



DESKOVÉ HRY



Člověče, nezlob se

Od 6 let | 2-4 hráči | 10-20 minut



MATERIÁL: Hrací deska Člověče, nezlob se, 4 figurky na hráče (hráči si vyberou barvu), 1 kostka.

CÍL: Být první, kdo se se svými čtyřmi figurkami dostane ke hvězdě uprostřed hrací plochy.



JAK HRÁT

Všichni hráči umístí své čtyři figurky do stáje své barvy. Hra se pohybuje ve směru hodinových ručiček po hrací desce.

Nejmladší hráč začíná hodem kostkou.

POSOUVÁNÍ FIGUREK

Abyste figurku přesunuli ze své stáje na první políčko na vaší stupnici, musíte hodit šestkou. Potom hodíte znovu a posunete se o počet políček určených kostkou. Máte-li ve hře více než jednu figurku, vyberete si, kterou chcete pohnout.

Vždy, když hodíte šestku, hodíte a hrajete znovu.

Když je ve hře několik figurek, začnou se navzájem honit po hrací desce. Figurky se nemohou předjíždět.

Navzájem, takže pokud jedna blokuje cestu druhé, druhá figurka se musí zastavit na předchozím políčku.

Pokud však hodíte přesným číslem a dostanete se na políčko, které už je obsazeno jinou figurkou, můžete ji „shodit“: zaujmout její místo a poslat ji zpět do její stáje.

VSTUP DO NEBE

Po pohybu po celé hrací desce se každá figurka zastaví na posledním políčku své dráhy - na úpatí schodiště do nebe.

Poznámka: Musíte přistát přesně na tomto políčku. Hodíte-li číslo vyšší než počet políček oddělujících vaši figurku od paty schodiště, nemůžete se pohnout.

Pole jsou očíslována od jedna do šesti. Chcete-li se přesunout na políčko číslo jedna, musíte hodit jednotkou, potom, pokud se chcete přesunout na políčko číslo dvě, musíte hodit dvojkou atd., dokud se nedostanete na políčko číslo šest. Nakonec musíte po dosažení políčka číslo šest hodit další šestku, aby vaše figurka mohla opustit hrací desku.

VÍTĚZSTVÍ

Vyhráváte, pokud jste prvním hráčem, který odstraní všechny čtyři své figurky z hrací desky.



Husí hra



Od 6 let | 2-4 hráči | 10-15 minut



MATERIÁL: Herní deska Hus, 1 kus na hráče (hráči si vyberou barvu), 2 kostky.

CÍL: Být první, kdo dosáhne vesmírné stanice 63.

JAK HRÁT

Nejmladší hráč začíná a hra pak pokračuje ve směru hodinových ručiček. Když jste na tahu, hodíte dvěma kostkami a posunete svou figurku dopředu o počet políček rovný součtu bodů na obou kostkách. Pokud se dostanete na políčko, které již je obsazeno jinou figurkou, pošlete figurku zpět na políčko, které jste právě opustili.

Na začátku hry, pokud hodíte spolu šestku a trojku, přesuňte se přímo na políčko 26. Hodíte-li spolu čtyřku a pětku, přesuňte se přímo na políčko 53.

SPECIÁLNÍ PROSTORY

- Pole s „husy“, 9, 18, 27, 36, 45 a 54, vám umožňují posunout se o počet políček zobrazených na kostce podruhé.

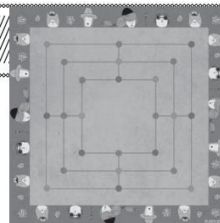
- Most (prostor 6) vás zavede přímo k druhému mostu (prostor 12).

- Pokud přistanete v hotelu (místo 19), musíte zmeškat otočit.
- Pokud přistanete ve studni (pole 31) nebo ve vězení (pole 52), musíte tam počkat, až na toto políčko přistane jiný hráč. Osvobozen hráč se vrátí na políčko, které právě opustil. Alternativní pravidlo: vynechejte dvě kola.
- Přistanete-li v bludišti (pole 42), vraťte se zpět do vesmíru 30.
- Pokud přistanete na lebce se zkříženými hnáty (pole 58), vraťte se na pole 1.

VÍTĚZSTVÍ:

První hráč, který dorazí na místo 63, vyhrává hru.

Poznámka: Musíte přistát přesně na políčku 63. Pokud celkový počet hodů na kostkách přesáhne počet zbývajících políček, musíte se posunout o přebytečný počet políček zpět.



Devět mužů Morris



Od 6 let | 2 hráči | 10 - 15 minut



MATERIÁL: Hrací deska Devět mužů s Morrisem, 9 dílků na hráče (hráči si vyberou barvu).

CÍL: Získat co nejvíce soupeřových figurek.

FÁZE 1: UMÍSTĚNÍ FIGUREK

Na začátek hráči umístí svých devět figurek na průsečky na hrací desce.

