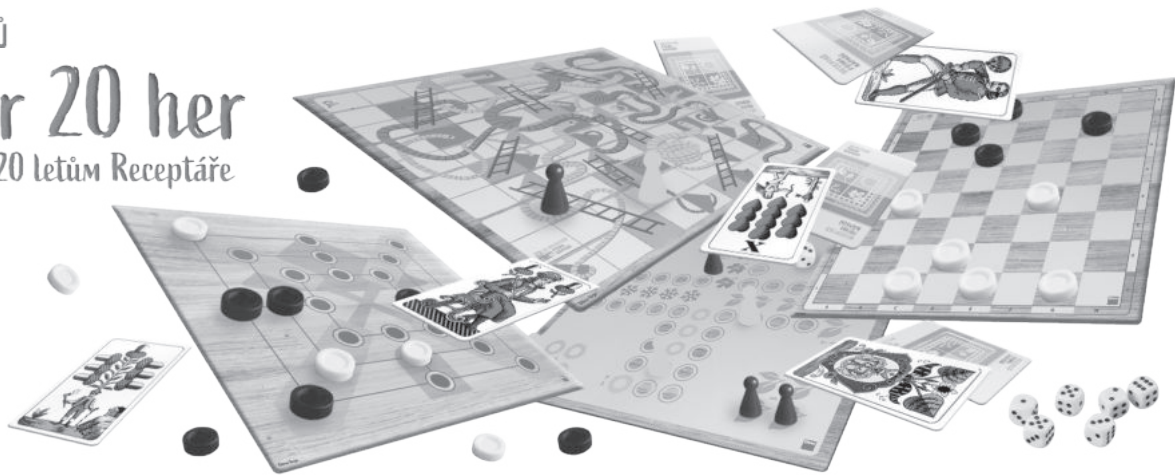


# Soubor 20 her

ke 20 letům Receptáře



## PRAVIDLA CS

### Soubor obsahuje:

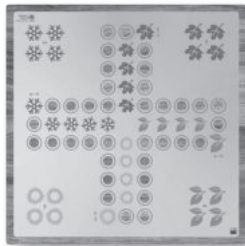
- 2 oboustranné herní plány
- 16 figurek ve čtyřech barvách
- 30 dámových kamenů ve dvou barvách
- 6 hracích kostek s oky
- 32 jednohlavých mariášových karet

### 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. 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.

#### 2. Bláznivé člověče

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

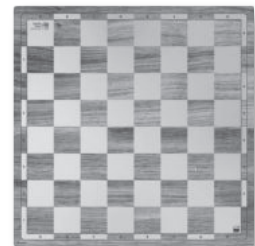
### HRY NA ŠACHOVNICI (kameny dámy)

PRO 1-2 HRÁČE OD 6 LET

#### 3. Dáma

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

**Začátek hry:** Hraje se na herním plánu – šachovnici 8 × 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 vy-

řadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Při braní má přednost kámen s vyšší hodnotou – dáma. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protivráce, 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 protivníkového pole, stává se „dámou“. Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu sousedících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoliv i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na polí, ze kterého – třeba i jiným směrem a lhotejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě – může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této okružní cestě přeskočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protivráčem 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.

#### 4. 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 protivráč musel vyřadit.

#### 5. Lupič a četníci

Hráč lupič má pouze jeden bílý kámen. Protivráč 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.

#### 6. Halma

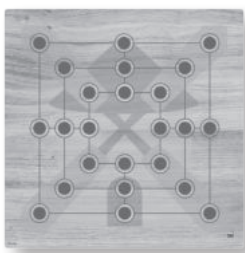
Hráči rozestaví do protilehlých rohů po 10 kamenech (1, 2, 3 a 4 kameny). Bílý hráč začíná. Přesouvá vždy jeden kámen na sousední volné pole a nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí i své kameny (nelze šikmo), je-li za nimi volné pole. Je možno provádět i série skoků. Skokem není kámen vyřazen.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

