

# soubor her



© PatMat

## - hry s herním plánem Člověče, nezlob se -

### 1. MEZI PLOTY

Hraje se jako známé Člověče nezlob se.

Hráči si vyberou nebo vylosují barvy vlastních figurek. Každý hráč si postaví figurky na svá „základní“ políčka (4 políčka jedné barvy u vnější strany herního plánu). Každý hráč nejdříve hodí kostkou a komu padne nejvyšší číslo, ten začíná. Nyní hází třikrát za sebou a pokud mu padne šestka, postaví si figurku na „startovní políčko“ (políčko se šipkou téže barvy), hází znovu a posune si figurku ve směru šipky o tolik políček, kolik mu padlo na kostce. Pokud mu nepadne během tří hodů šestka, hází další hráč v pořadí dle směru hodinových ručiček. Každý hází třikrát, pokud má všechny figurky na základních políčkách.

Když má hráč nasazenou do hry alespoň jednu figurku, hází v každém kole jen jednou a postupuje s libovolnou nasazenou figurkou, kterou má ve hře. Pokaždé když hráč padne šestka, hází ještě jednou a postupuje následovně:

A) jestliže má figurky na základních políčkách, jednu figurku si musí nasadit na start a postoupit s ní o tolik políček, kolik mu padlo v následujícím hodu.

B) pokud nemá na základních políčkách ani jednu figurku, sečte počet bodů obou hodů a postoupí s libovolnou figurkou o daný počet polí. Pokud hráč postoupí na políčko již obsazené jinou figurkou, pak figurku, která zde stála, vyřadí ze hry zpět na základní políčko. Musí tak učinit i v tom případě, že to byla jeho vlastní figurka. Při přeskakování obsazených políček se tyto políčka počítají.

Úkolem hráče je, aby se všemi svými figurkami jedenkrát obešel dokola celou cestu a co nejdříve postupně umístil všechny své figurky do domečku (čtyři políčka vlastní barvy v řadě za sebou uvnitř herního plánu). Hráč zde však musí čekat na vhodný počet bodů, aby mohl svoji figurku umístit na volné políčko do domečku. Při tomto čekání může být vyhozen protihráčem. V hracím poli nesmí být dvě figurky na jednom hracím políčku současně. Pokud hráč nemá možnost po hodu postoupit s žádnou svoji figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč.

Hráč může postoupit vpřed nebo přeskočit ve vlastním domečku. Zde však již nemůže být figurka vyhozena.

Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku. Hrají-li více jak dva hráči, ostatní dohrají celou hru na další umístění.

### 2. BLÁZNIVÉ ČLOVĚČE

Hraje se vždy ve čtyřech. Každý hráč dostane 4 různé zbarvené figurky, které postaví na záložní kolečka své barvy.

Cílem hry je jako první dovést do cíle 4 figurky 4 různých barev.

Na startu smí každý hráč házet třikrát. Jakmile hodí šestku, nasadí do hry jednu figurku na startovní kroužek své barvy. Pokud se mu to podaří a má alespoň jednu figurku ve hře, smí dál házet pouze jedenkrát. Hráč smí provést tah libovolnou figurkou kterékoliv barvy, kromě případu, stojí-li figurka na startovním poli soupeře. Rovněž hráč nesmí táhnout figurkou té barvy, kterou má figurka stojící na jeho záložním kolečku, nebo v domečku na cílovém poli. Příklad: má-li hráč na startu v záloze zelenou a žlutou figurku a v cíli modrou, smí táhnout pouze figurkou červenou.

Figurky mohou postupovat pouze vpřed, vyhazovat je i možné dozadu. Vyhozená figurka se vrací na jakákoliv záložní kolečka, kde není zastoupena figurka stejné barvy. Figurky stejné barvy se tedy nemohou potkat ani na záložních kolečkách ba ani v domečku v cíli.

Jinak platí pravidla Člověče nezlob se. Vyhrává ten, kdo jako první shromáždí na cílových polích domečku čtyři figurky 4 různých barev.

### 3. UPRCHLÍK

Hrají 2 hráči. Každý z nich obdrží pět figurek, pátá z nich - uprchlík - se musí lišit barvou. Uprchlík nechce za žádnou cenu domů a bloudí v protisměru na herním plánu. Uprchlíci začínají tam, kde startují figurky soupeře. Po vrhu kostkou záleží na hráči, bude-li táhnout jednou ze svých figurek nebo svým uprchlíkem. Pouze uprchlík může však vyhazovat soupe-

řovy figurky. Uprchlík však může být rovněž vyhozen a poslán zpět na start, zastaví-li se na jeho kroužku figurka soupeře. Nyní patří uprchlík tomu hráči, který jej vyhodil. Může tedy hrát se dvěma uprchlíky tak dlouho, dokud protihráč některého opět nezíská. Vyhrává ten, kdo i navzdory uprchlíkovi první dovede své ostatní 4 figurky do cíle.