Pokud se vám podaří zarovnat tři figurky (v diagonální, horizontální nebo vertikální řadě), můžete odstranit kteroukoli z figurek soupeře, která není zahrnuta v řadě tří. Figurky získané tímto způsobem jsou ze hry odstraněny na dobu trvání hry.

Poznámka: Během této první fáze hry hráči nemohou hýbat svými figurkami.

FÁZE 2: POHYBLIVÉ ČÁSTKY

Když oba hráči umístí všechny své figurky,

Hra pokračuje přesunutím figurek.

Hráči se střídají v posouvání jedné ze svých figurek. Figurky se mohou pohybovat pouze po přímkách a nemohou přeskakovat jiné figurky.

Pokud se vám podaří vytvořit řadu tří figurek, odstraníte jednu z figurek soupeře, stejně jako dříve.

Když vám na hrací desce zůstanou už jen tři figurky, můžete je přesunout na libovolné volné místo na hrací desce.

VÍTĚZSTVÍ

Vyhráváte, když vašemu soupeři zůstanou ve hře už jen dvě figurky, čímž hra končí.

Od 6 let | 2-4 hráči | 10-15 minut



MATERIÁL: 1 hrací deska, 1 figurka na hráče, 1 kostka.

CÍL: Být první, kdo dosáhne vesmír 100

JAK HRÁT

Hráči umístí své figurky vedle hrací desky, před políčko číslo 1. Postupně hodí kostkou a posunou svoji figurku o vyznačený počet políček dopředu.

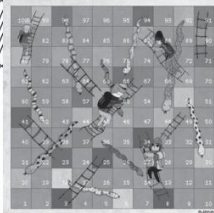
Políčka na žebříku: Přistanete-li na políčku na úpatí žebříku, vylezte na vrchol žebříku a umístěte svou figurku na políčko, kde žebřík končí.

Políčka s hadem: Pokud přistanete na políčku s hadím ocasem, uklouzněte po těle hada a umístěte svou figurku na políčko, kde je jeho hlava.

VÍTĚZSTVÍ

První hráč, který dorazí na políčko 100, vyhrává hru.

Poznámka: Musíte přistát přesně na políčku 100. Pokud hodíte číslo vyšší než počet zbývajících políček, musíte se posunout o zbytečný počet políček zpět.



Od 6 let | 2 hráči | 10 – 20 minut



POTŘEBY: Dáma, 20 figurek na hráče (hráči mají jednu barvu).

CÍL: Být prvním hráčem, který získá všechny figurky soupeře.

JAK HRÁT

Losem určíte, kdo bude hrát bílými figurkami.

Oba hráči umístí své figurky na černá políčka čtyř řad, které jsou k nim na hrací desce nejbližší. Bílý hraje první.

Hráči se ve hře střídají.

Pohyblivé části

1. Figurky se vždy pohybují diagonálně dopředu, o jedno políčko najednou. Když figurka dosáhne poslední řady, stane se králem. Toto se projeví tak, že se „korunuje“ figurkou, která se nepoužívá.

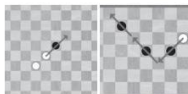
2. Králové se táhnou diagonálně, o jedno nebo více políček, v libovolném směru.

Zachytávání

Pokud se naskytne příležitost, musíte vzít soupeřovu figurku, jinak vám soupeř může vzít figurku a zvolat: „Pokud jsi dímneš, prohrál jsi!“ Když je figurka zajata, je odstraněna ze hry.

Muži

Nekorunované figurky, muži, mohou brát figurky dopředu nebo dozadu přeskocněním soupeřových figurky, čímž zajistí pole



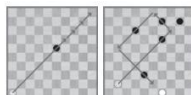
za kusem je zdarma.

Pokud se po braní figurek opět objeví stejná situace, hráč může pokračovat v braní soupeřových figurek stejným způsobem.

Potom hra přechází na soupeře.

Krály

Král může brát figurku dopředu nebo dozadu přeskocněním soupeřovy figurky (buď na sousedním políčku, nebo dále), za předpokladu, že alespoň políčko přímo za figurkou je volné.



Po jednom braní může král pokračovat v tahu změnou směru na novou úhlopříčku, je-li možné další braní. Potom hra přechází na soupeře.

Pozor: Musíte provést tah, při kterém obsadíte co největší počet soupeřových figurek. (Král se počítá jako jedna figurka.)

VÍTĚZSTVÍ

Vyhráváte, pokud zajmete všechny soupeřovy figurky, nebo pokud váš soupeř nemůže hrát ve svém tahu.

Partie je prohlášena za remízu, pokud hráč provede stejný tah potřetí nebo pokud ani jeden z hráčů nezval figurku po dobu 20 tahů.

Od 6 let | 2 hráči | 15 – 30 minut



POTŘEBY: Šachovnice, 16 figurek na hráče (hráči mají každý jednu barvu).

CÍL: Zachytit soupeřova krále, co se nazývá mat.

JAK HRÁT

Losem určíte, kdo bude hrát bílými figurkami.

Umístěte šachovnici tak, aby se světlé políčko nacházelo v téměř pravém rohu každého hráče. Oba hráči uspořádají své figurky na šachovnici.



