

KRÁLOVSTVÍ HER

Soubor obsahuje: 6 oboustranných herních plánů • 32 šachových figurek ve dvou barvách • 75 figurek v šesti barvách • 30 kamenů ze hry Dáma ve dvou barvách • 6 hracích kostek s oky • 1 kostka s barevnými body • 28 kamenů domna • 4 figurky husiček ve čtyřech barvách • 32 jednohlavých mariášových karet • návod pro 365 her

365 NÁVODY GZ

HRY NA HERNÍM PLÁNU ČLOVĚČE NEZLOB SE

PRO 2 - 6 HRÁČŮ OD 6 LET

1. Člověče nezlob se

Cíl hry: Úkolem každého hráče je projít se svými figurkami ve směru šipky celou cestu až na cílová pole, t.j. na 4 stejnobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry: Na začátku hry si hráči zvolí ten herní plán, který odpovídá jejich počtu. Každý hráč si vezme čtyři figurky stejné barvy a postaví je do zásobníku označeného písmenem B, který má shodnou barvu s figurkami. Pouze jednu figurku umístí na políčko označené písmenem A, kde je start.

Pravidla hry: Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Ten, komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Padne-li hráči během hry 6, musí nasadit svou figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurku, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou.

Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu 6, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů. Při postupu může hráč přeskakovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročena pole se náležitě počítají. Dostane-li se však hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vrátí do zásobníku (B) její barvy a postaví se na uvolněné místo. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět 6. Figurky, které prošly celou dráhu, umísťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmeny a, b, c, d. Tato políčka se nazývají DOMEČEKEM a jsou cílem cesty. Do domečku se vstupuje z posledního políčka před políčkem A a nesmí sem vstoupit žádná figurka jiné barvy. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo. (Příklad: hráč má již 3 figurky v domečku na políčkách a, b, c. Čtvrtá figurka stojí na posledním políčku před kroužkem A. Padne-li mu např. 5 bodů, netáhne a čeká na další kolo tak dlouho, až hodí 4 body.)

2. Barikáda

Hra se liší od klasického člověče nezlob se pouze jedním pravidlem: Pokud se dvě figurky téže barvy sejdou na stejném políčku, podaří-li se hráči postavit barikádu, kterou jeho protivníci nesmí přeskochit ani vyhodit. Nejpozději po třech kolech musí hráč barikádu zbourat, tzn. že jedna z figurek musí pokračovat v postupu.

3. Africké člověče

Hraje se podle klasických pravidel člověče nezlob se s těmito rozdíly: Když soupeř figurku vyhodí, musí si ji hráč od něj jednou šestkou koupit. Až další šestkou nasazuje. Figurky mohou budovat blokády jako v Barikádě s tím rozdílem, že blokádu nemusí do tří tahů bourat. Na startovních políčkách se figurky nevyhazují.

4. Bláznivé člověče

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

5. Hra pro dvojice

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

6. Odpočívárna

Na herním plánu označime osm bodů podle obrázku, které představují odpočívárny na cestě po herní desce. Zde si mohou kameny odpočinout. To znamená, že figurka, kterou zde postavíme, nemůže být vyhozena. Na jednom poli tak může PARKOVAT i více kamenů, bez ohledu na to, jakou mají barvu a komu náleží. Jakmile některý z hráčů nemá možnost táhnout jinými figurkami, musí toto azylové místo opustit. Ostatní pravidla zůstávají beze změny.

7. Námluvy

Hra pro 2 hráče. Jeden z hráčů (A) má čtveřici kamenů, které představují ženichy. Druhý hráč (B) disponuje zase čtyřmi nevěstami. Každý začíná ve svém startovním čtverci. Čtverce by měly být čtverci sousedními. Ženiši jsou vzadu, aby měly nevěsty na herní ploše mírný náskok. Nevěsty prchají před svými nápadníky do svého domečku. Ženiši, se snaží dostihnout některou nevěstu. Když vstoupí na stejné políčko, na kterém je pronásledovaná nevěsta, jsou oba kameny odstraněny z herní desky. Ženiši, pokud jim to vyšší čísla na kostce dovoli, mohou oběhnout desku i vícekrát. Jakmile jsou všechny nevěsty v domečku, hra končí. Kdo je vítěz a kdo poražený? Jestliže na konci hry má hráč A více nevěst, než kolik se jich dostalo domů, vítězí. V opačném případě je vítězem hráč B, který posunoval po herní desce nevěsty.

