

SOUBOR 150 HER

Soubor obsahuje:

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

PRAVIDLA

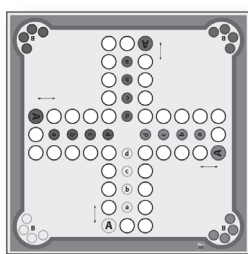


HRY NA HERNÍM PLÁNU ČLOVĚČE NEZLOB SE

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 6 LET

1. Člověče nezlob se

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



Začátek hry: Každý hráč si vezme čtyři figurky stejné barvy a postaví je do zásobníku označeného písmenem B, který má shodnou barvu s figurkami. Pouze jednu figurku umístí na políčko označené písmenem A, kde je start.

Pravidla hry: Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Padne-li hráči během hry 6, musí nasadit svou figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou.

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

2. Barikáda

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

3. Africké člověče

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

4. Bláznivé člověče

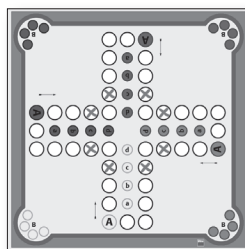
Hraje se vždy ve čtyřech a platí pravidla klasického člověče nezlob se až na tyto výjimky: Každý hráč dostane čtyři různě zbarvené figurky, které postaví do zásobníku své barvy. Cílem hry je jako první dovést do cíle čtyři figurky čtyř různých barev. Pokud má hráč ve hře nasazenou alespoň jednu figurku,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

5. Hra pro dvojice

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

6. Odpočívárna

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



7. Námluvy

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

8. Uprchlík

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

9. Člověče nezlob se bez vyhazování

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

10. Kočičí hra

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

11. Rozdělené Člověče nezlob se

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

12. Oběžná dráha

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

13. Pokuta

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

14. Blesk

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



HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figury)

PRO 1 - 2 HRÁČE OD 8 LET

15. Šachy

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

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

Na začátku hry jsou síly soupeřů vyrovnané.

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

Pro všechny kameny platí tato zásada:

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

Postup jednotlivých kamenů:

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

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

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

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

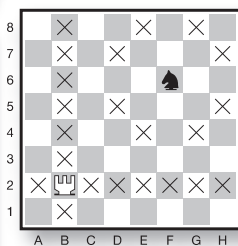
KRÁL: Může postupit na kterékoli sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněný) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

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

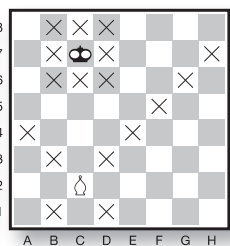
Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je brání mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž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

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

Pohyb věže a jezdce

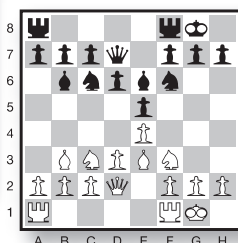


Pohyb střelce a krále

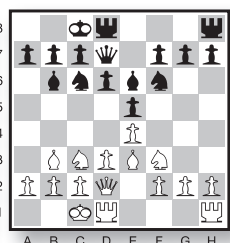


Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemísťuje věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní, a že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

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



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



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

V mnohých případech lze partii také končit nerozhodně:

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

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

Zápis šachových partií

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

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

Co má vědět začátečník?

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

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

16. Náčelník a bojovníci

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

17. Double šachy

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

18. Žravé šachy

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

19. Poziční šachy

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

20. Šachy K.O.

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

21. Jezdec proti králi

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

22. Šachový mlýn

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

23. Jezdcův skok

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

24. Pronásledování

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

25. Rychlé šachy

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

26. Výpad ze zálohy

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

27. Pěchota

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

28. Lámej hlavu

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

29. Jezdci

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

HRY NA ŠACHOVNICI (kameny dámy)

PRO 1 - 2 HRÁČE OD 6 LET

30. Dáma

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

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

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

skočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protihráčem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i OBYČEJNÝM kamenem, bude ale vždy ve výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

31. Dáma II

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

32. Žravá dáma

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

33. Rohová dáma

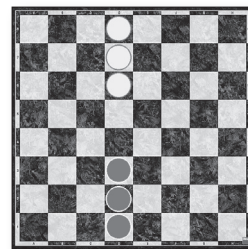
Herní plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou roh desky. Oba hráči rozestaví svých 9 kamenů na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany.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

34. Divná dáma

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

35. Myši a kočky

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



36. Francouzská dáma

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

37. Anglická dáma

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

38. Zazdívání

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

39. Skrytá dáma

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

40. Skokan

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

41. Blokáda

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

42. Lupič a četníci

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

43. Halma

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

44. Problém osmi královen

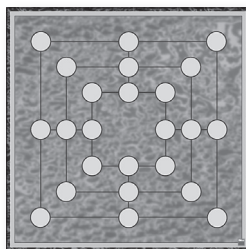
Cílem hry je umístit 8 kamenů - královen na šachovnici tak, aby žádná z nich nemohla být přeskočena jinou královnou. Královna se může pohybovat ve všech směrech.

HRY NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

45. Mlýn

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



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

možnost sestavit svůj MLÝN. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

46. Rohový mlýn

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

47. Věžičky

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

48. Jezdecký mlýn

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

49. Mlýn na kříž

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

50. Hon

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

51. Laskerův mlýn

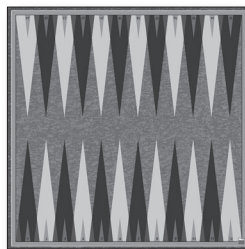
Hrajeme s 9 bílými a 9 černými kameny podle standardních pravidel s tím rozdílem, že od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho může otevřít a potom teprve nasazovat další kameny. Tím je protihráč nucen k nasazení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

HRY NA HERNÍM PLÁNU BACKGAMMON

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

52. Backgammon (Vrhcáby)

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



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

Hra se dělí na tři části:

- Nasazování kamenů
- Postup
- Vycházení z herní desky

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

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

Vyhazování: Končí-li některý z tahů hráče na šípu, kde stojí jen jeden soupeřův kámen, přemohl ho a odstraní ho z herní desky pryč (při PRODLOUŽENÉM tahu lze vyhodit i několik soupeřových kamenů). V dalším tahu tak soupeř musí nejdříve znovu nasadit vyhozený kámen (vyhozené kameny) a teprve pak smí postoupit s některým z dalších kamenů kupředu. Vyhozené kameny se nasazují stejně jako na začátku na šípy 1 - 6 nebo 24 - 19 podle hozeného počtu bodů. Padne-li při tomto nasazování na kostkách tolik bodů, že nasazení není možné (na šípech, kam by měl být kámen nasazen, jsou soupeřovy SVAZKY), hráč nesmí posunout žádný ze svých kamenů a čeká na další kolo. Most lze přelomout pouze tak, že padne na jedné kostce tolik bodů, kolik nám umožní dostat se za něj na volný šíp nebo šíp obsazený vlastními kameny. Druhá část hry pro hráče končí tehdy, shromáždí-li všech svých 15 kamenů na posledních šesti šípech - bílý na č. 19 - 24, černý na č. 6 - 1. Poté vstupuje hra do třetí závěrečné části, která začíná málokdy pro oba hráče najednou.

