

soubor her
game set

300
plus



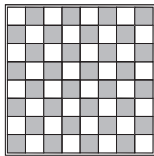
NÁVODY PRO HRY

NÁVODY K SOUBORU HER

HRY NA ŠACHOVNICI S ŠACHOVÝMI FIGURKAMI

1. ŠACHY

Vybavení: herní plán - šachovnice = čtvercová deska rozdělená na 8x8 střídavě tmavých a světlých polí. 16 světlých + 16 tmavých šachových figurek. Herní plán před započítím hry položíme tak, aby měl každý hráč po pravé ruce světlé rohové pole. Každé políčko herního plánu má svoje označení vzhledem k poloze mezi sloupci a řadami. Sloupce značíme písmeny a-h, řady čísly 1-8. Šachové figurky pro jednoho ze spoluhráčů: 1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdci a 8 pěšáků. Rozestavení šachových figurek - uprostřed řady 1 (8) stojí král a dáma. Dáma stojí na políčku podle své barvy, tzn. „Dáma ctí barvu“, z každé strany těchto dvou figurek stojí jeden ze střelců, jezdec a na kraji věž. Řadu 2. obsadí všech 8 pěšců.



Pohyb šachových figurek po šachovnici:

VĚŽ - postupuje rovně po sloupcích nebo po řadách přes libovolný počet polí, která nejsou obsazena jinými figurkami.

STŘelec - pohybuje se po šikmých úhlopříčkách téže barvy na které stojí, opět přes libovolný počet prázdných políček.

DÁMA - smí se pohybovat libovolně daleko, rovně (jako věž) nebo šikmo jako střelec.

JEZDEC - pohybuje se po šachovnici tahem, který má tvar písmene „L“ = dvě pole přímo a jedno do strany. Skončí vždy na políčku opačné barvy, než z které vyskočil a smí přitom přeskokovat jiné figurky.

KRÁL - pohybuje se pouze o 1 pole (s výjimkou rošády) a může postoupit na kterékoli sousední pole, není na něm ohrožen soupeřovou figurkou.

PĚŠEC - nejslabší figurka. Pohybuje se po šachovnici přímo vpřed o jedno pole, jenom při prvním vykočení z výchozí pozice může volit mezi dvojkrokem (o dvě pole vpřed) nebo klasickým krokem pěšce. Při dalších krocích se pohybuje po šachovnici jen o 1 pole vpřed. Pěšec nebere soupeřovi figurky ve směru svého pohybu po šachovnici, ale smí vzít pouze figurku, která stojí na sousedním poli šikmo před ním. Výjimkou je brání „mimochoodem“, kdy pěšec může vzít i sousedova pěšce, který dvojkrokem vykočil z výchozího postavení a ocitl se tak na sousedním políčku stejné řady. Sám se poté posune na políčko, které soupeřův pěšec přeskočil. Dosáhne-li pěšec protilehlé strany hracího pole (světly řady 8, tmavý řady 1) promění se v libovolnou figurku - mimo pěšce a krále. Pod touto podobou nastupuje opět do hry.

ROŠÁDA - rošáda je dvojtah, při kterém král postupuje o dvě pole vpravo nebo vlevo a věž se zároveň přesune na políčko které král přeskočil. Podmínkou pro možnost provedení rošády je, že dosud nebylo taženo ani králem ani příslušnou věží, že všechna pole mezi králem a věží jsou prázdná a že král nebude ohrožen šachem ani na jednom ze tří polí, na kterých rošádu provádí. Rošáda s bližší věží od krále se nazývá KRÁTKÁ. Na opačnou stranu DLOUHÁ. ŠACH - ohrožení krále, MAT - konec hry

Pokud některá s figurek stojí v pozici, že ohrožuje soupeřova krále a mohla by jej v příštím tahu vzít, hlásí se tato pozice jako šach. Král, který je „šachován“ se musí bezpodmínečně bránit. Má 3 způsoby obrany: 1. Soupeřův kámen vzít. 2. Před krále postavit jinou figurku, která krále zakryje. 3. Ustoupit na sousední pole, které není v ohrožení. Není-li možno se ubránit žádným z těchto způsobů nastane situace zvaná „ŠACH-MAT“ a hra končí.

REMÍZA a **PAT** - Všechny partie nekončí matem, někdy se stává, že ani jedna strana nemůže dobýt vítězství a partie potom končí remízou. Za remízu také považujeme: 1 - „věčný šach“ (nepřetržitě ohrožení šachem bez možnosti matu), 2 - třikrát opakování shodné pozice na šachovnici, 3 - tzv. „pat“, což je situace, kdy hráč nemůže provést žádný tah aniž by nevystavil svého krále šachu, přičemž v dané pozici není král také ohrožen.

Hra ŠACHY spočívá v tom, že soupeři posunují svoje figurky po šachovnici podle pravidel o chodu jednotlivých figurek. Partii zahajuje vždy světlý. Figurkou můžeme táhnout buď jen na prázdné pole nebo na pole obsazené soupeřovou figurkou. Takto soupeřovu figurku vyřadíme ze hry a obsadíme její místo. Na každém hracím poli může být pouze jedna figurka. Kromě jezce nemůže žádná figurka přeskočit vlastní ani cizí figurku a jedním tahem lze přemístit pouze jednu figurku (s výjimkou rošády). Figurky se mohou pohybovat vpřed i vzad, vpravo i vlevo. Pěšci mohou postupovat pouze vpřed.

2. NÁČELNÍK a BOJOVNÍCI

Hra pro 2 hráče. První hráč si uspořádá figurky běžným způsobem - to jsou bojovníci. Druhý hráč dostane pouze samotnou dámu náčelníka. Náčelník má možnost tahu jako dáma + jezdec dohromady a může vyřadit všechny figurky protivníka včetně krále. Figurky - bojovníci táhnou podle běžných pravidel šachu. Začíná hráč se šestnácti figurkami. Účelem jeho bojovníků je dát náčelníkovi mat.

3. DOUBLE ŠACHY

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

4. ŠACHY K.O.

Platí pro tuto hru normální pravidla šachu, vítězí však ten, kdo jako první nemůže táhnout. Nemůže však žádný hráč způsobit mat sám sobě.

5. ŽRAVÉ ŠACHY

V této variantě hry neexistuje ani šach, ani mat. Povinností je pouze figurky brát, a to i krále. Pokud se pěšec dostane na základní linii protivníka, může být proměněn pouze na figurku která byla již ze hry vyřazena. Vyhrává ten hráč, který jako první nemůže již táhnout.

6. POZIČNÍ ŠACHY

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

7. JEZDCŮV SKOK

Hra pro jednoho hráče. Hráč hraje pouze s figurkou jezce a jeho základním tahem do písmene „L“. Tímto tahem se snaží hráč projít všech 64 políček šachovnice s podmínkou, že na žádné políčko nevstoupí 2x.. Kvůli přehledu o již provedených skocích je dobré si obrysy šachových políček nakreslit na papír a slabou čarou sledovat jezdcův pohyb. V případě špatného skoku jej jednoduše vygumujeme.

8. JEZDEC PROTI KRÁLI

Postavte do levého dolního okraje krále a do pravého horního jezce. Platí šachová pravidla pohybu těchto kamenů. Podají se jezdcí dát králi šach, nebo se tomu král vyhyne?

9. ŠACHOVÝ MLÝN

Vybavení: herní plán, 4 světlé a 4 tmavé šachové pěšci, 1 světlý a 1 tmavý jezdec. Světly postaví své pěšce na A1, H1, B7, G7 a jezce na D4, tmavý své pěšce na B2, G2, A8, H8 a jezce na E5. Začíná světly. Pěšci postupují o 1 pole, kterýmkoliv směrem i dozadu. Jezdec se pohybuje jako u šachových pravidel. Soupeři se nevyhazují, ale pouze si navzájem brání při manévrování. Vítězí ten, kdo postaví přímou řadu ze 4 svých kamenů/např. A7, B6, C5, D4, nebo G4, G3, G2, G1, nebo C3, D3, E3, F3. Tutto hru lze hrát i s jinými kameny.

10. ŠACHY BEZ MATU

Platí pravidla klasických šachů kromě: pokud hráč může vzít soupeři, musí to provést vždy. Kdo to nesplní, ten po upozornění soupeře „zapomněl jsi brát“ přijde o svůj kámen. Šach ani mat, či pat zde neplatí. Král může být zajat jako ostatní kameny. Zvítězí ten, kdo vezme soupeři všechny kameny.

11. ŠACHY S DŽINEM

Základní pravidla šachů s tím rozdílem: kameny, které ztratíte se mění v přízraky a za jistých okolností se vrací do hry a to tehdy, když vítěz opustí pole, na kterém před tím zajal nepřítele. Tento kámen, který se vrací do hry v podobě DŽINA (sami si označíte jak bude vypadat např. papírová kolečka) má větší moc. Zajímá tzv. živé kameny (ty co nebyly ještě zajaty), ohrožuje soupeřova krále a je sám nezranitelný. Místo, kde byl kámen zajat, si označíte kvůli přehlednosti. Pokud se vyskytne na jednom poli více džinů, kolečka klademe na sebe.

12. LEGANOVY ŠACHY

Základní rozestavení šachů např. tmaví: král A8, střelec A7 a B8, jezdec A6, dáma na B7, věž na A5, D8, pěšci na A4, B6, C6, C7, D5, E8, světlé rozestavíme zrcadlově vůči tmavým. Pěšci postupují úhlopříčně o 1 pole vpřed směrem k tomu rohu šachovnice, kde stál ve výchozí pozici soupeřův král. Pěšec smí vzít pouze ten kámen, který stojí na sousedním poli ve vodorovném nebo svislém směru s tím rozdílem, že světly pěšec bere jen směrem nahoru a doleva, tmavý jen dolů a doprava. Při proměně kamenů platí pravidlo, kdy pěšci dojdou na tato pole: světly na pole - A5, A6, A7, A8, B8, C8, D8, tmavý na pole - E1, F1, G1, H1, H2, H3, H4.

13. MAHÁRÁDŽA

Na jedné straně šachovnice stojí úplná sestava bílých kamenů, proti nim je v poslední řadě na opačném konci desky osamělý černý král - Maharádža. Hráči bojují podle pravidel šachu, kdo dá králi mat, zvítězí. Platí tu jediná výjimka, maharádža má stejné pohybové možnosti jako všechny šachové figurky dohromady.

14. PRONÁSLEDOVÁNÍ

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

HRY S DÁMOVÝMI KAMENY

15. DÁMA

Vybavení: herní plán - šachovnice 8x8 polí, 12 světlých a 12 tmavých hracích kamenů. Hra je určena pro 2 hráče. Každý z hráčů umístí kameny své barvy (nejlépe barvu vylosovat) na tmavé pole na prvních třech řadách své strany herního plánu. Hru zahajuje světlý. Kameny se posunují výhradně po tmavých polích šikmo do stran o jedno. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Nachází-li se kámen před soupeřovým 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 přeskokovat 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 zvyhodněná tím, že se může pohybovat i skákat všemi směry (dopředu i dozadu) o libovolný počet políček a zajmout soupeřovy kameny. Po přeskočení zajatého kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném políčku. Skákání je povinné. Jestliže hráč opomene možnost skočit a protíráč ho na to upozorní, může mu protivník odstranit ze hry kámen (nebo dámu), kterou se provinil. Vítězem se stává ten hráč, který zajal všechny soupeřovy kameny nebo který zablokuje všechny soupeřovy kameny tak, že mu znemožní další tahy.

16. ANGLICKÁ DÁMA

Angličané říkají král, nikoliv dáma. Proto pravidla této verze hry předepisují, že král se smí pohybovat všemi směry, tedy i rovně, ale pouze o jedno pole! Král ovšem nemá povinnost použít vícenásobný skok vždy v plném rozsahu.

17. ITALSKÁ DÁMA

Základní postavení je stejné jako u hra „DÁMA“. Pohyb kamenů je pouze vpřed. Odlišností této varianty je: 1. Dámu může vyřadit opět pouze dáma a nikdy ne obyčejný kámen. 2. Vyřazování je povinné. V případě že je více možností musí hráč zvolit tu nejefektivnější, při které vyřadí nejvíce protivnických kamenů ze hry.

18. FRANCOUZSKÁ DÁMA

Tato varianta je kuriózní obměnou hry „DÁMA“. Nasadíme na obvyklá políčka šachovnice 12 kamenů pro každého z hráčů, těmito kameny postupujeme vpřed, ale chceme-li zajmout soupeřův kámen, smíme pouze směrem dozadu. Kameny, které se dostaly až na protivnickou základní linii, se promění v „dámu“, která má nyní možnost zajmout ve směru vpřed i vzad.

19. RUSKÁ DÁMA

Další varianta hry - kameny postupují pouze šikmo vpřed, skákat a brát je povoleno nejen dopředu, ale i šikmo vzad. Skákání je nutné, čemuž se nelze vyhnout ani za cenu ztráty kamene.

20. STARONĚMECKÁ DÁMA

U této varianty budeme potřebovat kromě herního plánu i 16 světlých a 16 tmavých kamenů. Kameny rozestavíme na všechna políčka prvních dvou řad herního plánu (8 v první řadě + 8 v druhé). Postup hry: kameny se smí posouvat pouze po polích té barvy, na které stály na začátku hry. Kameny se posouvají šikmo o jedno pole vpřed. Existuje zde povinnost bránit, přičemž hráč musí zvolit ten skok, při kterém vyřadí soupeři nejvyšší počet kamenů. Řadový kámen může vyřazovat celkem pět směrů vpřed, šikmo i do stran. Kámen který dosáhl poslední řady na soupeřové straně se mění v „dámu“.

21. CONTRACT - CHECKERS

Vybavení: herní plán - šachovnice, 14 světlých + 14 tmavých kamenů. Tato hra se začíná hrát se 12 kameny pro každého hráče a hraje se podle pravidel staroněmecké dámy. Odchylkou od této varianty je možnost doplnění 13 a 14 kamene. Tyto kameny nastupují do hry v okamžiku, kdy se uvolní předem smluvená pole na základní linii (např. pole 4 na obou stranách). Jakmile se toto pole uvolní může ne něho hráč okamžitě nasadit další kámen.

22. TURECKÁ DÁMA

Vybavení: herní plán - šachovnice (8x8 polí), 16 světlých a 16 tmavých kamenů. Kameny nasazujeme do výchozího postavení na 2 a 3 řadu her. plánu vždy po 8mi vedle sebe. Poslední řady na obou stranách a dvě prostřední zůstávají volné. Pravidla hry: kameny můžeme posunovat o jedno pole dopředu nebo do strany, ne však šikmo. Každý kámen, který se dostane na poslední protější řadu (která byla původně prázdná) povyšuje na „PERC“. Perc se značí jako dáma dvěma kameny na sobě. Když je za soupeřovým kamenem volné políčko, lze protivníkům kámen přeskočít a vyřadit ze hry. Takto zabavit protivníkům kámen pouze ve směru rovně, ne šikmo. Takto je možné přeskocněním vyřadit i více soupeřových kamenů za sebou. Perc se může pohybovat směrem vpřed, do strany i vzad o libovolný počet polí.

23. ŽRAVÁ DÁMA

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

24. POLSKÁ DÁMA

V porovnání s klasickou dámou se liší tím, že kameny posouváme jen směrem šikmo vpřed. Při přeskakování soupeře je dovoleno pohybovat se i směrem dozadu po diagonále.

25. DÁMA NARUBY

Tato hra je určena pro 2 hráče. Jeden z nich obdrží 12 světlých kamenů, které rozestaví na tmavá pole do 3 základních řad. Druhý hráč obdrží pouze jednu jedinou tmavou dámu, kterou umístí na jakékoliv tmavé pole v jeho prvních 3 řadách. Táhnout začíná hráč se světlými kameny - jeho cílem je, aby maximálně po dobu 12 tahů ztratil všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, pak vítězem se stává hráč s tmavou dámou. Tento hráč v každém tahu musí přeskočít všechny ty kameny, které se k tomu nabízejí. Platí pravidlo, že tmavá dáma nemůže být přeskočena.

26. ROHOVÁ DÁMA

Pro tuto hru šachovnici postavíme tak, aby oba hráči měli před sebou tmavé pole. Připravte si 2 x 9 kamenů. Rozestavte je na tmavá pole do protilehlých rohů tak, že budou ležet ve 3 řadách - v 1. řadě 1 kámen, ve 2. řadě 3 kameny a ve 3. řadě 5 kamenů. Účelem této hry je táhnout kameny směrem k soupeřovu rohu a snažit se zablokovat jeho výchozí pozici. Při každém tahu se posouvá vždy jen 1 kámen o 1 pole světlé či tmavé barvy. Nesmí se táhnout směrem zpět. Soupeřovy kameny se můžou přeskakovat, ale neberou se a zůstávají ve hře. Vlastní kameny se nesmí přeskočít. Vítězí ten hráč, který jako první obsadí 9 výchozích polí soupeře.

27. BLOKÁDA

Ke hře je potřeba 12 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 obklopené, a tím nemají kontakt s vlastními kameny, což umožňuje pohyb. Zavřené kameny si bere nepřítel. Prohrává ten hráč, který první ztratí své kameny.

28. STRÁŽNÍCI a LUPIČI

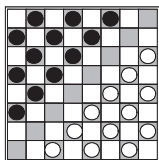
Vybavení: plán dámy, 12 kamenů ve dvou barvách. Kameny se vsází jako při dámě. Figurky se dále pohybují v šikmém (diagonálním) směru. Přitom se dá táhnout dopředu i dozadu. Jakmile je pole za soupeřovými kameny volné, mohou být libovolně přeskakovány sem a tam. Přeskočené figurky se nevyhazují, ale zůstávají na svém místě. Úkolem hráče je dostat co nejrychleji figurky na nepřítelovu stranu, nebo ho obkličít tak, aby se nemohl dále pohnout.

29. HALMA DÁMA

Je obdobnou hrou jako blokáda. Hraje se s 8 kameny a figurkami se smí pohybovat pouze dopředu. Cílem hráče je podle možnosti získat co nejrychleji všechny soupeřovy kameny.

30. DIAGONÁLNÍ PYRAMIDA Viz. obrázek:

Hraje se přesně podle pravidel klasické dámy. Liší se pouze rozestavením kamenů.



31. MYŠI a KOČKY

Opět hrají 2 hráči, a to se 3 světlými a 3 tmavými kameny. Na hracím 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.

32. VLCI a OVEČKA

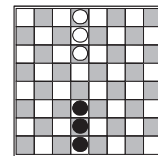
Vybavení: herní plán pro dámu, 4 tmavé kameny a 1 světlý kámen. Hra je určena pro 2 hráče. Jeden z hráčů má pouze jeden světlý kámen-ovečku, zatímco protihráč hraje se 4 tmavými kameny, což jsou vlci. Cílem 4 vlků je obstoupit „ovečku“ znemožnit jí pohyb. Hraje se opět pouze po tmavých polích. První 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 smíjet táhnout pouze vpřed. Ovečka zvítězí tehdy, jestliže se jí podaří proklouznout mezerou ve vlčí „rojnici“ čtyř tmavých kamenů.

33. ČETNÍK a ZLODEJ

Vybavení: herní plán pro dámu, 12 světlých a 12 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 přeskočít. Přitom v jednom tahu je možné přeskočít 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 obkličím znemožnit jakýkoliv další tah.

34. ŽABY a ROPUCHY

Hrají dva hráči, každý z nich má po třech kamenech jedné barvy. Tak jako na obrazy, se na šachovnici postaví 3 světlé kameny (žaby) 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 přeskočít, ale jen tehdy, nachází-li se na sousedním poli a pole za ním je volné. Pokud kameny nemohou dále postupovat kupředu, smíjet buď táhnout nazpět nebo přeskočít soupeřův kámen. Vítězí ten hráč, který jako první obsadí 3 výchozí pole protivníka.



35. POSUNOVÁNÍ PYRAMIDY

Vybavení: hrací plán pro dámu 12 tmavých kamenů a 12 světlých kamenů. Kameny se uspořádají ve tvaru pyramidy na hrací desce: tmavé kameny se umístí na pole A1, C1, E1, G1, B2, D2, F2, C3, E3, D4 a světlé kameny na B8, D8, F8, H8, C7, E7, G7, D6, F6, a F5. Kameny se pohybují po tmavých polích směrem kupředu se snahou na protější straně šachovnice vystavět novou pyramidu. Je možno se posunovat vpřed o jedno pole nebo je dovoleno přeskakovat vlastní i protivníkovi kameny, přičemž lze provést jak jednoduchý skok tak sérii skoků. Přeskočené kameny zůstávají ve hře. Vítězí ten, komu se nejdříve podaří vystavět novou pyramidu.

36. ZAZDÍVÁNÍ

Vybavení: hrací deska 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 posouvají šikmo vpřed po tmavých polích. Cílem hry je obklopit jednotlivé kameny protihráče tak, aby se již nemohli pohybovat. Tyto kameny mohou být vyřazeny ze hry pouze tehdy, jestliže jsou již úplné „zazdívány“. Tj. když všechna sousední pole jsou obsazena soupeřovými kameny. O „zazdívání“ se nemůže jednat tehdy, když na některém sousedním poli stojí kámen stejné barvy. Vyhrává hráč, kterému se podaří dříve „zazdít“ soupeře.

37. DÁMA – SKOKAN

Hráči rozestaví po 16 kamenech na tmavá pole v obou posledních řadách své strany herního plánu. Pravidla jsou stejná jako u normální dámy s tou výjimkou, že lze rovněž přeskakovat vlastní kameny a to pouze směrem vpřed. Vlastní kameny i po přeskoku samozřejmě zůstávají ve hře. Dámy mohou přeskakovat pouze protivníkovi kameny (dámu označíte pomocí figurky).