Dámy jsou vždy umístěny na své barvě, a tudíž stojí naproti sobě na šachovnici.

Bílý hraje první. Musíte hrát ve svém tahu, nemůžete „pasovat“.

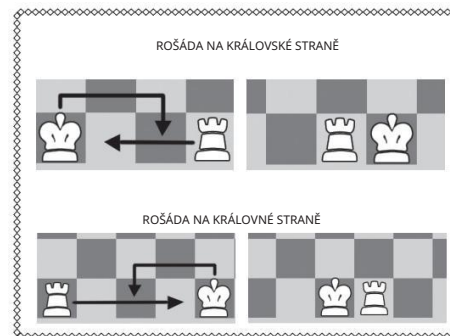
Hráči se střídají v tahu jednou ze svých figurek.

POHYBLIVÉ KUSY

Figurka se nikdy nemůže pohnout přes jinou figurku (kromě jezdců).

Králové jsou nejdůležitějšími figurkami ve hře. Králové se mohou pohybovat o jedno políčko v libovolném směru a mohou také provést speciální tah známý jako rošáda.

Rošáda zahrnuje současný pohyb krále a věže, pokud:



• ani král, ani věž se během hry nepohnuly tak daleko;

• mezi nimi není žádná jiná figurka; • král neje v šachu.

Dámy se pohybují o libovolný počet políček v libovolném směru. Jsou nejsilnější ze všech částí.

Věže se pohybují o neomezený počet políček vertikálně nebo horizontálně.

Biskupové se pohybují diagonálně o neomezený počet políček.

Jezdci se pohybují o tři políčka: jedno nebo dvě horizontální (nebo vertikální) a zbytek ve druhém, kolmém směru. Lze to představit jako pohyb ve tvaru „L“. Jezdci jsou jediné figurky, které mohou přeskakovat jiné figurky.

Pěšci se pohybují vždy o jedno políčko přímočaře dopředu a nikdy se nemohou pohnout dozadu. Každý pěšec se může při svém prvním tahu pohnout o dvě políčka dopředu. Pokud pěšec dosáhne poslední řady na hrací desce, může se proměnit na jinou figurku své barvy (kromě krále) dle výběru hráče.

ZACHYTÁVÁNÍ

Figurka je odstraněna ze hry, když se soupeřova figurka přesune na políčko, které dříve okupovala. Figurka bere soupeřovu figurku pohybem běžným způsobem, s výjimkou pěšců, kteří se pohybují diagonálně dopředu, aby figurku vzali.

Král je v šachu, je-li umístěn tak, že ho může vzít soupeřova figurka. Soupeř oznámí „šachy“. (Je zakázáno nechat krále v šachu).

Král je matován:

• pokud se nemůže pohnout, aniž by se opět ocitl v šachu;
• pokud hráč nemůže blokovat šachy umístěním figurky mezi krále a soupeřovu hrozcí figurku;

• pokud hráč nemůže zachytit ohrožující figurku.

VÍTĚZSTVÍ

Hru vyhrává hráč, který dá mít soupeřovu králi.

- Šachová partie může skončit remízou i tehdy, když:
- vzniká „patová situace“, což znamená, že jeden z hráčů není v šachu, ale nemůže udělat žádný tah, kterým by nedostal svého krále do šachu;
 - vzniká neustálá kontrola;

- stejná pozice na představenstvu se opakuje třikrát;
- hráči nemají dostatek zbývajících figurek na to, aby způsobily mat;
- Bylo odehraných 50 tahů bez brání nebo tahu pěšcem.



HRY S KOSTKAMI



Kostky 10 000

Od 8 let | 2-4 hráči | 10-20 minut



MATERIÁL: 5 kostek.

CÍL: Být první, kdo získá 10 000 bodů.

JAK HRÁT

Je to hra typu „zastav nebo pokračuj v házení“: pokud získáváš body, můžeš pokračovat v házení. Na zahájení bodování musíš v jednom kole dosáhnout minimálně skóre 750 bodů; pak už minimální skóre není zapotřebí. Pokud se rozhodneš přestat, zapišes si získané body a tah přechází na dalšího hráče. Na druhé straně, pokud se rozhodneš pokračovat ve hře, riskuješ, že hodíš nešťastnou kombinaci a ztratíš všechno.

Poznámka 2: Aby se kombinace čtyř nebo pěti stejných čísel započítaly, musí padnout jedním hodem kostkou nebo sečtením s trojicí stejných čísel.

Když jsi na řadě, hod pěti kostkami. Spočítej počet bodů, které jsi získal. Potom se rozhodni, jestli si chceš toto skóre zapsat, nebo zda chceš zkusit štěstí a získat více bodů. Pokud se rozhodneš pokračovat ve hře, odlož kostky, které již získaly body, a pak znovu hod ostatními.

VÝHERNÍ KOSTKY

- Jedna jednotka má hodnotu 100 bodů.
- Pětka má hodnotu 50 bodů.