### 4. OBĚŽNÁ DRÁHA

Hrají buď 2 nebo 4 hráči. Při hře ve čtyřech hrají 2 týmy a spoluhráči sedí naproti sobě. Hraje se hrací kostkou a 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 příchod vhodného okamžiku. Hodil-li si jeden 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 a na řadě je další hráč. Hráči mohou samozřejmě provádět své tahy různými figurkami. Pokud se hráč dostane na pole obsazené protivníkem, je jeho figurka vyhozena a musí začít znovu od začátku. Na kterémkoliv startovním kroužku může stát několik figurek různých hráčů, aniž by byla kterákoliv z nich vyhozena. Na ostatních kroužcích smí stát více figurek pouze tehdy, jedná-li se o figurky téhož hráče nebo téhož týmu. Pokud na takovéto více-násobně obsazené pole vstoupí figurka protivníka, smí vyřadit opět nejvýše jednu figurku. Vítězí ten, který první projde celou oběžnou dráhu a mít v cíli všechny své figurky.

### 5. POKUTA

Tato hra je pro 2 - 4 hráče. Každý hráč obdrží 4 figurky a určitý počet hracích známek. Hraje se kostkou. Na začátku hry každý zaplatí jednu známku do banku. Na začátku hry smí každý hráč nasadit na start jednu svou figurku. Všechny další své figurky nasadí tehdy, hodí-li 1. Stavět nové figurky není povinné. Zvolený směr platí pro všechny figurky a po celou hru. Nesmí však zastavit na obsazeném poli a protivníka nelze vyhodit. Vrh z kostek má možnost 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.

### 6. KOČÍČI HRA

Hra je pro 2-4 hráče, na plánu Člověče nezlob se. Hráči si zvolí výchozí bod. Každý má jednu figurku. Podle požadované obtížnosti si hráči rozloží na některá políčka po obvodu plánu (např. žetony z dámy). Hráči hází postupně s kostkou, podle počtu hozených ok se pohybují o stejný počet políček dopředu a stále se střídají. Pokud by měla figurka hráče stoupnout na políčko obsazené žetonem, hráč se musí vrátit do výchozí pozice. Vítězem se stává ten, který obejde plán jednou dokola.

### 7. BLESK

Hraje se podle klasických pravidel Člověče nezlob se s jednou změnou: každý hráč hází se dvěma kostkami zároveň a figurku posune o součet obou kostek.

## - herní plán s obrazy -

### 8. MÁ TO HÁČEK

Hra obsahuje herní plán s obrazy, 24 ks figurek, hrací kostka s tečkami

Hra je určena pro 2 a více hráčů.

Pravidla hry:

Hráči si stanoví, s kolika figurkami budou hrát a rozhodnou se, kdo hru začne. Počet figurek ovlivňuje délku hry, barva figurky není pro hru důležitá.

Hráči si rozdají zvolený počet figurek. Začínající hráč hodí kostkou a podle čísla, které padne, umístí jednu svou figurku na příslušné pole se shodným



číslem. Stejným způsobem pokračuje další hráč. Pokud je číselné pole již figurkou obsazené, hráč naopak musí figurku z pole odebrat a ponechat si ji. Pouze na poli s číslem 6 figurky zůstávají, aniž by se musely odebírat. Vyhrává ten, kdo se jako první zbaví všech svých figurek.

## - hry s herním plánem Mlýn -

### 9. ARMATURY

Hra pro 2 osoby. Každý hráč hraje vždy s kameny jedné barvy.

Vybavení: 1 herní plán, 8 světlých a 8 tmavých kamenů. Hra se začíná s prázdnou herní deskou. Oba hráči postupně pokládají své kameny na herní desku. Pokud se hráči podaří umístit tři kameny vedle sebe v jedné z řad, má „mlýn“ a může odebrat jeden ze soupeřových kamenů. S odebranými kameny se již nesmí hrát. Hráči musí nejdříve odebírat ze soupeřových kamenů ty, které nejsou součástí „mlýnu“. Poté, co je rozmístěno všech šestnáct kamenů, mohou je hráči začít přesouvat.