38. OSM PROTI ŠESTNÁCTI

Vybavení: 16 světlých a 8 tmavých kamenů. Kameny rozestavíme tak, že 8 tmavých kamenů na horní straně plánu a 16 světlých kamenů na dolní straně herního plánu. Hraje se na světlých políčkách. Výjimka této varianty tkví v tom, že tmavý smí provést vždy dva tahy s různými kameny bezprostředně za sebou. Teprve pak je na tahu světlý, který má jeden tah. Světlý vyhraje v tom případě, když zablokuje tmavého hráče, že není schopen provést dva tahy bezprostředně za sebou. Tmavý musí vyřadit všechny kameny soupeřovy a nebo ho přinutit, aby se vzdal. Tmavý získá značnou převahu tím, když se mu podaří proměnit některý kámen v dámu a i pak mu zůstává právo táhnout dvěma kameny za sebou.

39. STŘEDOVĚKÁ BITVA

Vybavení: herní plán, 8 kamenů z dámy tmavé a světlé barvy (peší vojsko) 4 figurky šachových pěšců světlé a tmavé barvy (rytíři na koních). Pěšáci jsou rozestaveni na tmavých polích v 1 a 2 řadě (světli), v 9 a 10 řadě (tmaví), rytíři stojí v první a desáté řadě na světlých polích. Hru začíná světlý a pak se pravidelně střídají jak pěšáky (po úhlopříčkách vpřed, doleva a doprava), tak rytířem (v pravouhlej směru doleva, doprava). Přeskakovat se a zajímat se mohou jak pěšáci tak i rytíři vždy dle jim povoleného směru i několikrát za sebou v jednom tahu vzájemně. Pěšáci se mění ve velitele, když dojdou do poslední soupeřovy řady polí. V tomto případě se pohybují a zajímají soupeře jako dáma v české dámě. Rytíři se zase tímto způsobem změni v krále a smí se pohybovat jako dáma v šachové hře s tím dodatkem, že má právo k vícenásobnému přeskoku a smí vždy změnit směr. Vítězí ten kdo vyřadí všechny soupeřovy figurky a nebo donutí soupeře, aby se vzdal. Remizová hra končí v případě, když se na tom dohodnou, nebo zůstane na herní desce oběma po 1 figurce stejného druhu.

40. JEZDECKÁ DÁMA

Vybavení: herní plán 8x8 polí 16 světlých a 16 tmavých kamenů. Světli jezdcí jsou rozestaveni na všech polích ve 3. a 4. řadě, tmaví v 7. a 8. řadě. První tah začíná světlý a pak se pravidelně střídají. Pole, která jezdec při tahu přechází bez zastavení, mohou být obsazena jiným kamenem, vlastním i cizím. Obvyční jezdcí se pohybují jako v šachové hře, ale jen kupředu ke konci soupeřova pole. Jezdec proměněný v dámu se může pohybovat všemi směry. Skákání je povinné. Kdo neprovede možný skok přijde o kámen. Jezdci a dámy skáčí přes cizí kameny neobvyklým způsobem: provedou dva skoky podle šachových pravidel s tím, že prvním skokem se přemístí na pole, kde stojí soupeřův kámen a při druhém dopadnou na volné pole, kde zůstanou stát. Teprve pak vyřadí přeskocený kámen ze hry. Při zájímání soupeřových kamenů, může dáma skákat všemi směry, ale jezdec pouze vpřed, např. světly jezdec na poli E5 zajme tmavého na D7 a zůstat stát buď na C9 nebo na E9 nebo na F8. Dáma na E5 může zajmout soupeřův kámen na D7 a ukončit tah na stejných polích jako jezdec, ale navíc i na polích B6, C5, E5, F6. Vícenásobné přeskoky jsou možné a výše uvedená pravidla zůstávají v platnosti. Partie končí, když jeden z hráčů přijde o poslední kámen (nejlépe si je dohodnout časový limit konce hry).

41. MEZINÁRODNÍ DÁMA

Vybavení: herní plán 16 kamenů světlých a 16 kamenů tmavých. Kameny jsou rozestaveny pouze na tmavých polích ve 4 řadách každé strany. Hru zahajuje světlý a po něm hraje tmavý a tak se stále střídají. Hráč musí provést tah tím kamenem, kterého se nejdříve dotkl, pokud tah pravidla umožňují. Ten, kdo chce postavení svých kamenů opravit, musí na to předem soupeře upozornit. Kameny se pohybují pouze po tmavých úhlopříčkách vpřed. Skáče se vždy, když je za sousedním kamenem volné místo a i obvyčejné kameny mohou skákat směrem zpět. Přeskok má přednost před posunem, i když by to bylo pro hráče nevýhodné. Pokud je možné provést více skoků najednou, je to povinností. Pokud se naskytá možnost skoků u vícero kamenů, skáče se s tím, kde je skok nejvíce. Kámen, který dorazí na opačný konec desky je povýšen na dámu. Dostane-li se kámen do poslední řady přeskokem přes soupeře a má možnost provést přeskok zpět, musí pokračovat ve skoku, a tím se kámen nepromění v dámu. Dáma se pohybuje všemi směry úhlopříčně na tmavých polích a při obvyčejném přesunu

může přejít přes jakýkoliv počet polí, ale nesmí změnit směr. Dáma musí přeskočit úhlopříčně soupeřův kámen, pokud nestojí v té samé řadě kámen stejné barvy jako dáma. Na počtu volných polí mezi nimi nezáleží, ale musí být za soupeřem volné místo, kde se dáma zastaví na kterémkoliv z volných míst. Dva soupeřovy kameny těsně za sebou nesmí dáma přeskočit. Pokud je v jedné linii více kamenů s volným místem mezi nimi, tyto kameny může dáma přeskočit tzv. mezískokem. Při vícenásobném skoku (tj. hráč naznačí dámou přeskoky přes jednotlivé kameny a teprve když tah dokončí, zůstane stát a odebere přeskočené kameny) smí dáma přejít přes volné pole několikrát, ale přes obsazené pole soupeře pouze jednou. I u dámy platí, že musí zvolit trasu, kde je přeskoků nejvíce a nemá přednost při skákání před obyčejnými kameny. Při neuskutečnění možného přeskoku nepřichází soupeř o kámen, ale je-li vyzván musí skok uskutečnit. Vyhrává ten, kdo vezme soupeři jeho poslední kámen nebo jej dostane do patové situace.

42. DÁMOVÁ NOTACE

Také zajímavé partie se zapisují. U této notace se neudává poloha polí souřadnicemi, písmenem a číslem. Tmavá pole na herním plánu jsou očíslována od 1 do 32. Hráči zaznamenávají tahy tím, že napíší dvě čísla. Nejprve číslo pole, na kterém kámen stál před zahájením tahu, pak číslo pole, na němž se na konci tahu zastaví. Obyčejný pokus kamene je vyjádřen pomlčkou mezi oběma čísly (např. 29-23). Přeskok se značí X (např. 28X37). Při vícenásobném skoku musí být zapsána čísla všech polí, na která kámen dopadl o odkud se odrazil k dalšímu skoku (např. 20X29X18X27). Dáma se v záznamu od obyčejného neodlišuje.

43. KRÁLOVÉ a PODDANÍ

Vybavení: herní plán 8x8 polí 2 světlé kameny (králové) a 16 tmavých kamenů (poddaní). Dva světlé kameny stojí v dolní řadě na 4 a 6 polí, 16 tmavých kamenů ve 4 horních světlých řadách. Začíná tmavý, pak světlý střídavě. Králové mají pohybový rejstřík šachové dámy (mohou se přesouvat všemi osmi směry) a zajmát poddané přeskokem. Tmavé kameny postupují jako v české dámě, jen kupředu v úhlopříčném směru a nemají právo přeskočit krále a nemění se v dámu. Když dojdou na konec desky, zůstávají tam stát až do konce hry. Světlý vítězí, když pronikne jedním králem do 10 řady polí. Tmavý vyhraje, když obklíčí oba krále tak, že se nemohou hnout z místa.

44. KRÁLOVNY

Vybavení: herní plán 8x8, 4 figurky šachových pěšců světlých a tmavých (královny), 4 figurky halmeček žlutých a červených (hraběnky), 8 kamenů dámy světlých a tmavých (komorné). Královny jsou rozmístěny na protilehlých koncích desky na tmavých polích (1 a 10 řada), komorné (3,4 a 7,8 řada), hraběnky (2 a 9 řada). Světlý a tmavý se pravidelně střídají a postupují jen po tmavých polích. Komorné se pohybují jako obyčejné kameny v dámě o 1 pole vpřed, doleva a doprava, když dojdou na poslední pole desky zůstávají stát a hry se již nezúčastňují. Hraběnky také postupují o 1 pole, ale všemi 4 směry dopředu a dozadu. Královny mají pohybová práva dámy (pohybují se a přeskakují všemi 4 směry přes libovolný počet polí). Pouze na okrajových řadách a sloupcích mohou vstoupit jen po skoku přes kámen ležící těsně před okrajovou řadou či sloupcem (pole 31,20,43,8). Tento dodatek umožňuje 3 královnám vyhrát soubor s 1 královnou. Přeskočený kámen je zajat a odstraněn z desky a to za podmínek: komorné mohou zajmát jen komorné, hraběnky mohou zajmát komorné a hraběnky, královny zajmají komorné, hraběnky i královny. Hraběnka, která dojde na konec pole se mění v královnu (nahradíme figurkou královny) a má všechna její práva. Zvítězí hráč, který zajme všechny soupeřovy královny, a nebo soupeř ztratí všechny královny, a přitom mu ve hře zůstávají hraběnky.

45. HASAMI YOGI

Hra pro 2 osoby, ke které je potřeba 8 světlých a 8 tmavých kamenů. Cílem této hry je jako první postavit svoje 4 kameny do jedné řady mimo základní pozici. Každý hráč si postaví základní pozici, tj. svých 8 kamenů na svoje políčka v první řadě. Táhne se střídavě vždy jedním kamenem v jednom směru - dopředu, dozadu, vlevo, vpravo, ale nikdy ne šikmo jako při dámě. Hráč může, pokud jsou volná, přejít přes více políček.

HRY NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

53. MLÝN

Je velmi rozšířenou zábavnou hrou pro 2 osoby. Každý hráč hraje vždy s kameny jedné barvy. Vybavení: 1 hrací plán, 9 světlých a tmavých kamenů. Smyslem hry je postavit kameny do pomyslného mlýna, tj. 3 kameny jedné barvy postavené za sebou na předznačené body. Když hráč postaví mlýn, má právo vzít soupeři 1 kámen. 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 předsunutím 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 zůstávají.

54. MAXI MLÝN

S malou změnou ve hře normální mlýn. Spojte jednou linií 4 rohy venkovního kvadrátu se dvěma zbývajících kvadráty, tzn. diagonální mlýn. Na těchto diagonálních liniích mohou být také vytvořeny mlýny. Při této změně hry každého startovního hráče se jedná o zvýhodnění. Je dobré hrát vždy sudý počet kol.

55. MLÝN NA KŘÍŽ viz. obrázek

Každý hráč má k dispozici 6 kamenů rozestavených podle plánu obrázku. Kameny se smí pohybovat střídavě vždy o jeden bod. Vyhrává ten hráč, který jako první postaví mlýn.

56. MLÝN S KOSTKOU

Ke hře jsou potřeba 3 kostky a 9 kamenů pro každého hráče. Pro rozmístění kamenů platí pro hráče pravidla dle předcházející hry. Platí pravidlo, že před každým postavením kamene hráč hodí 3 kostkami. Když padnou čísla 1 + 1 + 4, nebo 2 + 2 + 5, nebo 3 + 3 + 6, nebo 4 + 5 + 6, může hráč před postavením svého kamene vzít soupeřův kámen z mlýna (pokud ho má hráč postavený). Jestliže hráč zároveň uložením svého kamene postavil svůj mlýn, soupeř ztrácí další kámen. Když jsou všechny kameny rozestaveny, kostkami se již nehází a postupuje se dále podle běžných pravidel.

57. HONBA viz. obrázek

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.

Před obsazením políčkem je třeba zastavit. Pokud je však toto pole obsazeno protihráčovým kamenem, a za ním je volné políčko, můžeme při dalším tahu tento kámen přeskočit, ale v tomto případě se neporází. Každý z hráčů se snaží o vytvoření 4 řad a zároveň zabránit vzniku nepřítelových řad. Tato řada může být vytvořena vodorovně, svisle a šikmo. Přitom se žádný z kamenů nesmí nacházet na základní pozici. Jakmile se podaří obklíčit protihráčův kámen se 4 vlastními kameny (šikmá sousední pole neplatí), může být tento zajatý kámen vyhozen. Vítězem se stává ten hráč, kterému se podaří vytvořit vlastní řadu ze 4 kamenů nebo vyhodit soupeřovi nejméně 5 kamenů.

46. VLK a OVEČKY

Jeden hráč dostane 4 kameny - ovečky. Druhý hráč má k dispozici jeden tmavý kámen - vlk. Čtyři světlé kameny se postaví na tmavá pole v první řadě před hráčem. Vlk se může postavit na kterémkoliv tmavém pole hracího plánu. Soupeři táhnou střídavě. Začíná vlk. Hráč s ovečkami může provést tah vždy jen jedním kamenem. Ovečky se smí posouvat pouze šikmo dopředu, dozadu ne. Také vlk se posouvá vždy jen o jedno pole, ale může ve všech 4 diagonálních směrech. Ovečky vyhrávají, jakmile se jim podaří zablokovat vlka tak, že už nemůže dále táhnout. Vlk vítězí, jakmile se ovečkám dostane za záda.

47. PORAŽENÁ NIAGARA

Je určena pro 2 hráče. Vybavení: herní plán, 4 světlé kameny, 4 tmavé kameny. Vyhrává ten, kdo porazí soupeřovu Niagaru. Každý hráč má 4 kameny jedné barvy a rozestaví je takto - světlý: B2 – D2 – F2 – H2, tmavý: A8 – C8 – E8 – G8. Světlé kameny začínají. Při každém tahu smí hráč posunout vždy jeden kámen buď jako při dámě nebo jako v šachu. Mezi těmito dvěma možnostmi tahů si každý rozhodne sám. Tímto způsobem hráč přivede soupeři do úzkých jeho Niagaru, zaútočí a vyhrává.

48. ŽEĎ

Hraje se s 8 světlými a 8 tmavými kameny. Jejich rozestavení je stejné jako při dámě, tj. ve 3 řadách na tmavých políčkách po obou stranách. Táhnout se smí pouze křížem dopředu po tmavých políčkách. Cílem hry je obklíčit jednotlivé soupeřovy kameny, aby se nemohly pohnout. Mohou se také z pole sebrat, pokud nemají spojení s vlastními kameny, tj. jsou zastavené. Pokud však stojí kámen bezprostředně vedle stejného kamene, ještě se za zastavený nepovažuje. Prohrává ten, kdo je jako první zastavený.

49. PROBLÉM OSMI KRÁLOVEN

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

50. BOJ O KAMENY

Dva hráči rozestaví podél zdi kompletní sadu kamenů – jeden bílé, druhý černé na protilehlou stranu místnosti. Pak střídavě cvrnkají ukazováčkem do jednoho ze svých kamenů. Když svým kamenem zasáhne soupeřův kámen, odebere ho. Jedním cvrnknutím může zničit i více kamenů. Kdo přijde o všechny své kameny, prohrál.

51. OBSAZOVÁNÍ OSTRŮVKŮ

Nakreslete křížem na stůl na různá místa jednadvačten kroužků 3cm v průměru. Každý hráč má 10 kamenů své barvy, které rozestaví na jeden kraj stolu. Hráči pak střídavě cvrnkají do svých kamenů a snaží se obsadit co nejvíce ostrůvků. Ostrůvek je obsazen, když na něj kámen najede celou plochou. Nesmí se dotýkat okrajů. Každý hraje jedním kamenem tak dlouho, dokud neobsadí ostrov. Cvrnkne vždy z místa, kde se kámen zastavil. Kdo obsadí víc ostrůvků, vyhrál.

52. ČÁRA

Na zem nakreslete křížovou 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.

58. ROHOVÝ MLÝN

Oba hráči dostanou 12 kamenů. Hraje se obvyklým způsobem ovšem s tím rozdílem, že u rohového mlýnu se počítá i mlýn na rohových úhlopříčkách.

59. SKÁKACÍ MLÝN viz. obrázek

Každý hráč má 3 kameny, které se postaví tak, jak je na obrázku. Hráči střídavě přemísťují po jednom kameni, kterým je dovoleno skočit na libovolné volné pole. Vítězí ten, komu se podaří uzavřít mlýn.

60. VĚŽIČKY

Tato hra připomíná mlýn a malé pískovky. 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 odlišné 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.

61. KRUHOVÝ MLÝN

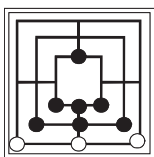
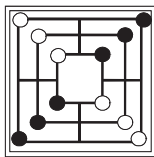
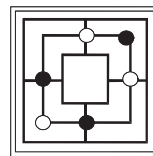
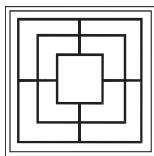
Hráči dostanou po 3 kamenech. Pro hru si namalujeme kruh, který rozdělíme na osm výsečí (jako dort). Ve hře je tedy středový bod a osm bodů po kruhu. Cílem je vytvořit mlýn, který musí být veden po přímce, která protíná středový bod. Jako obvykle, nejprve se kameny kladou, potom se již táhne. Skákání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

62. JEZDECKÝ MLÝN

Ke hře je potřeba 9 bílých a 9 černých kamenů. Hraje se podle základních pravidel s tím rozdílem, že po nasazení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kameny se pohybují jako 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.

63. LASKERŮV MLÝN

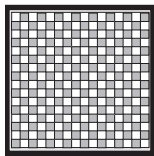
Hrajeme s 9 bílými a 9 černými kameny podle standardních pravidel s tím rozdílem, že od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho může otevřít, a potom teprve nasazovat další kameny. Tím je protihráč nucen k nasazení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



HRY NA HERNÍM PLÁNU HALMA

64. HALMA

Vybavení: herní plán pro halmu Halmové figurky. Hrají 2 nebo 4 hráči na čtvercovém hracím plánu o velikosti 16x16 polí. V rozích je červenou čarou vyznačen „malý dvůr“ a modrou čarou „velký dvůr“. Malý dvůr tvoří 13 polí, velký obsahuje 19 polí. Začíná se tím, že si každý zvolí barvu svých figurek. Budou-li hrát 2 hráči, rozestaví každý z nich 19 figurek své barvy na pole uvnitř velkého dvorce v rohu ležícím úhlopříčně naproti soupeři. Hrají-li 4 hráči, použije každý z nich pouze 13 figurek a obsadí s nimi malý dvůr ve svém rohu. Cílem hry je co nejrychleji převést všechny své figurky do opačného rohu hracího plánu a obsadit s nimi celý dvůr soupeře. Vítězí hráč, kterému se to podaří nejdříve. Tahy jsou povinné. Hráči se v tazích střídají a každý buď postoupí jednou svou figurkou na sousední volné pole libovolným směrem – dopředu, dozadu, do stran či úhlopříčně nebo může přeskočit vlastní či cizí figurku pokud je za přeskokovanou figurkou volné pole. V halmě se figurky neberou a přeskočená figurka zůstává na místě! Skákat je možno v libovolném směru a v jednom tahu lze přeskočit i více figurek, pokud je mezi nimi vždy jedno pole volné. Proto se budete snažit skákat s každou figurkou tak dlouho, jak jen to bude možné. Naopak soupeř se musí snažit zamezit vašim skokům. Kromě toho by se měl pokoušet znemožnit cizí figurce opustit vlastní dvůr nebo ponechat figurku ve vlastním dvorci, aby protivhráč nemohl obsadit celý dvůr. Aby tato strategie byla úspěšná, je třeba zajistit, že bude nakonec schopen tuto poslední figurku rychle převést do svého rohu. Hru je možno obměnit i tak, že hráči v protilehlých rozích hrají společně a snaží se vzájemně co nejrychleji vyměnit protilehlé dvorce. Proto si spoluhráči na úhlopříčce pomáhají a naopak oba protivhráči se jim snaží uprostřed hracího plánu postupy ztížit. Vítězí ten tým, kterému se podaří obsadit oba figurkami vyměněné dvorce.



65. PŘESNÁ HALMA

Každý hráč si na začátku hry označí niti nebo nálepku svoji figurku stojící na zadním (rohovém) poli. Dále se hraje podle pravidel halmu. Po přemístění všech figurek musí však označená figurka stát opět na zadním poli cílového dvoru.

66. RYCHLÁ HALMA

U této varianty halmu se obsadí figurkami pouze 6 polí mezi barevnými liniemi ohraničujícími dvory. Hrají-li 2 hráči, obsadí se vymezená území ležící naproti sobě, při hře 4 hráčů se obsadí všechny 4 okraje Dvorů. Hraje se podle pravidel halmu na čtvercových polích. Vyhrává ten, který jako první přemístí své figurky na 6 polí mezi protilehlými liniemi.

67. ČERNO-BÍLÁ HALMA

Figurky se postaví jako při normální halmě. Pravidla jsou však poněkud odlišná. Figurky stojící na tmavých polích se pohybují pouze šikmo na sousední tmavé pole a nesmějí skákat. Figurky na světlých polích naopak mohou postupovat výhradně skoky na jiné světlé pole. Úlohou figurky na tmavých polích je tedy přichytat možnosti skoku figurkám z světlých polí. Uvnitř cílového dvoru již mohou všechny figurky postupovat a skákat libovolně, neboť jinak by nebylo možné obsadit všechna pole dvoru.