### HRY NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

#### PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

#### 7. 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 9 černých a 9 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 protivráčův kámen, který si libovolně vybere. Vyřadit kámen z již uzavřeného mlýna je ovšem nepřipustné. Vtip hry je v tom, že se jeden hráč druhému snaží znemožnit sestavení mlýna včasným položením svého kamene do vznikajícího soupeřova mlýna. Když mají oba hráči všechny kameny rozloženy, pokračuje hra tak, že se posunuje vždy jeden kámen o jedno políčko dále po spojovacích čarách. Stále se snažíme sestavovat mlýny, a tím nepřítele připravovat o další a další kameny. Tahem jednoho kamene z hotového mlýna na nejbližší volný bod můžeme mlýn otevřít a druhým tahem se pak hned do mlýna vrátit a vyřadit tím ze hry další kámen protivníka. Tahy je nutné si rozmýšlet tak, aby bylo možno popřípadě spojit i několik mlýnů, přičemž pak má hráč tu výhodu, že jediným tahem otevírá jeden a současně zavírá druhý mlýn a že pokaždé může vyřadit svému protivráči jeden kámen ze hry. Zbydou-li jednomu z hráčů poslední tři kameny, smí jimi skákat na kterákoliv místa a snažit se tak zamezit protivráči uzavření mlýna. Má také poslední možnost sestavit svůj mlýn. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

#### 8. 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 protivráč nucen k nasazení kamene, aby zabránil novému uzavření mlýna. Do výhody se tak dostává první hráč, protože má jeden kámen v zásobě. Hráč, který má v zásobě více kamenů, má větší naději na výhru, protože tyto kameny se mohou nasazovat na libovolná políčka.

### HRY S KOSTKAMI

#### PRO LIBOVOLNÝ POČET HRÁČŮ OD 6 LET

#### 9. Lodnická

• hra s 1 kostkou

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

#### 10. Macháček

• hra s 2 kostkami

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

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

Dále pokračuje stejným způsobem další hráč.

Hodnoty hodů od nejnižšího po nejvyšší: 32–64, 1–6 apačů (1 apač = 1 + 1 na kostkách, 2 apači = 2 + 2 na kostkách apod.) Nejvyšší hodnotou ve hře je Macháček: 21 (2 + 1 na kostkách). Macháček se nepřebíjí. Trestný bod získá následující hráč. Hra

končí, jakmile jeden z hráčů dostane 10. trestný bod. Vítězí hráč s nejmenším počtem bodů.

## 11. Číslo patnáct žije

• hra s 3 kostkami

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

## 12. Jedničky a pětky

• hra s 6 kostkami

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

## KARETNÍ HRY (32 listů)

### PRO 1 A VÍCE HRÁČŮ OD 6 LET

## 13. Prší

Jeden hráč rozdá 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. 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.

## 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.

## 14. Jednadvacet (Okno bere)

Bankéř rozdá 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 jednadvaceti. A naopak prohrává ten hráč, který nasbírá přes jednadvacet.

## 15. 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 dále. Když jeden z hráčů získá všechny karty jedné barvy, dá spoluhráči znamení a ten zvolá „kent“. V tomto případě tato dvojice vyhrála. Pokud ale soupeř zaregistruje znamení, než hráč zvolá „kent“, zvolá „stop“. Pokud měl hráč skutečně všechny karty stejné barvy, vyhrává stopující, jinak vítězí druhá dvojice.

## 16. 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.

## 17. 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 předákovi 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 lidu“ 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. Sahrávka: 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:

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

Za každou desítku přes 100 se platí polovička základní hry.

Za dvě sedmy a placená hra navíc: 12

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

**Betl:** Je hra, v níž se hráč zavazuje, že nezíská ani jeden zdvih. Hlášky se nebodují, trumfy neexistují a desítka ztrácí svou vysokou hodnotu, klesá mezi spodka 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 × hra
- flekovaná 2 × hra
- reovaná 4 × hra
- tutti 8 × hra
- retutti 16 × hra

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

#### Hodnocení hry:

- vítěz hlášené stovky a sedmy získává... 6 bodů
- sto a sedm červených (červená platí dvojnásobek), 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

## 18. 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.

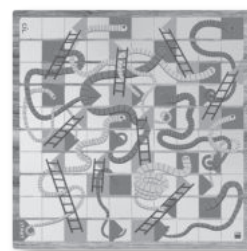
## 19. Zelená louka

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.

## HRA NA HERNÍM PLÁNU ŽÍŽALKY

PRO 2–6 HRÁČŮ OD 5 LET

## 20. Žížalky



**Cíl hry:** Cílem hry je co nejrychleji dojít se svojí figurkou ze startovního políčka do cíle. Po cestě můžete využívat žebříků jako zkratek, ale běda, když šlápnete na hlavu nezbedné žížale. Ani se nenadějete a sklouznete po jejím těle dolů zpět až na konec ocásku.

