ihneď. Ostatné figúrky musia čakať až padne 1 alebo 6. Nie je však potrebné postaviť novú figúrku do hry ihneď, ako padne 1 alebo 6, ale je možné počkať na príchod vhodného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

13. Pokuta

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

14. Blesk

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



HRÝ NA ŠACHOVNICI (šachové figúry)

PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

15. Šachy

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

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

Na začiatku hry sú teda sily súperov vyrovnané.

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

Pre všetky kamene platí

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

Postup jednotlivých kameňov:

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

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

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

JAZDEC: Má najzaujímavejší pohyb vo všetkých kameňov. Z polia, na ktorom stojí, SKÁČE vždy na druhé nasledujúce pole opačnej farby v tvare písmena L. Napríklad ak stojí jazdec na poli d5, smie postúpiť ľubovoľne na niektoré z nasledujúcich polí: b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4, f6 - samozrejme za predpokladu, že niektoré z týchto polí nie je obsadené iným vlastným kameňom.

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

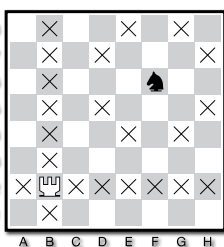
PEŠIAK: Je najslabším kameňom, iba priamo vpred o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biely na druhom a čierny na siedmom rade, smie postúpiť o dve polia vpred. Ďalej už postupuje vždy len o jedno pole. Pešiak neberie súperove kamene tak, ako postupuje. Smie brať iba kamene, ktoré stoja šikmo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

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

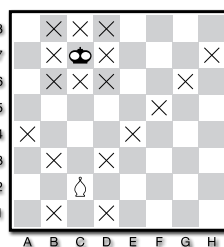
Podľa pohybových možností kameňov určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou.

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

Pohyb veže a jazdca

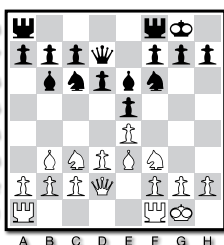


Pohyb strelca a kráľa

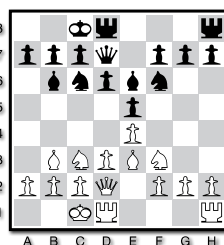


Rošáda je dvojťah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prestúpil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry tiež vežu. Podmienkou rošády je, že sme dosiaľ neťahali kráľom ani vežou, ktorá sa rošády zúčastňuje,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

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



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



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

V mnohých prípadoch je možné partiu tiež končiť nerozhodne:

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

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

Zápis šachových partii

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

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

Čo má viesť začiatočník?

Z pohybových možností jednotlivých kameňov vyplýva, že väčšinou majú najväčšiu účinnosť a tým i silu, v postavení uprostred šachovnice. Preto už od prvých ťahov sa bojuje v partii o obsadenie alebo ovládnutie stredu. Malý stred tvorí pole d4, d5, e4, e5, veľký stred je stanovený hranicou c3, c6, f4 a f3.

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

16. Náčelník a bojovníci

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

17. Double šachy

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

18. Žravé šachy

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

19. Pozičné šachy

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

20. Šachy K. O.

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

21. Jazdec proti kráľovi

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

22. Šachový mlyn

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

23. Jazdcov skok

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

24. Prenasledovanie

Čierny jazdec sa postaví do jedného rohu dosky, biely jazdec do protihľadá rohu. Každý má do hry 15 dámových kameňov. Hru otvára čierny. Presunie svojho jazdca podľa šachových pravidiel na iné pole a hneď nato položí na dosku dva svoje kamene. Jeden dá na pole, ktoré práve opustil, druhý na ktorékoľvek voľné pole s jedinou výnimkou: Nesmie dať žiadnu na pole, ktoré jeho súperovi zostáva ako jediná možnosť pohybu. Potom hrá rovnakým spôsobom biely. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý kameň zostáva ležať natrvalo. Na označené pole sa nesmie stúpiť. Hra končí, keď biely jazdec skočí

na pole obsadené čiernym jazdcem. Čierny prehrá. Biely prehrá v prípade, že sa mu nepodarí prepadnúť čierneho do desiateho ťahu od polohy posledného kameňa.

25. Rýchle šachy

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

26. Výpad zo zálohy

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

27. Pechota

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

28. Lám hlavu

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

29. Jazdci

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

HRY NA ŠACHOVNICI (kamene dámy)

PRE 1 - 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

30. Dáma

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

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

Pravidlá hry: Hráči posúvajú kamene výhradne po tmavých políach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme iba vpred, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča, za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak tak zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň, ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Pri bráni má prednosť kameň s vyššou hodnotou - Dáma. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a z hry vyradí i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovho poľa, stáva sa DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dám. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, avšak pokiaľ sú tieto v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa

ocitne dáma po preskočení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého - napríklad i iným smerom a je jedno v akej vzdialenosti, avšak opäť len v šikmom rade - môže preskočiť ďalší kameň, pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto OKRUŽNEJ CESTE preskočí. Ak nevyužije dáma možnosti skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť preskočená a tým vyradená i OBYČAJNÝM kameňom, bude ale vždy vo výhode, pretože sa každému nebezpečenstvu môže vyhnúť všetkými smermi.

31. Dáma II

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

32. Žravá dáma

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

33. Rohová dáma

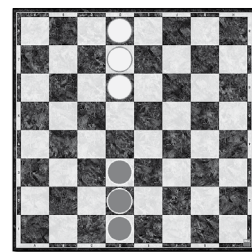
Herný plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou roh dosky. Obaja hráči rozostavia svojich 9 kameňov na tmavé políčka tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postaví do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťahajú vždy o jedno políčko dopredu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

34. Divná dáma

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

35. Myši a mačky

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



36. Francúzska dáma

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

37. Anglická dáma

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

38. Zamurovanie

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

39. Skrytá dáma

Po rozostavení kameňov si jeden z hráčov zakryje oči a druhý hráč si zospodu označí ľubovoľný kameň. Potom si úlohy vymenia. Ďalej sa hrá podľa pravidiel dámy. Hneď ako sa jednému z hráčov podarí

označeným kameňom dôjsť na posledný rad herného plánu, vyhráva a ihneď končí hra. Pokiaľ sa to žiadnemu hráčovi nepodarí, dohráva sa hra podľa pravidiel dámy.

40. Skokan

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

41. Blokáda

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

42. Lupič a policajti

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

43. Halma

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

44. Problém ôsmich kráľovien

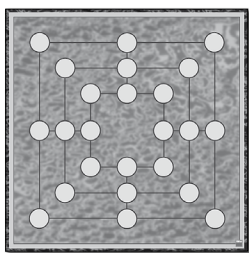
Cieľom hry je umiestniť 8 kameňov - kráľovien na šachovnici tak, aby žiadna z nich nemohla byť preskočená inou kráľovnou. Kráľovná sa môže pohybovať vo všetkých smeroch.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE MLYN

PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

45. Mlyn

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



Pravidlá hry: Na začiatku hry sa kamene nachádzajú mimo hernej plochy. Hráči si rozdelia 12 čiernych a 12 bielych kameňov. Dohodnú sa, kto hru začína. Striedavo kladú na body plánu vždy jeden kameň a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje kamene. Ak sa to podarí niektorému z hráčov, má MLYN a VMELIE, t. j. vyradí z hry 1 protihráčov kameň, ktorý si ľubovoľne vyberie. Vyradiť kameň z už uzatvoreného mlyna je však neprípustné. Vtip hry je v tom, že sa jeden hráč druhému snaží znemožniť zostavenie mlyna včasným položením svojho kameňa do vznikajúceho súperovho mlyna. Keď majú obaja hráči všetky kamene rozložené, pokračuje hra tak, že sa posúva vždy jeden kameň o jedno políčko ďalej po spojovacích čiarach. Stále sa snažíme zostavovať MLINY, a tým nepriateľa pripravovať o ďalšie a ďalšie kamene. Ťahom jedného kameňa z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme mlyn otvoriť a druhým ťahom sa

potom hneď do mlyna vrátiť a vyradiť tým z hry ďalší kameň protivníka. Ťahy je nutné si rozmyšľať tak, aby bolo možné prípadne spojiť i niekoľko mlynov, pričom potom má hráč tú výhodu, že jediným ťahom otvára jeden a súčasne zatvára druhý mlyn a že zakaždým môže vyradiť svojmu protihráčovi jeden kameň z hry. Ak zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene, smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť protihráčovi uzatvorenie mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj MLYN. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých už nie je možné zostaviť mlyn.