68. SÓLOVÁ HALMA

Vybavení: herní plán pro halmu 19 figurek v jedné barvě. Jeden dvůr se obsadí 19 figurkami. Hráč se snaží přemístit figurky do protějšího dvoru při použití co nejmenšího počtu tahů nebo skoků. Hráči se vystřídají, přičemž každému se počítá, kolik tahů a skoků ten který hráč potřeboval. Hráči se tak snaží nacházet stále lepší a rychlejší cesty, aby dokázali dosáhnout cíle při menším počtu tahů.

69. HALMA NA ŠACHOVNICI

Vybavení: šachovnice 8 halmových figurek ve dvou barvách. Normální halm je většinou časově velmi náročná. Kdo by měl spíš chuť na kratší partii, může hrát na šachovnici s 8 figurkami. Na začátku hry se figurky postaví do 8 rohových polí v protějších rozích. Jinak platí pravidla normální halmu. Je však přitom nutné dbát na to, že oba hráči musí své figurky odstranit co nejrychleji z počátečních pozic. Žádnou z nich si nesmějí schválně nechávat v záloze.

70. TOP SECRET

Dva hráči dostanou po 18 figurkách a střídavě staví po jedné figurce na střed hracího plánu, který je definován jako čtverec 6x6 polí. Když jsou všechny figurky ve hře a středový čtverec se zaplnil, postupuje se figurkami směrem k okrajům hracího plánu. V každém tahu může hráč posunout jednu figurku o 1 pole libovolným směrem. Je dovoleno rovněž přeskakovat, pokud za přeskakovanou figurkou leží volné pole. Takto je možné učinit i několik skoků po sobě, nezmění-li se přitom směr. Vyhrává ten hráč, jehož všechny figurky nejdříve zaujmou libovolná pole po okrajích herního plánu. Přitom stále platí, že na jednom poli smí stát pouze jedna figurka.

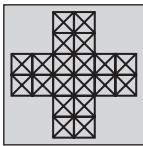
71. DVĚ KOČKY A DEVATENÁCT MYŠÍ

Vybavení: herní plán pro halmu 2 a 19 halmových figurek. První hráč si vezme 2 figurky představující kočky, které postaví doprostřed herního plánu. 19 figurek druhého hráče jsou myši, které se rozestaví na herní plán libovolně. Kočky i myši se mohou přesunovat vždy na sousední pole v libovolném směru. Kočky přitom mohou (ale nemusí) brát nekruté myši tím, že je přeskočí. Myši jsou tím vyřazovány ze hry a odstraňují se z herního plánu. Myši však brát a vyřazovat kočky nemohou. Myši se musí pokusit kočky obkličít tak, aby jim znemožnily pohyb. Naopak kočky vyhrávají, jestliže se jim podaří chytit tolik myši, že už samy nemohou být obkličeny.

HRY NA HERNÍM PLÁNU SAMOTÁŘ

80. SAMOTÁŘ

Ideální hra pro 1 hráče. Rozestaví se 32 figurek nebo kamenů na všechna pole herního plánu, kromě bodu uprostřed, který zůstane volný. Každým tahem musíte přeskočit jednou figurkou figurku sousední a skočit na pole volné za ní (přesun z bodu na bod). Přeskočené figurky se odstraní z hracího plánu. Skákat je možno svisle i vodorovně. Není dovoleno skákat šikmo, či přes roh. Všechny tři body tedy vyzkoušet bod přeskoč, přeskakovaná figurka i pole doskoku musí být na jedné přímce. Úkolem „Samotáře“ je vyřadit co nejvíce figurek. Ideálně by vám měla vyjít pouze jedna figurka uprostřed herního plánu. Není to snadné, ale je to možné. Tak směle do toho!



81. OVCE A VLCI

Políčka na herní plán jsou uspořádána do kříže. Ovčinec tvoří devět polí v jednom rameni kříže. 20 ovci (kamenů) obsadí protilehlých 20 políček (mezi ovčincem je jedna volná řada políček). Dva vlci (figurky) se postaví na rohová políčka v „ovčinci“ v volné řadě políček. Hra může začít. V každém tahu posune jeden z hráčů pouze o jedno pole s některou „ovcí“ tak, aby je všechny přesunul postupně do ovčince. Mimo ovčinec se mohou ovce pohybovat pouze úhlopříčně (dopředu a do stran). Hráč s vlky se zase snaží na ovce

72. GO BANG

Vybavení: herní plán pro halmu 12 figurek pro každého hráče. Hrají 2 hráči. Každý obdrží 12 figurek. Úkolem je obsadit 5 sousedních polí, které tvoří vodorovnou, svislou či šikmou řadu. Hráči střídavě po jedné figurce. Každý z nich musí dbát na to, aby na jedné straně získal co nejvíce možností postavit vlastní řadu. Na druhé straně se ale musí snažit zabránit v tom svému protivhráči. Jsou-li oba hráči šikovni, dojde k tomu, že byly umístěny všechny kameny, aniž by vznikla jediná řada. Hra potom pokračuje tak, že hráči střídavě přesunují vždy jednu figurku na sousední volné pole. Vyhrává ten, komu se nejdříve podaří sestavit 5 figurek do jedné řady. U této hry musíte stále sledovat protivníka a nesmíte se pouze upnout na jeden taktický plán. Jakmile má protivhráč již 3 figurky v jedné řadě, musíme mu další přísazení do stejné řady bezpodmínečně znemožnit, neboť jinak prohráváme. Rychlá hra zvyšuje napětí. Hráč je možno i ve čtyřech: vytvoří se dva týmy. Spoluhráči sedí naproti sobě. Každý hráč dostane pouze 6 figurek, přičemž spoluhráči mají stejnou barvu. Hráči se střídají v tazích ve směru hodinových ručiček.

73. MENJI

Menji hrají dva hráči podle pravidel hry GOBANG. Výjimkou je, že platí nejen rovné řady, ale i řady lomené v pravém úhlu, které obsahují alespoň 5 figurek. Lomené řady skládající se přesně z 5 figurek se nepočítají tehdy, pokud jejich obě ramena jsou stejně dlouhá. (tj. obě ramena tvoří shodně 3 figurky).

74. ŠÉFSKÝ GOBANG

Hraje se podle normálních pravidel GOBANGU, kromě toho ještě platí: lze najednou vyřadit přesně 2 protivníkovy figurky tak, že tuto jeho dvoučlennou řadu v jedné linii a z obou konců obkličíte dvěma vlastními figurkami. Pro příklad: pokud za sebou v jedné linii stojí jedna figurka tmavá a dvě světlé, může tmavý, jakmile bude na tahu, další figurkou obě světlé obkličít a odstranit je z herního plánu.

75. TIPSY

Vybavení: herní plán pro halmu 15 figurek pro každého hráče. Hráč mohou dva, tři, nebo čtyři hráči, každý má k dispozici 15 figurek. Hráči střídavě staví po jedné figurce na průsečíky linií herního plánu (tj. na rohy polí) a pokoušejí se přitom dokonale obstopit figurky protivníka. Soupeřova figurka je obkličena, pokud obsadí 4 svými kameny všechny jeho sousední průsečíky. Hrají všichni proti všem. Kdo svými figurkami obkličí figurku některého protivhráče, smí si zajatý kámen vzít a ponechat. Uvolněné pole může být nově obsazeno. Tím se herní situace neustále mění a vznikají pořád nové, překvapivé a neočekávané možnosti. Hra končí umístěním všech 15 figurek každého hráče nebo tehdy, není-li již možné někoho obkličít. Hráč je tím úspěšnější, čím více figurek protivníka (či protivníků) získal než jich ztratil.

76. RAKADO

Vybavení: herní plán pro halmu 16 figurek ve 2 barvách, 1 kostka každý hráč staví své figurky na první řadu své strany hracího plánu. Potom oba hodí kostkou, aby se rozhodlo kdo začne: začíná ten, kdo hodí nejvyšší číslo. Tento hráč hodí kostkou ještě jednou a posune potom některou svou figurku o odpovídající počet polí přímo vpřed. Potom hází protivhráč a posune rovněž jednou svou figurku. Kому padne šestka, hází ještě jednou. Hráči se snaží dostat své figurky na základní linii protivhráče. Na cestě se přitom smí – nebo lépe řečeno musí brát (vyřazovat) soupeřovy figurky, pokud vlastní figurka dosáhne kostkou určeným počtem kroků k protějšímu pole obsazené figurkou protivníka. Pokud hráč tuto možnost přehlédne, může mu protivhráč dotýknout figurku odebrat. Také cíle může být dosaženo pouze hodem na přesný počet potřebných kroků, které zbývají k cíli: jestliže je figurka od cíle vzdálena 3 kroky a hodí-li např. 4, nezbyvá nic jiného než čekat, až padne 3. Figurka, která dosáhla cíle nemůže být vyřazena ze hry a sama rovněž nemůže vyřazovat. Hra končí v okamžiku, když poslední figurka jednoho z hráčů dosáhla cílové řady polí. Vítězí hráč, který do této chvíle převedl do poslední linie větší počet figurek.

77. HLEDÁNÍ POKLADU

Všechny halmové figurky jsou postaveny uprostřed herního plánu. Jeden z hráčů opustí místnost. Ostatní zatím zvolí, která figurka bude představovat poklad a označí tuto figurku dotykem. Nyní se smí spoluhráč opět vrátit do místnosti a snaží se najít poklad. To dělá tak, že odebrá z herního plánu jednu figurku po druhé, až poklad najde. Počet odebraných figurek se zaznamená. Potom se figurky rozestaví znovu a do hledání se pustí další hráč. Vše se opakuje tak dlouho, dokud se všichni nevystřídají. Vyhrává ten, komu se podařilo poklad najít na nejnižší počet odebraných figurek.

78. PIŠKOVKY

Hrají dva hráči, kteří se pravidelně střídají. Každý ve svém tahu umístí jednu figurku své barvy. Cílem hry je postavit řadu pěti figurek v jedné lince v libovolném směru. Komu se to podaří, vyhrál.

79. HALMA VE TŘECH

Vybavení: hvězdicovitý herní plán halmu 3x15 halmových figurek. Hvězdicovitý herní plán, který vznikl v rozmezí let 1920–1930, je určen pro 3 hráče. Hra je známá i jako „CHINESE CHECKERS“. V některých zemích je hrací plán opatřen důlky a hraje se s kuličkami. Každý hráč používá 15 figurek, které se snaží dovést co nejrychleji do pět dovoleno přeskakovat vlastní i nepřátelské figurky, pokud je za přeskakovanou figurkou volné pole. Skákat je možné v libovolném směru a v jednom tahu lze přeskočit i více figurek, je-li mezi nimi vždy 1 pole volné. Ve středu hvězdicového plánu se tedy setkávají troje různé figurky: Každý hráč se přitom pokouší uniknout této tlačenci, aby mu ostatní hráči nepřekáželi. Vyhrává ten hráč, který jako první dovedl všechny své figurky do protilehlého cípu hvězdy.



82. KŘÍŽ

Kříž je jednodušší forma hry Samotář. Je k ní třeba 9 kamenů, které jsou na začátku hry umístěny uprostřed hracího plánu do tvaru kříže se stejně dlouhými rameny. Cílem je rovněž odstranit 8 z 9 kamenů, aby ve středu zůstal pouze poslední kámen.

83. TEMPORA

Obsadí se všechny body herního plánu kromě bodů v rozích a po obvodu ramen kříže, takže uprostřed herního plánu vznikne nakoso postavený čtverec. Nyní se odebere nejspodnější figurka, čímž vznikne nepravidelný pětiúhelník. Úkolem je opět přeskákat dle pravidel samotáře postupně všechny figurky, až zůstane pouze jedna uprostřed.

84. LOUPEŽNÝ RYTÍŘ

Jeden hráč dostane 2 figurky jedné barvy a musí s nimi bránit hrad (9 barevných bodů ramena kříže). Druhý hráč napadá hrad 24 figurkami loupežných rytířů. Na začátku hra zaplní loupežní rytíři všech 24 polí hracího plánu kolem hradu. Oba obránci mohou být umístěni na dvou libovolných bodech hradu. Loupežní rytíři se snaží obsadit všech 9 polí hradu. Aby to dokázali, musejí oba obránci z hradu vyhnat. Loupežní rytíři se mohou pohybovat pouze směrem k hradu, obránci mohou táhnout všemi směry. Všichni však mohou postoupit o jeden bod. Loupežní rytíři nemohou přeskokovat žádné figurky. Jestliže je za sousedním loupežným rytířem volné místo, musí jej obránci přeskočit a odstranit z herního plánu. Může-li, musí obránci stejným způsobem provést vícenásobný skok a vyřadit více rytířů najednou. Pokud obránci přehlédne skok, kterým by mohli některou figurku vyřadit, dostává se do zajetí rytířů a opouští herní plán. Pokud se loupežným rytířům nepodaří dobýt a obsadit hrad, ale zdáří se jim obklíčit obránci, končí hra smírem (remízou). Loupežní rytíři prohrávají, pokud ztratili tolik figurek, že jim zůstává 8 posledních rytířů a nemohou proto obsadit hrad.

85. TRIANGLE

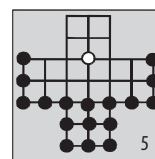
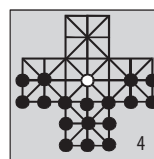
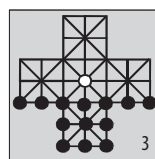
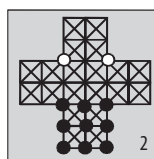
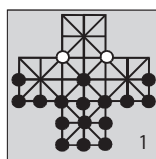
Těto hry se účastní 2 či 4 hráči. Budete potřebovat 44 figurek ve čtyřech barvách, které stejnoměrně rozdělíte mezi hráče. Hráči se střídají a staví po jedné figurce na libovolné místo herního plánu. Jestliže hráč uzavře a vytvoří pravouhlý trojúhelník jakékoliv velikosti tím, že umístí figurky své barvy na herní plán, získává 1 bod. Středové pole herního plánu musí zůstat během hry prázdné. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce bodů za největší počet vytvořených trojúhelníků.

86. JEDLÍK

Dva hráči dostanou po 11 figurkách, které střídavě staví na libovolná pole hracího plánu. nikdy však nesmí dvě figurky stejné barvy stát vedle sebe ve vodorovném či svislém směru. Jsou-li umístěny všechny figurky, začínají hráči posunovat vždy jednu figurkou o jedno pole vodorovně nebo svisle. Cílem je vytvořit vodorovnou nebo svislou řadu tří kamenů stejné barvy. Jestliže se to hráči podaří, přichází jedlík a zhltně jednu figurku soupeře (figurka se odstraní z herního plánu). Vyhrává ten, kdo spoluhráči spolkne 9 figurek (takže poslední 2 již nemohou vytvořit řadu).

87. VLK A OVCE – ČESKÁ HRA viz. obrázek č. 1

Pravidla pro ostatní verze: kdo vede vlka má zaujmout co nejvíce oveček. Ovce se snaží vlky blokovat, aby se nemohli hnout z místa. Oba hráči se pravidelně střídají. Ovce se jen přesouvají z bodu na bod, vlk může postupovat o 1 bod nebo ovci přeskočit a tím jí vyřadit ze hry. Ovce postupují jen vpřed nebo do strany, vlci se pohybují všemi směry. Ovce vítězí, jestliže se jim podaří vlky znehybnit. Vlci vítězí, když proniknou stádem ovcí na opačný konec desky nebo se jim podaří vyřadit jich



HRY NA HERNÍM PLÁNU ČLOVĚČE NEZLOB SE

92. ČLOVĚČE NEZLOB SE!

Nejdříve si hráči určí stranu herního plánu a vyberou nebo vylosují barvy vlastních figurek. Každý hráč si postaví figurky na své „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 figurkou ve směru šipky o tolik políček, kolik mu padlo na kostce. Pokud mu nepadne během tří hodů šestka, hází další hráči 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 postoupit 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 svojí figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč. Hráč může postupovat 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 dohrávají celou hru na další umístění.

93. HRA DVOJIC

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

94. 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. Kameny 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.

95. BARIKÁDA

Líší se od klasického Člověče pouze jedním pravidlem: pokud se dvě figurky téže barvy sejdou na stejném poli, podařilo se hráči postavit barikádu, kterou jeho protihráči nemohou překonat. Nejpозději po třech kolech musí barikádu rozbít, tzn. že jedna z figurek musí pokračovat v postupu.

96. DĚLENÉ ČLOVĚČE NEZLOB SE

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

tolik, že už nemohou být zablokováni. Vybavení: herní plán hry samotář, 16 kamenů světlé barvy a 2 kameny tmavé barvy. První hráč vede 16 ovcí, druhý 2 vlky. Přeskokem může být vyřazena nejen ovečka 1, ale i vlk. Zajatý vlk bývá vyměněn za 2 zajaté ovce. Vlč bývá po výměně nasazen na jakýkoliv bod herního plánu a ovce znovu nastupují do hry na dolním okraji desky, odkud vycházely. Nejsou-li tam ze tří bodů dva body volné, musí ovce čekat na návrat do hry. Vlč i ovce musejí využít příležitosti k přeskoku přes kameny jiné barvy, jinak jsou odstraněni z desky. Vlci mají povoleny i vícenásobné přeskoky. Hra končí, když jsou všechny ovce převedeny na opačnou stranu. Vyhráje ten kdo má po skončení hry převedeno více ovcí. Hra končí předčasně prohrout vlků, jestliže jsou oba zajati a nemohou být vykoupeni ovečkami, které před tím přeskočili.

88. VLK A OVCE - MORAVSKÁ HRA

První hráč vede 9 oveček, druhý dva vlky. I ovce mají právo přeskakovat vlky, ale výměna zajatých vlků za vyřazené ovce se neprovádí. (obrázek 2)

89. VLK A OVCE - HRA KMENE KRÍ

Třináct bojovníků stojí proti jednomu vlkovi. Psi prohrají jestliže jich zbude méně než 6. (obrázek 3)

90. VLK A OVCE - ANGLICKÁ HRA

Sedmnáct hus (žluté figurky) a jedna liška (červená figurka). Všechny figurky se mohou přesunovat po čarách všemi směry, i dozadu (obrázek 4)

91. VLK A OVCE - RUSKÁ HRA

Sedmnáct psů (žluté figurky) a jeden vlk (červená figurka). Psi prohrají, jestliže jich zbude méně než šest. Všechny figurky se mohou přesunovat po čarách všemi směry, i dozadu. (obrázek 5)

97. PARKOVÁNÍ

Hráči mohou 2-4 hráči. Nejdříve ze všeho určí hráči osm kroužků dráhy jako parkoviště. Zastaví-li se některá z figurek na tomto parkovišti, může zde parkovat a nelze ji vyhodit. Na parkovišti může stát najednou i více figurek bez ohledu na jejich barvu. Jestliže hráč nemá jinou možnost než táhnout figurkou, která právě odpovídá, musí tato figurka hrát a opustit parkoviště. Jinak jsou pravidla stejná jako u Člověče nezlob se.

98. 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. Uprchlík začíná 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 soupeřovy 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.

99. FRANK A FURTER

Hrají 2 hráči. Figurky prvního hráče jsou FRANKOVÉ a figurky druhého hráče jsou FURTEROVÉ. Každý postaví figurky do svého záložního čtverce. Hráči musí zvolit své barvy tak, aby jejich startovní pole ležela v sousedství s tím, že startovní kroužek Furterů leží před Franky ve směru postupu. Furterové utíkají před Franky a pokoušejí se dostat do domečku. Frankové nemohou být pronásledováni. Pokud Frank chytí Furtera, tj. zastaví-li se na kroužku obsazeném Furterem, jsou oba vyřazeni z hracího plánu jakožto pár FRANKFURTERU. Frankové mohou během hry i několikrát oběhnout herní plán, vždy se ale snaží zůstat na stopě Furterům. Pokud první hráč zajal více Furterů, než se jich dostalo do domečku, vyhrává. V opačném případě vyhrávají Furterové.

100. 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 takovémto vícenásobně obsazené pole vstoupí figurka protivníka, smí vyřadit opět nejvíce jednu figurku. Vítězí ten, který první projde celou oběžnou dráhu a má v cíli všechny své figurky.

101. 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. Zvolená 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 vládl.

102. KOČÍČÍ 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 dárky). Hráči hází postupně s kostkou, podle počtu hosených ok se pohybují o stejný počet políček dopředu a stále se střídají. Pokud by měla figurka hráče stoupnout na políčko obsazené kloboučkem, hráč se musí vrátit do výchozí pozice. Vítězem se stává ten, který obejde plán jednou dokola.

103. ČLOVĚČE NEZLOB SE BEZ VYHAZOVÁNÍ

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

104. NA ŠNEKA

Hra je pro 2 hráče, jeden má 8 modrých a 4 zelené figurky, druhý má 8 žlutých a 4 červené figurky. Figurky rozestaví na zem do řady od sebe asi 1/2 metru. Mezi figurkami v řadě je rozestup 10 cm. První hráč si položí na hřbet pravé ruky hrací kostku a pak s ní požívá soupeřovi figurky. Začne na konci jeho řady, sune ruku po zemi a když dospěje k další figurce, vtáhne ji prsty do dlaně. Dělá to tak dlouho dokud mu nespadne

kostka z dlaně. Pak se vrátí ke své řadě a získané figurky do ní zařadí. Dále pokračuje další hráč. Hra končí, když jeden z hráčů přijde o všechny figurky.