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

53. Doublet

Každý hráč má 12 kamenů, které rozestaví do věžiček po dvou na sebe na svoje vnitřní pole. Každý hraje jen na těchto šesti polích. Hru začíná hráč s vyšším hozeným číslem. Hráč hází dvěma kostkami a v poli, jehož číslo padlo, rozloží věžičku na dva kameny. Když mu padne dvojice stejných čísel, sejme pouze jeden kámen a hází ještě jednou. Když padne číslo pole, kde jsou kameny již rozloženy, tah

zůstane nevyužitý a na řadě je další hráč. Jestliže má hráč všechny věžičky rozloženy, začíná je znovu stejným způsobem skládat zpět. Jakmile jsou všechny kameny opět poskládány na sebe, začne hráč podobně jako v backgammonu svoje kameny odstraňovat ze hry směrem doprava. Vítězem se stává hráč, který jako první odstraní všechny svoje kameny z herního plánu.

54. Jacquet

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

55. Arabské vrhcábů

Tato varianta hry se shoduje s klasickými vrhcábů s tím rozdílem, že první pole hráčů se nepočítají, slouží jako start a cíl kamenů. Černý i bílý postaví svých patnáct kamenů na své první vnitřní pole. Kameny postupují z výchozího pole obvyklou cestou do vnitřních polí soupeřových. Oba hráči musí nejdříve dovést do cíle první kámen, teprve pak mohou postupně posunovat ostatní kameny. Kameny se nevyhazují. K blokadě klínovitého pole stačí jediný kámen. Jakmile je jím obsazeno, už se tam nesmí zastavit žádný kámen jiné barvy. Hráči provádějí tahy tak, aby zablokovali co nejdelší souvislé úseky desky a znemožnili postup protivníkových kamenů. Hra končí, když jeden z hráčů dovede všechny kameny do soupeřova prvního vnitřního pole. Vítěz dostane 1 bod za každý soupeřův kámen, který je na desce mimo cílové pole. Jedna partie se skládá z několika her. Vyhrává ten, kdo dosáhne nejdříve součtu 31 bodů.

56. Lurch

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

HRÝ S KOSTKAMI

PRO LIBOVOLNÝ POČET HRÁČŮ OD 6 LET

Hry s 1 kostkou

57. Lodnická

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

58. Vzducholod'

Nejdříve se namaluje velká vzducholod' (viz. obrázek), která se rozdělí na 5 políček. Gondola dostane číslo 6. To je nákladní prostor. Každý hráč obdrží 6 zápalek.

Hází se popořadě. Kdo hodí 1 - 5 položí jednu zápalku na příslušné políčko. Leží-li už na políčku zápalka, smí si ji vzít a nemusí žádnou odevzdat. Kdo hodí 6, musí vždy odevzdat jednu zápalku, protože do gondoly se jich vejde libovolné množství. Kdo nemá už žádné zápalky, vypadá ze hry. Vyhrává ten hráč, který je jako poslední ve hře. Smí si vzít všechny zápalky z gondoly.



59. Oko (jedenadvacet)

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

60. Padesát vyhrává

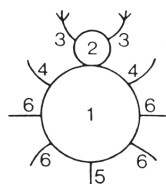
Hráči hází 1 kostkou v řadě za sebou, celkem třikrát. Všichni se snaží dosáhnout společně souhrnného čísla padesát. Dosažení této hranice musí být přesné. Sčítají se body hrozené všemi hráči dohromady. Jestliže někdo překročí padesátku, musí další hráč hrozením kostky snížit celkový počet pod padesátku.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

61. Sázení

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

62. Brouk

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



63. Generál

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

64. Plus minus

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

65. Kravský ocas

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

66. Špaček

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

67. Začarovaná trojka

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

68. Mág

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

Hry s 2 kostkami

69. Slepá kráva

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

70. Trdlo a Xantypa

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

71. Sudá nebo lichá

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

72. Stovka

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

73. Jedenkrát jedna

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

74. Mraky pětěk

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

75. Škrtnání křížků

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

76. Macháček

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

- Nevěří, že hráč hodil číslo, které nahlásil. Pokud byl jeho odhad správný, soupeř dostane trestný bod. Pokud je hláška shodná s hodem, dostane trestný bod hráč, který nevěřil.
- Věří a v tom případě opět skrytě hodí a nahlásí výsledek, který musí být vždy vyšší než předchozí hláška a to i v případě, že na kostkách jsou jiné hodnoty.

Dále pokračuje stejným způsobem další hráč.

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

77. Mexiko

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

Hry s 3 kostkami

78. Pětka

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

79. Rychlá stovka

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

80. Atlanta

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

81. Tisíc vyhrává

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

82. Pif-paf

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

83. Číslo patnáct žije

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

84. Nejvyšší (nejnižší) domovní číslo

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

85. Desítková hra

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

86. Malá bere

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

87. Jedenáct žetonů

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

Hra se 4 kostkami

88. Svlечený had

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

89. Belzebub

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

Hry s 5 kostkami

90. Kostkový poker

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

91. Vabank

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

Hry s 6 kostkami

92. Jedničky a pětky

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

dohodit jednou kostkou. Body se sčítají a vítězí ten, kdo nejdříve dosáhne stanoveného počtu bodů (např. 10000 bodů).

93. Oči

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

94. Třikrát paš

Každý má tři hody. Započítávají se hozené páry PAŠE. Po každém vrhu může hráč odložit stranou hozené páry a libovolný počet kostek a dohazovat. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem párů po třetím hodu. Při shodném počtu pašů rozhoduje počet bodů na kostkách.

95. Maratón

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

96. Cesta do Ameriky

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

97. Sedmičky

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

98. Tři tisíce

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

99. Zlá trojka

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

100. Na zakázaná čísla

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

101. Válka

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

102. Černý Petr

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

103. Vole, padni

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

104. Spáč

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

105. Trestná pětka

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

106. Jedenapadesátka

Hrají 2 - 4 hráči. Symbolické hodnoty se odlišují od klasické stupnice: eso = 1, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, desítka = -1, devítka = 0, osma = 8, sedma = 1. Rozdávající nechá po promíchání karty rozdělit napůl; rozdává každému 5 karet a zbývající hromádku položí rubem nahoru na stůl. Vrchní karta se otočí a položí vedle hromádky. Hráč vpravo od rozdávající vezme jednu kartu z hromádky a libovolnou kartu ze své ruky položí otevřeně na kartu ležící vedle hromádky. Přitom nahlásí součet hodnot obou odkrývaných karet. Např. vedle hromádky leží král a na něj se položí spodek, řekne se: šest (král = 4, spodek = 2). Další hráč postupuje stejně, připočítá hodnotu své karty, kterou položí na předešlé, k jejich celkové

hodnotě. Např. pak položí osmičku, nahlásí: čtrnáct (6 + 8). Tímto způsobem se pokračuje. Platí pravidlo, že pokud hráč složí desítku, nesmí sčítat, ale odčítat jeden bod od celkové hodnoty uložených karet. Skládání se usměrňuje tak, aby se nepřekročila hodnota 51. Ten hráč, který tuto hodnotu svou kartou dosáhne nebo dokonce překročí, prohrává.