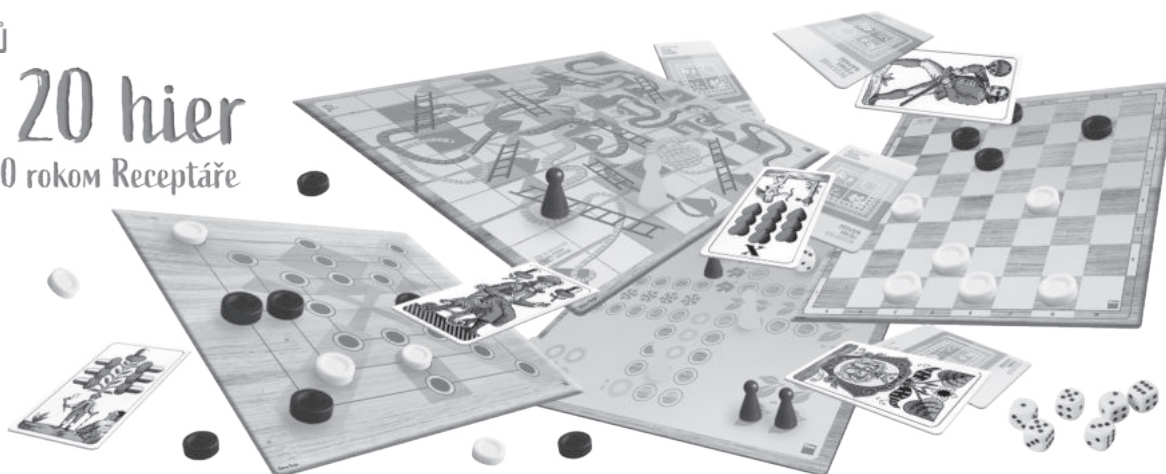
**Příprava hry:** Všichni hráči umístí svou figurku na políčko START.

**Průběh hry:** Hru začíná hráč, který umí vylézt po žebříku nejvýš nebo ten nejmladší. Hráč vždy hodí kostkou a postoupí o tolik políček, kolik bodů hodil. Pokud hráči padlo 6 bodů, hází ještě jednou. Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Na jednom políčku smí stát více figurek. Když tah hráče skončí na žlutém políčku, kde začíná žebřík, ihned postoupí vzhůru na jeho konec. V dalším kole pak pokračuje ve směru žluté šipky. Když tah hráče skončí na červeném políčku, kde je hlava žížalky, ihned sjede po jejím zakrouceném těle zpět dolů až na konec ocásku. V dalším kole pak pokračuje ve směru červené šipky.

**Konec hry:** Vyhrává hráč, který jako první dosáhne políčka CÍL. Na toto políčko je třeba se trefit přesným hodem. Pokud hráč hodil více bodů, než potřebuje, tak nepostupuje vpřed a čeká, až se mu přesný hod podaří. V příštím kole zkusí štěstí znovu.

# Súbor 20 hier

k 20 rokom Receptáre



## PRAVIDLÁ

## SK

### Súbor obsahuje:

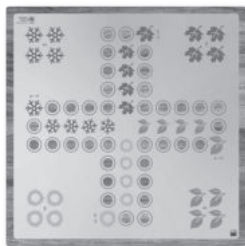
- 2 obojstranné hracie plány
- 16 figúrok v štyroch farbách
- 30 dámových kameňov v dvoch farbách
- 6 hracích kociek s okami
- 32 jednohlavých mariášových kariet

## 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, vyhráva. 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. Tieto políčka sa nazývajú domčekom a sú cieľom cesty. Do domčeka sa vstupuje z posledného políčka pred políčkou 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.

### 2. Bláznivé človeče

Hrá sa vždy v štyroch a platia pravidlá klasického človeče nehněj sa až na tieto výnimky: Každý hráč dostane štyri rôzne sfarbené figúrky, ktoré postaví do zásobníka svojej farby. Cieľom hry je ako prvý dovieŕť 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 figúrku 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. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý zhromaždí v cieľi štyri figúrky, štyroch rôznych farieb.

## HRY NA ŠACHOVNICI (kamene dámy)

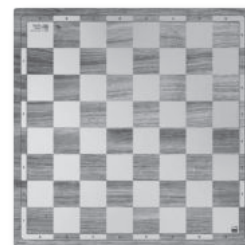
PRE 1 – 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

### 3. 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 × 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 poliach 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 protivníka, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovho poľa, stáva sa „dámou“. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dám. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, avšak pokiaľ sú tieto v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa ocitne dáma po preskočení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého – napríklad i iným smerom a je jedno v akej vzdialenosti, avšak opäť len v šikmom rade – môže preskočiť ďalší kameň, pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto okružnej ceste preskočí. Ak nevyužije dáma možnosti skoku, môže byť protivníkom 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.