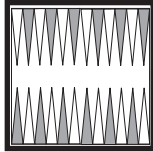
105. BLESK

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

HRY NA HERNÍM PLÁNU BACKGAMMON

106. BACKGAMMON (VRHCÁBY)

Vybavení: herní plán vrhcábne. 2 x 15 figurek rozdílných barev, 2 kostky. Každý hráč má tzv. svoje vnitřní pole: tvoří ho klíny 1 až 6 na jeho straně a každý hráč postupuje podle řady čísel na jeho straně (tzn. že hráči postupují proti sobě). Tato hra má tři fáze. V první fázi se umístí figurky tak, že každý hází dvěma kostkami a své dvě figurky položí na tolikáté klíny jaká čísla padla na kostkách. Hráči se pravidelně střídají. Když je všech 15 figurek na vrhcábni, začíná druhá fáze, ve které posunují své figurky, každý ve svém směru podle počtu, který jim padl na kostkách. Hráč se může rozhodnout, jestli bude táhnout 1 figurkou nebo 2 figurkami podle padlých bodů na jednotlivých kostkách. Pokud hráč hodí 2 stejná čísla, může táhnout dvojnásobný počet ok (př. hráč hodí 2x5, tak může táhnout o 20 tj. 4x5 nebo 2x10 nebo 5 + 15). Cílem hry je, aby kameny obešly celou vrhcábni a dostaly se na vnitřní pole soupeře. Potom může začít třetí fáze hry tzv. vyvádění figurek z herního plánu. Pro pohyb na vrhcábni platí tato pravidla: Na každém klínu může stát libovolný počet figurek téže barvy. Jakmile jsou na klínu alespoň dvě figurky stejné barvy, nesmí už soupeř na tento klín vstoupit. Pokud se na klínu nachází 1 soupeřova figurka, může ji soupeř vyhodit a takto vyhozenou figurku si musí znovu nasadit ve vnitřním poli - dokud není nasazená, nesmí ostatní figurky postupovat. Když má hráč všechny figurky ve vnitřním poli soupeře, může začít figurky odstraňovat. Postupuje se podobně jako při nasazování. Figurku můžete vyvést, padne-li vám na kostce stejný počet ok, jako je číslo soupeřova klínu v poli/padne-li 3 a 6, vyvede figurku soupeřovi z klínu číslo 3 a 6. Málokdy však vyvádí soupeři figurky současně, a proto se stane, že při vyvádění je některá figurka vyhozena. Pak musí vyhozenou figurku znovu nasadit a obejít s ní vrhcábni, dříve nesmí pokračovat ve vyvádění. Pokud padnou hráči čísla, na která nelze nasadit, netáhne žádnou figurkou a musí počkat na další kolo. Vítězí hráč, který jako první vyvede své figurky z vrhcábne.



107. DOUBLET

Je pravá hazardní hra. Každý hráč má 12 kamenů, které rozestaví po dvou na sebe na 6 pravých polí na své straně. Hru začíná hráč s vyšším hozeným číslem. Každý hraje jen na těchto 6 polích. Hráč hází 2 kostkami a v poli, ve kterém číslo padlo, sejme vrchní kámen ze spodního a postaví ho dopředu. Když padne dvojice stejných čísel, sejme se pouze jeden kámen a hází se ještě jednou. Když padne číslo pole, kde jsou kameny již rozloženy, tah zůstane nevyužitý a na řadě je další hráč. Jestliže má hráč všechny vrchní kameny sejmuty, pak je začíná znovu stejným způsobem ukládat na spodní kameny. Jakmile jsou všechny kameny opět poskládány na sobě, začne hráč podobně jako v backgammonu svoje kameny odstraňovat ze hry směrem doprava. Vítězem se stává hráč, který jako první odstraní všechny svoje kameny z herního plánu.

108. HON NA LIŠKU

Každý hráč má k dispozici 6 hracích kamenů, které si rozestaví na své straně na pole 1 – 6. Začíná se hrát s nejnižším hozeným číslem. Hází se 2 kostkami, ale platí jen hody 1 – 6, resp. 2 stejná čísla. Kameny se pohybují v kruhu proti směru hodinových ručiček do té doby, než jeden hráč neztratí všechny své kameny. Po hodu s kostkami si jedním nebo více čísly 1 nebo 6, může hráč posunout svůj kámen o součet hozených čísel. V případě hození stejných čísel (s výjimkou čísla 6), se posouvají 4 kameny o 6 polí. Pokud se hodí dvojice stejných čísel, hází se ještě jednou. Když kámen zůstane stát na poli s jedním protihráčovým kamenem, postaví se druhý kámen na následující prázdné nebo jedním soupeřovým kamenem obsazené pole. Pokud hráči zůstává už jen jeden hrací kámen, dochází ke změně tažení. Kámen se ihned přemístí na nejbližší rohové pole, tj. na Č1, Č6, Č12, resp. B1, B6, B7, B12. Jestliže je toto pole obsazené jedním kamenem soupeře, vyhodí protivníka. Když je následující hod 1, kámen se posouvá do dalšího rohového pole. Při hodu čísla 6 se posune o dvě rohová pole. Pokud hráč kostkami hodí dvojici 1 nebo 6, posune svůj kámen o dvojnásobek těchto čísel. Při hodu jiných dvojic čísel se tah nenásobí, ale každý si může ještě jednou zopakovat hod s figurkami. Vítězem se stává ten z hráčů, který jako první porazí všechny soupeřovy kameny.

109. TRÁK-TRAK

Vybavení: backgammonová šachovnice – ze 2 barev po 15-ti kamenech, dvě kostky. Postup je jako při backgammonu. Stejná pravidla jsou pro blokování a porážení protihráčových kamenů. Hlavní rozdíl spočívá v tom, že se hraje o body. Partii vyhrává ten, kdo první získá 12 a více bodů. Nastoupit znovu do hry může za předpokladu, že nebyly vyhrány všechny protihráčovy kameny. Na označení bodů se používají figurky z halmy, které se ukládají na příslušné místo na hracím plánu pod počet bodů. Uvádíme vypracování a směr tahu. Světly vsází všech 15 kamenů ve 3 věžích na jazyk 1. Jeho směr tahu je od 1 přes 12, 12A až 1A. Tmavý vsází všech 15 kamenů ve 3 věžích na 1A. Jeho směr tahu je od 1A přes 12A, 12 – 1. Jazyky 1 a 1A jsou startovací nebo cílová pole. Kameny na těchto polích nejsou ve hře. Dále uvádíme začátek hry a tah. Hází se 2 kostkami. Ten, kdo hodí vyšší, začíná hru. Nejprve musí být do hry uvedeno všech 15 kamenů z jazyku 1, resp. 1A. Až potom je možné vést další tahy. Hráč se může rozhodnout, zda do hry uvede 1 nebo 2 kameny. Např. když světly hodí 5 – 4, tak vsází buď 1 kámen na jazyk 5 a další na jazyk 4 nebo 1 kámen na jazyk 9. Dokud není uvolněn startovací jazyk, musí kameny zůstat na dosáhnutých jazycích. Zásadně však musí být po oba 2 hody proveden tah. Pořadí, ve kterém jsou čísla použita, je libovolné. Jestliže může být použit jen jeden tah, pak druhý propadá. Při paši se vhozené body sází jednoduše. Po jednom paši může hráč ještě jednou házet. Huc je tzv. jazyk 12 pro světly a 12A pro tmavé, který podléhá zvláštním omezením tahu. Samotný huc může být nejdříve vsazen s 12-ti kameny zároveň, tedy např. při hodu 4 – 2 s jedním kamenem z 10 a jedním kamenem z 8. Pak může být na huc nastřádaný libovolný počet kamenů i jednotlivě. Stejně tak mohou kameny i jednotlivě z hucu táhnout dále až do posledních kamenů. Tyto kameny musí spolu na jeden hod odtáhnout z hucu. Nepřátelský huc, i když není obsazen, je blokován. Žádný tah nesmí skončit na nepřátelském. Když není obsazen vlastní huc a máme hod, kterým bychom mohli jít do nepřítelova hucu, je možné vejít do vlastního hucu. Pak je možné s dotyčným kamenem jít o 1 krok méně, než bylo hozeno. Toto je však dovolené pouze v tom případě, kdy není možné tímto hodem pokračovat dalším kamenem do vlastního hucu. Jednotlivé nepřátelské kameny se poráží výh. backgammon. Porážené kameny se posouvají na počáteční jazyky protihráčů. Před tím, než protihráč uskuteční

libovolný tah, musí uvést do hry tyto poražené kameny. Kameny mohou být poražené až tehdy, když se nedostanou na poslední jazyk své hrací dráhy (pro světly jazyk 1A, pro tmavé jazyk 1). Na těchto jazycích není možná porážka. Jakým způsobem se získávají body a vyhrává se? Každý poražený nepřátelský kámen a každý získaný vlastní kámen umožňuje 1 hod. Když se podaří obsadit huc a před tím ležících 5 jazyků na vlastní straně blokovánými 12-ti kameny zároveň, dosáhnete tzv. velkého most. Ten udrží po dalších hodech hráče, a tím dosáhne ještě 1 krát dva body. Jakmile však hráč dosáhne nebo překročí 12 bodů (tj. jedním ze dvou jazyků), vyhrává partii hry. Jestliže se protihráč nedostal se svou značkovací figurkou na 6 bodů, pak platí dvojnásobná výhra. Když se nedostal nad 2 body, platí trojnásobná výhra. Jestliže nemá ani jeden bod, platí čtyřnásobná výhra.

110. HRADNÍ PÁN

Tato hra je určena pro 3 a více hráčů. Hráč, který hodí nejvyšší počet hodů je HRADNÍ PÁN a hraje sám proti ostatním. Ten, kdo hodí druhý nejvyšší počet, je KOMANDANT. Ostatní účastníci se řadí podle součtu bodů na kostkách za komandanta a v tomto pořadí také postupují na žebříčku svých rolí a hodnot. Jestliže se během hry přidá nový hráč, řadí se na poslední místo. Hradní pán hraje proti komandantovi normální partii vrhcáb, ostatní hráči jsou spoluhráči komandanta. Hradní pán zůstává na hradě dokud neprohráje. Potom se hradní pán zařadí na poslední pořadí, pokud se nepřidá současný nový spoluhráč, kterému vždy náleží až poslední místo. Dosavadní komandant se stává hradním pánem, další v pořadí komandantem. Má vůči poddaným výhradní rozhodovací právo, může ale od nich přijímat rady. Jestliže prohraje komandant, je v každém případě degradován na poslední místo, nenastupuje-li nový hráč. Všichni se musí řídit podle rozhodnutí komandanta kromě případu, kdy chce hradní pán dvojnásobit hru (sázku). Potom má každý právo přijmout nebo odmítnout, tím tuto dílčí hru ztratit a přenechat dvojnásobení hradnímu pánovi. Jestliže komandant dvojnásobení odmítne, může jej přijmout kterýkoliv spoluhráč. Nejvyšší v pořadí hráčů, kteří dvojnásobením přijali, je povýšen na komandanta. Přijetí či odmítnutí dvojnásobení nemění nic na pořadí hráčů pro následující hry. Pokud komandant vyhraje, dostává se do hradu.

111. JACQUET

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

112. ARABSKÉ VRHCÁBY

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

113. LURČ

Vybavení: herní plán vrhcábne 15 tmavých a 15 světlých kamenů 2 hrací kostky. Začíná se s prázdnou deskou. Začíná tmavý, pak světly atd. Kdo je na tahu vrhne na stůl 2 kostky a podle toho kolik padne nasadí 2 své kameny na pole, které pořadím od okraje desky odpovídá počtu ok na kostkách. Když jsou všechny kameny nasazeny, začneme s nimi postupovat kupředu. Posuneme je o tolik klínových polí kolik padne na kostce. Podle dvou vržených kostek můžeme posunout dva kameny, nebo kámen jediný, když sečteme hodnotu bodů obou kostek. Každý kámen se smí zastavit na prázdném poli, na obsazeném vlastním 1 i více kameny nebo obsazeném 1 soupeřovým kamenem. Kameny, které dojdou na konec jedné řady polí, přejdou na krajní pole druhé řady a postupují zpět. Tmavý postupuje od 1. pole k 12. poli, odtud na 13. pole a dále na 24. pole a z desky ven. Světly - na 12. poli, pak na k 1. poli, odtud na 24. pole a putuje k poli 13. a z desky ven.

Zvláštní vrhy:

Paš - Padnou-li obě kostky stejným číslem navrch (paš), hráč je smí využít 2x. Tento počet lze libovolně rozdělit na 4, 3, 2 nebo jeden kámen. Hráč kromě toho smí posunout stejné nebo jiné kameny i o čísla, která jsou na protilehlé ploše kostky (tj. strana na stole) a pokračuje v hzení kostkou dále.

Houšek - Jedná se o kombinaci jedniček a dvojek. Jestliže padla na kostkách, hráč nejdříve využít tohoto vrhu a pak si směl zvolit takový paš, který mu nejlépe vyhovoval – posunul kameny: o 4x1 + 4x6 nebo 4x2 + 4x5 nebo o 4x3 + 4x4 nebo 4x4 + 4x3 nebo o 4x5 + 4x2 nebo 4x6 + 4x1 pole.

A na závěr měl právo na další hod mimo pořadí.

Skončí-li náš kámen přesunem na poli obsazeném soupeřovým kamenem, je tento soupeřův kámen odstraněn. Soupeř musí vyřazený kámen zapojit do hry (jako na začátku), a potom teprve může pokračovat dále. Dva kameny jedné barvy vytvářejí na poli most, na kterém se může při postupu zastavit jakýkoliv kámen stejné barvy, nesmí tu však zůstat žádný kámen soupeřův. Pokud jsou všechny kameny na posledních šesti polích před koncem desky, můžeme je postupně vyvádět ven. Padne-li však na kostkách pětka a trojka máme právo vyvést jen kameny z páteho, třetího pole od konce herního plánu. Nevyužité vrhy propadají. Vítězí ten, kdo odklidí poslední svůj kámen z desky co nejdříve.

114. BLÁZNĚNÍ

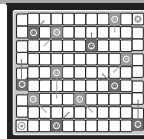
Pravidla jsou obdobná jako u arabských vrhcáb s tím rozdílem, že rozestavení kamenů je následující. Na první poli desky vpravo dole a vlevo nahoře leží po 15 kamenech ve sloupceku po 3 kusech. Všechny kameny putují ve směru hodinových ručiček a když dojdou na 24 pole začínou vycházet z desky. Nejzávažnější změnou je způsob, jak jsou využívány kostky. Pokud padnou různá čísla, kameny jsou posunuty jako obvykle. Pokud padne PAŠ, hráč použije vržené body dvojnásobně, ale zároveň ještě může dvojnásobně použít hodnotu bodů nižší než právě hodil (tzn. Padne 3 posune 2x o 3 pole, ale zároveň 2x o 2 pole, a 2x o 1 pole).

HRA NA HERNÍM PLÁNU NAHORU, DOLU

115. NAHORU, DOLU

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 postupí dopředu ve směru šípky 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 šípkou, ihned postupí nahoru

nebo zpátky dolů ve směru šípky. V dalším hodu postupuje opět směrem k cíli. Vyhraje 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.



HRY S KOSTKAMI

-- HRY S 1 KOSTKOU --

116. OKO (JEDNADVACET)

Každý hráč má maximálně pět hodů v jednom kole. Vítězí ten, kdo se součtem bodů nejvíce přiblíží 21 bodů. Kdo má tento součet vyšší jak 21 bodů, prohrál.

117. 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.

118. DVOJITÁ LÁSKA

Každý z hráčů si na papír napíše popořadě čísla od 1 až do 6. Kdo hodí číslo, které ještě nemá, vyškrtne ho ze seznamu a může hrát dál. Pokud už číslo má, předá kelímek s kostkou dalšímu spoluhráči. Vyhraje ten, komu se podaří jako prvnímu hodit číselnou řadu.

119. PLUS – MINUS

Cílem hry je hodit co nejvyšší sumu. Každý hráč, který je na řadě, hází 9x. Každý třetí hod se odečte, všechny ostatní se sčítají. Komu se podaří získat co nejvyšší sumu, vyhrál.

120. VELKÉ SRDCE

Každý z hráčů si nakreslí na papír velké srdce a rozdělí jej na 6 políček. v průběhu hry musí hráč zapisovat čísla od 1 – 6, aby bylo na konci každé políčko obsazeno jednou číslicí. Hráči se mezi sebou střídají. Hodí-li jeden hráč číslo, které už má obsazené v poli, musí ho přenechat druhému spoluhráči. Ten pokud toto číslo nemůže uplatnit, přesune ho na dalšího hráče. Pokud někdo z hráčů nevyužije hozené číslo, hod propadá. Vyhraje ten, kdo jako první obsadí všechna pole.

121. SULTÁN

Cílem hry je získat co nejvíce žetonů. Hráči se střídají, každý hází jednou. Kdo jako první hodí šestku, je sultán. Sultán pak vybere jedno číslo mezi 1 – 5. Poté každý hráč obdrží 8 žetonů. Sultán se házení neúčastní. Každý z hráčů hází jednou. Hodí-li hráč číslo, které vybral sultán jako šťastné, musí sultánovi dát 5 žetonů. Hodí-li hráč jiné číslo, musí dát sultánovi 2 žetony. Kdo hodí číslo 6, převezme místo sultána a určí nové šťastné číslo mezi 1 – 5. Jestliže nemá jeden hráč žádné žetony, hra končí a vyhrává ten, kdo má nejvíce žetonů.

122. KRAVÍ OCAS

Potřebujeme 1 kostku a 21 zápalek pro každého hráče. Všichni si ze svých sirek sestaví kravský ocas. Do první řady se položí 6 sirek, do druhé řady 5 sirek, apod. a 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. Vyhraje ten hráč, jehož kravský ocas je odlišný nejvíce.

123. VOLSKÝ OCAS

Tato hra se hraje stejně jako kravský 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.

124. JEDNA DOPRAVA

Každý hráč má 5 sirek. Podle toho kolik a jak kdo hodí, může postupně odebírat sirky. Kdo hodí 1 – dá 1 sirku spoluhráči napravo; 2 – dá 1 sirku spoluhráči nalevo; 3, 4, 5 – nedělá nic; 6 – dá 1 sirku doprostřed stolu. Kdo nemá žádnou sirku, musí kolo vynechat než dostane jednu od svého spoluhráče. Prohrává ten, který má poslední sirku, přičemž ostatní odevzdali svoje sirky doprostřed stolu.

125. KASA

Kdo jako první prohraje všechny žetony, vyhrává kasu. Každý hráč obdrží 5 žetonů. Kdo je na řadě, hází třikrát. Hráči se sečte hody očí na kostkách a zapamatuje si sumu. Až hodí všichni hráči, tak dojde k placení: kdo hodil nejvyšší sumu, zaplatí do kasy 1 žeton. Jsou-li dva hráči nerozhodně, platí oba. Kdo nemá na konci žádný žeton, vyhrává vše.

126. SEM a TAM

Každý hráč obdrží tužku a papír, na který si napíše čísla od 1 až 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.

127. TRUMF

Jeden vyhraný hráč hodí kostku. Hozené číslo je pro dané kolo „trumfem“. Každý může házet desetkrát. Jiný hráč zapisuje výsledky. Kdo ale hodí trumpf, musí přestat a pokračuje druhý hráč. Komu se podaří s nejmenšími počty bodů hodit trumpf, vyhrává kolo. Naopak s nejvíce počty bodů prohrává.

128. ŠESTNÁCT

Na začátku hry si musí hráči připravit dvakrát tolik zápalek (žetonů) než je hráčů plus jednu zápalku navíc. Například pro 4 hráče připravíme 9 zápalek, které se položí doprostřed stolu. Cílem každého kola hry je přiblížit se co nejblíže číslu 16. Nejlepší součet bodů je tedy 15. První dva hody jsou bez rizika, protože součet nemůže překročit 12. Hráč se musí po prvním dvojvodu rozhodnout, zda bude házet dál. Pokud se rozhodne házet dál, musí opět házet 2x. Toto pravidlo platí i pro případné další pokračování v házení. Pozor! Hodí-li hráč více než je 15, vypadáva a prohrál kolo. Hodí-li hráč méně než 16, zapisuje si body a ve hře pokračuje další hráč. Nevypadne-li ze hry žádný hráč, kolo prohrává ten, kdo má nejnižší počet bodů. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, prohrává ten, který tento nejnižší součet hodil jako první. Hráč, který vypadl, a nebo prohrál kolo, si musí vzít jednu zápalku a začíná další kolo. Po rozebrání zápalek pokračují ve hře jen ti hráči, kteří mají zápalky. Kdo v této části hry prohraje kolo, obdrží zápalku od hráče, který kolo vyhrál. Kdo má na konci hry všechny zápalky, prohrál celou hru.

129. ČÍSELNÁ ŘADA

Při šesti hodech za sebou platí dosáhnout hozením co nejdelší možnou číselnou řadu (ideální 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6). Každý hráč, který je na řadě, hází šestkrát za sebou. Jiný hráč zapisuje jeho body. Vyhodnocení jsou vždy pouze hody, které mají minimálně 2 čísla za sebou. Příklad: hráč hodí 4 – 6 – 2 – 3 – 4 – 1. Vyhodnotí se pouze 2 – 3 – 4. Správně hozené oči na kostkách se sečtou. Vyhraje ten, kdo získá nejvyšší počet bodů. Při nerozhodném stavu vyhrává ten, který má nejdelší číselnou řadu.