46. Rohový mlyn

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

47. Vežičky

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

48. Jazdecký mlyn

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

49. Mlyn na kríž

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

50. Hon

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

51. Laskerov mlyn

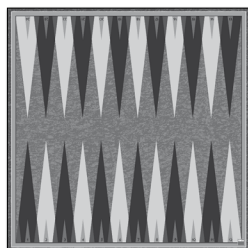
Hráme s 9 bielymi a 9 čiernymi kameňmi podľa štandardných pravidiel s tým rozdielom, že od začiatku hry, kedy sa obvykle kamene iba ukladajú, môžu hráči kamene i ťahať. Pokiaľ hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho môže otvoriť, a až potom nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu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

HRÝ NA HERNOM PLÁNE BACKGAMMON

PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

52. Backgammon

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



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

Hra sa delí na tri časti:

- Nasadzovanie kameňov
- Postup
- Vychádzanie z hernej dosky

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

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

Vyhadzovanie: Ak končí niektorý z ťahov hráča na šípe, kde stojí len jeden súperov kameň, premohol ho a odstráni ho z hernej dosky preč (pri PREDĹŽENOM ťahu je možné vyhodniť i niekoľko súperových kameňov). V ďalšom ťahu tak súper musí najskôr znovu nasadiť vyhodnený kameň (vyhodnené kamene) a až potom smie postúpiť s niektorým z ďalších kameňov vpred. Vyhodené kamene sa nasadzujú rovnako ako na začiatku na šípy 1 - 6 alebo 24 - 19 podľa hodeného počtu bodov. Ak padne pri tomto nasadzovaní na kockách toľko bodov, že nasadenie nie je možné (na šípoch, kam by mal byť kameň nasadený, sú súperove ZVÄZKY), hráč nesmie posunúť žiadny zo svojich kameňov a čaká na ďalšie kolo. Most je možné preklenúť iba tak, že padne na jednej kocke toľko bodov, koľko nám umožní dostať sa zaň na voľný šíp alebo šíp obsadený vlastnými kameňmi. Druhá časť hry pre hráča končí vtedy, keď zhromaždí všetkých svojich 15 kameňov na posledných šiestich šípoch - biely na č. 19 - 24, čierny na č. 6 - 1. Potom vstupuje hra do tretej záverečnej časti, ktorá začína málokedy pre oboch hráčov naraz.

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

53. Doublet

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

54. Jacquet

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

55. Arabský backgammon

Tento variant hry sa zhoduje s klasickým backgammonom s tým rozdielom, že prvé polia hráčov sa nepočítajú, slúžia ako štart a cieľ kameňov. Čierny i biely postaví svojich pätnásť kameňov na svoje prvé vnútorné pole. Kamene postupujú z východiskového pola obvyklou cestou do vnútorných polí súperových. Obaja hráči musia najskôr doviest do cieľa prvý kameň, až potom môžu postupne posúvať ostatné kamene. Kamene sa nevyhadzujú. Na blokádu klinovitého pola stačí jediný kameň. Hneď ako je ním obsadené, už sa tam nesmie zastaviť žiadny kameň inej farby. Hráči vykonávajú ťahy tak, aby zablokovali čo najdlhšie súvislé úseky dosky a znemožnili postup protivníkových kameňov. Hra končí, keď jeden z hráčov dovedie všetky kamene do súperovho prvého vnútorného pola. Víťaz dostane 1 bod za každý súperov kameň, ktorý je na doske mimo cieľového pola. Jedna partia sa skladá z niekoľkých hier. Vyhráva ten, kto dosiahne najskôr súčet 31 bodov.

56. Lurch

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

HRÝ S KOCKAMI

PRE ĽUBOVOĽNÝ POČET HRÁČOV OD 6 ROKOV

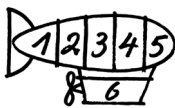
Hry s 1 kockou

57. Lodníčka

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

58. Vzducholod'

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



59. Oko (dvadsaťjeden)

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

60. Päťdesiat vyhráva

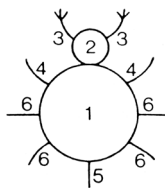
Hráči hádžu 1 kockou v rade za sebou, celkom trikrát. Všetci sa snažia dosiahnuť spoločne súhrnné číslo päťdesiat. Dosiahnutie tejto hranice musí byť presné. Sčítajú sa body hodené všetkými hráčmi dohromady. Ak niekto prekročí päťdesiatku, musí ďalší hráč hodením kocky znížiť celkový počet pod päťdesiatku.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

61. Stávkovanie

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

62. Chrobák

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



63. Generál

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

64. Plus mínus

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

65. Kravský chvost

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

66. Ohorok

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

67. Začarovaná trojka

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

68. Mág

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

Hry s 2 kockami

69. Slepá krava

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

70. Trdlo a Xantypa

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

71. Párna alebo nepárna

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

72. Stovka

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

73. Jedenkrát jedna

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

74. Mraky pätiiek

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

75. Škrtnutie krížikov

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

76. Macháček

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

- Neverí, že hráč hodil číslo, ktoré nahlásil. Pokiaľ bol jeho odhad správny, súper dostane trestný bod. Pokiaľ je hláška zhodná s hodom, dostane trestný bod hráč, ktorý neveril.
- Verí a v tom prípade opäť skryte hodí a nahlási výsledok, ktorý musí byť vždy vyšší než predchádzajúca hláška a to i v prípade, že na kockách sú iné hodnoty.

Ďalej pokračuje rovnakým spôsobom ďalší hráč.

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

77. Mexiko

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

Hry s 3 kockami

78. Päťka

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

79. Rýchla stovka

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

80. Atlanta

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

81. Tisíc vyhráva

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

82. Pif-paf

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

83. Číslo pätnásť žije

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

84. Najvyššie (najnižšie) domové číslo

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

85. Desiatková hra

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

86. Malá berie

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

87. Jedenásť žetónov

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

Hra so 4 kockami

88. Zvlečený had

Hra spočíva v tom, že zo svojho suseda po ľavej strane chceme urobiť zvlečeného hada. Spočítame jeho počet bodov z hodu 4 kockami a odpočítame od ďalších hodených bodov jeho suseda z ľavej strany. Pokiaľ získame výsledok 0 alebo mínusovú hodnotu, sused je vylúčený. Keď má sused vyššiu hodnotu, sami sa stávame zvlečeným hadom. Potom sa zase snaží sused po pravej strane urobiť svojho suseda po ľavej strane zvlečeným hadom. Vyhráva ten hráč, ktorý zostáva nakoniec posledný.

89. Belzebub

K tejto hre je potrebné zafarbiť ceruzkou 1 kocku na šedú. 3 biele kocky hrajú proti 1 sivej (Belzebub). Suma troch kociek sa počíta a od toho sa odčíta počet bodov na sivej kocke. Hrá sa celkom 5 kôl.

Hry s 5 kockami

90. Kockový poker

V každom kole je možné hádzať trikrát. Hráč má možnosť hádzať vždy všetkými kockami, alebo po prvom i druhom hode nechať ležať ľubovoľný počet kociek. Kombinácie bodov majú tieto hodnoty: Rad 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodov; rad 2, 3, 4, 5, 6 = 25 bodov; tri rovnaké a dve rovnaké čísla = 30 bodov + hodnoty kociek; štyri rovnaké čísla = 50 bodov + hodnoty kociek. Víťazom sa stane hráč, ktorý získa po desiatich kolách najvyšší počet bodov.

91. Vabank

Každý hráč postupne hodí každou z piatich kociek a vždy určí, či sa pri druhom, treťom, štvrtom hode čísla medzi sebou sčítajú, odčítajú, násobia alebo delia. Každý z týchto matematických úkonov je potrebné raz použiť. Napr. prvý hod 3; druhý hod 5. Hráč sa rozhodne pre sčítanie $3 + 5 = 8$. Tretí hod 6. Hráč sa rozhodne pre násobenie $8 \times 6 = 48$. Štvrtý hod 1. Hráč sa rozhodne pre delenie $48 : 1 = 48$. V piatom hode 4. Musí sa odčítať $48 - 4 = 44$. Výsledkom delenia musí byť iba celé číslo (s výnimkou posledného hodu). Vyhráva hráč s najvyšším počtom získaných bodov.

Hry so 6 kockami

92. Jednotky a pätky

Hráč začne hádzať so šiestimi kockami a po každom hode musí odložiť najmenej jednu bodovanú kocku (pozrite bodovanie). Potom môže pokračovať so zvyšnými kockami alebo si iba zapísať počet nahraných bodov. V takomto prípade ukončí kolo a odovzdá kocky ďalšiemu hráčovi. Pokiaľ odloží poslednú kocku, musí pokračovať znovu so šiestimi kockami. Ak však nemôže odložiť žiadnu bodovú kocku, stráca všetky body v tomto kole. Bodovanie: jednotka = 100 b., päťka = 50 b., 3 x dvojka = 200 b., 3 x trojka = 300 b., 3 x štvorka = 400 b., 3 x päťka = 500 b., 3 x šestka = 600 b., 3 x jednotka = 1000 b., 3 x dvojica = 1000 b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000 b., 6 x rovnaké číslo = 5000 b. Na postupku alebo šest rovnakých čísel je možné dohodnúť jednou kockou. Body sa sčítajú a víťazí ten, kto najskôr dosiahne stanovený počet bodov (napr. 10000 bodov).

93. Oči

Každý hádže šesťkrát za sebou, najskôr jednou kockou, potom dvoma, tromi, štyrmi, piatimi a šiestimi. Dosiahnuté body sa sčítajú. V ďalšom kole sa hádže opačne od šiestich kociek k jednej. Víťazí hráč, ktorý po týchto dvoch kolách dosiahol najvyšší súčet bodov.

94. Trikrát paš

Každý má tri hody. Započítavajú sa hodené páry PASE. Po každom vrhu môže hráč odložiť nabok hodené páry a ľubovoľný počet kociek a dohadzovať. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom párov po treťom hode. Pri zhodnom počte pašov rozhoduje počet bodov na kockách.

