

101. Válka

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

102. Černý Petr

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

103. Vole, padni

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

104. Spáček

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

105. Trestná pětka

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

106. Jedenapadesátka

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

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

107. Srdcová desítka a eso

Hrají 4 hráči, z nichž každý dostane 8 karet. Hráč, který má srdcovou 10, hraje spolu s hráčem, který má srdcové eso, proti zbývajícím dvěma hráčům. Srdce je vždy trumfem a přebije v pořadí: eso, desítka, králové, svrška, spodka, devítka, osma, sedma. Není nutné trumfovat, ale barva se musí respektovat. Když srdcová desítka a eso jsou v jedné ruce, ohlašuje dotyčný hráč sólo a hraje proti zbývajícím 3 hráčům. Vítězem se stává solový hráč nebo dvojice mající srdcovou desítku a eso, když dosáhne min. 61 bodů. Bodo-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 rozdávajícímu 1 bod. Zbývající karty se neodkryté položí na stůl. Smyslem hry je vytvořit nejméně 3 čtychy. Hráči si nejprve prohlédnou své karty a rozhodnou se, zda budou měnit, tj. složí karty, a shora balíčku dostanou nové. Tato výměna je riziková, protože odložené karty se ve hře již nepoužijí. Nyní hráč vyloží kartu. Protivník musí respektovat barvu a složit vyšší kartu stejné barvy, jakou má. Když tuto barvu nemá, musí položit trumf. Když ho nemá, pak zvolí libovolnou jinou kartu. Pokračuje ten, kdo vzal stých. Hráč, který vlastní trumfového krále, získá 1 bod, za 5 čtychů se mu zapíše 2 body. Vyhrává ten hráč, který jako první získá 5 bodů.

109. Přijít o všechno

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

110. Moje babi - tvoje babi

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

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

Bankéř každému hráči 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 stejně vysoké, stáhne se vklad i z TVÉ BABI. S posledními dvěma kartami se již nehraje. Třetí karta MOJE BABI jde na pole krále, čtvrtá karta TVOJE BABI na pole devítky atd. Pokud se položí karta s hodnotou rozdílnou od napsané, zůstává vklad stát. Pokud se položí karta s hodnotou

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

111. Srdíčkování

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

112. Raz, dva, tři

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

113. Preference

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

114. Šnops

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

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

115. Svršek - král - eso

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

116. Alager

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

117. Prší

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

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

118. Prší II

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

119. Aran

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

120. Švindl

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

121. Jednadvacet (Oko bere)

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

122. Kent

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

123. Kvarteto

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

124. Pexeso s kartami

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

125. Výměna

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

126. Karetní domino

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

127. Vyhrává poslední štych

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

128. Přebíjená

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

129. Komando

Rozdávající 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 sehrají čtyři štychy (každý má čtyři karty). Hráč s nejvyšším počtem štychů vyhrává (komandant však musí mít minimálně dva).

130. Trojice

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

131. Ferbl

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

132. Dudák

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

133. Sedma

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

134. Srdce

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

135. Pět navíc

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

136. Poslední štych

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

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

137. Ecarté

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

138. Zoo

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

139. Jedenáctky

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

140. Šestašedesát

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

141. Bassarawitz

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

142. Paměť

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

143. Mariáš

Je hrou, která se bezmála stala národním symbolem českého karbanu. Ani detailní vylíčení pravidel nemůže zdaleka vystihnout všechny jemné finesy, taktické manévry a dramatické okamžiky této hry, která svou vnitřní hodnotou daleko převyšuje všechny z dosud uvedených her. Základní údaje: Hraje se ve 3 hráčích. Sled jednotlivých listů: 7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král a eso není úplně totožný s hodnotami karet, které se uplatňují ve hře. Desítka představuje totiž v běžné řadě výjimku. Stává se hned druhou nejvyšší kartou po esu a přebíjí nejen všechny číselné karty, ale také každou ze tří figur. Také barvy mají v mariášových listech své specifické názvy: červené, kule, zelené a žaludy. V mariáši se především bojuje o dosažení hodnotných listů, tedy o maximální počet desítek a es. Vedle toho boduje poslední zdvih a také každá dvojice sestávající ze svršků a králů stejné barvy. Po zamíchání a sejmutí dá rozdávající předákoví sedm listů. Pak obslouží zadáka a sebe pěti kartami. Ve druhém sledu rozdávající dá každému dalších pět karet. Předák, který drží v ruce stále jen sedm listů, nemá právo zvednout ze stolu 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 žebrák: 5
Vyložený žebrák: 10	Durch: 10	Vyložený durch: 20

Za každou desítku přes 100 se platí polovička základní hry.

Za dvě sedmy a placená hra navíc: 12

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

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

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

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

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

Zvyšování hodnoty hry probíhá podle této stupnice:

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

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

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

144. Jass

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

145. Cvik

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

146. Záchod

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

147. Zelená louka

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

148. 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.