8. Uprchlík

Hrají 2 hráči. Každý hráč obdrží 5 figurek, pátá z nich (uprchlík) se musí lišit barvou. Uprchlík bloudí v protisměru na herním plánu a začíná na protihráčově startovním poli. Po vrhu kostkou záleží na hráči, zda bude táhnout jednou ze svých figurek nebo svým uprchlíkem. Pouze uprchlík však může vyhazovat soupeřovy figurky. Na jednom políčku může stát víc figurek s tím, že uprchlík vyhodí všechny najednou. Uprchlík však může být také vyhozen a poslán zpět na startovní políčko, zastaví-li se na jeho poli figurka soupeře. V takovém případě přejde uprchlík na stranu protivníka a ten pak může hrát se dvěma uprchlíky tak dlouho, dokud soupeř některého opět nezíská. Vyhrává ten, kdo i navzdory uprchlíkovi dovede své čtyři figurky do cíle jako první.

9. 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.

10. Kočičí hra

Každý hráč dostane jednu figurku odlišné barvy a nasadí ji na startovní pole. Podle požadované obtížnosti si hráči rozloží na některá políčka po obvodu plánu značky (např. kameny z dámy). Hráči hází kostkou a podle hozeného čísla postupují o příslušný počet polí vpřed. Ve hře se pravidelně střídají. Pokud by měla figurka hráče vstoupit na označené pole, musí se vrátit na start. Vítězem se stává ten, kdo obejde plán jednou dokola.

11. Rozdělené 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 figurku, jinak přichází o svůj tah. V případě, že se hráč zastaví na startovním poli jiného hráče, smí házet ještě jednou.

12. Oběžná dráha

Při hře ve čtyřech hrají 2 týmy a spoluhráči sedí naproti sobě. 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 příhod vhodného okamžiku. Hodí-li 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 (2, 3, 4 nebo 5) a na řadě je další hráč. Hráči mohou samozřejmě provádět své tahy různými figurkami. Pokud se hráč dostane na pole obsazené protivníkem, je figurka vyhozena a musí začít znovu od začátku. Na kterémkoliv startovním políčku může stát několik figurek různých hráčů, aniž by byla kterákoliv z nich vyhozena. Na ostatních polích smí stát více figurek pouze tehdy, jedná-li se o figurky téhož hráče nebo téhož týmu. Pokud na takovéto vícenásobně obsazené pole vstoupí figurka protivníka, smí vyřadit opět nejvýše jednu figurku. Vítězí ten, který první projde celou dráhu a má v cíli všechny své figurky.

13. Pokuta

Každý hráč obdrží 4 figurky a dohodnutý počet zetonů. Na začátku hry každý hráč zaplatí jeden zeton do banku a nasadí na start jednu svou figurku. Všechny další své figurky nasadí tehdy, hodí-li 1. Stavět nové figurky není povinné. Figurky se posunují podle hodu kostkou stále v jednom směru. Nesmí zastavit na obsazeném poli a protivníka nelze vyhodit. Počet hozených bodů se může rozdělit na několik figurek, vždy je třeba vyčerpát celý počet bodů. Není-li možné provést tah, musí hráč zaplatit pokutu. Jestliže se figurka zastaví na startovním poli soupeře, házíte ještě jednou. Vítězí ten, kdo jako první dovede figurky do cíle a získává celý vklad.

14. 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.

15. Na šneka

Hrají 2 hráči. Jeden hráč 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 herní kostku a pak s ní požívá soupeřovy 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.

16. Šachy

Cíl hry: Cílem hry je vyřadit soupeřova krále ze hry, dát mu tzv. mat.

Pravidla hry: Šachovnice je čtvercová deska rozdělená na 8 x 8, tj. 64 polí. Pro přehlednost se střídají světlá políčka s tmavými. Aby se mohl zaznamenat průběh hry na šachovnici, má každé pole své označení (a1 - a8 až h1 - h8). 64 polí tvoří vodorovné řady 1 - 8 a svislé sloupce a - h. Při hře se položí šachovnice tak, aby každý hráč měl po pravé ruce světlé rohové pole (bílý h1, černý a8). Šachy jsou bojem dvou soupeřů, z nichž jeden je vojevůdcem bílých a druhý vojevůdcem černých kamenů. Armádu představuje na každé straně 16 kamenů (1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdcí a 8 pěšců).

Na začátku hry jsou tedy síly soupeřů vyrovnané.

Na obrázku vidíme správné rozmístění kamenů při zahájení hry. Partii zahajuje hráč s bílými kameny. Dále se soupeři střídají vždy po jednom tahu. Podle rozličných tvarů a názvů mají figurky rozdílnou hodnotu, účinnost i postup.

Pro všechny kameny platí tato zásada:

Kamenem je možno táhnout na prázdné pole, nebo na pole obsazené soupeřovým kamenem. V takovém případě vyřazuje postupující kámen soupeřův kámen ze hry. Nelze táhnout na pole obsazené vlastním kamenem. Kameny, kromě jezdce, nemohou přeskakovat ani vlastní ani cizí kameny. Jedním tahem lze přemístit jen jeden kámen. Výjimkou je pouze rošáda, viz níže.