95. Maratón

Na začiatku hry si hráči vytvoria tabuľku, kde každému hráčovi bude pridelený jeden stĺpec. V každom kole môže hráč hádzať trikrát a po každom hode smie odložiť ľubovoľný počet kociek. Po treťom hode si hráč vyberá, do ktorej položky tabuľky chce body zapísať. Do každej kolóny je možné zapísať body len raz, víťazí hráč, ktorý má po obsadení všetkých políčok (po štrnástich kolách) najvyšší súčet. V riadkoch sú uvedené nasledujúce údaje: Jednotky (zapisuje sa súčet všetkých jednotiek na kockách), dvojky (súčet všetkých dvojok), trojky (súčet všetkých trojok), štvorky (súčet všetkých štvoriek), pätky (súčet všetkých pätiiek), šestky (súčet všetkých šiestiek), medzisúčet (medzisúčet jednotiek až šiestiek), bonus (25 bodov, ak je medzisúčet min. 63), 1 dvojica (súčet dvoch kociek s rovnakou hodnotou), 2 dvojice (súčet bodov dvoch dvojíc), trojica (súčet bodov troch kociek rovnakej hodnoty), kvarta (súčet bodov štyroch kociek rovnakej hodnoty), malá cesta (15 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5), veľká cesta (25 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6), šanca (súčet všetkých šiestich kociek, ktoré nie je možné začleniť inak), hra (50 bodov, pokiaľ padne šesť rovnakých kociek), súčet predchádzajúcich riadkov. Hráč, ktorý má najviac bodov, vyhráva.

96. Cesta do Ameriky

Cieľom hry je čo najnižším počtom hodov dosiahnuť číselnú postupnosť od jednej do šiestich. Každá kocka, ktorá zapadne do číselného radu sa odloží. Příklad: Hráč hodí 1, 2, 4, 5, 5, 6. Odloží jednotku a dvojku a hádže znovu. Víťazí hráč s najmenším počtom hodov.

97. Sedmičky

Cieľom hry je zostavovať z dvojíc kociek vždy súčet sedem. Kocky so súčtami hráč odloží a hádže zostávajúcimi kockami znovu. Víťazí ten, kto dosiahol všetky tri páry so súčtami sedem, najnižším počtom hodov.

98. Tri tisícky

Hráči sa striedajú v hode všetkými kockami. Bodované sú iba jednotky a pätky. Pokiaľ niekto hodí päť alebo šesť jednotiek či pätiiek naraz, stáva sa okamžitým víťazom. Inak si pripočíta body podľa tohto zoznamu: 1 x jednotka = 100 b., 2 x jednotka = 200 b., 3 x jednotka = 1000 b., 4 x jednotka = 2 000 b. Pri pätkách sú body polovičné. Příklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započíta si $200 + 50$ bodov.

99. Zlá trojka

Hrá sa na ľubovoľný počet kôl. Kto hodí trojku, vypadá z hry. Kto má na konci najviac bodov, vyhráva.

100. Na zakázané čísla

Hráč hodí dve kocky a čísla, ktoré sa na nich ukážu, platia ako zakázané. Ak padne na oboch rovnaký počet ôk, hádže sa znovu. Pokračuje v hre ďalší hráč. Hodí 6 kockami a vyradí kocky so zakázanými číslami. Body na zostávajúcich kockách sčíta. Ďalej hádže iba kockami, na ktorých nepadlo zakázané číslo. Takto pokračuje tak dlho, kým nevyradí poslednú kocku. Všetky získané body sčíta a pokračuje ďalší hráč. Hrá sa na vopred dohodnutý počet kôl.

101. Vojna

Hra pre 2 hráčov. Každý dostane 16 kariet, ktoré zloží do balíčka. Obaja hráči naraz položia lícom navrch vrchnú kartu z balíčka. Hráč s vyššou hodnotou vezme obe karty a uloží ich na spodok svojho balíčka. Pri zhode oboch kariet rozhoduje súboj. Obaja hráči položia ďalšie 3 karty na vyladenú kartu bez toho, aby menili poradie. Rozhoduje hodnota vrchnej karty. Vyššia berie všetko. Potom vynášajú ďalšiu kartu. Hra končí, keď jeden z hráčov získa všetky karty a druhému nezostane nič, ten prehráva vojnu.

102. Čierny Peter

Hráč, ktorý rozdáva karty, vyradí jedného dolníka z hry. Potom sa karty zamiešajú a všetky rozdajú dvom (či viacerým) hráčom. Každý hráč si karty vyrovna a dvojice, ktoré má v ruke, vyloží (napr. dve esa, a pod.) Potom jeden hráč nechá súpera zľava vytiahnuť jednu kartu. Ak získa opäť pár, odloží ho bokom. Táto hra sa hrá tak dlho, až jednému z hráčov zostane jedna karta (jeden nepárny dolník) a tým pádom prehráva.

103. Vole, padni

Každý hráč dostane 8 kariet. Jeden hráč začína, pošle skryte jednu kartu ďalšiemu hráčovi. Druhý hráč ju prijme, zväzí, či ju potrebuje a pošle ďalšiemu hráčovi nepotrebnú kartu. To sa opakuje tak dlho, kým jeden zo 4 hráčov nenazbiera 8 kariet jednej farby. V momente, kedy jeden hráč má v ruke 8 kariet jednej farby, položí všetky karty na stôl a povie nahlas: VOLE, PADNI! a vyhráva. Kto ako posledný hodí svoje karty na stôl, prehrá.

104. Spáť

Túto hru hrá max. 8 hráčov. Uprostred stola ležia žetóny, a to o jeden menej než je počet hráčov. Každý z hráčov sa pokúša čo najskôr dostať do ruky 4 karty rovnakej hodnoty. Pokiaľ niekto túto štvoricu dostane už na začiatku hry ihneď po rozdání kariet, potom si vezme 1 žetón. Všetci ostatní postupujú rovnako. Späčom sa stáva ten hráč, ktorý svoju príležitosť premešká. Ak sa po rozdání kariet ešte nevyskytuje žiadna štvorica, nechá každý zo svojich kariet vytiahnuť jednu susedovi po ľavici (súčasne sám dostane jednu od svojho praveho suseda). Ten, kto získa týmto spôsobom štvoricu, vezme si žetón. Hneď ako sa nájde späť, všetci ostatní položia svoju štvoricu zakrytú pred seba na stôl a vrátia získané žetóny. Ku koncu hry musia dokázať, že nešvihovali. Hra pokračuje až dovtedy, kým sa vyskytne i posledná štvorica.

105. Trestná päťka

Hrajú 2 až 4 hráči. Poradie hodnôt pri prebieraní je eso, kráľ, horník, dolník, deviatka, desiatka, osma, sedma. Počítajú sa len šťichy. Rozdávač karty zamieša a každému rozdá 5 kariet. Jeho spoluhráč po pravej strane začína ako prvý. Hráči musia rešpektovať farbu, pokiaľ môžu, musia prebiť, inak môžu priložiť ľubovoľnú kartu. Každý sa snaží získať čo najviac šťichov. Na začiatku hry sa napíše zoznam so zvláštnym stĺpcom pre každého hráča, kam dostane 15 zálohových bodov. Víťazom sa stáva ten z hráčov, ktorý v priebehu hry umiestni všetky svoje zálohové body. Každý šťich sa hodnotí jedným bodom. Hráč, ktorý v priebehu jednej hry nezíska ani 1 bod, dostane 5 trestných bodov, ktoré sa pripočítavajú k zálohovým bodom.

106. Päťdesiatjednotka

Hrajú 2 - 4 hráči. Symbolické hodnoty sa odlišujú od klasickej stupnice: eso = 1, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = -1, deviatka = 0, osma = 8, sedma = 1. Rozdávač nechá po premiešaní karty rozdeliť na polovicu; rozdá každému 5 kariet a zostávajúcu kôpku položí rubom nahor na stôl. Vrchná karta sa otočí a položí vedľa kôpky. Hráč vpravo od rozdávača vezme jednu kartu z kôpky a ľubovoľnú kartu zo svojej ruky položí otvorene na kartu ležiacu vedľa kôpky. Pritom nahlásí súčet hodnôt oboch odkrývaných kariet. Napr. vedľa kôpky leží kráľ a na neho sa položí dolník, povie sa: šesť (kráľ = 4, dolník = 2). Ďalší hráč postupuje rovnako, pripočíta

hodnotu svojej karty, ktorú položí na predchádzajúce, k ich celkovej hodnote. Napr. potom položí osmičku, nahlásí: štrnásť (6 + 8). Týmto spôsobom sa pokračuje. Platí pravidlo, že pokiaľ hráč zloží desiatku, nesmie počítať, ale odčítať jeden bod od celkovej hodnoty uložených kariet. Skladanie sa usmerňuje tak, aby sa neprekročila hodnota 51. Len hráč, ktorý túto hodnotu svojou kartou dosiahne alebo dokonca prekročí, prehráva.

107. Srdcová desiatka a eso

Hrajú 4 hráči, z ktorých každý dostane 8 kariet. Hráč, ktorý má srdcovú 10, hrá spolu s hráčom, ktorý má srdcové eso, proti zostávajúcim dvom hráčom. Srdce je vždy tromfom a prebije v poradí: eso, desiatku, kráľa, horníka, dolníka, deviatku, osmu, sedmu. Nie je nutné tromfovať, ale farba sa musí rešpektovať. Keď srdcová desiatka a eso sú v jednej ruke, ohlasuje dotýčny hráč sólo a hrá proti zostávajúcim 3 hráčom. Víťazom sa stáva sólový hráč alebo dvojica majúca srdcovú desiatku a eso, keď dosiahne min. 61 bodov. Bodovalie: eso = 11, desiatka = 10, kráľ = 4, horník = 3 a zostávajúce karty = 0 bodov.