130. ČOKOLÁDA

Jedna velmi dobrá čokoláda se zabalí do více papírů, ováže se maslí 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 maslí a rozbalit ji. Vzápětí 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.

131. HRA DVOJEK

Pouze určité výsledky hodů a vysoký počet bodů při této hře platí. Kdo je na řadě, hází třikrát. Vyhodnocení jsou vždy jen dvojky. Dvě dvojky platí za 8 bodů, tři dvojky platí za 16 bodů. Kdo získá po prvním kole nejvyšší počet bodů, vyhrává.

132. SKÁKÁNÍ KOSTKY

Hráč, který začíná, vezme kostku a položí ji na stůl před sebe. Položí svůj prst na kostku a zmáčkne ji tak, aby kostka vyskočila. Kostka dopadne na stůl a její počet bodů na vrchní straně se počítá. Další hráč pokračuje s kostkou a číslem, jakým předchozí hráč přestal. Není dovoleno kostku brát do ruky. Výjimka: spadne-li kostka ze stolu, počítá se 0 bodů. Kdo má jako první 50 bodů, vyhrává.

133. KRESLENÍ DOMEČKU viz. obrázek

Každý hráč obdrží papír, tužku a určí si jedno šťastné číslo mezi 1 – 6, které napíše na papír. Pak se hráči střídají po jednom hodu. Ten kdo hodí své šťastné číslo, může udělat jeden tah na papír – dům nakreslí za 13 tahů (viz obrázek). Vyhraje ten, kdo první nakreslí domeček.



134. RYCHLÁ PROHRA

Jeden hráč hodí kostkou a určí trumpf. Tohoto trumpfu by se hráči měli vyvarovat. Každý má 10 bodů. Vyhraje ten, kdo nehodí vůbec vybraný trumpf a prohrává ten, kdo s nejmenším počtem hodů, hodí trumpf.

135. DVACET JEDNA

Smyslem této hry je hodit ve správný čas 1. Kdo je na řadě, jednou hodí a předá kostku dalšímu hráči. Každá hozená jednička se řekne nahlas a sčítá se. Kdo hodí dvacátou první 1, vyhrává.

136. MARATÓN

Těto varianty předchozí hry se jde přes 42 kilometrů, tzn. přes 42 jedniček. Vítěz poločasu (21 jedniček) smí za odměnu při dosažení házet 40x.

137. ŠPAČEK

Nejmladší hráč začíná, ostatní se připojí ve směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, vezme kostku, dá ji do kelímku a překlápí ho na stůl. Levý spoluhráč zvedne kelímek a hozený počet očí na kostce si připiše jako plus body. Výjimka – je-li hozená jednička, jeden bod se odečítá. Kdo má nejvíce bodů po pěti kolech, vyhrává.

138. 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.

139. VŠECHNO NEBO NIC

Jeden hráč, ostatní se přidají. Kdo je na řadě, může házet jak dlouho chce, přičemž se mu sčítají počty hozených bodů. Každá hozená 5 = 50 bodů; 2, 3, 4, 6 – hodnota na kostce. Ale v momentě, kdy hráč, který hází, hodí jedničku, musí přestat a všechny body se mu vynulují. Přestane-li dříve, napíše si body. Kdo dosáhne 301 a více bodů, vyhrává.

140. MACAO

Vyhraje ten, komu se podaří hodit počet 12 nebo se mu co nejblíže přiblížit. Kdo je na řadě, třikrát hodí kostkou (4. hod je povolen, ale není povinností). Hozené počty očí se musí sčítat. Kdo hodí počet 12 nebo je co nejblíže, vyhrává kolo. Kdo hodí víc jak 12, vypadáva ze hry. Hraje se tolik kol, kolik si hráči předem určí.

141. DŘÍVKA

Doprostřed stolu se položí plná krabice zápalek. Hráči pak postupně vrhají kostkou a podle počtu hozených bodů vybírají z krabice příslušný počet zápalek. Kdo sebere poslední sirku, je vítězem.

142. JULE

Kdo jako první hodí číselnou řadu 1 až 6 a 6 až 1, vyhrává. Jeden hráč začne, ostatní se připojí. Kdo je na řadě, hází. Hodí-li jedničku, zapisuje si ji na papír a předá kostku dále. Pak musí hodit dvojku, pak trojku, čtyřku až šestku. Kdo to dokáže jako první, hraje znovu, ale tentokrát začíná házet od zadu 6. Při hození platí pouze čísla, která pasují podle číselné řady.

143. VEŠ

Veš je složená z 13ti čar a označuje cíl hry. Na začátku hry každý hráč hodí kostkou a určí si tak číslo, které musí hodit, chce-li na svém archu nakreslit část obrázku. Hráči hází postupně a jenom pokud hodí svoje číslo, smí domalovat jednu z 13ti čar. Kdo domaluje veš jako první, vyhrává.

144. ZLÁ JEDNIČKA

Kdo hodí 1, vypadáva ze hry o vysoké číslo. Kdo je na řadě, hází pětkrát. Všechny body se sečtou, napíše a hraje další hráč. Kdo ale hodí 1, přestává a napíše body doposud hozené. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

145.PLUS a MÍNUS

Vyhrává ten, kdo 7 hody dosáhne nejvyšší sumy. Jeden hráč začne, ostatní se připojí. Hozené počty bodů se takto počítají: 1. a 2. hod se sečte; 3. hod se od této sumy odečte; 4. hod se opět přičte; 5. hod se odečte; 6. hod se přičte; 7. hod se odečte. Hráč s nejvyšší sumou vyhrává; s nejnižší sumou prohrává. Komu se podaří dostat do minusu, vypadáva z hry. Počet kol si hráči předem určí.

146.ZAČAROVANÁ TROJKA

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

147.ŠESTKOVÁ HRA

Nejdříve se nakreslí tabulka s řadami 1 až 6 a sloupcem pro každou osobu, která se účastní. Hráči házejí na střídačku kostkou, potom hozené číslo násobí libovolným číslem, které se ještě nevyskytuje z kraje tabulky a výsledek zanesou do tabulky pod svým jménem v této řadě. Dobré hody by se měly pokud možno spojit s vysokými násobiteli. Tak dávají např. body v 6 řadě 36, ve druhé řadě ale jen 12. Vítězí ten, kdo po 6 hodech nasbírá nejvíce bodů.

148.TERČ

Na stůl namalujte křídou terč a očísľujte mezikruží od 1 do 6 tak, že ve středu je 6. Hráči se v hodech střídají. Hozená kostka musí zastavit v terči. Počítá se hodnota napsaná v terči. Pokud se číslo shoduje s počtem bodů na kostce, počítá se dvakrát. Hraje se na předem domluvený počet kol.

149.POMALÝ PETR

Každý hráč řekne číslo od 1 do 6 a potom se pokouší toto číslo co nejrychleji hodit. Pomalý Petr je ten, kdo k tomu potřebuje nejvíce hodů a tento hráč také prohrává.

150.ČÍSLA DOMU

Cílem je dosáhnout co nejvyššího čísla domů. Každý má 3 hody. Po každém musí ihned rozhodnout, zda má hozené číslo přijít na jedničkové, desítkové nebo stovkové místo třímístného čísla domu. Kdo na začátku hodí „1“, je postaven na místo jedničkové. Kdo na začátku hodí 6, napíše 6 na první číslo domu. Stejnou hru je možno hrát i naopak.vyhrává, kdo 3 hody sestaví nejnižší číslo domu.

151.VESELÁ SEDMIČKA

Nejdříve se zhotoví následující obrázek. Každý dostane stejný počet žetonů. Jeden z hráčů přebírá banku a hází za ostatní. Protihráči banky sázejí libovolnou výši na libovolné číslo. Každý si zapamatuje, co kde vsadil. Pokud majitel banky hodí číslo levé řady, může zkasírovat všechny vklady levé řady a vklady na sedmičce. Vklady strany pravé musí zdvojnásobit a vrátit. Pokud bankéř hodí číslo pravé strany, zkasíruje pravou stranu a levou stranu vyplatí dvojnásobně. Vklady na sedmičce v tomto případě

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

-- HRY SE 2 KOSTKAMI --

159.XANTIPA

Každý hráč může často házet, ale vždy se 2 kostkami. Cílem je hodit dohromady 7. To znamená 1 + 6, 2 + 5, 3 + 4. Komu se podaří co nejméně hodů použít pro dosažení cíle, vyhrává.

160.JEDENKRÁT JEDNA

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

161.SEDMIČKA

Hráči hází 2 kostkami současně a ve hře se střídají ve směru hodinových ručiček. Komu padne součet sedmi ok, dá do banky žeton. Komu padne druhá sedmička, smí si jej z banky vzít. Hra končí, když jeden z hráčů vyčerpá svůj počáteční vklad do hry tj. 7 žetonů.

162.JEDENÁCT VYHRÁVÁ

Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Potom vloží každý z hráčů vklad do banky (střed stolu). Je dobré, aby bylo na stole 12 žetonů. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodí-li 11 očí (součet očí na kostkách), bere celý bank. Kdo hodí 12 očí, musí znásobit vklad banky. Kdo hodí méně jak 11 očí, musí za každé oko, které chybí do 11, zaplatit žetonem do banky.

163.KRÁLOVSKÝ PAŠ a ZLÁ SEDMIČKA

Komu se podaří nejmenšími počty hodů hodit královský paš je vítěz. Může si nasadit legrační klobouk, který předá hráči na hlavu, pokud hodí zlou 7. Zlá sedmička je hod (1 + 6; 2 + 5; 4 + 3). Ten samozřejmě prohrává.

164.NEBE a PEKLO

Nejdříve se určí počet kol ve hře. Každý má jeden hod. Každého hodu jsou vrchní oči na kostce (nebe) = 10 bodů, spodní oči na kostce (peklo) = 1 bod. Pokud někdo hodí 5 a 3, tak se počítá takto: 5 nahoře = 50; 2 dole = 2; dohromady 52. 3 nahoře = 30; 4 dole = 4; dohromady 34. Výsledek 1. kola je 86 bodů. Kdo má po určitém kole nejvyšší součet, vyhrává

165.MRAKY PĚTEK

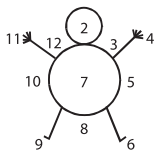
Cílem hry je hodit co nejvíce pětěk. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodnotí se jen hozené pětky. Jedna pětka je 5 bodů, pětka paše je 25 bodů. Kdo nasbírá nejvíce bodů v předem určených kolech, vyhrává.

166.TRDLO a XANTIPA

Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Kdo hodí paš (dvě stejná čísla), je trdlo. Kdo hodí sedmičku (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Xantipa. Kdo se stane jako první trdlo i Xantipa, vyhrává.

167.ŠTASTNÝ PETR viz. obrázek

Jako první se namaluje na papír „šťastný Petr“. Každý dostane 7 žetonů. Jeden hráč začne, hodí oběma kostkami, sečte počet očí (př.: 2 + 3) a položí na pole 5 jeden žeton – pokud je pole ještě volné. V opačném případě si žeton z pole 5 musí vzít. Výjimka platí u pole 7. Zde se můžou žetony přikládat stále. Vyhrává ten, kdo se zbaví všech žetonů.



168.SLEPÁ KRÁVA

Jeden hráč hodí oběma kostkami. Výsledek si zakryje (při součtu 7 musí házet znovu). Jeho spoluhráč musí hádat, jestli hodil pod 7 nebo přes 7. Uhodne-li výsledek, počítá se jeden hod, pak si role vymění. Kdo dosáhne 15-ti bodů, vyhrává.

169.PUNTÍKY

Hraje se 10 kol. Kdo hodí nejnižší počet bodů v jednom kole, napíše si na papír puntík. V průběhu hry si

zůstanou. Pokud však padne při házení sedmička, prohrály obě strany a vklady se vyplatí na sedmičku ve trojnásobné výši.

152.MAZÁNÍ BODU

V první partii si každý,kdo dosáhl nejvyššího počtu bodů, namaluje před sebe na stůl jeden bod. Po 10 kolech je tedy na stole 10 bodů. Ve druhé partii začíná mazání. Kdo dosáhl nejnižšího čísla bodů, smí vymazat jeden bod. Vyhrává ten, kdo si nejdříve smazal všechny své body. Kdo po první partii nedostal žádný bod, nesmí se druhé (mazací) partie zúčastnit.

153.HOLÝ VRABEC

Nejdříve je třeba se domluvit na počtu partii. Každý má pouze 1 hod a ten patří levému sousedovi, kterému se tyto body připsí. Pokud mu hodíme 1 - holého vrabce, dostane hráč, který házel, jeden bod mínus. Vyhrává ten, kdo má nejvyšší sumu.

154.FILCKY

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

155.HOUPAČKA

Pravidlo: Každý má 7 hodů po sobě. Počty ok 1.a 2. Hodu se sečtou, počet ze 3. hodu se odečte, hod 4. se přičte, hod 5. Odečte, hod 6. přičte, hod 7. odečte.komu na konci zbude nejvíce bodů,vyhrává.

156.NĚMÁ JULKA

Každý hráč má jeden hod za kolo, hra trvá 12 kol. Cílem je hodit za co možná nejmenšího počtu hodů pořadí od 1 do 6. 1 musí padnout nejdříve, potom 2, potom 3, atd. Pokud všichni hráči dosáhli 6, pokračuje hra zase pozpátku od 6 k 1. Všechny výsledky je třeba zapsat. Vyhrává ten, kdo nejdříve tzn. za nejmenšího počtu hodů proběhl oběma směry. Háčkem přitom je, že se po celou hru nesmí mluvit, protože hra se přece jmenuje Němá Julka. Kdo přesto promluví,musí si všechny stanice zopakovat.

157.HRANICE

Potřebujeme kromě kostky ještě 6 zápalek pro každého hráče. Platí pouze body 1, 2 a 3. Kdo si hodí 1, dává svému sousedovi po levé straně sirku, kdo hodí 2 dává svému sousedovi po pravé straně sirku. Když padne 3, položí se sirka do středu stolu na hranici. I když hráč odevzdá svou poslední sirku, zůstává přesto ve hře: může totiž zase dostat jednu sirku od souseda. Vyhrává ten hráč,který si hodí poslední 3 a na hranici položí poslední sirku.

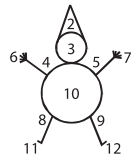
158.ZEPELÍN

Na papír se nakreslí velký zepelín. Trup se zanesou do polí 1 až 5, gondolou je pole 6, což je zároveň i pokladna. Každý obdrží 6 žetonů. Potom se po řadě hází kostkou. Kdo si hodí číslo od 1 do 5, položí svůj žeton do příslušného pole. Jestliže je toto pole obsazené, smí si hráč žeton ponechat a rovněž získává žeton, který se nachází v příslušném poli.Gondola však pojme libovolné množství žetonů, obsazuje se při každé 6. Pokud hráč ztratil všech 6 žetonů, musí vystoupit ze hry.Vítězí ten, kdo zůstává. Vítězi náleží také všechny žetony z polí 1 až 6.

ale puntíky může vyskrabávat, pokud v kole získal nejvyšší počet bodů. Komu zůstává na konci hry nejvíce puntíků, prohrál. Vítěz je ten, kdo dokáže všechny svoje puntíky vyškrtat.

170.HONZÍK viz. obrázek

Kdo na konci hry má žetony, vyhrává. Na velký papír se znázorní tento obrázek. Každý hráč obdrží 4 žetony. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hozený počet bodů na kostkách se sečte. Poté položí hráč svůj žeton na vedlejší pole hozeného čísla. Pokud již leží jeden žeton na vedlejší poli, hráč si vezme tento žeton k sobě. Výjimkou je, že z pole č. 10 se nesmějí žádné žetony brát. Tyto žetony patří Honzíkovi. Vyhrává ten, komu na konci hry zůstávají žetony.



171.PAVOUK

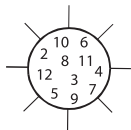
Každý hráč si namaluje na papír pavouka. Se 7 v prostředku a s číslem 2 až 6 a 8 až 12 dokola. V prvním kole hází každý jednou a přeškrtně si hozené číslo. Od druhého kola každý hází a škrtá tak dlouho, dokud nenatrefí na číslo, které už bylo škrtnuto. Hra končí, když hráč všechny čísla sedmkrát nebo vícekrát přeškrtnl. On zaplatí každému spoluhráči 1 žeton za každé nepřeškrtnuté číslo. Za to dostane od každého spoluhráče 10 žetonů za přeškrtnuté číslo na vlastní sedmičce.

172.ŠKRTÁNÍ KŘÍŽKŮ

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

173.SLUNCE viz. obrázek

Kdo jako první dokáže všechny čísla vyškrtat na svém slunci vyhrává. Každý hráč obdrží papír a namaluje si tento obrázek. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Počet bodů obou kostek se sečte a výsledné číslo se přeškrtně na namalovaném slunci. Pokud toto číslo je už přeškrtnuto, předá hráč kostky dalšímu spoluhráči. Komu se podaří všechny čísla jako první vyškrtat, vyhrává a zároveň dostává body za každou nepřeškrtnutou číslíci svého spoluhráče.



174.ZÁVODNÍ PAŠ

Jediné při hození paše získáváte body. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodnoceny a počítány jsou pouze hozené paše (vždy dvě stejná čísla). Jeden trojkapaš je např. 6 bodů. Kdo dosáhne po 20 kolech nejvyšší počet bodů, vyhrává.

175.HOD SMRTI

Jeden z hráčů řekne nahlas jedno číslo mezi 30 – 50. Každý podle své volby může házet s 1 nebo 2 kostkami. Body hozených očí se postupně sčítají od hráče ke hráči a komu se toto číslo podaří hodit nebo jej překročit, vypadáva z hry. Př.: je řečeno č. 32. První hráč hodí 6 + 5 = 11; druhý hráč hodí 6 + 4 = 10; třetí hráč hodí 5 + 4 = 9; čtvrtý hráč hodí 1 + 2 = 3. Dohromady je to 11 + 10 + 9 + 3 = 33. Ten hráč, který hodil 1 + 2 = 3 vypadáva.

176.KOUZLO – KOLIK OČÍ

Jeden hráč hodí oběma kostkami a zdvojnásobí počet hozených očí. První kostkou přičte 5 k tomu a znásobí 5 a přičte počet očí druhé kostky a řekne kouzelníkovi výsledek. Kouzelník odečte od celkové sumy 25 a na konci řekne počet očí, které byly hozeny. Př.: 6 a 2 byly hozeny. 6 dvojnásobek = 12 + 5 = 17 x 5 = 85 + 2 = 87. Hráč řekne 87 kouzelníkovi. Ten spočítá 87 – 25 = 62 čili 6 a 2.

177.SUDÁ NEBO LICHÁ

Kdo hodí nejvyšší počet očí, vyhrává. Kdo je na řadě, hází třikrát za sebou. V prvním kole – sudá – jsou vyhodnoceny hody pouze, když jsou obě sudá čísla (př.: 6 a 2). Počet hozených očí budou sečteny a zapsány (pokud jsou platné). Jestliže všichni hráči absolvovali 1. kolo, následuje 2. liché. Nyní se počítají pouze hozené oči – liché. Zde také musí každý hráč házet třikrát. Kdo obdrží po těchto dvou kolech nejvyšší počet očí, vyhrává.

178.DĚLENÍ VÍTĚZÍ

Body získá pouze hráč, který hodí na 1. kostce číslo, které se dá vydělit číslem na 2. kostce. Ten kdo je na řadě, hodí oběma kostkami, sečte počet bodů a hodí 2. kostkou znovu. Pokud se dá suma obou hozených počtů bodů vydělit druhým hodem kostky, vyhrává hráč jeden bod. Př.: hozeno 4 a 2 = 6, znovu hodí 2. kostkou – 5; 6: 5 – nejde – žádný bod. Kdo při 2. hodu hodí číslo 1, dostává bod a při získání 10 bodů hráč vyhrává.

-- HRY SE 3 KOSTKAMI --

181.MAROKO

Každý hráč hází maximálně třikrát v jednom kole a to tak, aby získal „Maroko“ (dvě stejné kostky) nebo „Velké Maroko“ (tři stejné kostky) Po první a druhém hodu může hráč nechat ležet jednu nebo dvě kostky a dohodit zbylé do „Maroka“ – může ovšem dohazovat i se všemi kostkami. Hraje se na vítězství v jednotlivých kolech. Vítězí ten, kdo hodí nejvyšší „Maroko“.

182.ATLANTA

Každý hráč hází třikrát za sebou. Platí pravidlo, že 1 se počítá za 100 bodů, 6 za 60 bodů a všechny ostatní čísla mají svou hodnotu. Po každém hodu může hráč znovu hrát se všemi kostkami nebo některé kostky nechat tak, jak jsou. Zapisuje se dosažený počet bodů. Vyhrává ten hráč, který po 7 kolech má nejvíce bodů.

183.ATLANTA NAHORU DOLŮ

Je variantou klasické Atlanty. První hráč určí po svém 1. hodu, zda se po konečném sčítání budou body počítat tak, jako při klasické Atlantě (nahoru) nebo se bude hrát na nejnižší součet bodů (dolů). Při hře o nejnižší číslo mají body svou hodnotu, tj. 6 platí jako 6, 2 jako 2.

184.PIF-PAF

Počet hráčů se rovná počtu kol. Jeden z hráčů hází kostkou, ostatní se pokoušejí hodit stejný počet bodů, komu se to nepodaří je PIF-PAF a musí za každý chybějící bod vložit stejný počet značek (tyčinek) do kasy. Za zbývající body se ukládá po 2 tyčinkách za každý bod. Kdo uhodne, tak vypadává ze hry. Druhé kolo začíná druhý hráč. Prohrává ten, kdo zaplatil nejvíce tyčinek.