Výherní kombinace

- Tři stejné kostky mají hodnotu 100násobku hodnoty kostky.

(Např.: Tři dvojky mají hodnotu: $100 \times 2 = 200$ bodů).

- Tři jednotky mají hodnotu 1 000 bodů.
- Čtyři stejné kostky (čtyři stejné kostky) zdvojnásobují skóre tří stejných kostek. (Např.: čtyři čtyřky mají hodnotu: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ bodů).
- Pět stejných kostek (pět stejných kostek) zdvojnásobuje skóre čtveřice. (Např.: pět čtveřic má hodnotu: $800 \times 2 = 1\,600$ bodů).

- Postupka (1, 2, 3, 4, 5 nebo 2, 3, 4, 5, 6) má hodnotu 1 500 bodů.

Poznámka 1: Aby se počítaly, trojice a postupky musí padnout v jednom hodu kostkou.

Loď, kapitán a jeho posádka



Od 7 let | 2-4 hráči | 10-20 minut



MATERIÁL: 5 kostek.

CÍL: Doplnout nejdále po 10 kolech.

JAK HRÁT

Postupně házejte kostkami. Musíte hodit šestku, která bude představovat loď, pak pětku, která bude představovat kapitána, a nakonec čtyřku, která bude představovat posádku.

Pokud jste ještě nehodili lodkou, musíte znovu hodit všemi kostkami. Nemůžete si udržet kapitána bez lodi ani posádku bez kapitána. Máte-li lodku, ale ne kapitána, nemůžete si udržet posádku. Tato tři čísla musíte hodit buď jedním hodem, nebo postupně při po sobě následujících hodech.

V každém kole máte povoleno hodit kostkami třikrát.

Jakmile hodíš šestku, pětku a čtyřku,

můžeš vyplout: další dvě kostky slouží k počítání námořních mil, které přejdeš.

PŘÍKLAD Pokud

hodíte 6, 5, 4, 3 a 2: projedete $3 + 2 = 5$ mil.

Zapišete si počet přeplavených mil a tah přechází na dalšího hráče. Pokud se vám během tahu nepodaří hodit šestku, pětku a čtyři, nezískáte žádné body.

VÍTĚZSTVÍ

Po 10 kolech se spočítají míle, které každý z hráčů přeplaval.

Vyhrává hráč, který doplaval nejdál.

Žádná pětka, žádná dvojka



Od 6 let | 2-4 hráči | 10-20 minut



MATERIÁL: 4 kostky.

CÍL: Získat nejvíce bodů v deseti kolech hry.

JAK HRÁT

Když jsi na řadě, hod kostkou a sečti si body, kromě pětek a dvojek, které jsou odloženy. Potom znovu hod zbylými kostkami a pokračuj ve sčítání bodů, dokud neodložíš všechny kostky.

Zapište si své celkové skóre a poté je na řadě další hráč.

VÍTĚZSTVÍ

Po 10 kolech se sčítají body, které získal každý z hráčů. Hráč s největším počtem bodů vyhrává.

Poker s kostkami



Od 8 let | 2-4 hráči | 10-20 minut



POTŘEBY: 5 kostek a 10 žetonů na hráče.

CÍL: Vyhrát nejvíce protiútoků.

JAK HRÁT

První hráč rozhodne, kolik žetonů umístí

kočička jako úvodní sázka (jedna nebo dvě), pak může hodit kostkami až třikrát, aby vytvořila silnou ruku.

Následující hráči nesmějí házet kostkami vícekrát než první hráč. Po prvním hodu mohou hráči znovu házet pouze jednou, některými nebo všemi kostkami.

Kdokoli má nejsilnější ruku, vezme si kočíku a v dalším kole bude házet jako první.

VÍTĚZSTVÍ

Jakmile jednomu z hráčů dojdou žetony, vítězem se stává hráč, který má nejvíce žetonů.

MOŽNÉ KOMBINACE ve vzestupném pořadí	
PÁR	2 stejné kostky
DVA PÁRY 2 páry 2 stejných kostek	
TROJICE STEJNÉHO DRUHU.....	3 stejné kostky
PŘÍMÁsleď 5 po sobě jdoucích kostek	
PLNÝ DŮM3 stejného druhu a pár	
ČTYŘI STEJNÉHO DRUHU.....	4 stejné kostky
POKER	5 stejných kostek



Jámy

Od 8 let | 2-4 hráči | 15-25 minut



POTŘEBY: 5 kostek, podložka na skórování.

Cíl: Získat co nejvíce bodů házením daných kombinací.