108. Nevzdávam sa!

Táto hra je pre 2 hráčov. Hodnoty kariet sú od najnižšej - sedma, osma, deviatka, desiatka, dolník, horník, kráľ a eso. Ten kto rozdáva, zamieša, preloží, potom rozdá najskôr 2x po dvoch a 2x po troch (každý celkom 5 kariet). Jedenásta karta sa odkryje a určí tromfovú farbu. Ak ide o kráľa, zapíše sa rozdávajúcemu 1 bod. Zostávajúce karty sa neodkrývajú položia na stôl. Zmyslom hry je vytvoriť najmenej 3 šťichy. Hráči si najprv prezrú svoje karty a rozhodnú sa, či budú meniť, t. j. zložia karty, a zhora balíčka dostanú nové. Táto výmena je riziková, pretože odložené karty sa v hre už nepoužijú. Teraz hráč vyloží kartu. Protivník musí rešpektovať farbu a zložiť vyššiu kartu rovnakej farby, akú má. Keď túto farbu nemá, musí položiť tromf. Keď ho nemá, potom zvolí ľubovoľnú inú kartu. Pokračuje ten, kto vzal šťich. Hráč, ktorý vlastní tromfového kráľa, získa 1 bod, za 5 šťichov sa mu zapíšu 2 body. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý získa 5 bodov.

109. Prísť o všetko

Hra pre 2 - 5 hráčov. Postupnosť kariet zhora dole je eso, kráľ, horník, dolník, desať, deväť, osem, sedem. Prvý hráč karty zamieša a nechá ich zložiť. Potom po jednej karte v smere hodinových ručičiek rozdáva, každý hráč získa 3 karty. Hráč naľavo od rozdávačého hráča musí určiť tromfovú farbu. Platí, že karty tromfovej farby prebijajú všetky ostatné karty. Po určení farby každý z hráčov dostane ešte 2 karty. Potom je možné vymeniť až 3 karty. Prvý hráč vynesie svoju kartu. Ostatní musia prihodiť karty zhodnej farby, pokiaľ nemajú, potom tromfovej farby. Keď nemajú ani tromf, musia odhodiť ľubovoľnú kartu. Šťich patrí tomu hráčovi, ktorý má najvyššiu kartu. Tento hráč začína počítanie. Každý hráč má na začiatku hry 20 bodov. Za každý šťich sa mu odčíta 1 bod, pokiaľ ho dosiahol srdcovou kartou, potom 2 body. Keď hráč neurobil žiadny šťich, pripočíta sa mu 5 bodov. Keď bolo tromfovou farbou srdce, pripočíta sa mu 10 bodov. Ten, kto príde o všetky body, vyhráva túto hru.

110. Moje babi - tvoje babi

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Jeden z hráčov sa stane bankárom a na väčší kus papiera nakreslí nasledujúcu hernú schému:

Vľavo	Vpravo
1. karta - eso	2. karta - desiatka
3. karta - kráľ	4. karta - deviatka
5. karta - horník	6. karta - osma
7. karta - dolník	8. karta - sedma

Bankár každému hráčovi rozdá rovnaký počet žetónov, premieša karty, preloží a položí kôpku kariet pred seba na stôl. Hráči ako pri rulete stavia ľubovoľný počet žetónov na ľubovoľné karty. Po ukončení stávky položí bankár najvrchnejšiu kartu vľavo od seba a povie: MOJE BABI. Bankár postúhuje všetky vklady ležiace na tejto karte, potom nasleduje druhá karta na pole desiatky vpravo od neho s hláskou TVOJE BABI. Za to vypláti každému z hráčov, ktorý vsadil na túto kartu, dvojnásobok jeho vkladu. Každý hráč potom môže svoje vklady znovu rozdeliť, zvýšiť alebo i zrušiť. Hra pokračuje, prvá karta vľavo MOJE BABI, druhá karta vpravo TVOJE BABI. Keď sú obe karty rovnako vysoké, stiahne sa vklad i z TVOJEJ BABI. S poslednými dvoma kartami sa už nehrá. Tretia karta MOJE BABI ide na pole kráľa, štvrtá karta TVOJE BABI na pole deviatky atď. Pokiaľ

sa položí karta s hodnotou rozdielnou od napísanej, zostáva vklad stáť. Pokiaľ sa položí karta s hodnotou zodpovedajúcou napísanej, znamená MOJE BABI toľko, že banka vyhráva a TVOJE BABI toľko, že banka musí zaplatiť toľko, koľko bolo na toto pole stavené.

111. Srdiečkovanie

Hrajú 4 hráči. Srdiečkovanie sa skladá zo série 8 hier, ktoré sa hodnotia dohromady. Neexistuje tu tromfová farba, ale je potrebné farbu rešpektovať. V 1. hre platia pre získané srdcové karty tieto hodnoty v podobe mínusových bodov: eso = -2, desiatka = -10, kráľ = -4, horník = -3, dolník = -2 a 9, 8, 7 = -1 bod. V 2. hre sa musí získať podľa možnosti veľa šťichov, nezáleží na farbe. Každý šťich sa počíta za 10 plusových bodov. V 3. hre je to celkom opačné. Každý šťich znamená 10 mínusových bodov. V 4. hre prináša každý šťich, v ktorom je horník, 20 mínusových bodov. V 5. hre nesmie byť v šťichu srdcový kráľ, pretože znamená 10 mínusových bodov. Pri 6. hre znamená posledný šťich 40 plusových bodov, pri 7. hre opačne, t. j. 40 mínusových bodov. 8. hra sa vykladá. Začína sa dolníkom, ku ktorému sa prikladajú karty v určenom poradí smerom nahor i dole. Kto posledný priloží, dostane 0 bodov, predposledný 10 bodov a tretí 20 bodov atď. Ten hráč, ktorý nahromadil najviac bodov zo všetkých hier, vyhráva.

112. Raz, dva, tri

Hrajú 2, 4 alebo 6 hráči. Po rozdání si každý hráč položí karty pred seba na stôl (prípadne zvyšné karty sa odložia vedľa). Jeden z hráčov, vedúci hry, zvolá: RAZ, DVA, TRI! V tomto momente každý hráč odkryje svoju hornú kartu, krátko si ju prehliadne a uistí sa, či niektorý zo spoluhráčov neodkrýl kartu rovnakej hodnoty. Pokiaľ je to tak, položí hráč, ktorý to najskôr zistil, svoju ruku na kartu protivníka, ktorý mu ju potom musí odovzdať. Keď to urobia obaja naraz, je to nerozhodne a obaja si svoje karty ponechajú. Získané karty sa ukladajú na druhú kôpku. Kto udrie omylom, ten sa pri nasledujúcom kole vynechá, farby pri tejto hre nehrajú úlohu. Hra končí tým, keď jeden z hráčov nemá už ani jednu kartu a víťazom sa stáva ten hráč, ktorý má najviac kariet (vrát. druhej kôpky).

113. Preferencie

Hrajú 3 hráči. Podľa farieb: zelené - 1, žalude - 2, gule - 3, červené - 4. Poradie kariet: dolník, horník, kráľ, eso. Losovaním sa rozhodne, kto rozdáva. Každý dostane od rozdávačého 3 karty, ďalšie 2 položí neodkrýte do stredu stola. Potom každému hráčovi doloží po siedmich kartách. Hráči si karty zoradia a musia odhadnúť, či môžu prihrávať. Vynášacie karty sa môžu položiť, potom ten hráč končí s hrou alebo nahlásí JEDNA, t. j. farba, ktorú si vybral. Ďalší hráč karty položí, alebo zvolí inú farbu. Rozdávač hráč má tiež právo zahľásiť TRI. Keď zahľási jeden z hráčov vyššiu farbu, prehlasovať ho je možné jedine vyššou farbou. Hru dostáva ten, kto zahľási najvyššiu farbu. Tento hráč potom dostane karty z balíčka, prezrie si ich a dve položí na stôl a potvrdí tromfovú farbu. Ostatní hráči sa musia rozhodnúť, či budú len prihrávať alebo zostanú doma. Hráč, ktorý zostáva doma, položí karty na stôl a vzdáva sa hry. Keď obaja spoluhráči zostanú doma, dostáva hráč, ktorý drží hru, celý vklad z banku a mieša karty. Keď sa jeden z hráčov rozhodne, že prihráva, začínajúci hráč vyloží kartu. Platí zásada, že kartu musíte zobrať vyššou kartou, alebo kartou tromfovou; keď nemáte, položíte ľubovoľnú. Výhry sa vyplácajú, keď sa hráči zbavia všetkých kariet, ktoré mali v ruke. Za každý šťich sa dáva 1 žetón. Keď hráč nemá žiadny šťich, potom zaplatí 10 žetónov. Keď hráč prepadne, t. j. má menej než 6 šťichov, zaplatí dvojnásobný vklad.