Kameny se posouvají vždy libovolným směrem o 1 místo; účelem je postavit svůj mlýn a naopak zabránit v tom soupeřovi. Po postavení mlýna v dalším tahu hráč mlýn otevře přesunutím kamene z linie mlýna na jiný bod. Když je hráč znovu na tahu, může mlýn znovu uzavřít a vzít si další soupeřův kámen. Pokud je hráč šikovný, může si postavit současně i 2 mlýny - to mu umožní střídavě jeden mlýn otevřít, druhý zavřít a protihráče tím vždy obrát o 2 kameny najednou se slovy „otevírám a zavírám mlýn“. Jestliže vzal hráč soupeřovi již všechny kameny, které byly součástí mlýna, může stáhnout i kámen z protivníkova mlýna. Když má hráč už jen 2 kameny ve hře, pak s nimi může skákat na kterémkoliv volné místo.

Vyhrává ten, kdo vzal soupeři všechny kameny, až na 2 zůstávající.

### 10. HONBA

Světlý hráč má k dispozici 3 kameny, tmavý 7 kamenů. Hráč s tmavými kameny se jejich pohybem z pole na pole snaží postavit mlýn. Mlýny ze základního rozestavení kamenů neplatí. Světlý se snaží skákáním vždy s jedním kamenem zabránit soupeřovi postavit mlýn. Tmavý zvítězí, pokud se mu podaří do 15. tahu postavit mlýn. V opačném případě vyhrál světlý.

### 11. VĚŽIČKY

Tato hra připomíná mlýn a malé piškvorky. Hra je určena pro 2 hráče a hraje se 6 světlými a 6 tmavými kameny z dámy. Začíná světlý a pak tmavý atd. Kdo je právě na řadě, položí jeden svůj kámen na desku. Může pro něj zvolit jakékoliv volné pole, ale položit jej i na kámen, který už leží na herním plánu. Při kladení kamene na jiné kameny, stejně i odlišně zbarvené, platí jediné omezení: nesmí tak vzniknout věžička vyšší jak třípatrová. Když je všech 12 kamenů na desce, začíná druhá fáze hry. Hráči teď překládají kameny z jednoho pole na jiné. Kdo je na tahu, vezme kterýkoliv svůj kámen stojící osaměle nebo tvořící vrchní patro věžičky a přeloží ho buď na jinou věžičku nebo na prázdné pole. Stále platí, že nikde nesmí vzniknout věž složená z více než 3 kamenů. Komu se podaří vytvořit věžičku své barvy vyhrává.

### 12. KRUHOVÝ MLÝN

Hráči dostanou po 3 kamenech. Pro hru si namalujeme kruh, který rozdělíme na osm výsečí (jako dort). Ve hře je tedy středový bod a osm bodů po krajích. Cílem je vytvořit mlýn, který musí být veden po přímce, která protíná středový bod. Jako obvykle, nejprve se kameny kladou, potom se již táhne. Skákání není dovoleno. Kdo vytvoří první mlýn, vyhrává.

### 13. JEZDECKÝ MLÝN

Ke hře je potřeba 8 světlých a 8 tmavých kamenů. Hraje se podle základních pravidel s tím rozdílem, že po nasazení všech kamenů se netáhnou, ale skáče. Kameny se pohybují jako jezdci 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.

## - hry s herním plánem DÁMA -

### 14. NEPOSEDOVÉ

Vybavení: herní plán - šachovnice 8x8 polí, 8 světlých a 8 tmavých hracích kamenů. Hra je určena pro 2 hráče. Každý z hráčů umístí kameny své barvy (nejlépe barvu vylosovat) na tmavá pole na prvních dvou řadách své strany herního plánu. Hru zahajuje světlý. Kameny se posouvají výhradně po tmavých polích šikmo do stran o jedno. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Nachází-li se kámen před soupeřo-

vým kamenem a za kterým je volné políčko, smíte soupeřův kámen přeskočením zajmout a odstranit z desky. Po tomto tahu může kámen ve skákání pokračovat pokud se po přeskočení ocitne opět před soupeřovým kamenem, za nímž je volné políčko. Pokud volné políčko není, musí pokračovat soupeř. Nelze přeskakovat vlastní kameny. Ve chvíli, kdy kámen doskáče na poslední řadu protější strany herního plánu, promění se v „dámu“. Dáma se od ostatních odlišuje tím, že se skládá ze dvou kamenů stejné barvy na sobě (použijeme již vyřazený kámen). Dáma je zvýhodněna tím, že se může pohybovat i skákat všemi směry (dopředu i dozadu) o libovolný počet políček a zajímat soupeřovy kameny. Po přeskočení zajímaného kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném políčku. Skákání je povinné. Jestliže hráč opomine možnost skočit a protihráč ho na to upozorní, může mu protihráč odstranit ze hry kámen (nebo dámu), kterou se provinil. Vítězem se stává ten hráč, který zjal všechny soupeřovy kameny nebo zablokuje všechny soupeřovy kameny tak, že mu znemožní další tahy.