KOMBINACE...	BODY
1	1 × počet hozených jednotek
2	2 × počet hozených dvojek
3	3 × počet hozených trojek
4	4 × počet hozených čtverek
5	5 × počet hozených pětiek
6	6 × počet hozených šestek
CELKEM 1	CELKOVÝ POČET ZÍSKANÝCH BODŮ VÝŠE UVEDENÉHO
Bonusový součet 1 (celkem 63 = 35)	35 bodů, je-li Celkem 1 63 bodů
Minimální	součet hodů kostkami, pokud < 20
Maximálně	součet hodů kostkami, pokud > 20
CELKEM 2	CELKOVÝ POČET ZÍSKANÝCH BODŮ VÝŠE UVEDENÉ
Tři stejné = 3 stejné kostky	25 bodů
Plný dům = 3 stejné kostky + 2 stejné kostky	30 bodů
Malá rovná: 1-2-3-4 nebo 2-3-4-5 nebo 3-4-5-6	25 bodů
Čtyři stejné kostky: 4 stejné kostky	35 bodů
Velká přímá: 1-2-3-4-5 nebo 2-3-4-5-6	40 bodů
Jámy: 5 stejných kostek	50 bodů
CELKEM 3	CELKOVÝ POČET ZÍSKANÝCH BODŮ VÝŠE UVEDENÉ
KONEČNÉ SKÓRE	CELKOVÝ SOUČET 1 + 2 + 3

JAK HRÁT

Hráči se střídají ve hře a mohou hodit kostkou třikrát, aby vytvořili kombinaci. Při každém hodu můžete buď znovu hodit všemi kostkami, nebo

ušetřit nějaké.

Pokud se po třetím hodu kostkou shoduje jedna z kombinací uvedených na tabulce s výsledky, запиšte si odpovídající počet bodů do pravého políčka. V opačném případě si musíte do jednoho z políček zapsat nulu.

Sloupec musí být přehráván v sestupném pořadí od 1 po Yams

Sloupec se musí přehrávat vzestupně od Yamsu do 1. Sloupec lze přehrávat v libovolném pořadí.

Poznámka: Pro zkrácení hry se můžete rozhodnout nehrát všechny sloupce.

VÍTĚZSTVÍ

Hra končí, když jsou všechna políčka naplněna.

Vítězem je hráč s nejvyšším konečným skóre.

Black Jack



Od 8 let | 2-4 hráči | 10-20 minut



POTŘEBY: 3 kostky a 5 žetonů na hráče.

Cíl: Vyhrát všechny protiútoky.

JAK HRÁT

Když jste na tahu, hodte třemi kostkami a sečtěte celkový počet bodů.

Můžete se rozhodnout přestat, v takovém případě si запиšete své skóre a tah přechází na dalšího hráče. Nebo se můžete rozhodnout pokračovat a znovu hodit jednou, dvěma nebo třemi kostkami. Potom připočtete nový počet bodů ke svému předchozímu skóre a tak dále, dokud se nerozhodnete přestat.

Cílem je dosáhnout skóre 21 nebo se k němu co nejvíce přiblížit, ale nepřekročit 21.

Pokud hod kostkou přesáhne 21, musíte do kočíčky vložit žeton.

Kdokoli vyhraje kolo se skóre 21 nebo se k tomuto počtu nejvíce přiblíží, vyhrává kočíku a všichni ostatní hráči také dají vítězi žeton.

I když jste do kočíčky zaplatili žeton za překročení 21, musíte vítězi zaplatit další žeton, a tak v daném kole ztratíte dva.

VÍTĚZSTVÍ

Vyhráváte posbíráním všech žetonů.

421



Od 8 let | 2-4 hráči | 15-20 minut



POTŘEBY: 3 kostky, 21 žetonů.

Cíl: Dokončit hru bez figurek.

JAK HRÁT

Hra se hraje ve dvou fázích zvaných „nabíjení“ a „vybíjení“. Během první fáze jsou přehrávající hráči „nabití“ žetony z kočíčky ve středu stolu. Během této první fáze hry hráči hodí kostkou pouze jednou.

Během druhé fáze hráči „vyloží“ své počítadla.

Když je tvůj tah, začni hodem třemi kostkami. Pokud si se svou kombinací spokojen, podej kostky dalšímu hráči. Pokud

Ne, můžete přehodit třemi, dvěma nebo jednou kostkou (a zároveň si ostatní odložit). Kostkami můžete hodit až třikrát, než je podáte sousedovi.

Následující hráči musí hodit kostkami stejný počet krát jako první hráč, i když jim při prvním hodu padla dobrá kombinace karet.

Když všichni odehrají, vítězem je hráč, který hodil nejlepší ruku.

Během „načítání“ hráč, který hodil krále s nejnižší hodnotou, sbírá počet žetonů uvedený v

seznam níže od kočičky. „Načítání“ skončí, jakmile v kočičce nezůstanou žádné žetony.

Během „vykládání“ se hráč, který hodil nejlepší ruku, zbaví stanoveného počtu žetonů.

„Vykládání“ končí hned, jak hráči dojdou žetony.

VÍTĚZNÉ RUCE

• Pokud jeden hráč hodí 421 >, pak hráč s nejhorší kombinací dostane 10 žetonů.

• Pokud jeden hráč hodí 111 >, pak hráč s nejhorší kombinací dostane 7 žetonů.

• Pokud jeden hráč hodí 116 nebo 666 >, pak hráč s nejhorší kombinací dostane 6 žetonů.