114. Šnops

S 10 kartami hrajú 2 hráči. Najvyššiu hodnotu má eso, najnižšiu dolník. Poradie kariet: eso = 11, desať = 10, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2. Zmyslom hry sa pre hráčov stáva získať 66 bodov. Jeden z hráčov mieša, nechá spoluhráčom preložiť karty. Spodná časť sa po preložení položí na vrchnú a tieto karty sa rozdáva ako prvé. Rozdávač hráč dá najskôr 3 karty súperovi a potom sebe. Siedma karta hry sa položí na stôl, určuje tromfovú kartu tejto hry. Potom sa rozdá ešte po 2 kartách. Ostatné neodkrýte karty sa položia na stôl na tromfovú kartu a tvoria balíček. Súper vyloží 1 kartu, rozdávačujúci na ňu položí ľubovoľnú farbu. Neplatí pravidlo MUSÍ ZOBRAŤ VYŠŠOU KARTOU. Kto dá kartu vyššej hodnoty, berie šťich, potichu si spočíta body a karty položí vedľa seba. Po každom šťichu si obaja hráči z balíčka berú po jednej karte; najskôr hráč, ktorý bral

štic. Keď sa karty z balíčka rozoberú a odkrytá karta je posledná, ktorá zostala, začína platiť zásada - nútiaca hráča zobrať štic vyššou kartou alebo tromfom. Keď ju hráč poruší, prehral hru za 3 body. Vyhráva ten hráč, ktorý získal 66 bodov. Pokiaľ nikto z hráčov nemá 66 bodov, potom vyhral ten, kto získal posledný štic. Keď sa hráčovi podarí získať 66 bodov už počas hry, a je na rade, nahlási: MÁM DOŠŤ. Keď sa hráč pomýlil a 66 bodov nemá, body, ktoré by získal, si pripíše súper. Pri šnopspe môže získať naraz 20 bodov, a to pokiaľ má kráľa a horníka rovnakej farby. Keď je kráľ a horník tromfovej farby, dostáva hráč 40 bodov. Je však nutné túto dvojicu kariet povedať, keď je hráč na ťahu a jednu z kariet práve vykladá. Hráč si môže tromfovú kartu ležiacu na stole vymeniť za tromfového dolníka. Tiež má právo, keď je na ťahu, tromfovú kartu na stole otočiť. Od tohto okamihu platí ďalšie pravidlo: MUSÍŠ ZOBRÁŤ VYŠŠOU. Hráč, ktorý túto kartu otočil, musí získať najmenej 66 bodov. Keď sa mu to nepodari, napíše si jeho súper taký počet bodov, ktorý by mal vo chvíli, kedy sa karta otáčala. Keď má porazený 33 bodov, víťaz získava 1 bod. Keď má porazený menej než 33 bodov, víťaz získava 2 body. Keď porazený nezíska ani jeden štic, víťaz získava 3 body. Tieto body sa odčítajú od 7, ktoré dostane každý hráč na začiatku hry. Víťazí ten hráč, ktorý sa ako prvý dostane na nulu. Porazenému víťaz nakreslí na papier čierne koliesko. Keď má víťaz nula bodov, zatiaľ čo porazený 7, je krajčírom a dostáva dve čierne kolieska.

115. Horník - kráľ - eso

Hrá určená pre 4 hráčov. Premiešajte 32 kariet a potom ich začnite rozdávať po jednom liste všetkým dookola. Po rozdani kariet si každý vezme svoj balíček bez toho, aby sa pozrel, čo dostal. Vyvolávač (ktokolvek z hráčov) začne hlasno odriekavať heslo: HORNÍK - KRÁĽ - Eso! Pri slove *horník* všetci uchopia z balíčka vrchnú kartu (stále sa nesmú na ňu pozrieť) a sotva doznie heslo eso, otočia kartu obrázkom hore a položia ju tak, aby ju všetci videli. Kto najskôr postrehne medzi všetkými vyloženými kartami dve rovnaké, napr. desiatky, zvolá ich názov, *desiatka* a pod. a získava obe pre seba. Pokiaľ je rovnakých kariet viac, získa ich všetky. Tie karty, ktoré nemali žiadnu dvojicu, si každý zasunie na spodok balíčka. To platí i pre toho, kto získal karty navyše. Pokiaľ vykrikuje názov karty viac hráčov naraz a nedohodnú sa, kto z nich bol prvý, nedostane dvojicu kariet nikto. Niekedy sa objaví súčasne viac párových kariet. Každý dostane tie karty, ktoré si zvolal. Hra končí, keď niekto príde o poslednú kartu a ostatní si spočítajú počet kariet. Víťazom je ten, kto ich má najviac.

116. Alager

Zamiešajte 32 kariet a rozdajte všetkým po 3 listoch, ďalšie 3 položte doprostred stola obrázkom hore, ostatné zostanú na kôpke rubom dole. Každý si môže postupne vymeniť 1 alebo 3 karty. Pri výmene 1 karty je možné si ju vymeniť z kôpky alebo z 3 kariet uprostred alebo vziať všetky karty uprostred a nahradiť ich svojimi. Hlavný cieľ hry je získať taký rad kariet, ktorých hodnota bude mať najviac bodov. Sedmička platí za 7 bodov, osmička za 8 bodov, deviatka za 9 bodov, desiatka za 10 bodov. Dolník, horník, a kráľ sa počítajú za 10 bodov, eso za 11 bodov. Pozor, sčítať body môžeme len pri rovnakej farbe. Zvláštnu hodnotu má trojica horník, kráľ, eso jednej farby t. j. ALAGER. Výmena kariet postupuje stále dokola, nie je nutné zakaždým karty vymieňať, a preto každý hráč povie ďalej. Niekedy povedia ďalej všetci a potom sa karty vyložené uprostred zasunú na spodok kôpky. Pokiaľ niekto z hráčov uzná, že má dostatočnú hodnotu bodov, povie: KONIEC. Ostatní môžu ešte vykonať jednu výmenu a tým sa partia uzatvára. Karty sa vyložia na stôl, kto má karty s najnižšou bodovou hodnotou, prehral a dostane trestný bod. Ten, kto má v ruke horníka, kráľa a eso jednej farby zvolá: ALAGER, okamžite tak zakončí hru a ostatní už nemajú nárok na akúkoľvek výmenu. Vlastník alageru si zmaže trestný bod, pokiaľ nejaky má. Čas trvania je podľa dohody. Vyhráva hráč s najmenším počtom trestných bodov.

117. Prší

Jeden hráč rozdá všetkým po štyroch kartách a zvyšok položí rubom na stôl, vrchnú kartu obráti a položí vedľa kôpky. Vpravo sediaci hráč položí svoju kartu na odkrytú kartu vedľa kôpky. Musí to byť karta rovnakej farby alebo rovnakej hodnoty. Napr. na srdcového dolníka je možné položiť ľubovoľnú srdcovú kartu alebo ľubovoľného dolníka. Pokiaľ hráč ani jeden z týchto variantov nemá, môže vyložiť ľubovoľného horníka s tým, že určí novú farbu pre nasledujúceho hráča. Pokiaľ hráč nemôže použiť žiadnu kartu, vezme si

jednu z kôpky. Ak niekto vyloží eso, je nasledujúci hráč pre jedno kolo vynechaný z hry. Na vynesenu sedmu kupuje ďalší hráč dve karty. Hru vyhrá ten hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

118. Prší II

Pravidlá sú rovnaké ako v predchádzajúcej hre s tým rozdielom, že hráči môžu prebijať. Hráč vynesene eso prebije iným esom a kolo vynechá až hráč, ktorý nemá ďalšie eso. Rovnako tak je možné prebiť i sedmičku. Trestné karty sa sčítajú a berie až hráč, ktorý nemá sedmičku. Červená sedmička vracia do hry.

119. Aran

Hra pre 2 až 5 hráčov. Rozdajú sa všetky karty. Držiteľ guľovej osmy hrá ako prvý a na prvú kartu položí ďalšiu v ľubovoľnej farbe i hodnote. Ďalší hráč v smere hodinových ručičiek musí na poslednú kartu svojho predchodcu položiť kartu rovnakej farby, avšak ľubovoľnej hodnoty. Na túto položí ďalšiu, a to ľubovoľnej farby a hodnoty. Ostatní hráči postupujú rovnakým spôsobom. Hráč, ktorý nemá kartu zodpovedajúcej farby, si musí vziať z kôpky kartu do ruky. Ten z hráčov, ktorý sa ako prvý zbavil svojich kariet, vyhráva.

120. Švindel'

V tejto hre je povolený podvod a klamanie. Každý hráč dostane rovnaký počet kariet, zvyšné karty sa nepoužijú. Prvý hráč položí kartu lícom navrch a povie jej farbu. Ďalší hráč na ňu položí svoju kartu rubom hore a povie tú istú farbu. Hráči ďalej pokračujú a buď položia správnu, alebo podvádzajú nesprávnou kartou. Po ukončení prvého kola smie každý z hráčov, ktorý tuší, že sa klamalo zvolat ŠVINDEL! Najvrchnejšia karta sa otočí. Ak bola švindľovaná, potom dotýčný podvodník dostane celú kôpku kariet. Ak sa klamanie nepotvrdí, vezme si celú kôpku hráč, ktorý švindľ nahlásil. Potom sa opäť vymesie lícom hore ľubovoľná karta a hra pokračuje dovtedy, kým niekto z hráčov vyloží svoju poslednú kartu, ktorú už nie je možné spochybniť.

121. Dvadsaťjeden (Ok o berie)

Bankár rozdá každému dve karty. Hráči postupne môžu chcieť ďalšie karty s tým, že sčítajú ich bodovú hodnotu. Pokiaľ dosiahnu 21 alebo majú dosť, nahlásia STAČÍ. Karty majú hodnoty podľa čísel: dolník a horník sú za 1 bod, kráľ za 2 body a eso za jedenásť bodov. Keď majú všetci hráči dosť, vykladá bankár. Ten svoje karty obracia verejne. Vyhráva ten, kto nazbiera presne 21 bodov, alebo dve esá alebo sa súčtom svojich bodov najviac priblíži dvadsaťjednotke. A naopak prehráva ten hráč, ktorý nazbiera vyše dvadsaťjeden.