Postup jednotlivých kamenů:

VĚŽ: Postupuje po svislých nebo vodorovných řadách z kteréhokoliv postavení. Na prázdné šachovnici ovládá dalších 14 polí.

STŘELEC: Postupuje po šikmých úhlopříčkách (diagonálách) polí své barvy. Ze středu šachovnice ovládá dalších 13 polí z rohového pole jen 7.

DÁMA: Spojuje v sobě pohybové možnosti střelce a věže, a je proto nejsilnějším kamenem na šachovnici. Pohybuje se buď po svislých sloupcích, vodorovných řadách nebo šikmých úhlopříčkách libovolně daleko.

JEZDEC: Má nejzajímavější pohyb ze všech kamenů. Z pole, na kterém stojí, SKÁČE vždy na druhé následující pole opačné barvy ve tvaru písmene L. Například stojí-li jezdec na poli d5, smí postoupit libovolně na některé z následujících polí: b4, b8, c3, c7, e3, e7, f4, f6. Samozřejmě za předpokladu, že některé z těchto polí není obsazeno jiným vlastním kamenem.

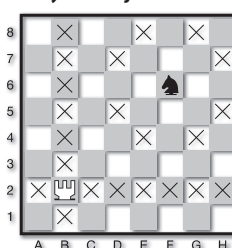
KRÁL: Může postoupit na kteréhokoliv sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněný) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

PĚŠEC: Je nejslabším kamenem na šachovnici, neboť postupuje pouze přímo vpřed o jedno pole. Jedině z výchozího postavení, bílý na druhé a černý na sedmé řadě, smí postoupit o dvě pole vpřed. Dále už postupuje vždy jen o jedno pole. Pěšec nebere soupeřovy kameny tak, jak postupuje. Smí brát pouze kameny, které stojí šikmo od něho o jedno pole vpředu a zaujme uvolněné místo.

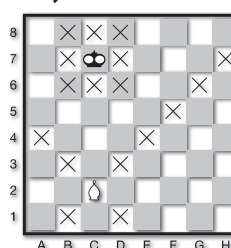
Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je brání mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž vstoupil na pátou řadu (černý na čtvrtou), aby vzal ihned v následujícím tahu soupeřova pěšce, který postoupil v sousedním sloupci o dvě pole vpřed, čímž jsou oba pěšci ve stejné řadě. Podle pohybových možností kamenů určujeme jejich hodnotu. Hodnota pěšce je základní jednotkou.

Přibližná hodnota kamenů je následující: Lehký kámen (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pěšce, věž má hodnotu jednoho lehkého kamene a dvou pěšců, dáma má hodnotu dvou věží nebo tří lehkých kamenů. Toto ocenění je jen průměrné, a proto ne zcela přesné. Skutečná hodnota kamenů je závislá na jejich účinnosti v daném postavení.

Pohyb věže a jezdce

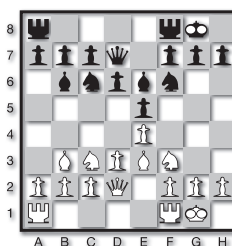


Pohyb střelce a krále

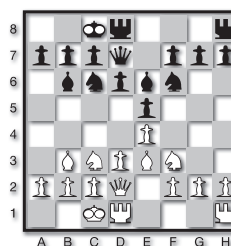


Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemístí věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní, a že všechna pole mezi králem a věží jsou volná. Při provádění rošády nesmí být král ohrožen soupeřovým kamenem a nesmí překročit ani vstoupit na pole, ohrožené nepřátelským kamenem.

Krátká rošáda - král vstoupí na pole g1 nebo g8 a věž na pole f1 nebo f8.



Dlouhá rošáda - král vstoupí na pole c1 nebo c8 a věž na d1 nebo d8.



Cíl hry: Nejdůležitějším kamenem na šachovnici je král. Je-li ohrožen, musí buď ustoupit, nebo se před nepřátelským kamenem zakrýt, a to buď vlastním kamenem, nebo soupeřův kámen vzít. Útok na krále se nazývá ŠACH. Nemůže-li být šachu čeleno žádným z uvedených způsobů, vzniká ŠACH MAT, čímž se hra ukončí. Cílem hry je tedy vyřazení soupeřova krále ze hry. Úkolem všech kamenů je proto v rozhodujícím okamžiku zaútočit na soupeřova krále a chránit před nebezpečím krále vlastního. Všechny partie však nekončí matem. Když má jeden z hráčů neodrazitelný útok nebo materiální převahu, takže nucením matu je jen otázkou času, protihráč se může vzdát. Partie končí prohrou v případě, překročí-li některý z hráčů stanovený čas na rozmyšlenou.