#### 4. 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 protivník musel vyradiť.

#### 5. Lupič a policajti

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

#### 6. Halma

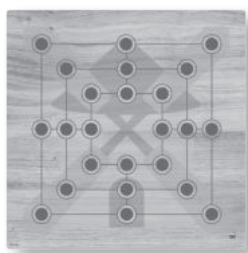
Hráči rozostavia do protiláhlych rohov po 10 kameňov (1, 2, 3 a 4 kamene). Biely hráč začína. Presúva vždy jeden kameň na susedné voľné pole, nesmie ťahať šikmo. Je možné preskokať susedné, cudzie i svoje kamene (nie je možné šikmo), ak je za nimi voľné pole. Je možné vykonávať i série skokov. Skokom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

### HRÝ NA HERNOM PLÁNE MLYN

#### PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

#### 7. 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 9 čiernych a 9 bielych kame-

ňov. 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 protivníkov 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 mlyny, 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 rozmyslieť 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 protivníkovi jeden kameň z hry. Ak zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene, smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť protivníkovi uzatvorenie mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj mlyn. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých už nie je možné zostaviť mlyn.

#### 8. 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 protivník nútený k nasadeniu kameňa, aby zabránil novému uzatvoreniu mlyna. Do výhody sa tak dostáva prvý hráč, pretože má jeden kameň v zásobe. Hráč, ktorý má v zásobe viac kameňov, má väčšiu nádej na výhru, pretože tieto kamene sa môžu nasadzovať na ľubovoľné políčka.

### HRÝ S KOCKAMI

#### PRE ĽUBOVOĽNÝ POČET HRÁČOV OD 6 ROKOV

#### 9. Lodnícka

• hra s 1 kockou

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

#### 10. Macháček

• hra s 2 kockami

Hráč hodí dvoma kockami naraz tak, aby spoluhráči nevideli výsledok. Hodené číslo nahlási ako dvojčíslicie 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.

### 11. Číslo pätnásť žije

• hra s 3 kockami

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.

### 12. Jednotky a päťky

• hra so 6 kockami

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× dvojka = 200 b., 3× trojka = 300 b., 3× štvorka = 400 b., 3× päťka = 500 b., 3× šesťka = 600 b., 3× jednotka = 1000 b., 3× dvojica = 1000 b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000 b., 6× rovnaké číslo = 5000 b. Na postupku alebo šesť rovnakých čísel je možné dohodiť jednou kockou. Body sa sčítajú a víťazí ten, kto najskôr dosiahne stanovený počet bodov (napr. 10000 bodov).

## KARTOVÉ HRY (32 listov)

### PRE 1 A VIAC HRÁČOV OD 6 ROKOV

### 13. 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 vynešenú sedmu kupuje ďalší hráč dve karty. Hru vyhrá ten hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

### Prší II

Pravidlá sú rovnaké ako v predchádzajúcej hre s tým rozdielom, že hráči môžu prebijať. Hráč vynešené 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.

### 14. 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 esá alebo sa súčtom svojich bo-

dov najviac priblíži dvadsaťjednotke. A naopak prehráva ten hráč, ktorý nazbiera vyše dvadsaťjeden.

### 15. Kent

Hra pre 4 hráčov. Z balíčka vyradíte všetky sedmy až desiatky. Hráme teda so 16 kartami v hodnotách dolník až eso. Karty zamiešajte a každému rozdajte po štyroch. Vždy dvaja hráči hrajú spolu, ale nevidia si do kariet. Cieľom hry je získať všetky karty rovnakej hodnoty. Spoluhráči musia mať dohovorený signál pre ukončenie hry. Ten, kto začína, podá susedovi jednu kartu, ktorá sa mu nehodí tak, aby jej hodnotu nikto nevidel. Sused dá jednu kartu svojmu susedovi a tak ďalej. Keď jeden z hráčov získa všetky karty jednej farby, dá spoluhračovi 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.

### 16. 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 vyťahne 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 vyhraných vkladov.