122. Kent

Hra pre 4 hráčov. Z balíčka vyradte všetky sedmy až desiatky. Hráme teda so 16 kartami v hodnotách dolník až eso. Karty zamiešajte a každému rozdajte po štyroch. Vždy dvaja hráči hrajú spolu, ale nevidia si do kariet. Cieľom hry je získať všetky karty rovnakej hodnoty. Spoluhráči musia mať dohovorený signál pre ukončenie hry. Ten, kto začína, podá susedovi jednu kartu, ktorá sa mu nehodí tak, aby jej hodnotu nikto nevidel. Sused dá jednu kartu svojmu susedovi a tak ďalej. Keď jeden z hráčov získa všetky karty jednej farby, dá spoluhráčovi znamenie a ten zvolá KENT. V tomto prípade táto dvojica vyhrala. Pokiaľ ale súper zaregistruje znamenie, než hráč zvolá KENT, zvolá STOP! Pokiaľ mal hráč skutočne všetky karty rovnakej farby, vyhráva stopujúci, inak víťazí druhá dvojica.

123. Kvarteto

Najmenší počet účastníkov sú traja hráči. Karty sa zamiešajú a všetky sa rozdajú medzi hráčov. Hráč zľava od rozdáväjúceho začína a snaží sa získať všetky štyri farby jednej hodnoty a to tak, že sa opýta ktoréhokolvek hráča na požadovanú kartu. Pokiaľ túto kartu opýtaný má, musí ju odovzdať vyzývateľovi. Ten pokračuje ďalšou otázkou na niektorého hráča tak dlho, kým sa mu darí. Pokiaľ nie, pokračuje v hre opýtaný hráč, ktorý nevlastnil požadovanú kartu. Ak zloží hráč úplné kvarteto (všetky farby jednej hodnoty), vyloží ich na stôl. Vyhráva hráč s najväčším počtom kvartét.

124. Pexeso s kartami

Hra pre 2 hráčov. Zamiešajte balíček s 32 kartami a rozložte ich obrátene na stôl do 4 radov. Začína najmladší hráč. Obráti ktoréhokolvek 2 karty, pokiaľ majú rovnakú hodnotu, napr. 2 osmičky, alebo 2 esá, uschová si ich k sebe a môže pokračovať ďalej. Ak sa nepodari obrátiť dve karty s rovnakou hodnotou, obráti ich zase späť a začína ďalší hráč. Hráči sa postupne striedajú a vyhráva ten, kto má najviac rovnakých párov kariet.

125. Výmena

Karty sa premiešajú a každému hráčovi sa rozdajú 4 karty a ešte jedna sa položí pred neho. I keď hrá menej hráčov než 4, položia sa na stôl vždy 4 karty (akoby pred nehrajúceho hráča). Balíček zostávajúcích kariet sa položí lícom dole. Hráči sa postupne striedajú, a buď môžu vziať kartu z balíčka a odhodiť 1 kartu vedľa svojej odkladacej, alebo si vymeniť z jednej z kôpok jednu kartu. Prvý hráč, ktorý má v ruke karty rovnakej farby dostatočnej hodnoty, povie STOP a položí karty na stôl. Hráč, ktorý má najvyšší súčet hodnôt kariet rovnakej farby, je víťaz (nemusí to nutne byť hráč, ktorý hru zastavil). Sedmička až desiatka podľa hodnoty; dolník, horník, kráľ = 10 bodov; eso = 11 bodov.

126. Kartové domino

Hra pre 3 až 4 hráčov. Každý hráč dostane po 6 kartách. Ostatné karty sa nechajú v balíčku uprostred stola. Začína ten, kto má žaludového dolníka. Pokiaľ karta nie je rozdaná, začína hráč s guľovým, červeným, zeleným alebo v poradí horníkom atď. Na vynesenu kartu smie hneď položiť vhodný list (napr. dolník a na neho horník, alebo desiatku). Tak vytvára buď vzostupný, alebo zostupný rad. Každý hráč smie klásť týmto dominovým spôsobom tak dlho, kým má karty. Pokiaľ už karty nemá, vezme si kartu z balíčka a pokiaľ sa hodí na doloženie, tak ju ihneď priloží a ak má ďalšie karty, ktoré sa hodia, pokračuje ďalej. Pokiaľ sa karta nedá priložiť, vezme si ju k zostávajúcim, čo drží v ruke. Ďalej pokračuje ďalší hráč. Niekedy máme v ruke karty, ktoré sa nehodia na odloženie a dokonca ani tá z balíčka, neostáva nič iné, než aby pokračoval v hre ďalší hráč. Kto sa zbaví všetkých kariet a je na ňom rad, aby pokračoval ďalej, odoberie kartu z balíčka a buď ju priloží, alebo si ju ponechá. Hra končí, keď nie je v balíčku žiadna karta, a vyhráva ten, kto má v ruke najmenej kariet.

127. Vyháva posledný štic

Hráči rozdajú všetky karty a striedajú sa vo vynášani. Potom, čo všetci hráči vynesú, získava tieto karty (štic) hráč, ktorý vynesol najvyššiu kartu v rovnakej farbe, v akej bola položená prvá karta. Poradie kariet od najmenšej je: dolník, horník, 7, 8, 9, 10, kráľ, eso. Karty inej farby, než má prvá položená, nemajú žiadnu hodnotu. Pretože víťazí ten, kto vezme posledný štic a snaží sa odkladať najprv menšie karty a vysoké si nechať až na koniec hry.

128. Prebíjaná

Karty sa zamiešajú, položia v balíčku lícom na stôl a snímú sa 3 karty, ktoré sa položia na stôl vedľa seba, lícom nahor. Vedľa každej sa z banku položí dohodnutý vklad. Hráč na ťahu vezme balíček, znovu vsadí vedľa prvej karty dohodnutý vklad a pokúsi sa kartu prebiť. Pokiaľ sa mu to podarí, berie si všetko, čo bolo vedľa karty, svoju kartu na tejto nechá ležať a pokračuje pri ďalšej opätovnom vsadení vkladu. Pokiaľ si vytiahne rovnakú alebo nižšiu, odhodí ju na balíček použitých kariet, svoj vklad pri karte ponechá a hrá ďalší hráč. Ten znovu pridá vklad a pokúša sa kartu prebiť. V priebehu hry sa tým pádom hodnota pri karte stále zvyšuje. Pokiaľ je na kôpke eso, táto kôpka sa už neprebíja. Víťazí hráč s najväčším počtom vyhraných vkladov.

129. Komando

Rozdáväjúci dá každému hráčovi štyri karty a potom otočí jednu z balíčka lícom nahor. Farba tejto karty predstavuje tromf. Pokiaľ je táto tromfová karta dolník, horník, kráľ alebo eso, smie si ju hráč po ľavici rozdáväjúceho vziať, ale potom sa stáva komandantom, a aby vyhral, musí neskôr v hre uhrat' minimálne dva štic. Pokiaľ kartu odmietne, môže si ju vziať hráč po jeho ľavici, príp. ďalší hráči. Ak nikto z hráčov kartu nechce, nie je komandantom nikto a všetci majú rovnaké šance. V druhej časti hry hráči ukladajú po jednej karte. Začína komandant a ostatní sa ho v smere hodinových ručičiek

snažia prebiť vyššou kartou rovnakej farby alebo tromfom. Štich berie ten, kto v ňom má najvyššiu kartu. Za hru sa tak zahrajú štyri štichy (každý má štyri karty). Hráč s najvyšším počtom štichov vyhráva (komandant však musí mať minimálne dva).

130. Trojica

Rozdávajúci dá každému vrátane seba po jednej karte a hráči budú môcť dať dohodnutý vklad, alebo sa zdržať hry. Potom rozdá hrajúcim po ďalších dvoch kartách. Ten, kto má najvyšší súčet kariet (7 - 10 = hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11), vyhráva vklad. Trojica rovnakých hodnôt je vždy viac, než súčet najvyšších kariet, v prípade viacerých trojíc víťazí samozrejme tá vyššia. V prípade zhodného výsledku sa bank necháva do ďalšej hry.

131. Ferbl

Kartová hra, veľmi podobná pokru. Každému hráčovi sa rozdájú 2 karty. Potom sa hráči rozhodnú, či budú v hre pokračovať a zaplatia do banku dohodnutý vklad, alebo či od hry odstúpia a zložia karty. Hráči, ktorí sú v hre, dostanú ďalšie dve karty. Snažia sa získať najvyšší bodový súčet (7 - 10 = hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11) s tým, že trojica rovnakých hodnôt je viac než lubovolné karty, štvorica rovnakých hodnôt je viac než trojica. Potom sa už len zvyšujú peniaze v banku. Hráči, ktorí chcú zostať v hre, musia opäť zaplatiť dohodnutý vklad. Posledný hráč po pravici rozdáväjúceho (žadák), má právo vklad pre ďalšie kolo zvýšiť. Musí však zvýšený vklad pochopiteľne sám tiež pridať. V ďalšom kole sa úloha zadáka sťahuje na hráča po pravici zadáka bývalého. Pokiaľ zadák už nezvyší, ukazujú sa karty. Hráč s najvyššími kartami získava celý bank.