V mnohých případech lze partie také končit nerozhodně:

- Nemá-li žádný ze soupeřů dostatek sil nebo dostacující převahu, aby si vynutil mat.
- Nemůže-li hráč, který je na tahu, táhnout žádným kamenem, aniž tím vystaví vlastního krále šachu nebo poruší pravidla hry (tzv. pat).
- Šachuje-li jeden z hráčů vytrvale nepřátelského krále, aniž si vynutí mat (remíza věčným šachem).
- Vznikne-li potřeby stejné postavení a vždy týž hráč je na tahu, pak může prohlásit partii za nerozhodnou ten ze soupeřů, který je na tahu.
- Není-li během 50 tahů žádným pěšcem vzat žádný kámen.

Šach se hraje podle pravidla DOTČENO - TAŽENO. To znamená, dotkne-li se hráč, který je na tahu, některého svého kamene, musí jej vzít, samozřejmě pokud to neodporuje pravidlům hry. Dotkne-li se kamene, kterým nelze táhnout, nebo který nelze brát, nemá to žádné následky. Tah se považuje za ukončený, jakmile hráč při přemísťování pustí kámen z ruky, nebo když vezme ze šachovnice vyřazený soupeřův kámen a svůj pustí z ruky. Chce-li hráč opravit postavení kamene, musí soupeře napřed upozornit slovem OPRAVUJI (J ADOUBE, čti žadub).

Zápis šachových partií

Označení šachovnice (notace) umožňuje zápis všeho dění na šachovnici, tedy i celých partií a postavení v jednotlivých tazích. Kromě notace a zkratk názvů, užíváme při zapisování partií ještě další zkratky:

-	tah	?	slabý tah
x	brání	!!	velmi silný tah
+	šach	??	velmi slabý tah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný tah
!	silný tah	0-0	krátká rošáda
		0-0-0	douhá rošáda

Co má vědět začátečník?

Z pohybových možností jednotlivých kamenů vyplývá, že většinou mají největší účinnost a tím i sílu, v postavení uprostřed šachovnice. Proto již od prvních tahů se bojuje v partii o obsazení nebo ovládnutí středu. Malý střed tvoří pole d4, d5, e4, e5, velký střed je stanoven hranicí c3, c6, f6 a f3.

Nejvhodnější je zahajovat partii dvojkrokem pěšce před králem nebo před dámou. Tím jednak zahajujeme boj o střed herního plánu, a zároveň uvolňujeme cestu střelcům a dámě. V boji o střed je vhodné rozvinout kameny tak, aby boj o střed podporovaly a aby ze svého místa nemohly být snadno v průběhu hry zahánány. Proto jezdce zpravidla táhneme na f3 a c3, f6 a c6, odkud působí na samotný střed. Při otevření partie netáhněte zbytečně stále stejným kamenem, neboť taková ztráta času může vést k rychlé katastrofě. Každým tahem se snažme o uvedení dalšího kamene do hry. Nejlépe je rozvinout napřed královské křídlo, případnou rošádou uvést krále do bezpečí a potom přistoupit k rozvinutí křídla dámy. Dámu uvádíme do akce zpravidla naposled, neboť její předčasné nasazení bývá často nebezpečné. Soupeř může využít postavení dámy k jejímu napadení a někdy i k vyřazení ze hry. Výsledek partie je závislý na dobré souhře kamenů a na důraznosti útoku, který vedeme. Předčasný útok, který může soupeř snadno odrazit, bývá zpravidla ztrátou času a někdy i materiálu. Pokud máme možnost, je dobré hrát se silnějším soupeřem, od kterého se můžeme mnohému přiučit, a zdokonalovat se tak ve hře. Také studium dobrých učebnic a mistrovských partií nám pomůže k rychlému zvyšování našich vědomostí.

17. Náčelník a bojovníci

První hráč si rozmístí figurky podle pravidel šachu - to jsou bojovníci. Druhý hráč dostane pouze samotnou dámu - náčelníka. Náčelník má možnosti tahu jako dáma + jezdec dohromady a může vyřadit všechny figurky protivníka včetně krále. Bojovníci táhnou podle pravidel šachu. Začíná hráč se šestnácti figurkami. Cílem jeho bojovníků je dát náčelníkovi mat.

18. Double šachy

Pro tuto hru platí klasická pravidla šachů pouze s tou 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.

19. Žravé šachy

V této variantě hry neexistuje ani šach, ani mat. Brát kameny je povinnost, a to i v případě krále. Pokud se pěšec dostane na základní linii protivníka, může být proměněn ve figuru, která již ze hry byla vyřazena. Vyhrává ten hráč, který jako první nemá ani jeden kámen.