### 15. ŽRAVÁ DÁMA

Tato hra je v jistém slova smyslu obrácenou hrou dámy. Vyhrává zde hráč, který první ztratí všechny kameny.

### 16. DÁMA NARUBY

Tato hra je určena pro 2 hráče. Jeden z nich obdrží 8 světlých kamenů, které rozestaví na tmavá pole do 2 základních řad. Druhý hráč obdrží pouze jednu jedinou tmavou dámu, kterou umístí na jakékoliv tmavé pole v jeho prvních 2 řadách. Táhnout začíná hráč se světlými kameny - jeho cílem je, aby maximálně po dobu 16 tahů ztratil všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, pak se vítězem stává hráč s tmavou dámou. Tento hráč v každém tahu musí přeskočit všechny ty kameny, které se k tomu nabízejí. Platí pravidlo, že tmavá dáma nemůže být přeskočena.

### 17. BLOKÁDA

Ke hře je potřeba 8 kamenů ve 2 barvách. Ukládání kamenů je stejné jako při dámě. Kameny táhnou jen po tmavých polích, a to vždy jen o jedno políčko buď vpřed nebo vzad. Nejde jen o vyhození, ale i zajetí soupeřových kamenů. Kameny se považují za zavřené do té doby, pokud jsou obklíčeny, a tím nemají kontakt s vlastními kameny, což umožňuje pohyb. Zavřené kameny si bere nepřítel. Prohrává ten hráč, který první ztratí své kameny.

### 18. STRÁŽNÍCI a LUPIČI

Vybavení: herní plán dámy, 8 kamenů ve dvou barvách. Kameny se vsází jako při dámě. Kameny se dále pohybují v šikmém (diagonálním) směru. Přitom se dá táhnout dopředu i dozadu. Jakmile je pole za soupeřovými kameny volné, mohou být libovolně přeskakovány sem a tam. Přeskočené figurky se nevzhazují, ale zůstávají na svém místě. Úkolem hráče je dostat co nejrychleji kameny na nepřítelovu stranu, nebo ho obklíčit tak, aby se nemohl dále pohnout.

### 19. MYŠI a KOČKY

Opět hrají 2 hráči, a to se 3 světlými a 3 tmavými kameny. Na herním plánu pro dámu se rozmístí 3 světlé kameny - kočky a 3 tmavé kameny - myši. Začínají světlé kameny a táhne se vždy střídavě o 1 pole. Pokud je to možné, táhne se vždy dopředu směrem na nepřátelské pole. Soupeřovy kameny se mohou též 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 všechny 3 výchozí pole soupeře.

### 20. VLCI a OVEČKA

Vybavení: herní plán pro dámu, 4 tmavé kameny a 1 světlý kámen. Hra je určena pro 2 hráče. Jeden z hráčů má pouze jeden světlý kámen - ovečku, zatímco protihráč hraje se 4 tmavými kameny, což jsou vlci. Cílem 4 vlků je obstoupit „ovečku“ znemožnit jí pohyb. Hraje se opět pouze po tmavých polích. První hráč umístí 4 tmavé kameny na 4 libovolná pole herního plánu. Poté druhý hráč postaví světlý kámen na libovolné pole a začíná. Dále hráči provádějí střídavě vždy jeden tah. Ovečka postupuje šikmo dopředu i dozadu, zatímco tmavé kameny - vlci směřují táhnout pouze vpřed. Ovečka zvítězí tehdy, jestliže se jí podaří proklouznout mezerou ve vlčí „rojnici“ čtyř tmavých kamenů.

### 21. ČETNÍK a ZLODĚJ

Vybavení: herní plán pro dámu, 8 světlých a 8 tmavých kamenů. Kameny se rozestaví jako u dámy. Postupovat lze šikmo libovolným směrem vždy o jedno pole, dopředu i dozadu. Nachází-li se za sousedním kamenem





protivníka volné pole, je možno tento kámen přeskočit. Přitom v jednom tahu je možné přeskočit i více kamenů a stejně tak je dovoleno skákat „cik-cak“. Přeskočené kameny však nejsou vyřazeny a zůstávají dál ve hře! Úkolem je přemístit vlastní kameny co nejrychleji na stranu protivníka, nebo mu obklíčením znemožnit jakýkoliv další tah.