132. Dudák

Karty sa rozdelia rovnomerne medzi hráčov. Hráč odhadzuje na kôpku, musí prebiť ležiacu kartu kartou rovnakej farby, ale vyššej hodnoty, alebo berie z kôpky tak dlho, kým nemôže prebiť. Potom na kôpku odhodí jednu lubovolnú kartu a hrá ďalší hráč. Pokiaľ hráč nemá čím prebiť, môže tiež určiť jednu svoju farbu ako svoj tromf. Táto farba potom prebija akúkoľvek kartu. Ostatní potom môžu vyhlásiť svoje tromfy a kartu prebiť. Každý však smie mať za hru iba jednu tromfovú farbu, i keď dvaja rôzni hráči smú mať rovnakú. Víťazí ten, kto sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

133. Sedma

Každý hráč dostane 4 karty, ktoré postupne vynáša a prebija. Hráč môže kartu prebiť buď kartou rovnakej hodnoty, alebo sedmičkou (tá prebija všetko), prípadne hodí lubovolnú kartu. Vyrožené karty patria hráčovi, ktorý prebil ako posledný. Ten tiež novo vynáša. Ešte predtým si však každý doplní z balíčka opäť do počtu štyroch kariet. Na konci hry sa počíta iba počet desiatok a es, ktoré hráči vybojovali prebieraním. Ten, kto ich má najviac, vyhráva.

134. Srdce

Hrá sa ako klasické tromfy s tým, že karty červenej farby sú tromfy a prebijajú čokoliev. Pokiaľ hráč nemá kartu rovnakej farby alebo tromf, môže odhodíť lubovolnú kartu. Po vyčerpaní všetkých kariet sa spočíta hodnota vlastných štichov podľa bodovania (eso = 11, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = 10, zvyšné karty nemajú bodovú hodnotu). Hráč s najvyšším počtom bodov je víťaz.

135. Päť navyše

Každý hráč je zatažený pätnástimi trestnými bodmi, tromfy sa určia na začiatku hry, potom sa rozdájú všetky karty. Stabilným najvyšším tromfom je gulová sedma, ktorá prebija úplne všetko. Za každý štich sa hráčovi zmazáva jeden trestný bod. Na konci partie (keď dôjdu karty), sa štichy zamiešajú a znovu rozdájú. Pokiaľ niekto za partiu neuhrá ani jeden štich, pripočíta sa mu päť trestných bodov. Víťazom je ten, kto sa zbaví všetkých trestných bodov.

136. Posledný štich

Hry sa môže zúčastniť 3 - 6 hráčov. Hodnoty kariet majú túto postupnosť: eso, desiatka (druhá najvyššia), kráľ, horník, dolník, 9, 8, 7. Cieľom hry je uhrať posledný štich. Ak hrajú traja hráči, dostáva pri rozdávaní každý po ôsmich kartách. Pri štyroch hráčoch sa dáva po siedmich, pri piatich sa rozdáva šesť a pri šiestich účastníkoch

všetci dostanú po piatich kartách. Prvý výnos je záležitosťou predáka sediaceho po ľavici rozdáväjúceho. Farba sa musí priznávať, kto nemôže, smie hodiť lubovolný list. Kto získal štich, má právo výnosu. V priebehu hry sa hráči snažia najskôr zhodiť všetky nízke karty. Vysoké hodnoty vstúpia do hry až na záver. Nezabudnite však, že niektoré karty sa v hre vôbec neuplatnia. Balík zostávajúcich kariet je totiž mimo hry. Jeho obsah nie je známy, a tak sa nám môže celkom ľahko stať, že práve tieto listy, ktoré nie sú v hre, urobia škrt cez naše nedokonalé kalkulácie a dohady. Pred začiatkom hry sa hráči dohodnú nielen o spôsobe premiovania, ale tiež o konečnom limite pre ukončenie hry. Touto hranicou býva spravidla 500 bodov. Kto ju najskôr dosiahne, víťazí. Zisk posledného štichu sa hodnotí 50 bodmi.

137. Ecarté

Rozdávajúci rozdá päť kariet a zvyšok otočí rubom nahor. Potom otočí vrchnú kartu, ktorá predstavuje tromfovú farbu. Ak je to kráľ, má rozdáväjúci pri sčítaní 1 bod navyše. Rozdáväjúci hráč sa vyjadrí, či bude meniť. Pokiaľ áno, vymení si lubovolný počet kariet, rovnako ako jeho protihráči. Pokiaľ nie, alebo pokiaľ je balíček kariet už dobratý, začína hra. Rozdáväjúci vynáša a ostatní sa snažia prebiť kartou rovnakej farby (vyššej hodnoty) alebo tromfom. Na konci hry sa spočítajú štichy. Jeden navyše si pripisuje ten, kto má tromfového kráľa. Vyhráva hráč s najvyšším počtom štichov.

138. Zoo

Hráčom sa rozdájú všetky karty tak, aby na ne nevideli. Každý z hráčov si vyberie ťažko zapamätateľné meno, ktorým ho ostatní budú oslovovať (napríklad nosorožec či kapibara). Potom všetci na povel TERAZ! otočia vrchnú kartu. Pokiaľ sú medzi otočenými rovnaké karty, musí každý z vlastníkov týchto kariet rýchlo zavolať meno protihráča, ktorý vložil rovnakú kartu. Ten, kto meno zavola ako prvý, sa zbavuje svojej karty. Tú si berie protihráč, ktorý ju vložil do svojho balíčka. Ostatné karty si hráči rozoberú späť a vložia na spodok. Ďalším povelením TERAZ! hra pokračuje, kým sa niekto nezabaví všetkých kariet a stáva sa tak víťazom.

139. Jedenástky

Každý hráč dostane 6 kariet, ktoré si v každom kole doplňuje z balíčka. Rozdáväjúci vynáša prvú kartu, ostatní sa ju snažia prebiť kartou vyššej hodnoty. Farba pritom nerozhoduje. Po dobratí balíčka a vnesení poslednej karty sa spočítajú desiatka, dolník, horník, kráľ, eso u každého hráča. Kto ich má najviac, vyhral. Pri hre dvoch hráčov vyhráva ten, kto ich má aspoň jedenásť.

140. Šesťdesiatšesť

Z kariet vyradíme všetky sedmičky a osmičky. Rozdáva sa každému šesť kariet a ďalšia karta sa otočí, aby určila tromfovú farbu. Základom hry je prebieranie. Nie je povinnosťou kľať rovnakú farbu, ale najvyššia hodnota rovnakej farby (alebo tromf) berie štich. Karty sú bodované (eso = 11; desiatka = 10; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; deviatka = 0), sčítajú sa. Keď má niekto horníka a kráľa, môže ich vložiť naraz a získať 20, v prípade tromfovej farby potom 40 bodov. Hlásí pritom 20, príp. 40. Kto prvý dosiahne 66 bodov alebo viac, hlási ŠEŠŤDESIATŠEŠŤ a vyhráva hru.

141. Bassarawitz

Každý hráč dostane osem kariet. Rozdáväjúci hráč vynesie kartu, ostatní hráči musia pridať kartu rovnakej farby (príp. akúkoľvek, pokiaľ nemajú). Snažia sa však nezískať ani jediný štich, príp. snažia sa získať čo najmenej bodovaných kariet (eso = 11; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; desiatka = 10; deviatka, osma, sedma = 0). Hráč s najnižším počtom bodov víťazí.

142. Pamäť

Karty rozložíme na stôl lícom dole do obdĺžnika 4 x 8 kariet. Karty obraciame a snažíme sa hľadať rovnaké dvojice, trojice či štvorice. Pokiaľ sa nám to podarí, môžeme ich odobrať. Za dvojicu je 1 bod, za trojicu 2 a za štvoricu 4 body. Pokiaľ je ďalšia obrátená karta iná, musíme všetky vrátiť a hrať ďalší hráč. Víťazí hráč s väčším počtom bodov.

143. Mariáš

Je hrou, ktorá sa bezmála stala národným symbolom českého hazardu. Ani detailné vysvetlenie pravidiel nemôže zďaleka vystihnúť všetky jemné finesy, taktické manévry a dramatické okamihy tejto hry, ktorá svojou vnútornou hodnotou ďaleko prevyšuje všetky z dosiaľ uvedených hier. Základné údaje: Hrá sa s 3 hráčmi. Sled jednotlivých listov: 7, 8, 9, 10, dolník, horník, kráľ a eso nie je úplne totožný s hodnotami kariet, ktoré sa uplatňujú v hre. Desiatka predstavuje totiž v bežnom rade výnimku. Stáva sa hneď druhou najvyššou kartou po ese a prebija nielen všetky číselné karty, ale tiež každú z troch figúr. Tiež farby majú v mariášových kartách svoje špecifické názvy: červené, gule, zelené a žalude. V mariáši sa predovšetkým bojuje o dosiahnutie hodnotných listov, teda o maximálny počet desiatok a es. Okrem toho boduje posledný zdvih a tiež každá dvojica pozostávajúca z horníkov a kráľov rovnakej farby. Po zamiešaní a zložení dá rozdáväjúci predákoví sedem listov. Potom obsluží zadáka a seba piatimi kartami. V druhom slede rozdáväjúci dá každému ďalších päť kariet. Predák, ktorý drží v ruke stále len sedem listov, nemá právo zdvihnúť zo stola päťicu kariet, ktoré mu boli rozdane. Volba: Voliacim hráčom je predák, ktorý z prvých siedmich kariet musí vybrať jednu ako tromfovú. Jeden list z tejto farby položí na stôl reversom nahor. Až potom vezme zo stola zostávajúcich päť kariet. Ak nemá dobrú kartu v prvých siedmich kartách, môže voliť Z NÁRODA z päťice kariet, pridelených v druhom slede. Hneď ako bolo zvolené, zhadzuje predák dva zbytočné listy do talónu. V ruke má teraz deväť kariet, desiata leží stále na stole. Rozohrávka: ten, kto volí. Hrá sám na vlastnú päsť proti obom súperom. Tí potom spoločne bojujú a vzájomne sa podporujú v snahe získať maximálny počet hodnotných listov. Voliaci hráč sa opýta po poradi najskôr suseda po ľavici, potom po pravici, či schvaľujú hru. Výzvou na schválenie či odmietnutie volby sa stáva slovo HRA alebo FARBA. Ak odpovedia protihráči slovom DOBRÁ, je hra prijatá. Ak sa však ozve slovo ZLÁ a tento hráč berie dve talónové karty, je HRA VO FARBE zamietnutá. Znamená to, že sa bude hrať buď betl alebo durch. V prípade, že obaja hráči hru schvaľia, otočí predák tromfovú kartu, ohlásí napríklad GULÁ a hrá - nesie prvý list na prvý zdvih.