• Pokud jeden hráč hodí 115 nebo 555 >, pak hráč s Nejhorší kombinace dostává 5 žetonů.

• Pokud jeden hráč hodí 114 nebo 444 >, pak hráč s nejhorší kombinací dostane 4 žetony.

• Pokud jeden hráč hodí 113 nebo 333 >, pak hráč s Nejhorší kombinace dostává 3 žetony.

• Pokud jeden hráč hodí 112 nebo 222 >, pak hráč s Nejhorší kombinace dostává 2 žetony.

• Pokud jeden hráč hodí postupku 123 nebo 234 atp. >, pak hráč s nejhorší kombinací dostane 2 žetony.

• Pokud jeden hráč hodí v pořadí 665, 664 atp. >, pak hráč s nejhorší kombinací dostane 1 žeton.

Bez ohledu na nejlepší ruku, každý hráč, který hodí 221, což je nejnižší hodnota ruky, obdrží 2 žetony.

Během „vykládání“ se používá stejná stupnice, ale kdokoli hodí 421 • „vykládá“ 10 žetonů tím, že je dá hráči s nejhorší kombinací atp.

VÍTĚZSTVÍ

Pokud jeden z hráčů zjistí, že má všechny žetony, hra končí. Vyhrává hráč, kterému první utratí všechny žetony.

stůl a výměna mohou začít znovu atd...

Když nasbíráte čtyři karty stejného druhu, dejte partnerovi tajný signál, aniž byste přitáhli pozornost soupeřů. Váš partner musí hned jak uvidí signál zakřičet „Kemps!“.

Pokud vy a váš partner najednou sesbíráte čtyři stejné karty a dáte si navzájem tajný signál, pak oba zakřičíte „Dvojité Kemps!“.

Pokud si soupeř myslí, že uhodl váš signál, může zakřičet „Counter Kemps!“. Potom musí signál popsat. Pokud váš signál popíše správně, hra se pozastaví, než si s partnerem vyberete nový signál.

Pokud se soupeř spletl, hra pokračuje

VÍTĚZSTVÍ

Před začátkem hry se hráči dohodnou na počtu bodů, které musí získat. První tým, který získá tento počet bodů, vyhrává hru.

SKÓDOVÁNÍ TÝMU	
1 KEMPS	1 bod
1 DVOJITÝ KEMPS	4 body
1 PULTOVÝ KEMPS.....	4 body
1 CHYBNÝ KONTROLKA	- 2 body
(pokud soupeř uhodne váš signál.)	

Barbu



Od 7 let | 4 hráči | 30 minut



MATERIÁL: balíček 52 karet bez žolíků.

CÍL: Ukončit hru s co nejmenším počtem bodů.

JAK HRÁT

Každá hra se skládá ze čtyř kol. Každé kolo se hraje v šesti smlouvách.

POPIS SMLOUV

1. Žádné čtychy: vyhrajte co nejméně stychů.
2. Žádné dámy: vyhněte se výhře dám ve svých zdvihích.
3. Žádná srdce: vyhněte se získání srdcí ve svých tricích.
4. Žádný král (Barbu): vyhněte se výhře srdečního krále ve svých tazích.
5. Žádný poslední zdvih: vyhněte se výhře v posledním zdvihu.

6. Salát: kumulujte všechny ostatní smlouvy: vyhněte se výhře-

ning triky, dámy, srdce, král srdcí a poslední trik.

Připravte si tabulku skóre tak, že jména hráčů napíšete do horní části stránky jako hlavičky sloupců a názvy smluv do seznamu na levé straně stránky.

Nejmladší hráčka začíná a rozdává karty během celého prvního kola. Ona začíná v každé hře a také se rozhodne, v jakém pořadí odehraje šest smluv.

Na konci prvního kola je na řadě další hráč, který rozdává karty, a tak dále.

Když jste na řadě, rozdejte všechny karty hráčům. V závislosti na vaší ruce si vyberte, kterou smlouvu chcete hrát, řekněte to ostatním hráčům a vyložte svou první kartu. Tři další hráči hrají postupně, přičemž hra se pohybuje ve směru hodinových ručiček.

KARTOVÉ HRY

Hra se pohybuje ve směru hodinových ručiček kolem stolu.

Při rozdávání karet vždy začíná hráč po vaší levé straně.

Prvním hráčem je vždy osoba sedící nalevo od krupiéra.

Rozdávajte karty hráčům jednu po druhé.



Kemps

Od 7 let | 4 hráči | 15 minut



MATERIÁL: balíček 52 karet bez žolíků.

CÍL: Aby váš tým získal co nejvíce bodů.

JAK HRÁT

Hráči vytvoří dva dvoučlenné týmy. Každý tým se na chvíli izoluje od ostatních, aby si zvolil tajný signál (například: mrknutí, škrábání na lici...). Krupiéř dá každému hráči čtyři karty.

Zbývající karty tvoří hromadu. Všichni hráči si prohlédnou své karty, aniž by je ukázali ostatním. Potom si krupiéř vybere čtyři karty z hromady, které jsou rozloženy lícem nahoru v řadě uprostřed stolu.