107. Srdcová desítka a eso

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

108. Nevzdávám se!

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

109. Přijít o všechno

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

110. Moje babi - tvoje babi

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

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

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

odpovídající napsané, znamená MOJE BABI tolik, že banka vyhrává a TVOJE BABI tolik, že banka musí zaplatit tolik, kolik bylo na toto pole vsazeno.

111. Srdčikování

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

112. Raz, dva, tři

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

113. Preference

Hrají 3 hráči. Podle barev: zelené - 1, žlutý - 2, kule - 3, červené - 4. Pořadí karet: spodek, svršek, král, eso. Losováním se rozhodne, kdo rozdává. Každý dostane od rozdávajícího 3 karty, další 2 položí neodkrývají do středu stolu. Pak každému hráči doloží po sedmi kartách. Hráči si karty srovnají a musí odhadnout, zda mohou přilohovat. Vynášejí karty se mohou položit, pak ten hráč končí se hrou nebo nahlásí JEDNA, tj. barvu, kterou si vybral. Další hráč karty položí, nebo zvolí jinou barvu. Rozdávající hráč má také právo zahlásit TŘI. Když zahlásí jeden z hráčů vyšší barvu, přehlasovat ho lze jedině vyšší barvou. Hru dostává ten, kdo zahlásí nejvyšší barvu. Tento hráč pak dostane karty z balíčku, prohlédne si je a dvě položí na stůl a potvrdí trumfovou barvu. Ostatní hráči se musí rozhodnout, zda budou jen přilohovat nebo zůstanou doma. Hráč, který zůstává doma, položí karty na stůl a vzdává se hry. Když oba spoluhráči zůstanou doma, dostává hráč, který drží hru, celý vklad z banku a míchá karty. Když se jeden z hráčů rozhodne, že přilohová, začínající hráč vyloží kartu. Platí zásada, že kartu musíte sebrat vyšší kartou, nebo kartou trumfovou; když nemáte, položíte libovolnou. Výhry se vyplácí, když se hráči zbaví všech karet, které měli v ruce. Za každý štych se dává 1 žeton. Když hráč nemá žádný štych, pak zaplatí 10 žetonů. Když hráč propadne, tj. má méně než 6 štychů, zaplatí dvojnásobný vklad.

114. Šnops

S 10 kartami hrají 2 hráči. Nejvyšší hodnotu má eso, nejnižší spodek. Pořadí karet: eso = 11, deset = 10, král = 4, svršek = 3, spodek = 2. Smyslem hry se pro hráče stává získat 66 bodů. Jeden z hráčů míchá, nechá spoluhráčem sejmout karty. Spodní část se po sejmutí položí na vrchní a tyto karty se rozdávají jako první. Rozdávající hráč dá nejdříve 3 karty soupeřovi a potom sobě. Sedmá karta hry se položí na stůl, určuje trumfovou kartu této hry. Potom se rozdává ještě po 2 kartách. Ostatní neodkrývají karty se položí na stůl na trumfovou kartu a tvoří balíček. Soupeř vyloží 1 kartu, rozdávající na ni položí libovolnou barvu. Neplatí pravidlo MUSÍŠ SEBRAT VYŠŠÍ KARTOU. Kdo dá kartu vyšší hodnoty, bere štych, potichu si spočítá body a karty položí vedle sebe. Po každém štychu si oba hráči z balíčku berou po jedné kartě; nejdříve hráč, který bral štych. Když se karty z balíčku rozeberou a odkrytá karta je poslední, která

zůstala, začíná platit zásada - nutící hráče sebrat štych vyšší kartou nebo trumfem. Když ji hráč poruší, prohrál hru za 3 body. Vyhrává ten hráč, který získal 66 bodů. Pokud nikdo z hráčů nemá 66 bodů, pak vyhrál ten, kdo získal poslední štych. Když se hráči podaří získat 66 bodů již po dobu hry, a je na řadě, nahlásí: MÁM DOST. Když se hráč spletl a 66 bodů nemá, body, které by získal, si připiše soupeř. Při šnopsu může získat najednou 20 bodů, a to pokud má krále a svrška stejné barvy. Když je král a svršek trumfově barvy, dostává hráč 40 bodů. Je však nutné tuto dvojici karet říci, když je hráč na tahu a jednu z karet právě vykládá. Hráč si může trumfovou kartu ležící na stole vyměnit za trumfového spodka. Také má právo, když je na tahu, trumfovou kartu na stole otočit. Od tohoto okamžiku platí další pravidlo: MUSÍ SEBRAT VYŠŠÍ. Hráč, který tuto kartu otočil, musí získat nejméně 66 bodů. Když se mu to nepodaří, napíše si jeho soupeř takový počet bodů, které by měl ve chvíli, kdy se karta otáčela. Když má poražený 33 bodů, vítěz získává 1 bod. Když má poražený méně než 33 bodů, vítěz získává 2 body. Když poražený nezíská ani jeden štych, vítěz získává 3 body. Tyto body se odečítají od 7, kterou dostane každý hráč na začátku hry. Vítězí ten hráč, který se jako první dostane na nulu. Poraženému vítěz nakreslí na papír černé kolečko. Když má vítěz nula bodů, zatím co poražený 7, je krejčím a dostává dvě černá kolečka.