20. Poziční šachy

Oba hráči v této variantě hry umísťují libovolnou figurku na libovolné pole na šachovnici. Zaujme-li figurka své místo, nesmí již být přemístěna na jiné políčko. Pěšci nesmí zaujímat místa v první ani poslední řadě. Štělci musí být rozmístěni tak, aby jeden obsadil bílé a druhý černé pole. Žádná z 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.

21. Šachy K.O.

Pro tuto hru platí normální pravidla šachu, vítězí však ten, kdo jako první nemůže táhnout. Žádný hráč však nesmí způsobit mat sám sobě.

22. Jezdec proti králi

Postavte do levého dolního okraje krále a do pravého horního jezdece. Platí šachová pravidla pohybu těchto kamenů. Podaří se jezdcovi dát králi šach, nebo se tomu král vyhne?

23. Šachy bez matu

Platí pravidla klasických šachů, s jednou výjimkou: Pokud hráč může vzít soupeři figurku, musí to provést vždy. Kdo toto pravidlo nesplní, ten po upozornění soupeře: ZAPOMNĚL JSI BRÁT, přijde o svůj kámen. Šach ani mat, či pat zde neplatí. Král může být vyhozen jako ostatní kameny. Zvítězí ten, kdo vezme soupeři všechny kameny.

24. Leganovy šachy

Základní rozestavení šachů černých kamenů: Král a8, stálec a7 a b8, jezdec a6, dáma b7, věž a5, d8, pěšci a4, b6, c6, c7, d5, e8. Bílé rozestavíme zrcadlově vůči černým. Pěšci postupují úhlopříčně o jedno 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 bílý pěšec bere jen a5, a6, a7, a8, b8, c8, d8, černý e1, f1, g1, h1, h2, h3, h4.

25. Jezdcův skok

Hra pro jednoho hráče. Hráč hraje pouze s figurkou jezdece a jeho základním tahem do písmene L. Tímto tahem se hráč snaží projít všech 64 políček šachovnice s podmínkou, že na žádné políčko nevstoupí dvakrát. Kvůli přehledu o již provedených skocích je dobré si obrysy šachových políček nakreslit na papír a slabou čarou sledovat jezdcův pohyb.

26. Šachový mlýn

Ve hře použijeme pouze 4 pěšce a 1 jezdece od obou barev. Bílý postaví své pěšce na a1, h1, b7, g7 a jezdece na d4, černý své pěšce na b2, g2, a8, h8 a jezdece na e5. Hru začíná bílý. Pěšci postupují o 1 pole, kterýmkoliv směrem (i dozadu). Jezdec se pohybuje podle šachových pravidel. Soupeři se nevyhazují, ale pouze si navzájem brání při manévrování. Vítězí ten, kdo postaví přímoú řadu ze 4 svých figurek (např. a7, b6, c5, d4 nebo g4, g3, g2, g1 nebo c3, d3, e3, f3).

27. Boj pěšců proti figurám

Bílý postaví na svoji stranu šachovnice 20 dámových kamenů a dvanáct libovolných šachových kamenů. Na opačný konec se rozestaví černé figury bez pěšců do základní šachové pozice. Všechny bílé figurky a dámové kameny táhnou jako pěšci. Jejich úkolem je dát černému králi mat. Černý má za úkol vyřadit všechny bílé figurky. Vše se řídí podle šachových pravidel.

28. Maharádža

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 figury dohromady.

29. Pronásledování

Černý jezdec se postaví do jednoho rohu desky, bílý jezdec do protilehlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kamenů. Hru zahajuje černý. Přesune svého jezdece podle šachových pravidel na jiné pole a hned nato 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 zbývá 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.

30. Rychlé šachy

Začíná bílý a provede jeden tah. Černý pak udělá dva tahy za sebou, bílý později tři tahy a tak to pokračuje dál. Když ohlásí jeden z hráčů šach, jeho tah tím končí a soupeř musí na šach odpovědět hned první akcí, jinak to znamená mat. Při této hře platí všechna ostatní pravidla klasických šachů.

31. Šachy Lorda Dunsany

V horní polovině šachovnice stojí ve čtyřech vyrovnaných řadách dvaatřicet pěšců. Proti nim v první řadě polí je rozestaveno osm bílých figur. Zaujímají stejné výchozí pozice jako v klasickém šachu. Pěšci tu chybějí. Figury se pohybují podle pravidel šachu. Pěšci mohou postupovat vždy jen o jedno pole kupředu a v poslední řadě se pěšec mění v dámu. Hra končí matem bílého krále nebo ztrátou posledního pěšce.

32. Výpad ze zálohy

Platí pravidla klasických šachů, s jednou výjimkou: Dva své jezdece ponechají hráči mimo herní plán a umístí je na desku kdykoliv v průběhu hry podle svého uvážení. Nasazení jezdece je považováno za samostatný tah. Lze jej postavit na kterékoli pole, tedy i tam, kde dá okamžitě soupeřovi králi šach.