185.JEDNA AŽ ŠESTNÁCT

Úkolem této hry je kombinováním hozených čísel dosáhnout všechna čísla od 1 po 16. Např. byly hozeny 1 – 3 – 6, 1 – přímo hozená 1, 1 – 3 minus 2, 3 – přímo hozená 3, 4 – 3 plus 1, 5 – 6 minus 1, 7 – 6 plus 1, 8 – 6 plus 3 minus 1, 9 – 6 plus 3, 10 – 6 plus 3 plus 1. Vítězem se stává ten hráč, který jako první ze všech dosáhne všechna čísla od 1 po 16 s nejnižším počtem hodů.

186.RODINA NOVÁKOVA

Hráči hází v 1. kole se 3 kostkami, ve 2. kole se 2 kostkami, ve 3. kole s 1 kostkou. Nejdříve musí padnout 1 – pan Novák, potom 2 – paní Nováková. Pokud jsou už p. Novák a pí Nováková hozeni, pak všechny následující hody jsou jejich děti. Ten, komu se podaří zabezpečit nejvíce potomků, vyhrává hru. Např. 1 – 5 – 6 p. Novák je zde, 2 – 3 pí Nováková a 3 děti, 4 a ještě 4 děti, celkem tedy 7 dětí

187.VĚŽ

Věž si hráči postaví uprostřed stolu s co největšího počtu pivních tácků. Každý hráč si v předkole určí své číslo. Může se i stát, že více hráčů bude mít stejné číslo. Pak se hází 3 kostkami, kdy se každá z nich počítá samostatně. Když padne určené číslo, odebere si hráč, který si jej určil, 1 pivní tácek z věže. Např. když padne 4 – 4 – 2, sebere si každý z hráčů, kteří si určili 4 - 2 tácky a co si určili 2 – 1 tácek. Až věž zcela zmizí, hraje se opačně.

188.ČÍSLO PATNÁCTÍ JEJE

Každý hráč má k dispozici 1 hod, ve kterém se pokusí násobením nebo dělením, přičítáním nebo odečítáním hozených bodů dosáhnout čísla 15. Např. hodí se 3 – 6 – 3, tj. 6 x 3 – 3 = 15. Jestliže hráč ve svém hodu nedosáhne čísla 15, vypadává. Ten, který zůstane ve hře jako poslední, se stává absolutním vítězem.

189.ROVNĚ – STOUPÁME

Každý hráč má své hody. V 1. hodu platí jen kostky se dvěma body, při 2. hodu jen kostky se čtyřmi body a při 3. hodu jen kostky se šesti body. Vyhrává nejvyšší součet bodů.

190.ROVNĚ – KLESÁME

Opácný postup než v předcházející hře. Při 1. hodu se počítají jen šestky, při 2. hodu čtyřky a při 3. hodu dvojky.

191.NEJVYŠŠÍ – NEJNIŽŠÍ DOMOVNÍ ČÍSLO

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

192.DESÍTKOVÁ HRA

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

193.PĚTIBODOVKA

Každý z hráčů má 10 hodů. Úkolem je, co nejrychleji 3 kostkami hodit 5 bodů. Vyhrává ten, kdo k tomu potřebuje nejméně hodů.

194.O HVĚZDÁČ

Každý hráč hraje se 3 kostkami. Hází max. třikrát za sebou. Vyhodnocují se pouze tečky na diagonále, tedy 3 = 2 body a 5 = 4 body. Hráč, který má po 3 kolech nejvíce bodů, vítězí.

195.TENSOPOT

Hráči, kteří hodí proti bankéřovi počet bodů pod 10, vyhrávají. Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Vybere se bankéř, který vždy hraje proti každému. Ostatní hráči vloží do banku libovolný vklad. Hráč sedící po levé straně bankéře začíná. Hodí 3 kostkami a sečte počet bodů. Tento hod platí pro všechny hráče a všechny vklady. Je-li tento součet bodů na kostkách nižší než 10, vyhrává každý hráč svůj vložený vklad. Je-li součet bodů 10 nebo více, vyhrává bankéř.

179.STOVKA

Jde o to, získat jako první 100 bodů. Kdo je na řadě, hází. Má 2 možnosti: - na kostkách jsou dvě rozdílná čísla, tak se sečtou a zapíše na účet hráče (př.: 1 + 6 = 7); - na kostkách jsou dvě stejná čísla (paš), vynásobí se a zapíše na účet hráče (př.: 3 x 3 = 9). Kdo jako první získá 100 bodů, vyhrává.

180.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.

196.BÍLÁ KRÁT ŠEDÁ

Hraje se se 3 kostkami. Nabavíme jednu kostku na šedou, každý hráč hází pouze jednou se všemi kostkami. Proveďte součet dvou bílých kostek a vynásobí ho číslem šedé kostky.

197.MALÝ TUREK

Při této hře se navzájem vynásobí dva nejnižší počty bodů a vydělí se hodem s nejvyšším počtem bodů. Výsledek se počítá s přesností na dvě desetinná místa. Bod dostává vždy ten hráč, který v jednom kole dosáhne nejnižší číslo.

198.VELKÝ TUREK

Každý hráč má k dispozici 1 hod se 3 kostkami. Dva nejvyšší počty bodů se navzájem vynásobí a výsledek se vydělí body na třetí kostce. Výsledek se zaokrouhlí, pokud nevyjde celé číslo. Po 10. kole se výsledky spočítají. Ten, kdo má nejvyšší součet ze všech kol, vyhrává hru.

199.MALÁ BERE

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

200.RYCHLÁ STOVKA

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

201.TISÍC VYHRÁVÁ

Tato hra má 3 kola. Po každém z nich si hráč zaznamená hozené body jako libovolné trojmístné číslo. Např. hodí 4 – 2 – 3, zapíše si 423, 432, 234, 342 nebo 324. Cílem hry je dostat se třemi koly co nejbliže k číslu 1000, ale nepřekročit ho.

202.ČERVENÉ KUŽELKY

Každý z hráčů postupně ve 3 hodech hází 3 kostkami. Pouze sudá čísla se připočítávají. Vyhrává hráč, který získá max. počet bodů (kuželek). Je možné se vzájemně před začátkem hry dohodnout na jiné variantě – vyhrává ten, který získá nejnižší počet bodů (kuželek).

203.PAŠOVA HRA

V této hře je zapotřebí hodit tzv. paš (2 kostky se stejným počtem bodů) nebo dvojpaš (3 kostky se stejným počtem bodů). Při házení platí: poprvé se 3 kostkami, podruhé se 2 kostkami a potřetí s 1.

204.VÍTĚZÍ DESÍTKA

Každý hráč má 1 hod se 3 kostkami. Spočítají se body. Jestliže je součet menší nebo rovný 10, připočítá se hráči 10 bodů, pokud je součet větší jak 10, naopak 10 bodů se odečte. Hráč, který dosáhne nejméně bodů, vypadává ze hry. Ostatní pokračují a poslední z nich je celkovým vítězem.

205.POHÁŘ

V poháru se zamíchají 2 kostky a přikryjí se obráceným pohárem. Na jeho dno se pak položí 3. kostka, která se z něho sfoukne dolů. Pohár se zdvihne a spočítají se pod ním body na kostkách a vynásobí body ze sfouknuté kostky.

206.DVOJITÁ SÁZKA

Hráči hází dokola a zapisují si hozená čísla. Prohrává ten, kdo dosáhne nebo překročí číslo 66.

207.SIAMSKÁ DVOJČATA

Tato hra je variantou dvojité sázky, která se hraje při větším počtu hráčů. Cílem hry je číslo 88.

208.KOUZELNÍK

Hráči hází se 3 kostkami. Body na dolních a horních plochách se napíše jako šestimístné číslo, které se pak vydělí 37. Tento výsledek se vydělí 3. Dosažené číslo se oznámí kouzelníkovi, který od něho odečte 7 a výsledek vydělí 9, a tím pozná body na kostkách. Např. hodí se 1 – 5 – 3, zapíše se jako 153624:37 = 1384 (toto číslo se oznámí kouzelníkovi). 1384 – 7 = 1377:9 = 153, kostky jsou tedy 1 – 5 – 3.

209.JEDNIČKY

Každý z hráčů hází třikrát a počítají se jen jedničky.

210.JEDENÁCT ŽETONŮ

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

211.PĚTKA

Kdo jako první hodí číslo dělitelné 5, vyhrává vklad. Hraje se na kola, tzn. kolo je uzavřeno, když každý z hráčů hrál jednou. Nejdříve každý hráč vsadí do banku 1 nebo 2 žetony. První hráč hází pětkrát za sebou a všechny hody se sčítají dohromady. Cílem je hodit číslo, které je dělitelné pěti. Nepodaří-li se hodit hráči tuto sumu, předává kostky svému soupeři. Získá-li hráč tuto sumu, může přestat hrát, tzn. po 3. hodu získává 15 bodů (15: 5 = 3), ohlásí pět ve třech. Úkolem dalšího hráče je ve 3 hodech získat ten samý počet bodů v pěti nebo v menším počtu hodů. Kdo po jednom kole získává nejlepší výsledek, vyhrává. Jsou-li hráči nerozhodně, rozdělí si bank mezi sebou.

212.SUDÁ VYHRÁVÁ

Jenom hození kostky se sudou číslicí přinesou hody do hry. Kdo je na řadě, hází všemi 3 kostkami najednou. Při 1. hodu se počítají pouze dvojky, při 2. hodu se počítají pouze 4 a při 3. hodu se počítají pouze 6. Kdo po šesti kolech získá nejvyšší počet hodů, vyhrává.

213.MÍLE

Při této hře vyhrává ten, kdo dosáhl 100 km. Jeden z hráčů převezme post kontrolora cesty – pro každého hráče kontroluje kilometry. Každý hráč hází tříkrát a zapíše si hody. Na začátku musí každý z hráčů zaujmout startovní místo – tzn. musí hodit nejdříve 6 a v následujícím hodu 1. Kdo to zvládne, je na startu závodu. Každý další hod pro něj znamená kilometry dál. Pravidla: pětka – 250 km; jednička – 10 km; dvoj-

ka – 20 km. Př.: 6 – 3 – 1 = 100 km; 5 – 5 – 1 = 260 km; 5 – 5 – 5 ; 300 km. Kdo jako první získá 1000 km nebo více, vyhrává.

214.TŘI v JEDNOM

Kdo jako první dokáže odložit své 3 sirky, vyhrává. Každý hráč dostane 3 sirky. Kdo je na řadě, musí se rozhodnout mezi čísly 3, 10 a 11, pak teprve může začít házet. Hozená čísla na kostkách se sečtou. Hodí-li hráč číslo 10, 11, může odložit 1 sirku. Rozhodne-li se hodit trojku a opravdu ji hodí, může odložit všechny 3 sirky pryč. Nehodí-li hráč číslo, které si určil, předá kostky svému spoluhráči dál. Kdo odloží jako první všechny sirky, vyhrává.

-- HRY SE 4 KOSTKAMI --

215.SVLEČENÝ HAD

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

216.PÁROVÁNÍ

K této hře je zapotřebí zabarvit tužkou 2 ze 4 kostek na šedou. Bílé kostky jsou kladné a šedé záporné. Po hodu se sčítají body na bílých kostkách a od nich se odečítají body na šedých kostkách. Hráči mají k dispozici 5 hodů, které se zapisují. Vyhrává ten hráč, který získá nejvyšší součet bodů.

-- HRY S 5 KOSTKAMI --

219.KOSTKOVÝ POKER

Na hrací tabulce dostane každý hráč přiřazen 1 sloupec. Hraje se 5 kostkami s tečkami. V každém kole je možné házet tříkrát. Hráč má možnost házet vždy se všemi kostkami nebo po prvním i druhém hodu nechat ležet libovolný počet kostek. Po posledním hodu hráč řekne, zda si chce dát zapsat počet bodů do tabulky. Kombinace bodů mají následující hodnoty: řada 1, 2, 3, 4, 5 – 20 bodů; řada 2, 3, 4, 5, 6 – 256 bodů; 3 stejná a 2 stejná čísla – 30 bodů + hodnoty kostek; 4 stejná čísla – 50 bodů + hodnoty kostek. Vítězem se stává ten hráč, který získá po 10 kolech nejvyšší součet bodů.

217.KOUZELNÍK a VĚŽ

Hráč hodí 4 kostky, postaví z nich věž a řekne kouzelníkovi otočenému zády počet bodů horní plochy kostky. Kouzelník hned ví, kolik bodů je na zakrytých plochách kostky. Platí, že proti sobě ležící strany kostky mají vždy celkem 7 bodů. 28 (4 x 7 bodů) minus jmenované číslo = vítězství. Tento malý trik se dá dělat i s více kostkami. Pro 2 kostky je výchozí číslo 14, pro 3 kostky 21; vždy odpovídající násobek 7.

218.BELZEZUB

3 bílé kostky hrají proti 1 šedé (belzezub). Suma tří kostek se sečte a od toho se odečte počet bodů na šedé kostce. Hraje se celkem 5 kol.

220.VABANK

V průběhu hry je každý jednou bankéřem a za každého soupeře jednotlivě hází každou z 5 kostek. Protihráč určuje, zda se při 2., 3., 4. hodu mezisuma sčítá, odčítá, násobí nebo dělí. Každý z těchto matematických úkonů je třeba jednou použít. Např. První hod 3; druhý hod 5. Hráč se rozhodne pro sčítání 3 + 5 = 8. Třetí hod 6. Hráč se rozhodne pro násobení 8 x 6 = 48. Čtvrtý hod 1. Hráč se rozhodne pro dělení 48 : 1 = 48. Pátý hod 4. Musí být odečtení 48 – 4 = 44. Výsledky musí být bez zbytku (výjimka platí jen při posledním hodu, kdy není jiné východisko). Bank vyhrává hráč s nejvyšším získaným počtem bodů. Platí zásada, že bankéř nedává vklad do banku, ani se nepodílí na výhře. Bankéř sumu získá tehdy, pokud hráč po dobu 4 hodů nedělil a konečná částka je se zbytkem.

-- HRY SE 6 KOSTKAMI --

221.JEDNIČKY a PĚTKY

Hráč začne házet se šesti kostkami a po každém hodu musí odložit nejméně jednu bodovanou kostku (viz bodování). Poté může pokračovat se zbývajících kostkami nebo si pouze zapsat počet nahraných bodů. V tomto případě ukončí kolo a předá kostky dalšímu hráči. Pokud odloží poslední kostku, může pokračovat znovu se 6-ti kostkami. Jestliže nemůže odložit žádnou bodovou kostku, ztrácí všechny body v tomto kole. Bodování: jednička = 100 b., pětka = 50 b., 3 x dvojka = 200 b., 3x trojka = 300 b., 3 x čtyřka = 400 b., 3 x pětka = 500 b., 3 x šestka 600 b., 3 x jednička = 1000 b., 3 x dvojice = 1000 b., postupu (123456) = 2 000 b., 6 x stejné číslo = 5 000 b. Na postupku nebo 6 stejných čísel lze „dohodit“ jednu kostku. Body se sčítají a vítězí ten kdo nejdříve dosáhne stanoveného počtu bodů (např. 10 000 b.)

222.TISÍCOVKA

Hra je nejlépe pro 4 hráče. Potřebujete 6 kostek. Kostky kolují proti směru hodinových ručiček od jednoho hráče k druhému, tzn. že každý hráč v ruce sevre 6 kostek, zatřepe s nimi a rozhodí je po stole. Hozené kostky se obodují dle následující tabulky: 1.) 5-5 bodů, 2.) 1-10 bodů. 3.) Když padnou tři čísla stejná vynásobí se to číslo 10 (např. padnou 3 dvojky tak se číslo 2x10=20 bodů). 4.) za 3 jedničky se získává 100 bodů. 5.) když padnou 3 páry čísel získává 150 bodů a musí házet znovu. 6 jedniček se považuje za 3 páry a mají cenu 150 bodů a pokud nechce nemusí hrát znovu 7.) pokud padne postupka všech 6 čísel získává 300 bodů a musí házet znovu 8.) komu padnou nejméně 4 dvojky ztrácí všechny body, které nastřádal od začátku hry. Hozené body se zaznamenávají. Po každém bodovém hodu máte právo házet dál, ale pozor, pokud další hody budou bez bodu nezískáváte ani jeden bod z předcházejících hodů v tomto kole. Před každým opakovaným hodem musíte odložit nejméně 1 z kostek, na které by jste získali body. Když

některému hráči při opakovaných hodech zůstane pouze 1 kostka, má tu výjimku, že touto kostkou může házet 2x, i když by mu v prvním hodu nepadl žádný bod. Pokud bude bodovat ve druhém hodu, získává 50 bodů a může znovu házet ze všemi 6 kostkami. Kdyby se tato situace při opakovaných hodech opakovala, získává po dvojitěm hodu 1 kostkou přímii 100 bodů (pokud bude jeden z hodů bodový). Kdyby se ještě tento šťastný cyklus opakoval, získá vždy při závěrečném dvojitěm hodu kostkou dalších 5 bodů navíc. Když někdo dosáhne 1000 bodů, mají ostatní nárok ještě jednou na 1 sérii hodů a vyhrává ten, kdo získá nejvíce bodů (tzn. i více jak 1000 bodů).

223.ŮČI

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

224.CESTA DO AMERIKY

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

225.SEDMIČKY

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

-- HRY SE 2 KOSTKAMI A ČÍSLY 1-9 --

226.ČÍSLA

Hraje se na předem dohodnutý lichý počet kol (př.: 15). Hráči si mezi sebe rozloží kartičky. Hru začíná hráč s vyšším počtem hozených bodů, v dalších kolech se již střídají v začínání. První hráč hodí kostkami. Součet bodů na kostkách si vybere „v kartičkách“ (hodí 5+4 tj. 9, může si vybrat- 9,1+8,2+7,...). Hází druhý hráč. Postupuje stejně a hráči se neustále střídají. Každým hodem a odejmutím se však snižuje počet kartiček až některý hráč nemůže z kartiček hozené body složit. Prohrál tedy toto kolo. Kartičky se vrátí a začíná nové kolo. Vítězí hráč s nižším počte prohraných kol.

227.POČTÁŘ

Hraje se stejně jako v předchozí hře. Pouze při prohře jednotlivého kola si hráč sečte zbylé volné kartičky a zapíše si je. Zde vyhrává hráč s nižším počtem celkových „trestných bodů“.

228.VELKÝ RISK

Hraje se na předem dohodnutý počet kol. Každý hráč má do začátku 100 bodů. Hází se dvěma kostkami. Před hodem si musí vybrat jednu až pět libovolných kartiček z devíti. Hozený počet bodů musí složit z těchto předem vybraných kartiček. Pokud se podaří hodnotu složit, jsou to kladné body, v opačném případě záporné. Kladné i záporné body se násobí podle klíče: počet vybraných kartiček / násobek bodů (1/20, 2/10, 3/5, 4/2, 5/1). Hráč kartičky vrátí, sází a hází protihráč. Po daném počtu kol se vyhodnotí vítěz.

229.PŮDA a SKLEP

Hraje se stejně jako předchozí hra, ale hraje se na domluvený nejnižší a nejvyšší počet bodů. Při dosažení nejnižší hranice bodů hra končí prohrou nebo výhrou při dosažení nejvyššího počtu.

230.SKOTSKÝ SKOK

Varianta 1 kostka a kartičky 1-6. Hraje se na předem dohodnutý počet kol. Hraje se obdobně. Vybírá se 1-4 kartičky z čísel 1,2,3,4,5,6. Počet vybraných kartiček / násobek bodů (1/10, 2/5, 3/2, 4/1).

231.ŠVEC a KRÁL

Hraje jako předchozí hra s rozdílem, že se hraje na předem domluvený minimální počet a maximální počet bodů.

232.KASKADÉR

Hra pro libovolný počet hráčů. Hraje se na předem dohodnutý počet kol. Potřebujete 2 kostky a kartičky 1-9. Hodte kostkami a odeberte z plného počtu kartičky s čísly podle bodů na kostkách (vysvětleno v předchozích návodech). Můžete házet další hod, ale odebíráte jenom ze zbylých kartiček a hodnotu násobíte dvěma. Pokud se rozhodnete o třetí hod a podaří se Vám body složit, násobíte body třemi atak čtvrtá hod 4x... Pokud hozené body hráč nesloží, propadají všechny body v tomto kole, (bouchne bomba). Ale záleží pouze na každém z hráčů, kolik chce riskovat. Přerušit a zapsat si body může i po prvním hodu.

233.BOMBA

Hraje se stejně jako předchozí hra, ale na domluvený nejnižší a nejvyšší počet bodů. Při dosažení nejnižší hranice bodů hra končí prohrou nebo výhrou při dosažení nejvyššího počtu.

234.PILOT

Hraje se jako hra bomba, ale jen s jednou kostkou a s kartičkami 1-6. Jinak se postupuje stejně.