## 22. ŽÁBY a ROPUCHY

Hrají dva hráči, každý z nich má po třech kamenech jedné barvy. Tak jako na obrázku, se na šachovnici postaví 3 světlé kameny (žáby) a 3 tmavé kameny (ropuchy). Postupovat je možno pouze přímo vpřed, tj. směrem k protivníkovi. Hráči se střídají a postupují s kameny o jedno pole dokud je možné takto postupovat. Soupeřův kámen lze přeskočit, ale jen tehdy, nachází-li se na sousedním poli a pole za ním je volné. Pokud kameny nemohou dále postupovat kupředu, směřují buď táhnout nazpět nebo přeskočit soupeřův kámen. Vítězí ten hráč, který jako první obsadí 3 výchozí pole protivníka.

## 23. ZAZDÍVÁNÍ

Vybavení: herní plán pro dámu 8 světlých a 8 tmavých kamenů. Pozice kamenů je podobná jako u dámy - obsadí se tmavá pole v prvních dvou řadách na obou stranách desky. Kameny se nepřeskakují, pouze se posunují šikmo vpřed po tmavých polích. Cílem hry je obklopit jednotlivé kameny protivníka tak, aby se již nemohli pohybovat. Tyto kameny mohou být vyřazeny ze hry pouze tehdy, jestliže jsou již úplně „zazdění“. Tj. když všechna sousední pole jsou obsazena soupeřovými kameny. O „zazdění“ se nemůže jednat tehdy, když na některém sousedním poli stojí kámen stejné barvy. Vyhrává hráč, kterému se podaří dříve „zazdít“ soupeře.

## 24. ČÁRA

Na zem nakreslete křídou čáru. Hráči si vezmou 3 kameny své barvy. Střídavě pak hází od stejné mety kameny a snaží se trefit na čáru. Kdo je nejbližší, bere vše.

### - herní plán s 90 políčky -

## 25. UTÁHNU TO!

Cílem hry je dostat se jako první do cíle - políčko č. 90. Hráči si vyberou svoji barevnou figurku a určí prvního hráče. Začíná se na políčko č. 1. První hráč hodí kostkou a postoupí dopředu ve směru šipky o tolik polí, kolik bodů padlo na kostce. Postupně hází kostkou další hráči a postupují po herním plánu. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek. Končí-li hráčův hod na políčku se šipkou, ihned postoupí nahoru nebo zpátky dolů ve směru šipky. V dalším hodu postupuje opět směrem k cíli. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne posledního cílového políčka. Na toto políčko je třeba trefit se přesným hodem. Pokud hráč hodí více bodů, než kolik potřebuje k dosažení cíle, netáhne a ve hře pokračuje další hráč.

### - herní plán se šroubky a matičkami -

## 26. ŠROUBY A MATICE

Hra pro 2 až 4 hráče. Potřebujete: 4 figurky pro každého hráče, herní plán se šroubky a matičkami.

Hráči obdrží 4 figurky své barvy. Tři figurky postaví jednotlivě do velkých kulatých hracích políček příslušné barvy a čtvrtou figurkou postupují po políčkách po obvodu herního plánu. Začíná nejmladší hráč. Postaví figurku na šedé počáteční políčko se šipkou a hodí kostkou s barevnými stěnami. Figurka postoupí ve směru šipky na nejbližší stejně barevné políčko, jako padlo na kostce.

a) Pokud figurka vstoupí na políčko označené kolečkem, tak jedna z jeho figurek stojící ve vnitřním kruhu může postoupit o jedno políčko blíže vnitřnímu kruhu se šroubky a maticemi.

b) Pokud figurka vstoupí na políčko označené křížkem, musí se jedna z jeho figurek na vnitřním plánu o jedno políčko vrátit. Pokud všechny jeho figurky stojí stále na kulatém políčku, nepostupují nikam. Pokud už je některá z figurek ve středu hracího plánu, už tam zůstává.

Pokračuje další hráč stejným způsobem. V dalších tazích postupuje figurka po obvodu herního plánu dále po směru pohybu hodinových ručiček.

Vyhrává hráč, který jako první postaví do kruhu se šroubky a maticemi všechny tři své figurky.