33. Pěchota

Postavte do středu desky na pole d4 a e5 dva pěšce. Pak postupně rozmístíte do volných polí dalších 14 pěšců s jedinou podmínkou - nikde nesmí stát víc než dva pěšci v jedné řadě polí, ať vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.

34. Lámej hlavu

Rozložte na šachovnici kameny tak, aby bylo v každé řadě a v každém sloupci polí po pěti kusech. Kolik budete potřebovat kamenů? A jak je rozestavíte, aby byla splněna základní podmínka?

35. Jezdci

Rozestavte na šachovnici dvanáct figurek jezdců tak, aby ovládly všechna volná pole.

36. Dáma v poli

Vyjedte s dámou z kteréhokoli rohového pole, udělejte s ní čtrnáct tahů podle pravidel a posledním tahem se vraťte na výchozí místo. Ale pozor! Během tahů musíte s dámou projít alespoň jednou přes každé pole šachovnice.

HRY NA ŠACHOVNICI (kameny dámy)

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

37. Dáma

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

Začátek hry: Hraje se na herním plánu - šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameny každé barvy. Herní plán se položí tak, aby každý hráč měl po levé straně v první (základní) řadě tmavé políčko. Hraje se pouze na tmavých políčkách. Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými a kdo s černými kameny. Pak rozestaví svých 12 kamenů na tmavá políčka prvních tří řad ze své strany. Prostřední dvě řady herního plánu zůstanou volné. Hru zahajuje hráč s bílými kameny.

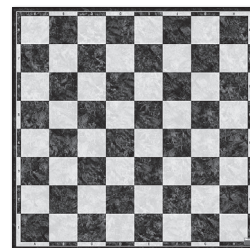
Pravidla hry: Hráči posunují kameny výhradně po tmavých polích šikmo do stran, a to vždy o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Táhneme pouze vpřed, zpět se táhnout nesmí. Kameny se tedy nikdy nemohou dostat na světlá pole. Dostane-li se hráč před kámen protivníka, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry. Opomene-li tak učinit, může mu protivník vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Při braní má přednost kámen s vyšší hodnotou - dáma. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protivníka, a to vždy jen tehdy, ocitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkovy pole, stává se DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu souvisejících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoli i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na poli, ze kterého - třeba i jiným směrem a lhostejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě - může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této OKRUŽNÍ CESTĚ přeskočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protivníkem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i OBYČEJNÝM kamenem, bude ale vždy v výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

38. Dáma II

Pravidla jsou stejná jako u předchozí hry, avšak začínáme pouze na dvou řadách. Hrajeme tedy celkem s šestnácti kameny.

39. Žravá dáma

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že vyhrává ten, kdo nejdříve přijde o všechny své kameny. Ze hry musí být vyřazen každý kámen, který podle pravidel lze přeskočit. Kdo chce vyhrát, musí tedy své kameny pokud možno postavit tak, aby je protivník musel vyřadit.



40. Rohová dáma

Herní plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou roh desky. Oba hráči rozestaví svých 9 kamenů na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany. Je možné vstoupit jak na tmavá, tak na světlá políčka. Táhnout zpět není povoleno. Kameny soupeře se přeskakují, aniž by se vyřazovaly. Vlastní kameny se nesmí přeskakovat. Kdo jako první obsadí tmavá políčka na protilehlé straně, vyhrál.

41. Divná dáma

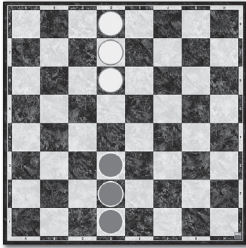
Hráč s bílými kameny rozestaví 12 kamenů jako v dámě, černý má jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na libovolné tmavé pole ve svých prvních třech řadách. Bílý hru začíná. Jeho cílem je max. do dvanácti tahů přijít o všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, vítězí černý. Skákání všech nabízených kamenů je samozřejmě povinné. Černá dáma nemůže být přeskočena.

42. Diagonální dáma

Hraje se podle klasických pravidel, liší se však rozestavením kamenů do rohů herního plánu na černá pole (2 kameny v pravém rohu, 4 kameny na další diagonále a 6 kamenů na další linii). Kámen se mění v dámu po dosažení libovolného opačného kraje.

43. Myši a kočky

Rozmístíme 3 bílé kameny - kočky a 3 černé kameny - myši podle obrázku. Začínají bílé kameny a táhne se vždy střídavě o jedno pole. Soupeřovy kameny se mohou 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 všechna 3 výchozí pole soupeře.



44. Francouzská dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, kameny se pohybují dopředu, ale přeskakovat mohou i směrem dozadu.

45. Anglická dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, ale je možné se pohybovat a skákat i po kolmých liniích (tedy všemi osmi směry).