115. Svršek - král - eso

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

116. Alager

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

117. Prší

Jeden hráč rozdává všem po čtyřech kartách a zbytek položí na stůl rubem vzhůru, vrchní kartu obrátí a položí vedle hromádky. Vpravo sedící hráč položí svoji kartu na odkrytou kartu vedle hromádky. Musí to být karta stejné barvy nebo stejné hodnoty. Např. na srdcového spodka je možné položit libovolnou srdcovou kartu nebo libovolného spodka. Pokud hráč ani jednu z těchto variant nemá, může vyložit libovolného svrška s tím, že určí novou barvu pro následujícího hráče. Pokud hráč nemůže použít žádnou kartu,

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

118. Prší II

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

119. Aran

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

120. Švindl

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

121. Jednadvacet (Okno bere)

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

122. Kent

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

123. Kvarteto

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

124. Pexeso s kartami

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

125. Výměna

Karty se promíchají a každému hráči se rozdají 4 karty a ještě jedna se položí před něj. I když hraje méně hráčů než 4, položí se na stůl vždy 4 karty (jakoby před nehrající hráče). Balíček zbylých karet se položí lícem dolů. Hráči se postupně střídají, a buď mohou vzít kartu z balíčku a odhodit 1 kartu vedle své odkládací, nebo si vyměnit z jedné z hromádek jednu kartu. První hráč, který má v ruce karty stejné barvy dostatečné hodnoty, řekne STOP a položí karty na stůl. Hráč, který má nejvyšší součet hodnot karet stejné barvy, je vítěz (nemusí to nutně být hráč, který hru zastavil). Sedmička až desítka podle hodnoty; spodek, svršek, král = 10 bodů; eso = 11 bodů.

126. Karetní domino

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

127. Vyhrává poslední štych

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

128. Přebíjená

Karty se zamíchají, položí v balíčku lícem na stůl a sejmou se 3 karty, které se položí na stůl vedle sebe, lícem nahoru. Vedle každé se z banku položí dohodnutý vklad. Hráč na tahu vezme balíček, znovu vsadí vedle první karty dohodnutý vklad a pokusí se kartu přebít. Pokud se mu to podaří, bere si vše, co bylo vedle karty, svoji kartu na této nechá ležet a pokračuje u další znovu vsazením vkladu. Pokud si vytáhne stejnou nebo nižší, odhodí ji na balíček použitých karet, svůj vklad u karty ponechá a hraje další hráč. Ten znovu přidá vklad a pokusí se kartu přebít. V průběhu hry se tím pádem hodnota u karty stále zvyšuje. Pokud je na hromádce eso, tato hromádka se již nepřebíjí. Vítězí hráč s největším počtem vyhraných vkladů.

129. Komando

Rozdávající dá každému hráči čtyři karty a pak otočí jednu z balíčku lícem nahoru. Barva této karty představuje trumf. Pokud je tato trumfová karta spodek, svršek, král nebo eso, smí si ji hráč po levici rozdávajícího vzít, ale pak se stává komandantem, a aby vyhrál, musí později ve hře uhrát minimálně dva štychy. Pokud kartu odmítne, může si ji vzít hráč po jeho levici, popř. další hráči. Jestliže nikdo z hráčů kartu nechce, není komandantem nikdo a všichni mají stejné šance. Ve druhé části hry hráči pokládají po jedné kartě. Za-

činá komandant a ostatní se ho ve směru hodinových ručiček snaží přebít vyšší kartou stejné barvy nebo trumfem. Štych bere ten, kdo v něm má nejvyšší kartu. Za hru se tak sehraje čtyři štychy (každý má čtyři karty). Hráč s nejvyšším počtem štychů vyhrává (komandant však musí mít minimálně dva).

130. Trojice

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

131. Ferbl

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

132. Dudák

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

133. Sedma

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

134. Srdce

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

135. Pět navíc

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

136. Poslední štych

Hry se může zúčastnit 3 - 6 hráčů. Hodnoty karet mají tuto posloupnost: eso, desítka (druhá nejvyšší), král, svršek, spodek, 9, 8, 7. Cílem hry je uhrát poslední štych. Hrají-li tři hráči, dostává při rozdávání každý po osmi kartách. U čtyř hráčů se dává po sedmi,

v pěti se rozdává šest a u šesti účastníků všichni obdrží po pěti kartách. První výnos je záležitostí předáka sedícího po levici rozdávajícího. Barva se musí ctít, kdo nemůže, smí hodit libovolný list. Kdo získal štych, má právo výnosu. V průběhu hry se hráči snaží nejdříve shodit všechny nízké karty. Vysoké hodnoty vstoupí do hry teprve závěrem. Nezapomeňte ovšem, že některé karty se ve hře vůbec neuplatní. Balík zbývajících karet je totiž mimo hru. Jeho obsah není znám, a tak se nám může docela dobře stát, že právě tyto listy, které nejsou ve hře, udělají škrt přes naše nedokonalé kalkulace a dohady. Před začátkem hry se hráči dohodnou nejen o způsobu premiování, ale také o konečném limitu pro ukončení hry. Touto hranicí bývá zpravidla 500 bodů. Kdo ji nejdříve dosáhne, vítězí. Zisk posledního štychu se hodnotí 50 body.

137. Ecarté

Rozdávající rozdává pět karet a zbytek otočí rubem vzhůru. Pak otočí vrchní kartu, která představuje trumfovou barvu. Je-li to král, má rozdávající při sčítání 1 bod navíc. Rozdávající hráč se vyjádří, jestli bude měnit. Pokud ano, vymění si libovolný počet karet, stejně jako jeho protihráči. Pokud ne, nebo pokud je balíček karet již dobrán, začíná hra. Rozdávající vynáší a ostatní se snaží přebít kartou stejné barvy (vyšší hodnoty) nebo trumfem. Na konci hry se spočítají štychy. Jeden navíc si připsuje ten, kdo má trumfového krále. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem štychů.

138. Zoo

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

139. Jedenáctky

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

140. Šestašedesát

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

141. Bassarowitz

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

142. Paměť

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

143. Mariáš

Je hra, která se bezmála stala národním symbolem českého karbanu. Ani detailní vylíčení pravidel nemůže zdaleka vystihnout všechny jemné finesy, taktické manévry a dramatické okamžiky této hry, která svou vnitřní hodnotou daleko převyšuje všechny z dosud uvedených her. Základní údaje: Hraje se ve 3 hráčích. Sled jednotlivých listů: 7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král a eso není úplně totožný s hodnotami karet, které se uplatňují ve hře. Desítka představuje totiž v běžné řadě výjimku. Stává se hned druhou nejvyšší kartou po esu a přebíjí nejen všechny číselné karty, ale také každou ze tří figur. Také barvy mají v mariášových listech své specifické názvy: červené, kule, zelené a žaludy. V mariáši se především bojuje o dosažení hodnotných listů, tedy o maximální počet desítek a es. Vedle toho buduje poslední zdvih a také každá dvojice sestávající ze svršků a králů stejné barvy. Po zamíchání a sejmutí dá rozdávající předákoví sedm listů. Pak obslouží zadáka a sebe pěti kartami. Ve druhém sledu rozdávající dá každému dalších pět karet. Předák, který drží v ruce stále jen sedm listů, nemá právo zvednout ze stolu pětici karet, které mu byly rozdány. Volba: Volícím hráčem je předák, který z prvních sedmi karet musí vybrat jednu jako trumfovou. Jeden list z této barvy položí na stůl reversem nahoru. Teprve potom vezme ze stolu zbývajících pět karet. Nemá-li dobrou kartu v prvních sedmi kartách, může volit Z NÁRODA z pětice karet, přidělených ve druhém sledu. Jakmile bylo zvoleno, shazuje předák dva zbytečné listy do talónu. V ruce má nyní devět karet, desátá leží stále na stole. Sehrávka: Ten, kdo volí, hraje sám na svou pěst proti oběma soupeřům. Ti pak společně bojují a vzájemně se podporují ve snaze získat maximální počet hodnotných listů. Volící hráč se zeptá po řadě nejdříve souseda po levici, pak po pravici, zda schvalují hru. Výzvou ke schválení či odmítnutí volby se stává slovo HRA nebo BARVA. Odpoví-li protihráči slovem DOBRÁ, je hra přijata. Ozve-li se však slovo ŠPATNÁ a tento hráč bere dvě talónové karty, je HRA V BARVĚ zamítnuta. Znamená to, že se bude hrát buď betl nebo durch. V případě, že oba hráči hru schválí, otočí předák trumfovou kartu, ohlásí například KULE a hraje - nese první list k prvnímu zdvihu.