### - karty Prší -

## 27. PRŠÍ

Jeden hráč rozdá 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 nemůže použít žádnou kartu, vezme si jednu z hromádky. Vyneše-li někdo eso, je následující hráč pro jedno kolo vynechán ze hry. Na vynesenou sedmu kupuje další hráč dvě karty. Hru vyhraje ten hráč, který se jako první zbaví všech karet.

## 28. ZMRZLÍK

Karty se rozloží rubem vzhůru do půlkruhu a jedna karta se otočí do středu lícem nahoru. Hráč po levici pokládajícího musí přiložit list stejné barvy a navrch přihodit libovolnou další kartu. Bere tedy tak dlouho, dokud nemá kartu stejné barvy. Ostatní karty shromažďuje v ruce. Jakmile jsou všechny karty rozebrány, musí hráč, který nemá stejnou kartu, odebrat z odkládacího balíčku tolik karet, kolik je třeba, aby se dostal ke kartě, na kterou může přiložit. Vítězí hráč, který jako první nemá žádné karty a na stole nezbyvá žádná rubem vzhůru.

## 29. HOŘÍ, HOŘÍ, HOŘÍ

Tato hra je s 28 kartami s následujícím pořadím – eso, král, dáma (Q), kluk (J), deset, devět, sedm (osmičky se vyjmou ze hry). V trumfově barvě nejvíce platí kluk (J), pak následuje sedmička, nakonec eso, král (dáma Q), (kluk), deset a devět. Rozdáváč dá každému čtyřikrát 2 karty, čtyřikrát 3 a čtyřikrát 2 karty, tedy celkem 7 karet pro každého hráče. Každý hráč nahlásí „hoří“, pokud si myslí, že dokáže udělat 3 štychy. Ostatní hráči mohou zvýšit nabídku, a to slovy 4 štychy, 5 štychů nebo 6 štychů. Kdo si jako první myslí, že nabídku udrží, hlásí „držím“. Když hru podržel, pak určí trumfovou barvu. Ta bude jmenována až tehdy, když jsou ukončeny nabídky. Sóló hráč dohrává první. Dále musí dohrát ten, kdo zahodil nebo trumfoval. Když vyhraje sóló hráč, musí každému protivníkovi zaplatit počet bodů ve stejné výšce. Platné hodnoty jsou: hoří = 1 bod = 3 štychy pro sóló hráče, 4 štychy = 2 body, 5 štychů = 3 body, 6 štychů = 3 body, žádný štych = 5 bodů; 7 štychů = 6 bodů.

## 30. NEVZDÁVÁM SE!

Tato hra je pro 2 hráče (32 karet). Hodnoty karet jsou od nejnižší – sedma, osma, devítka, desítka, eso, spodek, dáma a král. 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 na jeho účet. Zbývající karty se neodkryté položí na stůl. Smyslem hry je vytvořit nejméně 3 štychy. Hráči si nejprve prohlédnou své karty a rozhodnou se, zda budou „ecartovat“, tj. složí špatné karty a nakoupí nové z paklu. Složí karty a se shora paklu dostanou nové. Tato výměna je riziková, protože odložené karty se ve hře již nepoužijí. Po ukončení výměny vsadí hráč stejnou hodnotu hracích známek do společné kasy. 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 na účet. Vyhrává ten hráč, který jako první získá 5 bodů.

## 31. PŘEBÍJENÁ

Se 32 kartami hraje různý počet hráčů. Každý z nich dostane 3 karty, otočí se a položí do potu. První hráč ukáže 1. kartu a snaží se ji se svými kartami přebít (nejnižší hodnota je sedm, eso je nejvyšší a přebíjet se smí jen shodnou kartou). Když se hráči podaří přebít, získá dvojnásobek vkladu, pak se přebíjí druhá, třetí karta. Když žádný z hráčů nemůže přebít, zdvojnásobí se vklad.

## 32. OKO BERE

Se 32 kartami hraje libovolný počet hráčů. Karty mají tyto hodnoty: spodek = 2, dáma = 3, král = 4, sedmička = 7, osmička = 8, devítka = 9, desítka = 10, eso = 11. Vyhrává ten hráč, který na ruku nasbírá 21 bodů nebo 2 esa, a nebo se součtem svých bodů přiblíží 21. A naopak prohrává ten hráč, který nasbírá přes 21.