Cílem je nasbírat čtyři

karty stejné hodnoty co nejrychleji.

Všichni hráči hrají současně a mohou si vzít jednu kartu ze středu stolu výměnou za kartu z ruky.

Když si hráči vymění karty, krupiéř zkontroluje, zda jsou ve středu stolu stále čtyři karty. Pokud je nikdo z hráčů nechce, krupiéř je posbírá

a odloží je stranou lícem dolů. Potom se do středu stolu vyloží čtyři nové karty.

BODOVÁNÍ PODLE SMLOUVY



1. ŽÁDNÉ TRIKY.....2 body za trik.
2. ŽÁDNÉ KRÁLOVNÉ.....6 bodů za královnu.
3. ŽÁDNÁ SRDČKA2 body za srdce.
4. BEZ KRÁLE (BARBU).....20 bodů.
5. BEZ POSLEDNÍHO TRIKLU 20 bodů.
6. SALÁT.....součet bodů uvedených výše.



Prezident

Od 8 let | 4 hráči | 25 minut



MATERIÁL: balíček 54 karet se žolíky.

CÍL: Stát se prezidentem.

JAK HRÁT

Rozdejte všechny karty (včetně žolíků) mezi hráče.

Pořadí karet:

ŽOLÍK (VYSOKÁ), 2, ESO, KRÁL, KRÁLOVNA, JACK, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (NÍZKÁ).

První hráč vyloží jednu nebo více karet stejné hodnoty. Další hráč musí vyložit stejný počet karet vyšší hodnoty atp.

Např.: první hráč odhalí pár pětek, další hráč musí odhalit vyšší pár.

Pokud nemůžete nebo nechcete hrát, můžete svůj tah přehrát. Poslední hráč, který odložil kartu (nebo několik karet), které ostatní hráči nemohou nebo nechtějí vylepšit, si sbalí hromádku a hru začne znovu jako předtím.

První hráč, kterému dojdou karty, získá titul „Prezident“, druhé „Viceprezident“, třetí „Vice Arsehole“ a poslední „Arse-“ díra“.

V dalším kole rozdá karty Arsehole.

Potom musí Arsehole dát své dvě nejlepší karty Prezidentovi, který mu na oplátku dá své dvě nejhorší karty.

Vícekrát musí dát svou nejlepší kartu viceprezidentovi, který mu na oplátku dá svou nejhorší kartu.

NB1: Kreten je také vždy první, kdo lehne v dalším kole.

Poznámka 2: Na konci každého kola se úkoly přerozdělí v závislosti na pořadí, v jakém hráči skončili.



Egyptský ratkovací šroub

Od 8 let | 4 hráči | 25 minut



MATERIÁL: balíček 52 karet bez žolíků.

CÍL: Sesbírat všechny karty.

JAK HRÁT

Krupiér rozdá všechny karty hráčům. Hráči si své karty pokládají lícem dolů před sebe. Hráči postupně otočí vrchní kartu ze své hromádky a položí ji do středu stolu, na kartu předchozího hráče.

Pokud hráč před vámi otočí kartu z hromádky, musíte podepsat smlouvu otočením jedné nebo více karet ze svého balíčku, v závislosti na kartě hromádky: jedna karta pro jacka, dvě pro dámu a tři pro krále. Pokud při plnění smlouvy neotočíte kartu z hromádky, hráč, který kartu z hromádky položil, si vezme hromádku karet zpět.

Pokud otočíte kartu dvora, vaše smlouva se přeruší a další hráč musí podepsat novou smlouvu v závislosti na tom, kterou kartu dvora jste odložili, atd., dokud hráč nepodepíše smlouvu, aniž by otočil kartu dvora. V tomto případě si hromádku bere hráč, který odložil poslední kartu dvora.

Když jsou dvě karty stejné hodnoty otočeny jedna pro druhé, buď stejným hráčem, nebo různými hráči, všichni hráči se musí pokusit o nejrychleji hodit hromádku karet do středu stolu. Nejrychlejší posbírá všechny karty.

VÍTĚZSTVÍ

Hráč, který nasbírá všechny karty, vyhrává hru.



Šílené osmičky

Od 7 let | 2 – 5 hráčů | 10 minut



MATERIÁL: balíček 54 karet se žolíky.

CÍL: Co nejrychleji se zbavit všech svých karet.

JAK HRÁT

Krupiér rozdá každému hráči osm karet. Zbývající karty se umístí lícem dolů do středu stolu a vytvoří tak hromadu karet. Vrchní karta hromady se otočí nahoru a položí se vedle ní.

Když jste na tahu, musíte hrát podle karty, která je lícem nahoru. Můžete hrát:

- jedna nebo více karet stejné hodnoty,
- nebo karta stejné barvy,
- nebo osmička jakékoli barvy.