46. Ruská dáma

V této herní variantě kameny postupují vpřed, přičemž smí brát vpřed i vzad. Skákání se nelze vyhnout ani za cenu ztráty kamene.

47. Německá dáma

16 kamenů pro každého hráče rozmístíme na 1. a 2. řadu herního plánu. Chybějící kámen doplníme figurkou ze hry Člověče nezlob se. Oba hráči táhnou střídavě o jedno pole dopředu. Bílý začíná. Narazí-li figurka na soupeřův kámen, přeskočí ho a odstraní jej z desky. Přitom se kámen může posunovat po herní ploše šikmo vlevo a vpravo po diagonálách, jak jsme zvyklí. Skákat však může každý kámen celkem v pěti směrech. Dopředu, šikmo vlevo nebo vpravo, rovnou vpřed, anebo do stran, vlevo i vpravo. Pouze zpět se skákat nesmí. Také není dovoleno přeskakovat vlastní kameny. Počne-li skákat, pak musí ve skocích, je-li to možné, pokračovat. Dopředu postupuje skoky a může střídát během jednoho skoku směr. Na protilehlé straně se potom kámen přiložením dalšího kamene mění v dámu. Ta si počíná, jak jsme zvyklí, tedy skáče a pohybuje se i dozadu. Musí se však zastavit na nejbližším políčku za protivníkovým kamenem. Skákání je povinné a stane-li se, že jeden z hráčů nedbá své povinnosti, musí učiněný tah vzít zpět a skákat. Vítězem je ten, kdo VYTLOUKL ze šachovnice všechny figurky svého protivníka, bez ohledu, šlo-li o řadové kameny anebo o dámy. Porazen je i partner, jemuž jsme zablokovali poslední kameny tak, že není schopen pohybu.

48. Turecká dáma

16 kamenů pro každého hráče rozmístíme na 2. a 3. řadu herního plánu. Chybějící kámen doplníme figurkou ze hry Člověče nezlob se. Poslední řady na obou stranách a dvě prostřední zůstanou volné. Kameny můžeme posunovat o jedno pole dopředu nebo do strany, ne však šikmo. Protivníkovy kameny se zabavují přeskokem na volná pole, pouze ve vodorovném či svislém směru. Takto lze přeskočit i více kamenů najednou (vždy po 1 kameni). Každý kámen, který se dostane na poslední protější řadu (původně prázdnou) povyšuje na perc. Perc se značí jako dáma dvěma kameny na sobě a může se pohybovat směrem vpřed, do strany i vzad o libovolný počet polí.

49. Italská dáma

Pravidla hry jsou shodná s pravidly klasické dámy s tím, že dámy mohou být vyhozeny pouze dámami, ne však obyčejnými kameny. Skákání je povinné, v případě více možností skoku se vybere ta, při které se přeskočí nejvíce kamenů.

50. Americká dáma I

Hraje se podle pravidel dámy s tím rozdílem, že hráč má v záloze 2 kameny navíc, které leží na začátku hry mimo šachovnici. Před začátkem hry sdělí, na která dvě krajní pole (na nejbližší řadě) tyto dodatečné figurky položí, jakmile se pro ně uvolní místo.

51. Americká dáma II

Druhá varianta americké dámy se hraje též podle obvyklých pravidel kromě pohybu dámy. Kameny se pohybují pouze dopředu, dáma se pohybuje vpřed i vzad, ale pouze o jedno políčko. Může však skákat všemi směry.

52. Mezinárodní dáma

16 bílých a 16 černých kamenů je rozestaveno pouze na tmavých polích ve 4 řadách. Pohybují se pouze po tmavých úhlopříčkách vpřed. Skákání je povinné a i obyčejné kameny mohou skákat směrem zpět. Pokud se naskytne možnost skoků u více kamenů, skáče se s tím, kde je skoků 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 podle klasických pravidel, ale i u ní platí, že musí zvolit trasu, kde je přeskoků nejvíce. Dáma 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.

53. Zazdívání

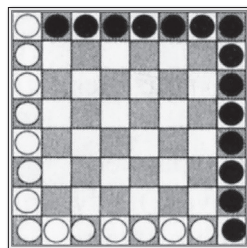
Hraje se na obou stranách s osmi kameny na černých polích. Kameny se pouze posunují po černých polích dopředu. Cílem je zablokovat kameny tak, aby se již neměly kam posunout. Z desky je můžeme vyhodit jenom tehdy, jestliže jsou ze všech stran obklopeny nepřátelskými kameny. Prohrává hráč, který nemůže posunout žádnou figurkou.