## 33. ZVOLEJ ŠNIP, ŠNAP, ŠNUP!

Se 32 kartami hrají 2, 4 nebo 6 hráčů. Po rozdání si každý své karty položí před sebe na stůl. Případný zbytek karet se na stůl položí jako hro-





mádka, která se použije v případě, když hra už nemůže pokračovat, nebo určitá karta chybí. První hráč začíná libovolnou kartou, např. srdcovou sedmou, zvolá „šnip“. Držitel srdcové osmy ji položí na sedmu a řekne „šnap“. Následuje srdcová devítka – „šnup“, srdcová desítka – „bazilórum“ a srdcový spodek – „burrr“, které držitelé těchto karet položí. Kdo zahraje poslední kartu z určité barvy, může dále pokračovat kartou libovolné barvy a zvolat „bazilórum“. Úplné pětkové řady se odloží rubem nahoru na hromádku. Vyhrává ten, kdo jako první složí všechny karty.

### 34. KENT

Hra s kartami pro 4 hráče. Z balíčku vyřadíte všechny sedmy až desítky. Hrajeme tedy se 16 kartami v hodnotách kluk až eso. Karty promíchejte a každému hráči dejte 4 karty. Vždy 2 hráči hrají spolu, ale nevidí si do karet. Cílem hry je získat všechny karty stejné hodnoty. Spoluhráči musí mít domluvené znamení pro ukončení hry. Ten kdo začíná podá sousedovi nehodící kartu. Když jeden z hráčů získá všechny karty 1 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. V případě, že hráč opravdu měl čtyři karty stejné, vyhrává druhá dvojice. Pokud ne a znamení bylo falešné, hru vyhrává druhá dvojice.

### 35. VÁLKA

Rozdejte karty rubem nahoru. Hráči si je složí na hromádku, ze které postupně odebírají vrchní kartu, tu obrátí lícem nahoru, a kdo má větší hodnotu, vezme si obě dvě karty a založí si je do svého balíčku. Pokud vyloží karty stejné hodnoty, přiloží každý hráč další kartu. Bere ten, jehož karta měla vyšší hodnotu. Takto pokračují dál, dokud jeden z hráčů nemá žádnou kartu a tím prohrává.

### 36. LHÁŘ

Hráči si rozdají mezi sebe 32 karet. Ten, kdo začíná, položí jednu kartu na stůl lícem vzhůru a hlásí co vidí. Druhý hráč vezme jednu ze svých karet a položí ji na kartu na stole rubem nahoru, aby ji nebylo vidět a zahlásí v tomto tu kartu kterou hlásil hráč před ním. Může říci pravdu nebo ne, a v tom je ten smysl hry. Je pak na soupeři jestli mu věří. Pokud je třeba spodní karta křížová, měla by se na ni položit zase karta křížová.

### 37. HÁZENÍ KARET

Vezměte balíček karet a házejte je po jedné od startovní čáry do otevřené krabice, vzdálené tři kroky. Komu se podaří trefit do krabice více karet, vyhrál.

### 38. URČÍ MÍSTO

Hraje libovolný počet hráčů. Na stole se rozloží tři řady po 6ti 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.

### 39. Pexeso stříhací:

Hra se skládá z 36 obrázkových kartiček. Principem hry je vyhledávání stejných obrázkových dvojic. Protože kartičky jsou při hře otočeny obrázkem dolů a obrací se pouze po dvou, je nutné zapamatovat si nejen náměty obrázků, ale i místo, na kterém kartička leží.

Počet hráčů: nejméně dva. Hráči si určí mezi sebou pořadí, v jakém budou hrát. Kartičky se dokonale promíchají. Potom se rozloží na pevnou plochu obrázkem dolů jedna vedle druhé, a to do obdélníku 6 x 6 kartiček. Rozložení se provede tak, aby nikdo z hráčů, včetně rozdávajícího, neviděl obrázky na jednotlivých kartičkách. Hráč, který začíná, otočí dvě libovolné kartičky, a to tak, aby i všichni spoluhráči viděli obrázek a umístění kartičky na hrací ploše. Nejsou-li začínajícím hráčem otočeny dvě stejné kartičky, obrátí je zpět a to na stejném místě. V případě, že se podaří hráči otočit dvě stejné kartičky, získává bod. Kartičky si ponechá a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud se mu vyhledávání dvojic daří. Hra končí, když je hrací plocha prázdná. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce dvojic.

### - hry s 1 kostkou -

### 40. KRAVÍ OCAS

Potřebujeme 1 kostku a 21 zápalek pro každého hráče. Všichni si ze svých zápalek sestaví kravý ocas. Do první řady se položí 6 zápalek, do druhé řady 5 zápalek, apod. Potom se hází kostkou. Každý hráč může sebrat řadu, která odpovídá hodu kostky. Je-li už ale odpovídající řada pryč, nedá se přirozeně nic dělat. Vyhrává ten hráč, jehož kravý ocas je odklizen nejdříve.