235.MALÁ BOMBA

Hraje se tím rozdílem, že je domluvený nejnižší a nejvyšší dosažený počet bodů.

ruce stále jen sedm listů, nemá právo zvednou ze stolu pěti karty, 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 pěti karet, přidělených ve druhém sledu. Jakmile volba je zvolena, shazuje předák dva zbytečné listy do talónu. V ruce má nyní devět karet, desátá leží stále na stole. Sěhrávka: ten, kdo volí, hraje sám na svou peť oběma soupeřům. To pak společně bojují a vzájemně se podporují ve snaze získat maximální počet hodnotných listů. Volící hráč se zeptá po řadě nejdrůbežnějšího sedosa po levici, pak po pravici, zda schvalují hru. Výzvo ke schválení či odmítnutí volby se stává slovo HRA nebo BARVA. Odpověí 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 duch. V případě, že oba hráči hru schválí, otočí předák trumfovou kartu, ohlásí například KULE a hraje – nese první

list k prvnímu zdvíhu. 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 stovka: 2
Vyrožený žebrák: 10
Tichá sedma: 1
Hlášená stovka: 4
Durch: 10
Hlášená sedma: 2
Betl neboli žebrák: 5
Vyrožený 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.

Vyrožený žebrák a vyrožený durch: Kdo ohlásí vyloženou hru, musí po prvním zdvíhu 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 sedmé pomáhat. Pomocí se rozumí, že sedma jiné barvy získá předposlední zdvih.

Flek-re: Jestliže protivník pochybuje, že hlavní hráč zahraje svůj závazek, může oponovat slovem FLEK. Na toto kontrovaní může ovšem hlavní hráč odpovědět RE je-li si jist, že svou hra 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 sedmy získává . . . 6bodů

sto a sedm červených (červená platí dvojnásobek), zisk. . . 12bodů

sto a sedm, sedma je ztracena, zisk. . . 2body

sto a sedm červených, obojí bylo flekováno, na sto bylo re, sedma byla prohrána. . . 24bodů

256.TISÍC a JEDNA VÍCE

Každý hráč obdrží 6 karet, které si položí jako pakl na stůl. Po každém štychu si bere každý ze dvou hráčů 1 kartu z paklu. Barva musí být vždy uznána, ale nemusí být přibírána. Kdo má v ruce krále a dámu jedné barvy, může se nahlas nahlásit. Tato barva je nahlášena do dalšího kola jako trumf. V průběhu hry může tím pádem dojít ke změně trumfu. Každý hráč si počítá své štychy a případně Mariány (král a dáma). Každá Mariána se počítá jinak: kříže = 100 bodů, listy (pik) = 80 bodů, srdce = 60 bodů, káro = 40 bodů. Kdo má na konci hry 1001 a více bodů, vyhrává.

257.ŽEBRÁK

Každý hráč obdrží 16 karet. Hrají pouze 2 hráči, kteří mají karty v ruce jako jeden pakl. Jeden hráč položí svrchu stromu kartu na stůl, a ten kdo rozdává, přiloží taky jednu kartu. Štych udělá ten, kdo má vyšší počet bodů na kartě (barva nehraje roli). Komu se pořadí udělá štych, vezme si ho a dá ho pod svůj pakl do ruky. Poté vynáší další kartu. Hra se hraje tak dlouho, dokud jeden z hráčů obdrží všechny karty a ten druhý nemá nic – prohrává a stává se žebřákem.

258.ČERNÝ PETR

Hráč, který rozdává karty, vynadá jednoho spodka z balíčku. Poté se karty zamíchají a všechny rozdají dvěma a více hráčům. Každý hráč si karty srovná a dvojice, které má v ruce, vyloží (např. 2 dámy, apod.). Poté jeden hráč nechá svého spoluhráče zleva vytáhnout tiše jednu kartu. Jestliže získává opět pár, vyloží jej ven. Tato hra se hraje tak dlouho, dokud jednomu z hráčů zůstane jedna karta (1 lichý spodek) a tím pádem prohrává.

259.VOLE PADNÍ

Každý hráč obdrží 8 karet. Jeden hráč začíná, pošle potichu jednu kartu svému dalšímu soupeři. Druhý hráč ji přijme, zváží, zda ji potřebuje a pošle dalšímu hráči nepotřebnou kartu. To se opakuje tak dlouho, dokud jeden ze 4 hráčů nenashbírá 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 padní“. Tím pádem hru vyhrává. Kdo jako poslední hodí svoje karty na stůl, prohrál.

260.ZELENÁ LOUKA

Všechny karty zamíchejte a balíček rubem nahoru roztáhněte do kruhu na stůl. Jednu kartu pak otočte a polože 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.

261.VÝMĚNA

Hráči 3 – 4 (5 – 6). Karty 24 (32). Každý z hráčů obdrží 4 a 1 kartu a 4 barvy se dají dprostřed stolu. Zbývající karty jsou nepoužitelné. Cílem hry je získat 4 karty stejné barvy v počtu 41 bodů. Levý hráč od rozdavače začíná. Budto vymění 1 nebo 4 karty za všechny 4 karty, které leží na stole a poté udělají všichni ostatní hráči to samé.Upozorňujeme, že 2 nebo 3 karty se nesmí nikdy vyměnit, ale každý smí jednu vynechat. Pokud dosáhne jeden hráč 41 bodů v jedné barvě, je hra skončena. Každý hráč počítá body v barvě, které dosáhl. Hráč, který má nejnižší počet bodů, si odečte jeden bod. Kdo obdržel jako první 5 mínus bodů, prohrál celou partii. Abychom mohli hru urychlit, můžeme ve hře určit všechny 4 karty stejné barvy za 41 bodů.

262.DOMEK z KARET

Na rovném a stabilním podkladě o sebe opřeme 2 karty. Tímto způsobem přikládáme další karty. Staví se tak dlouho, dokud náš domek nespadne nebo se spotřebují všechny karty. V jiné variantě se zase začnou karty odebírat. Prohrává ten, kdo zborí domek.

263.SPÁČ

Tuto hru hraje libovolný počet hráčů s 32 nebo 52 kartami, které se rozdají. Uprostřed stolu leží hrací známky, a to o jednu 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 hrací známku. Všichni ostatní postupují stejně. Spáčem se stává ten hráč, který svou příležitost promešká. Jestliže se po rozdání karet ještě nevyskytuje žádná čtveřice, nechá si každý ze svých karet vytáhnout jednu svému levému sousedovi (současně sám dostane jednu od svého pravého souseda). Ten, kdo získá tímto způsobem čtveřici, vezme si hrací známku. Jakmile se najde spáč, všichni ostatní položí svou čtveřici zakrytou před sebe na stůl a vrátí získané hrací známky. Ke konci hry musí dokázat, že nešvindloval. Hra pokračuje až do té doby, než se vyskytne i poslední čtveřice.

264.ARAN

2 až 5 hráčů hraje se 32 kartami, které se všechny rozdělí. Držitel pikové 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 stejně tak. Ten z hráčů, který se jako první zbavil svých karet, vyhrává. Hráč, který neměl kartu žádné barvy, musí z hromádky sebrat kartu do ruky.

265.TROJLIST

Opět hraje 2 až 5 hráčů se 32 kartami. Každý dostane 3 karty a musí zaplatit do banku vklad dělitelný třemi. Vrchní karta z paklu se otočí, a tím se určí barva trumfu. Na základě vlastní karty může hráč vystoupit ze hry, nebo hrát dále a měnit karty z paklu. Hra začíná po výměně. Kdo nemůže dát barvu, musí odhodit nebo přebít. Za každý štych dostane hráč třetinu bodu. Pokud hráč nemá štych, zaplatí 3 jednotky.

266.ŠAVLE

Se 32 kartami hraje různý počet hráčů. Bankéř zamíchá karty. Jeden z hráčů nejvrchnější kartou přepůlí balíček na 2 poloviny a tu horní položí pod pakl. Bankéř jednoho z hráčů vyzve, aby jmenoval určitou kartu. Uzavírou se sázky. Bankéř začne karty obrác a střídavě je dává vlevo a vpravo od paklu. Když se určená karta objeví vlevo, vklady si sebere bankéř. Pokud se karta objeví vpravo, naopak hráči získají dvojnásobek vkladu.

267.ŠVINDLOVKA

V této hře je zcela oficiálně povolen podvod či lhaní. Se 32 kartami hraje libovolný počet hráčů (s 52 kartami hrají 5 a více hráčů). Každý hráč dostane stejný počet karet (zbylé karty se nepoužijí). První hráč položí kartu obrázkem dolů a nahlásí její hodnotu – např. „sedma“. Další hráč na ni položí svou kartu a řekne „osma“ atd. Hráč tuď položí správnou nebo podvádí nesprávnou kartou. Po ukončení prvního kola smí každý z hráčů, který tuší, že se lhalo, zvolat „švindl“. Nejvrchnější karta se otočí, pokud byla švindlovaná, pak si dotyčný podvodník musí vzít celou hromadu karet. Jestliže se lhaní nepotvrdí, vezme si celou hromadu karet ten hráč, který nahlásil švindl. Hra pokračuje do té doby než některý z hráčů nepoloží svoji poslední kartu, která se už nesmí zpochybnit.

268.VYHRÁVÁ POSLEDNÍ ŠTYCH

Hrají 2 až 4 hráči se 32 kartami, které se všechny rozdají. Pořadí – eso, deset, devět, osma, sedm, král, dáma, kluk. Jeden z hráčů míchá a rozdává, karty jsou si rovnocenné a trumf neexistuje. Rozdáváč jde první a vyhodí podle možnosti nejnižší kartu. Ostatní přidávají barvu bez přezazení. Kdo nemá kartu v dané barvě, může vyhodit libovolnou kartu. Cílem hry je snažit se udělat poslední štych. Proto se vyšší hodnoty zdvihají až do konce. Je dobré si zapamatovat, které karty už byly vyhozeny. Nejlepší je ponechat si až do konce hry jednu kartu z té barvy, která je už ze hry vyražena, a pak ještě jednu kartu dle možnosti co nejvyšší z jiné barvy. S touto vysokou kartou se pak uvažuje na předposlední štych. Pak se na stůl vyloží karta té barvy, kterou už nikdo nemá. Tím vás už nikdo nemůže porazit.

269.RYCHLÍK

Pro 2 hráče, lze však přibrat i více hráčů. Hodnota listů: eso – 11, král – desítka za 10, ostatní podle hodnoty na kartě. Cílem hry je získat nejvyšší součet karet. Hlavním hráčem je bankéř, který drží bank tak dlouho, dokud neohlásí MALÁ DOMŮ! Ukončit roli bankéře chce proto, že je bank prázdný nebo naopak proto, že je v banku vysoká výhra, o kterou nechce přijít. Odstoupit smí, až odkoupí list smluvené hodnoty. Zpravidla to bývá král nebo sedma. Bankéř rozdá všem hráčům a nakonec i sobě další dvě karty. Nyní se karty všech hráčů otočí a vyhodnotí. Vyhrává nejvyšší součet tří karet. Trojice karet stejné hodnoty platí více. Pokud má trojici více hráčů, vyhrává bodově hodnotnější.

270.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 hromádek. Vynese-li někdo eso, je následující hráč pro jedno kolo vynechám ze hry. Na vynesenu sedmu kupuje další hráč dvě karty. Hru vyhraje ten hráč, který se jako první zbaví všech karet.

271.PRŠÍ II (PŘEBÍJEČ)

Pravidla jsou stejná jako v předchozí hře s tím rozdílem, že hráči můžou přebíjet. Hráč vynesené 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 sedmičku nemá. Červená sedmička vrací do hry.

272.RYCHLÉ PRŠÍ

Hraje se, jako klasické prší, ale rozdává se 6 karet. Karty stejné hodnoty se mohou odkládat najednou (např. tři desítky). Hru je možné zavřít pouze položením libovolného svrška jako poslední karty.

273.FERBI

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.

274.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.

275.HROMÁDKY

Balíček karet se rozdělí na stejný počet hromádek podle počtu hráčů. Před každého se položí jedna rubem vzhůru. Na pokyn hráči své hromádky (balíčky) otočí. Kdo má vespod nejvyšší kartu, vyhrál. Pokud je nejvyšších karet víc, pokračuje hra mezi vítězi.

276.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.

277.TRESTNÁ PĚTKA

Opět se 32 kartami hraji 2 až 4 hráči. Pořadí hodnot při přebíjení je – eso, král, dáma, spodek, devítka, osma, sedma. Počítají se jen štychy. Rozdáváč karty zamíchá a každému rozdá 5 karet. Jeho spoluhráč po pravé straně začíná jako první. Hráči musí respektovat barvu, pokud mohou, musí přebít, jinak můžou přiložit libovolnou kartu. Každý se snaží získat co nejvíce štychů. Na začátku hry se napíše seznam se zvláštním sloupcem pro každého hráče, kam dostane 15 zálohových bodů. Vítězem se stává ten z hráčů, který v průběhu hry umístí všechny své zálohové body. Každý štych se hodnotí jedním bodem. Hráč, který v průběhu jedné hry nezíská ani 1 bod, dostane 5 trestných bodů, které se připočítávají k zálohovým bodům.

278.HOŘÍ, HOŘÍ, HOŘÍ

Tato hra je s 28 francouzskými kartami s následujícím pořadím – eso, král, dáma (Q), kluk (J), deset, devět, sedm (osmičky se výjimou 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 udelet 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. Sólový hráč dohrává první. Dále musí dohrát ten, kdo zahodil nebo trumfoval. Když vyhraje sólový hráč, musí každému protihráči zaplatit počet bodů ve stejné výšce. Platné hodnoty jsou: hoří = 1 bod = 3 štychy pro sólo hráče, 4 štychy = 2 body, 5 štychů = 3 body, 6 štychů = 3 body, žádný štych = 5 bodů; 7 štychů = 6 bodů.

279.PADESÁTJEDNIČKA

Se 32 kartami hraji 2 – 4 hráči. Symbolické hodnoty se odlišují od klasické stupnice: eso = 1, král = 4, dáma = 3, spodek = 2, desítka = 1, devítka = 0, osma = 8, sedma = 1. Rozdáváč nechá po promíchání karty rozdělit napůl. Rozdá každému 5 karet a zbývající hromádku položí rubem nahoru na stůl. Vrchní karta se otočí a položí vedle hromádky. Hráč vpravo od rozdáváče vezme jednu kartu z hromádky a libovolnou kartu ze své ruky položí otevřeně na kartu ležící vedle hromádky. Přitom nahlásí součet hodnot obou odkryvaných 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 jejích 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.

280.NA ŽIVOT A NA SMRT

Se 32 nebo 52 kartami hraji 2 hráči. Karty se musí rozdělit na červené (život) a černé (smrt). Hráči se přidělí barva, zamíchá se a objeví vrchní karta – vyšší karta začíná hru. Začínající hráč tyto dvě karty vezme a otočené položí na stůl (barvy nehrají roli). Při 32 kartách je sedma nejnižší kartou, při 52 kartách je nejnižší dvojká. Postupnost hodnot je následující: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, spodek, dáma, král a eso. Hra začíná tak, že první i druhý hráč znovu odkryjí karty. Obě dvě bere ten, který odkryje vyšší hodnotu. Pokud jsou obě karty stejné, položí se nejprve po jedné obráceně, a pak po jedné odkryté kartě. Hráč, který má nyní vyšší hodnotu, bere celou hromádku, tj. 6 karet. Ten hráč, který odebere spoluhráčovi všechny karty, vyhrává hru.

281.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 (nenížíš 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, dvojnásobí se vklady.

282.JEDENÁCT VÍTĚZÍ

Opět se 32 kartami se hraje ve dvojici nebo trojici. Rozdáváč dá každému hráči třikrát 2 karty a zbytek položí na stůl. Ve štychách se hodnotí jen – eso, král, dáma, spodek a desítka každé barvy. Vzhledem k tomu, že ve hře je celkem 20 karet těchto hodnot, vítěz jich musí získat min. 11. Platí, že trumf neexistuje, barva se nemusí respektovat a přebíjet se také nemusí. Každý hraje libovolně, ale pokouší se podle možnosti získat co nejvíce hodnotných karet podle již uvedené řady pokračující devítkou, osmou a sedmou. Karty z paklu se postupně rozeberou, je však třeba respektovat barvu. Prohrávající hráči zaplatí vyherci předem stanovený obnos. Když hráč získá 15, zaplatí se dvojnásobný obnos, při 20 trojnásobný obnos.

283.ZAPLAT X-NÁSOBKY

Se 32 kartami mohou hrát 3 a více hráčů. Nejprve se vylosuje, který z hráčů bude hrát bankéře. Poté každý hráč dostane 3 karty, které otevřeně položí před sebe na stůl. Bankéř postupně odkrývá karty z paklu. Když má některý z hráčů shodnou hodnotu karty s odkrytou kartou, zaplatí bankéři dohodnutou cenu. Když musí platit již podruhé, zaplatí dvojnásobek, při třetím placení je to trojnásobek. Po prvním zaplacení trojnásobku se mění hra a platí bankéř – poprvé dvojnásobek, podruhé trojnásobek a potřetí čtyřnásobek. Pak zase platí hráči. Když jsou všechny karty odkryty, končí hra.

284.SRDCOVÁ DESÍTKA A ESO

Se 32 kartami 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 přebíje v pořadí: eso, 10, král, dáma, spodka, devítku, osmu, sedma. Není nutné trumfovat, ale barva se musí respektovat. Když srdcová 10 a eso jsou v jedné ruce, ohlašuje dotýčný hráč sólo a hraje proti zbývajícím 3 hráčům. Vítězem se stává sólový hráč nebo dvojice mající srdcovou 10 a eso, když dosáhne min. 61 bodů. Bodování: eso = 11, 10 = 10, král = 4, dáma = 3 a zbývajcí karty = 0 bodů.

285.NEVZDÁVÁNÍ 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 rozdá nejdříve 2x po dvou a 2x po třech (každý celkem 5 karet). Jedenáctá karta se objeví a určí trumfovou barvu. Jestliže jde o krále, zapíše se rozdávajícímu 1 bod na jeho účet. Zbývající karty se neodkrývá 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.

286.BANK

Hraje libovolný počet hráčů se 32 nebo 52 kartami. Vylosuje se bankéř, ostatní hráči složí libovolně vysoký vklad v hracích známkách na stůl před sebe. Když prohraje bankéř, musí tento vklad každému z nich vyplatit. Naopak když vyhraje bankéř, hráči jemu zaplatí daný vklad. O výhře a prohře rozhodují následující pravidla. Bankéř karty zamíchá, přeloží. Položí hromádku na stůl před sebe a zvedne horní kartu. Tato karta je jeho měrnou hodnotou, položí si ji odkrytou na stůl vlevo od hromádky. Následující karta, kterou zvedne, je měrnou hodnotou spoluhráčů. Tuto kartu položí odkrytou vpravo od hromádky. Zbývající karty se položí doprostřed stolu a rozhodují o případné výhře či prohře. Karty se na stůl vykládají tak dlouho, než se objeví karta v hodnotě jedné ze dvou měrných hodnot. Když je to hodnota bankéře, zinkasuje všechny vklady spoluhráčů, v opačném případě vyplatí vklady všem spoluhráčům a začíná nová hra. Platí, že pokud jsou měrné hodnoty bankéře a spoluhráčů totožné, vyhrává bankéř, aniž by musel vykládat další kartu. Po každém vyhraném kole záleží na bankéři, zda předá bank jinému spoluhráči či nikoliv.

287.PŘIJÍŤ O VŠECHNO

Se 32 kartami hraji 2 – 5 hráčů. Postupnost karet shora dolů je eso, král, dáma, kluk, deset, devět, osm, sedm. První hráč karty zamíchá a nechá je sejmut. Pak po jedné kartě ve směru hodinových ručiček rozdává, každý hráč získá 3 karty. Hráč nalevo od rozdávajícího hráče musí urdit trumfovou barvu. Platí, že karty trumfové barvy přebíjejí všechny ostatní karty. Po určení barvy každý z hráčů dostane ještě 2 karty. Potom je možné, když se hráči nezamlouvají, vyměnit až 3 karty. První hráč vynesne svou kartu. Ostatní musí přiřadit karty shodné barvy, pokud nemají, pak trumfové barvy. Když nemají ani trumf, musí odhodit libovolnou kartu. Štych patří tomu hráči, kdo má nejvyšší kartu. Tento hráč začíná počítání. Každý hráč má na začátku hry 20 bodů. Za každý štych se mu odečte 1 bod, pokud ho dosáhl srdcovou kartou, pak 2 body. Když hráč neudělal žádný štych, připočítá se mu 5 bodů. Když bylo trumfovou barvou srdce, připočítá se mu 10 bodů. Ten, kdo přijde o všechny body, vyhrává tuto hru.

288.MAU - MAU

Se 32 kartami hraji 2 – 5 hráčů. V této hře neexistuje žádný trumf. Rozdáváč dá každému hráči po jedné 5 karet. 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 srdcovou dámu je možné položit libovolnou srdcovou kartu nebo libovolnou dámu. Pokud hráč ani jednu z těchto variant nemá, může vyložit libovolného svodka, čímž současně určí pro následujícího hráče novou barvu. V našem případě leží např. srdcová dáma, pak se ní položí kárový spodek a určí se tak nová barva, řekneme pikový. Následující hráč potom musí podle pravidel přiložit piky. Když nemá spodka, musí sebrat kartu z hromádky a přiložit ji. Potom přijde na řadu další hráč. Když se nedá přiložit ani karta sebraná z hromádky, uloží si ji ke svým kartám v ruce a přenechá hru dalšímu. Žádný hráč na řadě nesmí přiložit více jak 1 kartu. Následující hrací varianta může hru učinit zajímavější. Když hráč položí sedmu, musí následující hráč vzít z hromádky 2 karty, nesmí však skládat. Když však byla vyložená osma, musí následující hráč 1 kolo vynechat. Hráč, který jako první přiložil všechny karty, řekne „mau“ a tím vyhrává. Ostatní spoluhráči si spočítají hodnoty svých zbývajících karet takto: spodek = 2, dáma = 3, král = 4, eso = 11. Když se hra skončí spodem, hráč řekne „čau – mau“. V tomto případě se hodnoty zbývajících karet zdvojnásobují. Hra se končí až tehdy, pokud některý z hráčů dosáhl 100 mínusových bodů.