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

JEDNOTLIVÉ KATEGORIE MARIÁŠE A JEJICH BODOVÉ HODNOCENÍ:

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

Za každou desítku přes 100 se platí polovička základní hry.

Za dvě sedmy a placená hra navíc: 12

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

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

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

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

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

Zvyšování hodnoty hry probíhá podle této stupnice:

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

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

Hodnocení hry:

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

144. Jass

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

145. Cvik

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

146. Záchod

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

147. Zelená louka

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

148. Urči pořadí

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

149. Domek z karet

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

150. Hra Marie Antoinetty

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



SÚBOR 150 HIER

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
- pravidiel 150 hier

PRAVIDLÁ SK

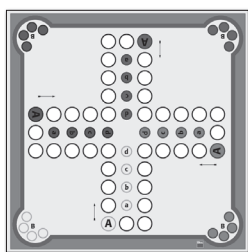
HRY NA HERNOM PLÁNE ČLOVEČE NEHNEVAJ SA

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 políčkom 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. (Príklad: 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 jednou šestkou kúpiť. Až ďalšou šestkou nasadzuje. Figúrky môžu budovať blokády ako v barikáde s tým rozdielom, že blokádu nemusia do troch ťahov búrať. Na štartových políčkach sa figúrky nevyhadzujú.

4. Bláznivé človeče

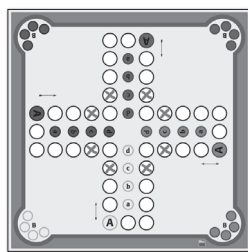
Hrá sa vždy v štyroch a platia pravidlá klasického človeče nehnevaj sa až na tieto výnimky: Každý hráč dostane štyri rôzne sfarbené figúrky, ktoré postaví do zásobníka svojej farby. Cieľom hry je ako prvý doviest do cieľa štyri figúrky štyroch rôznych farieb. Pokiaľ má hráč v hre nasadenú aspoň jednu figúrku, smie vykonať ťah ľubovoľnou figúrkou ktorejkoľvek farby (i 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. Príklad: 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 v cieľi štyri figúrky, štyroch rôznych farieb.

5. Hra pre dvojicu

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

6. Odpočívareň

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



7. Nahováračky

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

8. Utečenec

Hrajú 2 hráči. Každý hráč dostane 5 figúrok, piata z nich (utečenec) sa musí líšiť farbou. Utečenec blúdi v protismere na hernom pláne a začína na protihráčovom štartovom poli. Po vrhu kockou záleží na hráčovi, či bude ťahať jednu 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 políčko 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. Pokiaľ by mala figúrka hráča vstúpiť na označené pole, musí sa vrátiť na štart. Víťazom sa stáva ten, kto obide plán raz dokola.

11. Rozdelené Človeče nehnevaj sa

Hrá sa podľa klasických pravidiel s niekoľkými rozdielmi: Každý hod môže hráč ľubovoľne rozdeliť medzi svoje figúrky na pláne (pokiaľ padne päť, môžeme posunúť jednu figúrku o dve a druhú o tri políčka). Nesmie sa vyhadzovať! Pokiaľ 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. Pokiaľ sa hráč dostane na pole obsadené protivníkom, je figúrka vyhodená a musí začať znovu od začiatku. Na ktoromkoľvek štartovom políčku môže stáť niekoľko figúrok rôznych hráčov bez toho, aby bola ktorákoľvek z nich vyhodená. Na ostatných poliach smie stáť viac figúrok iba vtedy, ak ide o figúrky toho istého hráča alebo toho istého tímu. Pokiaľ na takéto viacnásobne obsadené pole vstúpi figúrka protivníka, smie vyradiť opäť najviac jednu figúrku. Víťazí ten, ktorý prvý prejde celú dráhu a má v cieľi všetky svoje figúrky.

13. Pokuta

Každý hráč dostane 4 figúrky a dohodnutý počet žetónov. Na začiatku hry každý hráč zaplatí jeden žetón do banku a nasadí na štart jednu svoju figúrku. Všetky ďalšie svoje figúrky nasadí vtedy, ak hodí 1. Stavovať 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.



HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figúry)

PRE 1 - 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 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 jazdci a 8 pešiakov).

Na začiatku hry sú sily súperov vyrovnané.

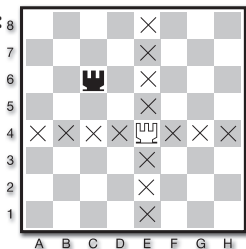
Na obrázku vidíme správne rozmiestnenie kameňov pri začiatku hry. Partiu začína hráč s bielymi kameňmi. Ďalej sa súperia striedajú vždy po jednom ťahu. Podľa rozličných tvarov a názvov majú figúrky rozdielnu hodnotu, účinnosť i postup.

Pre všetky kamene platí táto zásada:

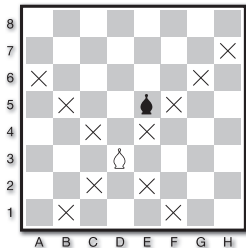
Kameňom je možné ťahať na prázdne pole, alebo na pole obsadené súperovým kameňom. V takom prípade vyradíme postupujúci kameň súperov kameň z hry. Nie je možné ťahať na pole obsadené vlastným kameňom. Kamene, okrem jazdca, nemôžu preskakovať ani vlastné ani cudzie kamene. Jedným ťahom je možné premiestniť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

Postup jednotlivých kameňov:

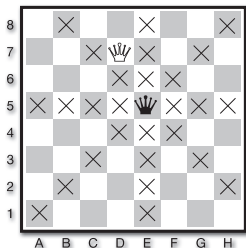
VEŽA: Postupuje po zvislých alebo vodorovných radoch z ktoréhokolvek postavenia. Na prázdnej šachovnici ovláda ďalších 14 polí.