Následující karty hrají speciální roli:

- Osmičky vám umožňují kdykoli změnit barvu. Oznámíte ostatním hráčům barvu, kterou jste si vybrali.
- Žolíky a dvojky zavazují dalšího hráče, aby si vzal dvě karty.
- Esa mění směr hry.
- Jacky nutí dalšího hráče vynechat kolo.
- Po sedmičce musíte hrát znovu.

Pokud nemůžete vyložit kartu, musíte si vzít kartu ze zásoby. Pokud stále nemůžete hrát, je na řadě

přihrává dalšímu hráči. Pokud máte v ruce pouze jednu kartu, okamžitě musíte zakřičet „Karta“. Pokud zapomenete a jiný hráč si toho všimne, každý z ostatních hráčů vám dá kartu a hra pokračuje.

Když se zásoby minou, vrchní karta z odhozené hromady se odloží a ostatní karty se zamíchají a vytvoří novou zásobu.

Hra končí hned, jak některému z hráčů dojdou karty. Ostatní hráči si potom spočítají body, které mají v rukou.

SKÓDOVÁNÍ

Hráč, který odložil všechny své karty, získá -10 bodů. Ostatní hráči spočítají hodnotu karet, které drží: eso = 40 bodů; J, Q, K = 10 bodů a všechny karty v poli se počítají podle jejich nominální hodnoty.

VÍTĚZSTVÍ

Po pěti kolech vyhrává hráč s nejmenším počtem bodů.



Och, peklo

Od 8 let | 3-6 hráčů | 15 minut



MATERIÁL: balíček 52 karet bez žolíků.

CÍL: Vyhrát přesný počet zdvihů určený na začátku hry.

JAK HRÁT

U tří hráčů odstraníte dvojku; u pěti hráčů odstraníte dvě dvojky au šesti hráčů odstraníte čtyři dvojky.

Připravte si arch se jmény hráčů v horní části jako hlavičky sloupců a číslý her v levé části stránky, abyste si zaznamenali nabídky a skóre.

Přirozené pořadí karet je respektováno, s esem jako nejvyšší kartou: ESO, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

V první hře obdrží každý hráč od krupiéra jednu kartu.

Zbývající karty tvoří hromadu karet. Krupiér pak otočí vrchní kartu na hromadě, která určuje trumfovou barvu. Hráči dostanou o jednu kartu více za každou další ruku.

Po hře, ve které byly rozdány všechny karty, se velikost ruky opět začne zmenšovat a v každé následující hře hráči dostanou o jednu kartu méně.

Hráči se podívají na svoji kartu (karty). V závislosti na barvě oznámené jako trumfy hráči postupně oznámí počet zdvihů, o kterých si myslí, že je vyhrají.

Poznámka: Poslední hráč musí nabídnout počet zdvihů, který po sečtení s ostatními nabídnutými zdvihy bude nižší nebo vyšší (ale ne rovný) než počet karet rozdaných každému hráči.

První hráč vyloží kartu. Ostatní hráči musí následovat jeho příklad. Pokud to nedokážou, vyloží trumfovou kartu. Pokud to není možné, zahodí kartu dle vlastního výběru. Kdokoli odložil nejvyšší trumfovou kartu, vyhrává zdvih. Pokud nebyly zahrané žádné trumfy, kdokoli odložil

Nejvyšší karta v lícované barvě vyhrává zdvih. Kdokoli vyhraje zdvih, postupuje na další zdvih.

SKÓDOVÁNÍ

Hráči, kteří vyhrají stanovený počet zdvihů, získají pět bodů za zdvih plus pět bonusových bodů. Hráči, kteří nevyhrají stanovený počet zdvihů, ztratí pět bodů za každý zdvih s menším nebo větším počtem zdvihů.

VÍTĚZSTVÍ

Když jsou odehrány všechny ruce, vyhrává hráč s největším počtem bodů.

CZ

Whistiti

Od 7 let | 4 hráči | 15 minut



MATERIÁL: balíček 52 karet bez žolíků.

Cíl: Vyhrát co nejvíce triků.

JAK HRÁT

Krupiér rozdá každému hráči 13 karet. Otočí svou poslední kartu, ukáže ji ostatním hráčům a poté si ji vrátí zpět do ruky. Tato karta určuje, která barva je trumfová.

Přirozené pořadí karet je respektováno, s esem jako nejvyšší kartou: ESO, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Hráč nalevo od krupiéra vede a hráči položí kartu lícem nahoru do středu stolu.

tah, pokud je to možné, podle barvy. Pokud všichni hráči následují barvu, zdvih vyhrává ten, kdo odložil nejvyšší kartu. Pokud nemůžete následovat barvu, položte trumf: zdvih byl trumfován. Kdokoli položil nejvyšší trumfovou kartu, vyhrává zdvih. Pokud nemůžete ani následovat barvu, ani trumfnout, odhodíte jakoukoli kartu, kterou nepotřebujete.

SKÓDOVÁNÍ

Každý trik má hodnotu jednoho bodu.

VÍTĚZSTVÍ

První hráč, který získá 20 bodů, vyhrává hru.