### 41. VOLSKÝ OCAS

Tato hra se hraje stejně jako kravý ocas, ale s jednou výjimkou: pokud si hráč hodí číslo, jehož řada už je pryč, má tento hráč možnost vzít si odpovídající řadu z volského ocasu svého souseda. Pokud tato řada chybí ve všech volských ocasech, hod propadá a na řadu přichází další.

### 42. SEM o TAM

Každý hráč obdrží tužku a papír, na který si napíše čísla od 1 do 6. Kdo je na řadě, hází. Hodí číslo, které si škrtně. Hodí-li po druhé to samé číslo, musí ho znovu zapsat na papír. Kdo má všechny čísla jako první přeškrtnuté, vyhrává.

### 43. GENERÁL

Hraje se na předem určený počet kol (např. 10). Hráč hází jednou kostkou třikrát. Po každém hodu musí nahlásit, na který řád (jednotky, desítky, stovky) hozené číslo umístí. Úkolem hráče je nahlášením čísel docílit nejvyššího čísla. (tedy 666). Jestliže jeden z hráčů nahází „666“ stává se generálem a ihned vítězem celé hry.

### 44. ČOKOLÁDA

Jedna velmi dobrá čokoláda se zabalí do více papírů, ováže se mašlí a položí se doprostřed stolu. Ten, kdo je na řadě, hází třikrát. Komu se nepodaří hodit 6, předá kostku dále. Hodí-li jeden z hráčů šestku, musí dát na čokoládu minci, rozvázat mašli a rozbalit ji. Vztí si vidličku a nůž, a pak ji může začít jíst tak dlouho, dokud jiný z hráčů nehodí šestku. Kdo nejdříve jí čokoládu, tomu se podaří odhalit její výbornou chuť.

### 45. HÁZENÍ BERUŠEK

Každý hráč hodí jedno číslo mezi 1 – 6 a napíše si jej. Po každém hodu se hráči mezi sebou střídají. Komu se podaří hodit své číslo, které si napsal, může si nakreslit na papír 1 díl berušky, která se skládá z 15 dílů – hlava, tělo, 2 oči, 4 nohy, 2 tykadla, 5 teček. Kdo jako první nakreslí celou berušku, vyhrává.

### 46. FILCKY

Každý hází 10x za sebou. Po jedničce skončí a zapamatuje si číslo svých hodů. Kdo si hodí 1 nejdříve, vyhrává.

### - hry se 2 kostkami -

### 47. MRAKY PĚTEK

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

### 48. NEBE o PEKLO

Nejdříve se určí počet kol ve hře. Každý má jeden hod. U každého hodu jsou vrchní oči na kostce (nebe) počítány jako desítky, spodní oči na kostce (peklo) jako jednotky. Tedy pokud někdo hodí 5 a 3, tak se počítá takto: první kostka - 5 nahoře = 50; 2 dole = 2; dohromady 52. Druhá kostka - 3 nahoře = 30; 4 dole = 4; dohromady 34.

Výsledek 1. kola je 86 bodů. Kdo má po posledním určeném kole nejvyšší součet, vyhrává.

### 49. ČTYŘLÍSTEK

V této hře jde o to, kdo vyhraje největší počet žetonů. 11 žetonů se položí uprostřed stolu a vytvoří kasu. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Platí tyto pravidla: hodí-li hráč 3 až 7 očí dohromady, může si vzít z kasy 2 žetony; hodí-li hráč 2 nebo 12 očí, může si vzít z kasy každý spoluhráč 1 žeton; hodí-li hráč 8 až 11 očí, nesmí si vzít nikdo žádný žeton z kasy. Leží-li poslední žeton v kase, vyhrává ten hráč, který má nejvíce žetonů. Jsou-li dva hráči nerozhodně, tzn. každý má 5 žetonů, hodí každý z nich jednou kostkou. A ten, kdo hodí vyšší počet očí, vyhrává.

### 50. PUNTÍKY

Hraje se 10 kol. Kdo hodí nejnižší počet bodů v jednom kole, napíše si na papír puntík. V průběhu hry si ale puntíky může vyškrtávat, pokud v kole získal nejvyšší počet bodů. Komu zůstává na konci hry nejvíce puntíků, prohrál. Vítěz je ten, kdo dokáže všechny svoje puntíky vyškrtat.