### 17. Mariáš

Je hrou, ktorá sa bežne 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 rozdávací predákovi sedem listov. Potom obsluží zadáka a seba piatimi kartami. V druhom slede rozdávací dá každému ďalších päť kariet. Predák, ktorý drží v ruke stále len sedem listov, nemá právo zdvihnúť zo stola päťicu kariet, ktoré mu boli rozdane. Voľba: Voliacim hráčom je predák, ktorý z prvých siedmich kariet musí vybrať jednu ako tromfovú. Jeden list z tejto farby položí na stôl reversom nahor. Až potom vezme zo stola zostávajúcich päť kariet. Ak nemá dobrú kartu v prvých siedmich kartách, môže voľiť „z národa“ z päťice kariet, pridelených v druhom slede. Hneď ako bolo zvolené, zhadzuje predák dva zbytočné listy do talónu. V ruke má teraz deväť kariet, desiata leží stále na stole. Rozohrávka: ten, kto volí. Hrá sám na vlastnú päsť proti obom súperom. Tí potom spoločne bojujú a vzájomne sa podporujú v snahe získať maximálny počet hodnotných listov. Voliaci hráč sa opýta po poradí najskôr suseda po ľavici, potom po pravici, či schvaľujú hru. Výzvou na schválenie či odmietnutie voľby sa stáva slovo „hra“ alebo „farba“. Ak odpovedia protihráči slovom „dobrá“, je hra prijatá. Ak sa však ozve slovo „zlá“ a tento hráč berie dve talónové karty, je hra vo

farbe zamietnutá. Znamená to, že sa bude hrať buď betl alebo durch. V prípade, že obaja hráči hru schvália, otočí predák tromfovú kartu, ohlási napríklad guľa 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. Hlášky sa nebudujú, tromfy neexistujú a desiatka stráca svoju vysokú hodnotu, klesá medzi dolníka a deviatku.

**Vyložený žobrák a vyložený durch:** Kto ohlási vyloženú hru, musí po prvom zdvihu položiť svoje karty na stôl. To isté urobia i spoluhráči, potom sa vyložená hra preverí.

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

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

#### Zvyšovanie hodnoty hry prebieha podľa tejto stupnice:

- obyčajná hra 1 × hra
- flekovaná 2 × hra
- reovaná 4 × hra
- tutti 8 × hra
- retutti 16 × hra

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

#### Hodnotenie hry:

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

## 18. Záchod

Premiešajte na stole všetky karty a nechajte ich ležať ako neuporiadanú 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.

## 19. Zelená lúka

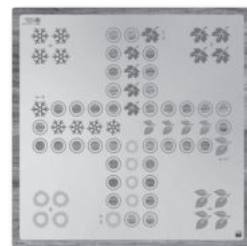
Všetky karty zamiešajte a balíček rubom nahor rozotiahnite do kruhu na stôl. Jednu kartu potom otočte a položte do kruhu. Hráč, ktorý je na rade, si vyťahuje karty z kruhu tak dlho, kým nenájde rovnakú farbu, aká je vyložená. Tú potom položí do stredu a na ňu položí ľubovoľnú inú kartu. Rovnakým spôsobom 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.

## HRA NA HERNOM PLÁNE DAŽĎOVKY

PRE 2 – 6 HRÁČOV OD 5 ROKOV

## 20. Dažďovky

**Cieľ hry:** Cieľom hry je čo najrýchlejšie prísť so svojou figúrkou zo štartovného políčka do cieľa. Po ceste môžete využívať rebríky ako skratky, ale beda, keď stúpíte na hlavu nezbednej dažďovky. Ani sa nenazdáte a sklznete po jej tele dolu späť až na koniec chvostíka.



**Príprava hry:** Všetci hráči umiestnia svoju figúrku na políčko START.

**Priebeh hry:** Hru začína hráč, ktorý vie vyliezť po rebríku najvyššie alebo ten najmladší. Hráč vždy hodí kockou a postúpi o toľko políčok, koľko bodov hodil. Pokiaľ hráčovi padlo 6 bodov, hádže ešte raz. Hráči sa pri hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Na jednom políčku smie stáť viac figúrok. Keď ťah hráča skončí na žltom políčku, kde začína rebrík, ihneď postúpi nahor na jeho koniec. V ďalšom kole potom pokračuje v smere žltej šípky. Keď ťah hráča skončí na červenom políčku, kde je hlava dažďovky, ihneď zide po jej zakrútenom tele späť dolu až na koniec chvostíka. V ďalšom kole potom pokračuje v smere červenej šípky.

**Koniec hry:** Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčko CÍL. Na toto políčko je treba sa trafiť presným hodom. Pokiaľ hráč hodil viac bodov, než potrebuje, tak nepostupuje vpred a čaká, až sa mu presný hod podarí. V ďalšom kole skúsi šťastie znovu.