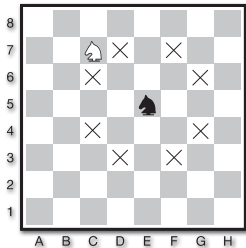
STRELEC: Postupuje po šikmých uhlopriečkach (diagonálach) polí svojej farby. Zo stredu šachovnice ovláda ďalších 13 polí, z rohového poľa len 7.



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



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



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

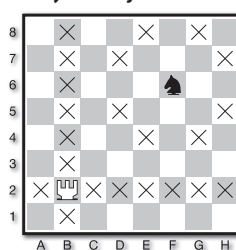
PEŠIAK: Je najslabším kameňom, iba priamo vpred o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biely na druhom a čierny na siedmom rade, smie postúpiť o dve polia vpred. Ďalej už postupuje vždy len o jedno pole. Pešiak neberie súperove kamene tak, ako postupuje. Smie brať iba kamene, ktoré stoja šikmo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

Ak postúpi pešiak na posledný rad, smie sa premeniť na iný ľubovoľný vyšší kameň (dámu, 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 pešiaci v rovnakom rade.

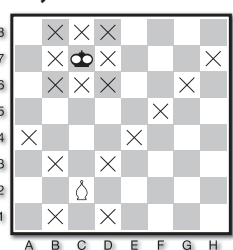
Podľa pohybových možností kameňov určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou.

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

Pohyb veže a jazdca

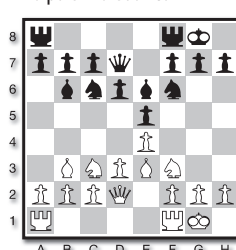


Pohyb strelca a kráľa

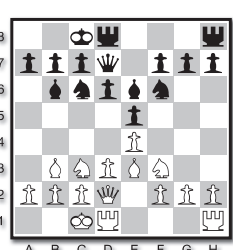


Rošáda je dvojťah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prestúpil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry tiež vežu. Podmienkou rošády je, že sme dosiaľ neťahali kráľom ani vežou, ktorá sa rošádou zúčastňuje, a že všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné. Pri vykonávaní rošády nesmie byť 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 (remíza večným šachom).
4. Ak vznikne tretikrát rovnaké postavenie a vždy je ten istý hráč na ťahu, potom môže vyhlásiť partiu za nerozhodnú ten zo súperov, ktorý je na ťahu.
5. Ak nie je počas 50 ťahov žiadnym pešiakom vzatý žiadny kameň.

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

Zápis šachových partii

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

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

Čo má vedieť začiatočník?

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

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

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 šestnástimi 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 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 sebe.

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 protihráhľého 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 výnimkou: Nesmie dať značku na pole, ktoré jeho súperovi zostáva ako jediná možnosť pohybu. Potom hrá rovnakým spôsobom biely. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý kameň zostáva ležať natrvalo. Na označené pole sa nesmie stúpiť. Hra končí, keď biely jazdec skočí

na pole obsadené čiernym jazdcem. Čierny prehrá. Biely prehrá v prípade, že sa mu nepodarí prepadnúť čierneho do desiateho ťahu od položenia 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: Dvohoj 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. Kolkó 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 políčkach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme iba vpred, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča, za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak tak zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň, ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Pri bráni má prednosť kameň s vyššou hodnotou - Dáma. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a z hry vyradí i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovho poľa, stáva sa DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dām. 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 šestnástimi 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

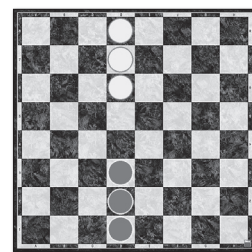
Herný plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou roh dosky. Obaja hráči rozostavia svojich 9 kameňov na tmavé políčko tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postaví do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťahajú vždy o jedno políčko dopredu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

34. Divná dáma

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

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 liniách (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 protivníkovu kamene.

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 v 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 POLICAJTMÍ. 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 protihlých 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

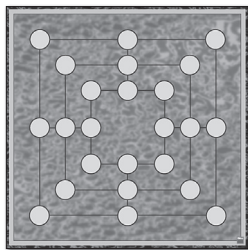
Cieľom hry je umiestniť 8 kameňov - kráľovien na šachovnici tak, aby žiadna z nich nemohla byť preskočená inou kráľovnou. Kráľovná sa môže pohybovať vo všetkých smeroch.

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 VYMELIE, 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 MLYN, 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 rozmysľať 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

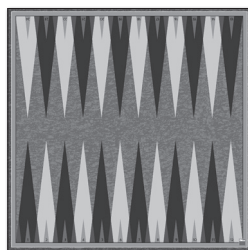
Hráme s 9 bielymi a 9 čiernymi kameňmi podľa štandardných pravidiel s tým rozdielom, že od začiatku hry, kedy sa obvykle kamene iba ukladajú, môžu hráči kamene i ťahať. Pokiaľ hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho môže otvoriť, a až potom nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu 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 šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von. Hráči sa počas hry snažia vzájomne 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 PREDLŽENÝ 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 vzázk. 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 PREDLŽENOM ťahu je možné vyhodiť 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. Vyhodnené 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 ZVÁZKY), hráč nesmie posunúť žiadny zo svojich kameňov a čaká na ďalšie kolo. Most je možné preklenúť iba tak, že padne na jednej kocke toľko bodov, koľko nám umožní dostať sa zaň na voľný šíp alebo šíp obsadený vlastnými kameňmi. Druhá časť hry pre hráča končí vtedy, keď zhromaždí všetkých svojich 15 kameňov na posledných šiestich šípoch - biely na č. 19 - 24, čierny na č. 6 - 1. Potom vstupuje hra do tretej záverečnej časti, ktorá začína málokedy pre oboch hráčov naraz.

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 vzadu jeden kameň, vyhodí súperovi, ktorý už vychádza z dosky, jeho kameň. V takom prípade musí byť vychádzanie s ďalšími kameňmi zastavené až do chvíle, kedy sa podarí takto 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 vežíčku 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 vežíčky rozložené, začína ich znovu rovnakým spôsobom skladat 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 poľa 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 poľa 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 poľa. Víťaz dostane 1 bod za každý súperov kameň, ktorý je na doske mimo cieľového poľa. 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 ĽUBOVOLNÝ POČET HRÁČOV OD 6 ROKOV

Hry s 1 kockou

57. Lodnícka

Prvý hráč určí ľubovoľné číslo od 1 do 6. Jeho súper potom hodí kocku a k počtu ôk pripočíta číslo stanovené súperom. Ďalej sa kockou už 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, prehrá.

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 háďžu maximálne 5x. Víťazi ten, kto sa súčtom všetkých bodov najviac priblíži k dvadsaťjednému bodom. Hráč so súčtom nad 21 prehrá.