Pravidlá hrania: Priznať farbu je povinnosť. Prebijať nižšiu hodnotu hodnotou vyššou je tiež povinné. Ak nie je možné prebiť, musí sa prihodiť aspoň nižšia hodnota tej istej farby. Tromfuje sa, keď nie je v ruke žiadna karta nesenej farby. Zhadzovať akúkoľvek kartu je dovolené len v prípade, pokiaľ hráč nemá ani nesenu farbu a ani tromfa. Na výnose je vždy hráč, ktorý bral posledný zdvih.

JEDNOTLIVÉ KATEGÓRIE MARIÁŠA A ICH BODOVÉ HODNOTENIE:

Obyčajná hra: 1	Tichá sedma: 1	Hlásená sedma: 2
Tichá stovka: 2	Hlásená stovka: 4	Betl alebo zobrák: 5
Vyrožený zobrák: 10	Durch: 10	Vyrožený durch: 20

Za každú desiatku cez 100 sa platí polovička základnej hry.

Za dve sedmy a platená hra navyše: 12

Za dve sedmy, pričom tromfová je červená a platená hra navyše.

Betl: Je hra, v ktorej sa hráč zaväzuje, že nezíska ani jeden zdvih. Hlášky sa nebudujú, tromfy neexistujú a desiatka stráca svoju vysokú hodnotu, klesá medzi dolníka a deviatku.

Vyrožený zobrák a vyrobený durch: Kto ohlásí vyrobenú hru, musí po prvom zdvihu položiť svoje karty na stôl. To isté urobia i spoluhráči, potom sa vyrobená hra preverí.

Dve sedmy: Tento termín znamená prísľub, že tromfová sedma vezme posledný zdvih a ďalšia sedma bude pritom tromfovej sedme pomáhať. Pomocou sa rozumie, že sedma inej farby získa predposledný zdvih.

Flek-re: Ak protivník pochybuje, že hlavný hráč uhrá svoj záväzok, môže oponovať slovom FLEK. Na toto kontrovanie môže však hlavný hráč odpovedať RE ak je si istý, že svoju hru uhrá. Flek zvyšuje hodnotu hry dvojnásobne. Re platí dvakrát toľko, čo flek.

Zvyšovanie hodnoty hry prebieha podľa tejto stupnice:

• obyčajná hra	1 x hra
• flekovaná	2 x hra
• reovaná	4 x hra
• tutti	8 x hra
• retutti	16 x hra

Ak nikto neflekoval základnú hru vo farbe, karty sa väčšinou skladajú. To isté sa týka spravidla i hry so sedmou. Iba hra vyššia než stovka sa hrá bez ohľadu na to, či bola kontrovaná, alebo nie.

Hodnotenie hry:

• víťaz hlásenej stovky a sedmy získava....	6 bodov
• sto a sedem červených (červená platí dvojnásobok), zisk...	12 bodov
• sto a sedem, sedma je stratená, zisk...	2 body
• sto a sedem červených, oboje bolo flekované, na sto bolo re, sedma bola prehraná....	24 bodov

144. Jass

Hráči sa rozdelia na 2 dvojice, ktoré bojujú na spoločný bodový účet. Každý hráč dostane 9 kariet, hráč naľavo od rozdáväjúceho určí farbu tromfov, príp. odovzdá toto právo ďalšiemu hráčovi. Hráči potom hlásia kombinácie vo svojich kartách: terciu (sled 3 kariet) 20 bodov, kvartu (sled 4) 50 b., kvintu (5 kariet idúcich po sebe) 100 b., sextu 150 b., septimu 200 b., oktavu 250 b. (sled 6, 7 resp. 8 kariet), totálnu sekvenciu (postupka všetkých 9 kariet) 300 b., štvoricu - kombinácia 4 kariet rovnakej hodnoty (4 x dolník = 200 b., 4 x 9 = 150, 4 x 10, horník, kráľ, eso = 100). Odmeňuje sa len najvyššia kombinácia, v prípade dvoch rovnakých majú prednosť vyššie karty, príp. tromfová farba. Každá karta smie byť len v jednej kombinácii kariet (napr. 9 - 10 - dolník... smie byť ako terciu, ale nie ako štvorica desiatok. Pokiaľ však hráč má ešte napr. 4 x horníka, smie zahlísiť i 4 x horník). Horník a kráľ v tromfovej farbe sú bodované + 20 bodmi. V druhej fáze dochádza ku klasickému prebýjaniu. Najvyššou kartou sú tromfoví dolníci, potom 10, potom esá, netromfové karty sú v klasickom poradí od 7 do esa. Hráč musí položiť kartu rovnakej farby, pokiaľ ju má. Nezávisle na farbe sa smú hrať tromfoví dolníci, zvaní Jass. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa 1000 bodov. V prípade hry 3 hráčov sú 2 karty odložené bokom.

145. Cvik

Každý hráč dostane tri karty. Každý potom vloží do banku základný vklad a rozdáväjúci položí z balíka na stôl ešte jednu kartu, ktorá určí tromfy. Potom začne s vynášaním kariet, ostatní sa snažia prebiť. Musia dať kartu rovnakej farby (i keby bola nižšia), ak nemajú, tak tromf. Za každý získaný štic získa hráč tretinu banku.

146. Záchod

Premiešajte na stole všetky karty a nechajte ich ležať ako neusporiadanú kôpku. Potom vezmite dve karty a na vrchole kôpky z nich postavte striešku. Hráči sa v hre striedajú a postupne každý vytiahne jednu ľubovoľnú kartu tak, aby strieška nespadla. Komu spadne, prehral. Spadol do záchoda.

147. Zelená lúka

Všetky karty zamiešajte a balíček rubom nahor roztrhajte do kruhu na stôl. Jednu kartu potom otočte a položte do kruhu. Hráč, ktorý je na rade, si vyťahuje karty z kruhu tak dlho, kým nenájde rovnakú farbu, aká je vyložená. Tú potom položí do stredu a na ňu položí ľubovoľnú inú kartu. Rovnakým spôsobom hrajú postupne ďalší hráči. Pokiaľ už na stole nie sú na doberanie žiadne karty a hráč nemá požadovanú farbu, musí si vziať do ruky i karty zo stredivého balíčka a to až po farbu, ktorú má v ruke. Víťazí hráč, ktorý odloží všetky karty.

148. Urči poradie

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Na stole sa rozložia tri rady po 6 kartách lícom nahor. Hráči majú časový limit na zapamätanie. Potom sa karty otočia lícom dole. Každý hráč musí na papier zakresliť poradie kariet, ako ležia na stole. Nakoniec sa karty otočia opäť lícom nahor a vyhodnotia sa chybné pozície záporným bodom.

149. Domček z kariet

Na rovnom a stabilnom podklade o seba oprieme 2 karty, tesne vedľa nich oprieme o seba ďalšie 2 karty. Čez obe strechy položíme 1 kartu, ktorá tvorí základňu pre ďalšiu striešku. Takto pokračujeme do spotrebovania balíčka. V 2. fáze domček rozoberáme. Komu domček spadne počas hry, prehral.

150. Hra Márie Antoinetty

Zamiešajte balíček s kartami. Začnite listy rozkladať po stole do štyroch radov po ôsmich. Všetky karty ležia rubom navrch a vy si v duchu opakujete, čo ktorý rad znamená. Ten najvrchnejší červené, druhý gule, tretí zelené, štvrtý žalude. Prvá karta zľava v každom rade je sedmička, druhá osmička, ďalej vzostupne až k esu. Teraz viete presne, kde má ktorá karta vyhradené miesto. Zdvihnite ktorýkoľvek ležiaci list a preložte ho na miesto, ktoré je preň vymedzené. Než kartu položíte, musíte zdvihnúť list, ktorý tam zaberá vyhradené miesto. Ten potom opäť správne zaradíte. Takto pokračujete tak dlho, kým pred vami neležia všetky karty obrátené lícom hore, vyrovnané podľa farieb a hodnôt. Pokiaľ uviaznete v polovici cesty, prehrávate.

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech republic
www.dinotoys.cz