289.ZVOLEJ ŠNIP, ŠNAP, ŠNUP!

Se 32 kartami hraji 2, 4 nebo 6 hráčů. Po rozdání si každý své karty položí před sebe na stůl. Případný zbytek karet se na stůl položí jako hromádka, 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 – „burr“, které držitele 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.

290.MOJE BABI – TVOJE BABI

Se 32 kartami hraje libovolný počet hráčů. Jeden z hráčů se stane bankéřem a na větší kus papíru nakreslí následující hrací schéma:

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

Bankéř každému hráči rozdá stejný počet známek, promíchá karty, přeloží a položí hromádku karet před sebe na stůl. Hráči jako při ruletě sází libovolný počet známek 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 hláškou „tvoje babi“. Za to vyplatí každému z hráčů, který vsadil na tuto kartu, dvojnásobek jeho vkladu. Každý hráč poté může své vklady znovu rozdělit, zvýšit nebo i zrušit. Hra pokračuje, první karta vlevo moje babi, druhá karta vpravo tvoje babi. Když jsou obě karty stejné vysoké, stáhne se vklad i z „tvé babi“. S posledními dvěma kartami se již nehraje. Třetí karta „moje babi“ jde na pole krále, čtvrtá karta „tvoje babi“ na pole devítky atd. Pokud se položí karta s hodnotou rozdílnou od napsané, zůstává vklad stát. Pokud se položí karta s hodnotou odpovídající napsané, znamená „moje babi“ tolik, že banka vyhrává a „tvoje babi“ tolik, že banka si musí zaplatit tolik, kolik bylo na toto pole vsazeno.

291.SRDÍČKOVÁNÍ

Tuto hru hrají hráči s kartami – eso, král, dáma, spodek, desítka a devítka, nebo 4 hráči s 32 kartami. Srdíčkování se skládá ze série 8 her, které se hodnotí dohromady. Neexistuje zde trumfová barva, ale je třeba barvu respektovat. V 1. hře platí pro získané srdcové karty tyto hodnoty v podobě mínusových bodů: eso = -11, desítka = -10, král = -4, dáma = -3, spodek = -2 a 9, 8, 7 = -1 bod. Ve 2. hře se musí získat dle možnosti hodně štychů, nezáleží na barvě. Každý štych se počítá za 10 plusových bodů. Ve 3. hře je to zcela opačné. Každý štych znamená 10 mínusových bodů. Ve 4. hře přináší každý štych, ve kterém je dáma, 20 mínusových bodů. V 5. hře nesmí být ve štychu srdcový král, protože znamená 10 mínusových bodů. Při

6. hře znamená poslední štych 40 plusových bodů. Při 7 hře opačně, tj. 40 mínusových bodů. Osmá hra se vykládá. Začíná se spodkem, ke kterému se přikládají karty v učeném 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.

292.RAZ, DVA, TŘI

Se 32 kartami 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 nerozhodné 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).

293.PREFERENCE

Se 32 kartami hrají 3 hráči. Podle barev: list – 1, pika – 2, káro – 3, srdce – 4. Pořadí karet: spodek, dáma, 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 jedině vyšší barvou. Hru dostává ten, kdo zahlásí nejvyšší barvu. Tento hráč pak dostane karty z paklu. Prohlídne 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, položitě libovolnou). Výhry se vyplácí, když se hráči zbaví všech karet, které měli v ruce. Za každý štych se dává 1 hrací známka. Když hráč nemá žádný štych, pak zaplatí 10 hracích známek. Když hráč propadne, tj. má méně než 6 štychů, zaplatí dvojnásobný vklad.

294.ŠNOPS

S 10 kartami hrají 2 hráči. Nejvyšší hodnotu má eso, nejnižší spodek. Pořadí karet: eso = 11, deset = 10, král = 4, dáma = 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 dá nejdříve 3 karty soupeřovi a potom sobě. Sedmá karta hry se položí na stůl, určuje trumfovou kartu této hry. Potom se rozdá ještě po 2 kartách. Ostatní neodkryté karty se položí na stůl na trumfovou kartu a tvoří pakl. Soupeř vyloží 1 kartu, rozdávající na ni položí libovolnou barvu. Neplatí pravidlo „musíš sebrat vyšší kartou“. Kdo dá kartu vyšší hodnoty, bere štych. Potichu si spočítá body a karty položí vedle sebe. Po každém štychu si oba hráči z paklu berou po jedné kartě. Nejdříve hráč, který bral štych. Když se karty z paklu 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 připsíe soupeř. Při šnopsu může získat najednou 20 bodů, a to pokud má krále a dámu stejné barvy. Když je král a dáma 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 trumfové 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 krajším a dostává dva černá kolečka.

295.KŘÍŽOVÝ ŠNOPS

Se 20 kartami hrají 4 hráči. Naproti sedící hráč tvoří vždy jednu vzájemnou dvojici. Po míchání karet se ukáže spodní karta paklu, a ta pak představuje trumfovou barvu. Rozdávající pak dá 5 karet nejdříve svému partnerovi, pak levému hráči, pak pravému a nakonec sobě. Karty se tedy rozdávají křížem. Partner rozdávajícího začíná jako první. Hned může ohlásit dvacítku nebo čtyřicítku. Platí, že každý hráč musí respektovat barvu nebo přebíjet trumfem. Když nemá tuto možnost, smí položit i jinou kartu. Dvojice, která získá 66 bodů nebo více, vyhrává. Pokud má 1 z hráčů dobrou kartu, může hrát sólo. V tom případě může hrát jako první, musí však 66 bodů získat zcela sám. Sólová hra se při zúčtování získaných bodů počítá dvojnásobně. Jinak platí obvyklé bodové ohodnocení jako při klasickém šnopsu.

296.VOLANÝ ŠNOPS

Se 20 kartami hrají 4 hráči. Karty se rozdají jednotlivě všem hráčům. Kdo se komu stane partnerem se rozhodne až v průběhu hry. Když hráč nalevo od rozdávajícího dostane 3 karty, určí trumfovou barvu. Pak vyvolá „eso“ z trumfové barvy. Jeho držitel je jeho zájmy partnerem, avšak se neo hlásuje. Projeví se jen tím, že při první vhodné příležitosti trumfové eso vyloží. Když ale vyvolávač sám v průběhu hry získá trumfové eso, hraje sám a musí také sám dosáhnout 6 bodů. To však v průběhu hry ostatním hráčům nenahlásí. Opět v této hře platí přísné pravidlo respektovat barvu a brát štych. Všechny karty se odehrají. Dvojice, která jako první získá 66 bodů, se stává vítězem. Jinak platí obvyklé bodové ohodnocení jako při klasickém šnopsu.

297.SEDLÁCKÝ ŠNOPS

Hraje se 20 kartami jako při klasickém šnopsu (eso až desítka). Názvy barev a karet, jejich bodová hodnota jsou stejné s klasickým šnopsem. Při sedláckém šnopsu spolu hrají dva partneři, kteří se nejprve určí losováním a u stolu sedí naproti sobě. Rozdávajícím se stane ten, kdo zdvihne nejvyšší kartu. Rozdává ve směru hodinových ručiček, a to každému spoluhráči nejprve po 3 kartách, pak po 2 kartách. Při sedláckém šnopsu je několik hlášených možností, ze kterých vyplývá průběh hry. Ohodnocují se plusovými body následovně:

- 1. Jednoduchý volaný 1 – 3 body
- 2. Šnops 6 bodů
- 3. Durch 9 bodů
- 4. Kontrolovaný šnops 12 bodů
- 5. Sedlácký šnops 12 bodů
- 6. Panský durch 18 bodů

- 7. Kontr. sedlácký šnops 24 bodů
- 8. Panský šnops 24 bodů
- 9. Volaný 1 až 3 body

Hráč, který jako první dostane 3 karty, musí ze 3 prvních karet určit trumfovou barvu. Je zřejmé, že si zvolí barvu, která je v těchto 3 kartách nejlépe zastoupená. Když je volba těžká, může si tento hráč rozdávajícím nechat otočit první kartu druhé dávky. Tato je potom tím trumfem. Pak vykoná každý hráč hlášku. V případě, že každý hráč řekne „dále“, hraje se jednoduchá hra o 1 – 3 vítězné body. Začíná hráč, který jako první dostal 3 karty, platí štychová povinnost. Cílem při jednoduchém šnopsu je dosáhnout 66 bodů. Dvojice, která toho dosáhne, se musí odhlásit. Když se to žádné dvojici nepodaří, rozhoduje o výhře poslední štych. Vítězné body se rozdají jako při klasickém šnopsu takto: žádný štych – 3 body; méně než 33 – 2 body; jinak – 1 bod.

ŠNOPS – 6 bodů Ohlásit šnops může jen vyvolávač. Musí přitom získat první 3 štychy a dosáhnout 66. Když se mu to podaří dvěma štychy nebo jedním štychem, a např. jednou čtyřicítkovou hláškou, vyhrává také hru pro svoji dvojici. Šnops může zahrát jako jeden z partnerů skupiny určující trumfovou barvu. Ohlásí to (jakmile je na řadě) tím způsobem – např. srdce šnapsuje. Vyvolávač zahrává, jeho partner musí první případně i méně, dokud nedosáhne 66. V takovém případě se počítají jako dvacítk a čtyřicítk a jen od šnopsujících hráče.

DURCH – 9 bodů V této variantě neexistuje trumf ani povinnost respektovat barvu. Vyvolávač vychází a musí získat všech 5 štychů sám, přičemž jeho partner podle možností odhazuje karty, které by mu v tom mohly bránit. Tuto hru může zahrát každý z hráčů.

KONTOLOVANÝ ŠNOPS – 12 bodů Kterýkoliv hráč může vyvolávače každou hru kontrolovat. Udělá to pouze tehdy, když to bude mít smysl, tzn. když si myslí, že hru vyhraje. Kontrolovaný šnops dvojnásobuje hodnotu hlášky.

SEDLÁCKÝ ŠNOPS – 12 bodů Hraje se jako durch, ale s trumfy. Hrát ho může jen vyvolávač, případně jeho partner.

PANSKÝ DURCH– 18 bodů Tuto hru (zvanou i barevný durch) může ohlásit kterýkoliv hráč (kromě vyvolávače), když má všech 5 karet jedné barvy.

KONTOLOVANÝ SEDLÁCKÝ ŠNOPS – 24 bodů Když jeden z protihráčů vyvolávače dostal tak dobrou kartu, že si myslí, že získá všechny štychy, ohlásí kontrolovaného sedláckého šnops. Tato partie rozhoduje o výhře nebo prohře celé hry.

PANSKÝ ŠNOPS – 24 bodů Je to nejvyšší a nejméně používaná hra. Může ji zahrát jen vyvolávač, protože je k ní potřebných všech 5 trumfových karet. Rozhoduje se také ihned o celé hře. Pořadí hlásek! Po rozdání všech karet a určení trumfu (volbou nebo otočením karty) musí vyvolávač zahlásit, zda miní hrát. Po něm přijde na řadu partner rozdáváče. Může přitom jeho hlášení schválit, kontrolovat nebo přelicitovat. To samé udělají ostatní 2 hráči v pořadí ve směru hodinových ručiček, přičemž se vlastní partner přirozeně kontrolovat nebude. Platí, že jeden hráč může udělat jen jednu hlášku a musí při ní zůstat. Např. kontrolovaný šnops je vyšší než nekontrolovaný durch (12:9 bodům). Hraje se vždy nejvyšší hláška (viz pořadí uvedené v předcházejícím textu).

298.PEXESO S KARTAMI

Hra pro 2 hráče. Zamíchejte balíček s 32 kartami a rozložte je obráceně na stůl do 4 řad. Ten kdo začíná (po vylosování) obrátí kterekoliv 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 v tomto postupně střídají a vyhrává ten, kdo má nejvíce stejných párů karet.

299.DÁMA - KRÁL - ESO

Hra je určena pro 4 hráče. Promíchejte 32 karet, a pak je začnete rozdávat po jednom listě všem dokola. Po rozdání karet si každý vezme svůj balíček, aniž by se podíval co dostal. Vyvolávač (kdokoliv z hráčů) začne hlasitě odříkávat heslo „dáma-král-eso“! Při slově dáma všichni uchopí z balíčku nejhorší kartu (stále se nesmí na ni podívat) a sotva dozní heslo eso, stočí 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 dvojici si každý zasune do spod balíčku. To platí i pro toho, kdo získal karty navíc. Pokud vyřikne 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 má nejvíce karet.

300.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 ze 3 karet uprostřed, a nebo vzít všechny karty uprostřed a nahradit je svými. Hlavní cíl hry je, získat takovou řadu karet, jejichž hodnota bude mít nejvíce bodů. Sedmíčka platí za 7 bodů, osmička za 8 bodů, devítka za 9 bodů, desítka za 10 bodů. Kluk, dáma, král se počítají za 10 bodů a eso za 11 bodů. Pozor, sčítat body můžeme jen u stejné barvy. Zvláštní hodnotu má trojice dáma, 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 do spod 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 z banku počítací dřívko (sírku), což je trestný bod. Ten, kdo má v ruce dámu, krále a eso jedné barvy zvolá „ALAGER“, okamžitě tak zakončí hru a ostatní již nemají nárok na jakoukoliv výměnu. Vlastník alageru vrátí jedno dřívko zpět do banku, a ten kdo má nejméně bodů si jedno dřívko vezme. Doba trvání je dle dohody. Ten, kdo bude mít nejméně trestných bodů (dřívek), vyhrává.

301.KARETNÍ DOMINO

Určeno pro 3-4 hráče. Zamíchejte 32 karet a všem dejte po 6 kartách. Ostatní se nechají uprostřed stolu (tzv. Talón). Začíná ten, kdo má křížového kluka. Pokud je karta v talónu, začíná hráč s pikovým, srdcovým, károvým nebo v pořadí kdo má dámu atd. Na vnesenou kartu smí hned položit vhodný list (např. kluk a na něj dámu, 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 talónu a pokud se hodí na doložení tak ji přiloží a má-li další karty, které se hodí pokračuje dál. Pokud karta z talónu se nehodí, vezme si je ke zbývajícím, co drží v ruce. Dále pokračuje další hráč. Někdy máme v ruce karty, které se nehodí k doložení a dokonce ani ta z talónu, nezbyvá nic jiného, aby pokračoval ve hře další hráč. Kdo se zbaví všech karet

a je na něm řada, aby pokračoval dál, odebere kartu z talónu a buď ji přiloží, nebo si ji ponechá. Hra končí. Když není v talonu žádná karta a vyhrává ten, kdo má v ruce nejméně karet.

302.VÁLKA

Rozdějte karty rubem nahoru. Hráči si je složí na hromádku, ze které postupně odebírají vrchní kartu, tu obrátí, 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 ten prohrává.

303.PÁRÝ

Pečlivě promíchejte 32 karet a odpočítejte stůl na čtveřice. Položte vždy 4 karty na sebe obrázkem dolů. Vedle první čtveřice umístíme druhou, dále třetí a tak pokračujeme, až máme před sebou 8 hromádek po 4 kartách. Obrátte všechny hromádky tak, aby spodní karta byla nahore, obrázkem vzhůru a začnete odebírat shodné dvojice. Např. 2 esa, 2 desítky, 2 krále, 2 sedmy. Na barvě nezáleží. Brát můžete jen ty, které leží nahore. Každý odebraný pár dejte stranou. Jestliže se vám podaří odložit postupně všechny karty, vyhrál jste. Uvážnete-li ve slepé uličce, znamená to vaši prohru.

304.LHÁŘ

Hráči si rozdají mezi sebe 32 karet. Ten, kdo začíná, položí jednu kartu na stůl obrázkem 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.

HRA S NASTŘÍHANÝMI PEXESOVÝMI KARTIČKAMI

308.PEXESO

Hra se skládá z 36 obrázkových kartiček. Principem hry je vyhledávání stejných obrázkových dvojic. Protože kartičky jsou při hře otočeny obrázkem dolů a obracejí 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 kar-

HRA S DĚTSKÝMI KVARTETOVÝMI KARTAMI

309.KVARTETO

Hra se skládá ze 32 kartiček. Zúčastnit se může libovolný počet hráčů, nejméně však 3. Karty se zamíchají a všechny rozdají mezi hráče. Hráč zleva od rozdávajícího začíná, a to tak, že se zeptá kteréhokoliv hráče na požadovanou kartu. Pokud tuto kartu tento hráč má, musí jí odevzdat vyzývateli. Ten pokračuje dalším dotazem na některého hráče tak dlouho, dokud se mu daří. Pokud ne, pokračuje ve hře dotázaný hráč, který nevlastní dotaz. kartu. Složí li hráč úplné kvarteto (1A,1B,1C,1D), vyloží je na stůl. Vyhrává hráč s nejvíce kvartety.

310.KVARTETOVÉ PEXESO

Z karet kvarteta vyberete pouze dvě ze čtyř karet z každého kvarteta. Karty zamícháte a rozložíte obráceně

1.) Pokud soupeř hráči uvěří pokračuje se dál v pokládání karet. 2.) Pokud soupeř neuvěří otočí kartu, co byla položena na balíček. Jestliže jsou tam kříže (karta, kterou hráč hlásil), bere si balíček ten kdo nevěřil a hra pokračuje dál. 3.) Pokud soupeř nevěří a obrátí kartu, která je jiná než hráč hlásil, bere si celý balíček ten, kdo lafoval. Vyhraje ten, který se zbaví karet jako první.

305.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 nevídí si do karet. Cílem hry je získat všechny karty stejné hodnoty. Spoluhráči musí mít domluven signál 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.

306.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.

307.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.

tiček. 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 obraz 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 nejvíc dvojic.

na stůl. Hráči hledají dvojice karet - na střídačku otočí jednu a potom druhou kartu ze stolu. Jsou-li karty ze stejného kvarteta, sebere je a pokračuje v obracení. Nenajde-li však karty, které patří k sobě, obrátí je zpět a pokračuje další hráč. Vyhrává ten hráč, který získá nejvíce dvojic.

311.PEXESO SE ČTYŘMI

Všechny karty kvarteta se zamíchají otočí a rozloží na stůl. Hledají se karty z jednotlivého kvarteta. Postupuje se obdobně jako u předchozího pexesa. Najde-li hráč dvě karty z kvarteta, může je sebrat a pokračovat. Nebo může pokračovat při otočených dvou kartách a hledat třetí, případně čtvrtou kartu do čtyř. Nenajde-li třetí, případně čtvrtou, musí všechny karty otočit zpět a pokračuje další hráč. Někdy se však riskování vyplatí. Dvě karty mají hodnotu 1 bodu, tři karty naráz sebrané mají hodnotu tří bodů, čtyři karty naráz sebrané mají hodnotu šesti bodů. Případné liché karty z kvarteta ve hře se při otočení vyřazují ze hry.

SNADNÁ„KOUZLA“ S MARIÁŠOVÝMI KARTAMI PRO OBVESELENÍ PŘÁTEL A SPOLUHRÁČŮ

312.KOUZLO I.

Nenápadně se podívejte na spodní kartu balíčku a zapamatujte si jí. Balíček rozložíte na pět částí na stůl. Na požádání divák vezme horní libovolnou kartu, zapamatuje si jí a odloží ji zpět na místo. Pak pozorně seberte balíčky tak, aby se balíček s kartou, na kterou jste se podívali dostal přesně na balíček a kartu odloženou divákem. Opatrně míchat! Ted se „hluboce soustředte“ rozložíte karty a vytáhněte hádanou kartu.

313.KOUZLO II.

Další možností uhádnutí karty pomocí „přenosu myšlenek“. Postupujete podle předchozího postupu. Teprve při samotném hádání vložte ruku na divákovu hlavu nebo se ho dotýkejte prstem na ruce. Prstem druhé ruky pomali přejíždějte po rozložených kartách, až dojdete k vytažené kartě. Cuknutím rukou předstíráte „přenos myšlenky“ na onu kartu.

314.KOUZLO III.

Vezměte karty do levé ruky a řekněte divákovi, aby si jednu vytáhl. Zatím co se divák dívá na vybranou kartu, vtiskněte zbývající karty mezi palec a ukazovák tak, aby se karty prohnuly. Pak divák zasune svoji kartu do paklu. Karty důkladně promíchejte. Vybranou kartu poznáte jako jedinou rovnou oproti ostatním prohnutým.

315.KOUZLO IV.

Proberte všechny karty a rozdělte je. Jedny prohněte mírně vodorovně, druhé vsile. Pak je promíchejte, držte je od těla a hádejte jakou kartu (vysokou či nízkou) držíte právě v ruce. Je třeba uhádnout dvě karty.

Na většinu her existuje mnoho různých variant návodů, které zde možná nebyly popsány nebo byly vysvětlovány jinak. Záleží pouze na Vás, jakou variantu hry si zvolíte či jak jí upravíte.

Přejeme Vám hodně zábavy a spoustu příjemných chvil strávených při hrách.

		ks
Sáček figurky	žlutá	19
	červená	19
	modrá	15
	zelená	15
Sáček kameny	tmavé	16
	světlé	16
Sáček kostky	béžové	6
Sáček domino	domino	28

		ks
Sáček šachy	tmavé	16
	světlé	16
Herní plán oboustranný		4
Karty mariášové		1
Karty Kvarteto		1
Kartičky s čísly 1-9		1
Střihací pexeso		1
Návod		1