60. Päťdesiat vyhráva

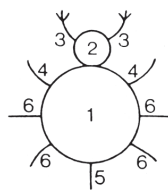
Hráči háďžu 1 kockou v rade za sebou, celkom trikrát. Všetci sa snažia dosiahnuť spoločne súhrnné číslo päťdesiat. Dosiahnutie tejto hranice musí byť presné. Sčítajú sa body hodené všetkými hráčmi dohromady. Ak niekto prekročí päťdesiatku, musí ďalší hráč hodením kocky znížiť celkový počet pod päťdesiatku.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

65. Kravský chvost

Potrebuje 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 zapisuje 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 súde sedem musí háďzať znovu). Jeho spoluhráč musí háďať, 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 háďzať 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 päťiek

Cieľom hry je hodiť čo najviac päťiek. 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. Škrtenie krížikov

Každý hráč dostane papier, na ktorý si namaluje 20 krížikov. Začínajúci hráč hodí oboma kockami. Kolko hodil počet bodov, toľko škrtne 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 vyškrtat', 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 nepodari, 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 nepodari dosiahnuť potrebné číslo v piatich hodoch, odovzdáva kocky ďalšiemu hráčovi. Ak získa hráč potrebné číslo, môže prestať hrať. V hre pokračuje ďalší hráč. Príklad: 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 ho 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 nepodari, 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 hodi. 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 treťou 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. Doprostred stola sa položí 11 žetónov a potom sa postupne hádže. 2 žetóny berie ten, kto hodí menej než 11. Naopak kto hodí viac než 11, musí sa 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 sčíta 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 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 päťky

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 postupu 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 kolónky je možné zapísať body len raz, víťazí hráč, ktorý má po obsadení všetkých políčok (po štrnástich kolách) najvyšší súčet. V riadkoch sú uvedené nasledujúce údaje: Jednotky (zapisuje sa súčet všetkých jednotiek na kockách), dvojky (súčet všetkých dvojok), trojky (súčet všetkých trojok), štvorky (súčet všetkých štvoriek), päťky (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. Príklad: 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 päťky. 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 = 2000 b. Pri päťkách sú body polovičné. Príklad: 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.

KARTOVÉ HRY (32 listov)

PRE 1 A VIAC HRÁČOV OD 6 ROKOV

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 vyloženú kartu bez toho, aby menili poradie. Rozhoduje hodnota vrchnej karty. Vyššia berie všetko. Potom vynášajú ďalšiu kartu. Hra končí, keď jeden z hráčov získa všetky karty a druhému nezostane nič, ten prehráva vojnu.

102. Čierny Peter

Hráč, ktorý rozdáva karty, vyradí jedného dolníka z hry. Potom sa karty zamiešajú a všetky rozdadajú 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

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

104. Spáč

Túto hru hrá max. 8 hráčov. Uprostred stola ležia žetóny, a to o jeden menej než je počet hráčov. Každý z hráčov sa pokúša čo najskôr dostať do ruky 4 karty rovnakej hodnoty. Pokiaľ niekto túto štvoricu dostane už na začiatku hry ihneď po rozdání kariet, potom si vezme 1 žetón. Všetci ostatní postupujú rovnako. Spáčom sa stáva ten hráč, ktorý svoju príležitosť premešká. Ak sa po rozdání kariet ešte nevyskytuje žiadna štvorica, nechá každý zo svojich kariet vytiahnuť jednu susedovi po ľavici (súčasne sám dostane jednu od svojho pravého suseda). Ten, kto získa týmto spôsobom štvoricu, vezme si žetón. Hneď ako sa nájde spáč, všetci ostatní položia svoju štvoricu zakrytú pred seba na stôl a vrátia získané žetóny. Ku koncu hry musia dokázať, že nešvindlovali. 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, 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 kôpkou položí rubom nahor na stôl. Vrchná karta sa otočí a položí vedľa kôpky. Hráč vpravo od rozdávača vezme jednu kartu z kôpky a ľubovoľnú kartu zo svojej ruky položí otvorene na kartu ležiacu vedľa kôpky. Pritom nahlási súčet hodnôt oboch odkrývaných kariet. Napr. vedľa kôpky leží kráľ a na neho sa položí dolník, povie sa: šesť (kráľ = 4, dolník = 2). Ďalší hráč postupuje rovnako, pripočíta

hodnotu svojej karty, ktorú položí na predchádzajúce, k ich celkovej hodnote. Napr. potom položí osmičku, nahlási: štrnásť (6 + 8). Týmto spôsobom sa pokračuje. Platí pravidlo, že pokiaľ hráč zloží desiatku, nesmie sčítať, 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. Bodovalenie: 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 rozdáväcemu 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 zapíše 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 rozdáväceho hráča musí určiť tromfovú farbu. Platí, že karty tromfovej farby prebávajú 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

1. karta - eso
3. karta - kráľ
5. karta - horník
7. karta - dolník

Vpravo

2. karta - desiatka
4. karta - deviatka
6. karta - osma
8. karta - sedma

Bankár každému hráčovi rozdá rovnaký počet žetónov, premieša karty, preloží a položí kôpkou 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 postahuje 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 možností 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 (prípadné zvyšné karty sa odložia vedľa). Jeden z hráčov, vedúci hry, zvolá: RAZ, DVA, TRI! V tomto momente každý hráč odkryje svoju hornú kartu, krátko si ju prehliadne a uistí sa, či niektorý zo spoluhráčov neodkrýva 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 kôpkou. Hráči si karty zoradia a musia odhadnúť, či môžu prihrávať. Vynášacie karty sa môžu položiť, potom ten hráč končí s hrou alebo nahlási JEDNA, t. j. farba, ktorú si vybral. Ďalší hráč karty položí, alebo zvolí inú farbu. Rozdáväjúci hráč má tiež právo zahlasovať TRI. Keď zahlasí jeden z hráčov vyššiu farbu, prehlasovať ho je možné jedine vyššou farbou. Hru dostáva ten, kto zahlasí 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.

113. Preferencie

Hrajú 3 hráči. Podľa farieb: zelené - 1, žlté - 2, gule - 3, červené - 4. Poradie kariet: dolník, horník, kráľ, eso. Losovaním sa rozhodne, kto rozdáva. Každý dostane od rozdáväceho 3 karty, ďalšie 2 položí 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 nahlási JEDNA, t. j. farba, ktorú si vybral. Ďalší hráč karty položí, alebo zvolí inú farbu. Rozdáväjúci hráč má tiež právo zahlasovať TRI. Keď zahlasí jeden z hráčov vyššiu farbu, prehlasovať ho je možné jedine vyššou farbou. Hru dostáva ten, kto zahlasí 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 rozdáajú ako prvé. Rozdáväjúci 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, rozdáväjúci na ňu položí ľubovoľnú farbu. Neplatí pravidlo MUSÍ ZOBRÁŤ 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 DOSŤ. Keď sa hráč pomýlil a 66 bodov nemá, body, ktoré by získal, si pripíše súper. Pri šnopsie 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 ZOBRAŤ VYŠŠOU. Hráč, ktorý túto kartu otočil, musí získať najmenej 66 bodov. Keď sa mu to nepodarí, napíše si jeho súper taký počet bodov, ktorý by mal vo chvíli, kedy sa karta otáčala. Keď má porazený 33 bodov, víťaz získava 1 bod. Keď má porazený menej než 33 bodov, víťaz získava 2 body. Keď porazený nezíska ani jeden 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 krajičiom a dostáva dve čierne kolieska.

115. Horník - kráľ - eso

Hra určená pre 4 hráčov. Premiešajte 32 kariet a potom ich začínite rozdávať po jednom liste všetkým dookola. Po rozdanií kariet si každý vezme svoj balíček bez toho, aby sa pozrel, čo dostal. Vyvolávač (ktokolvek z hráčov) začne hlasno odriekať 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 vykrične názov karty viac hráčov naraz a nedohodnú sa, kto z nich bol prvý, nedostane dvojicu kariet nikto. Niekedy sa objaví súčasne viac párových kariet. Každý dostane tie karty, ktoré si zvolal. Hra končí, keď niekto príde o poslednú kartu a ostatní si spočítajú počet kariet. Víťazom je ten, kto ich má najviac.

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, sčítajte 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 nejaký 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 na stôl rubom hore, 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 vynesenie 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 prebít 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 gulovej 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 zavolať ŠVINDEL! Najvrchnejšia karta sa otočí. Ak bola švindľovaná, potom dotyčný podvodník dostane celú kôpku kariet. Ak sa klamanie nepotvrdí, vezme si celú kôpku hráč, ktorý švindľ nahlásil. Potom sa opäť vynesie lícom hore ľubovoľná karta a hra pokračuje dovtedy, kým niekto z hráčov vyloží svoju poslednú kartu, ktorú už nie je možné spochybniť.

121. Dvadsaťjeden (Okó 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 esa 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 vyradíte všetky sedmy až desiatky. Hráme teda so 16 kartami v hodnotách dolník až eso. Karty zamiešajte a každému rozdajte po štyroch. Vždy dvaja hráči hrajú spolu, ale nevidia si do kariet. Cieľom hry je získať všetky karty rovnakej hodnoty. Spoluhráči musia mať dohodorený 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 rozdávejúceho 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 kvartet.

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 esa, uschová si ich k sebe a môže pokračovať ďalej. Ak sa nepodarí obrátiť dve karty s rovnakou hodnotou, obráti ich zase späť a začína ďalší hráč. Hráči sa postupne striedajú a vyhráva ten, kto má najviac rovnakých párov kariet.

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 žiaduového dolníka. Pokiaľ karta nie je rozdaná, začína hráč s gulovým, červeným, zeleným alebo v poradí horníkom atď. Na vynesenie karty smie hneď položiť vhodný list (napr. dolník a na neho horník, alebo desiatku). Tak vytvára buď vzostupný, alebo zostupný rad. Každý hráč smie klast' týmto domínovým 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. Vyhráva posledný štic

Hráči rozdajú všetky karty a striedajú sa vo vynášaní. 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 prebít. Pokiaľ sa mu to podarí, berie si všetko, čo bolo vedľa karty, svoju kartu na tejto nechá ležať a pokračuje pri ďalšej opätovným vsadením vkladu. Pokiaľ si vytiahne rovnakú alebo nižšiu, odhodí ju na balíček použitých kariet, svoj vklad pri karte ponechá a hrá ďalší hráč. Ten znovu pridá vklad a pokúša sa kartu prebít. 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 vyhnaných vkladov.

129. Komando

Rozdávajúcí 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 rozdávejúceho vziať, ale potom sa stáva komandantom, a aby vyhral, musí neskôr v hre uhrnúť 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 rozdájúceho (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 žadák 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 musí 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 čokoľvek. Pokiaľ hráč nemá kartu rovnakej farby alebo tromf, môže odhodí lubovolnú kartu. Po vyčerpaní všetkých kariet sa počíta 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 zatážený päťnástimi trestnými bodmi, tromfy sa určujú 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 sediacieho po ľavici rozdájúceho. 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 premievania, 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 rozdájúci pri sčítaní 1 bod navyše. Rozdájúci 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. Rozdájúci 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 povelom 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 dopĺňa z balíčka. Rozdájúci 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 klásť 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. Rozdájúci 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 rozdájúci predákov sedem listov. Potom obsluží zadáka a seba piatimi kartami. V druhom slede rozdájúci 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, desiatka leží stále na stole. Rozohrávka: ten, kto volí. Hrá sám na vlastnú päsť proti obom súperom. Tí potom spoločne bojujú a vzájomne sa podporujú v snahe získať maximálny počet hodnotných listov. Voliaci hráč sa opýta po poradí najskôr suseda po ľavici, potom po pravici, či schvaľujú hru. Výzvou na schválenie či odmietnutie voľby sa stáva slovo HRA alebo FARBA. Ak odpovedia protihráči slovom DOBRÁ, je hra prijatá. Ak sa však ozve slovo ZLÁ a tento hráč berie dve talónové karty, je HRA VO FARBE zamietnutá. Znamená to, že sa bude hrať buď betl alebo durch. V prípade, že obaja hráči hru schvaľia, otočí predák tromfovú kartu, ohlásí napríklad GULA 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 nesenú farbu a ani tromfa. Na výnose je vždy hráč, ktorý bral posledný zdvih.

JEDNOTLIVÉ KATEGÓRIE MARIÁŠA A ICH BODOVÉ HODNOTENIE:

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

Za každú desiatku cez 100 sa platí polovička základnej hry.

Za dve sedmy a platená hra navyše: 12

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

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

Vyložený žobrák a vyložený durch: Kto ohlásí vyloženú hru, musí po prvom zdvih položiť svoje karty na stôl. To isté urobí i spoluhráč, potom sa vyložená hra preverí.

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

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

Zvyšovanie hodnoty hry prebieha podľa tejto stupnice:

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

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

Hodnotenie hry:

- víťaz hlásenej stovky a sedmý ziskava.... 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 (4x dolník = 200 b., 4x 9 = 150, 4x 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. 4x horníka, smie zahľásiť i 4x horník). Horník a kráľ v tromfovej farbe sú bodované + 20 bodmi. V druhej fáze dochádza ku klasickému prebíjaniu. 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, prehrá. 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 stredového 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. Cez obe strechy položíme 1 kartu, ktorá tvorí základňu pre ďalšiu striešku. Takto pokračujeme do spotrebovania balíčka. V 2. fáze domček rozoberáme. Komu domček spadne počas hry, prehrá.

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 ktorúkoľvek 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.