54. Posunování pyramidy

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

55. Ming-Mang

Každý hráč má 14 kamenů, které jsou rozestaveny po celém obvodu šachovnice. Hráči táhnou střídavě jedním kamenem - vodorovně nebo svisle a to libovolně daleko. Skákání není dovoleno, podmínkou je, že cesta, po které se kámen



pohybuje, je volná. Místo skákání jsou kameny blokovány. Kámen je zajat, jakmile je uzavřen mezi dvěma figurkami svého protivníka, podél rovné čáry. Zajaty kámen je pak nahrazen kamenem toho hráče, kterému se uvěznění zdařilo. To platí i pro více kamenů jedné barvy, které stojí v jedné rovině a jsou zablokované na obou koncích této řady nepřátelskými kameny. Je ještě jedno speciální pravidlo. Existuje-li mezi dvěma nepřátelskými kameny volné místo a vsuneme-li svou figurku do této mezery zcela dobrovolně, pak tento kámen není v zajetí. Jestliže však protivník jedním z postranních kamenů pohne a vzápětí se vrátí na původní místo, vytváří okamžitě vězení. Z pravidel vyplývá, že nemůže být uvězněn kámen, který je v rohu. Nemůže se totiž v rovné přímce ocitnout mezi dvěma cizími kameny. Stane-li se, že protivníka donutíme, aby opustil tuto klíčovou pozici, je pravděpodobné, že jsme se stali již vítězi. Hra končí, když jeden z hráčů nemá již žádný kámen.

56. Skrytá dáma

Po rozestavení kamenů si jeden z hráčů zakryje oči a druhý hráč si zespodu označí libovolný kámen. Poté si role vymění. Dále se hraje podle pravidel dámy. Jakmile se jednomu z hráčů podaří označeným kamenem dojít na poslední řadu herního plánu, vyhrává a ihned končí hra. Pokud se to žádnému hráči nepodaří, dohrává se hra podle pravidel dámy.

57. Skokan

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že lze přeskakovat vlastní kameny a to pouze směrem vpřed. Vlastní kameny i po přeskoku samozřejmě zůstávají ve hře. Dámy mohou přeskakovat pouze protivníkovy kameny.

58. Osm proti šestnácti

Hraje se na světlých políčkách. Kameny rozestavíme tak, že 8 černých kamenů je na horní straně a 16 bílých kamenů na dolní straně herního plánu. Chybějící kámen doplníme figurkou. Černý smí provést vždy dva tahy s různými kameny bezprostředně za sebou. Teprve pak je na tahu bílý, který má jeden tah. Bílý vyhraje v tom případě, když zablokuje černého tak, že není schopen provést dva tahy bezprostředně za sebou. Černý musí vyřadit všechny soupeřovy kameny. Černý získá značnou převahu tím, když se mu podaří proměnit některý kámen v dámu a i pak mu zůstává právo táhnout dvěma kameny za sebou.

59. Jezdecká dáma

16 bílých kamenů rozestavíme na všechna pole v 1. a 2. řadě, 16 černých do 7. a 8. řady. Chybějící kámen doplníme figurkou. Kameny se pohybují jako jezdcí v šachu, ale pouze kupředu. Přeskakovaná pole mohou být obsazena jiným kamenem, vlastním i cizím. 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 takto:

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 překročený kámen ze hry. Partie končí, když jeden z hráčů přijde o poslední kámen či vyprší dohodnutý časový limit.

60. Blokáda

12 bílých a 12 černých kamenů rozestavíme na tmavá pole krajních 3 řad. Kameny táhnou pouze po tmavých políčkách, vždy o jedno políčko dopředu nebo dozadu. Kameny protihráče se vyřazují zajetím. Kámen je zajat ve chvíli, kdy je obklopen soupeřovými kameny tak, že ztratí veškeré spojení s kameny stejné barvy. Obklopený kámen se vyřadí ze hry. Hru prohrál hráč, který přišel o všechny své kameny.

61. Lupič a četníci

Hráč LUPÍČ má pouze jeden bílý kámen. Protihráč hraje se 4 černými kameny ČETNÍKY. Hraje se na tmavých políčkách. Četníci se rozestaví na 4 políčka v první řadě. Lupič si může stoupnout na libovolné jiné tmavé políčko. Začínají četníci, kteří se smějí pohybovat pouze dopředu a jen o jedno políčko. Lupič se pohybuje stejným způsobem, ale může i dozadu. Cílem hry je, aby četníci obklopili lupiče tak, aby se už nemohl pohybovat. Podaří-li se lupiči proklouznout řadou četníků, vyhrál.

62. Halma

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

63. Hasami Yogi

Hráči postaví 8 kamenů své barvy na krajní řady herního plánu. Střídavě pohybují vždy jedním kamenem ve vodorovném nebo svislém směru, ne šikmo! Hráč může přejít i přes více polí, pokud jsou volná. Před obsazeným polem musí zastavit. Pokud je pole obsazeno protihráčovým kamenem, lze jej v příštím tahu přeskočit, ale neodstraňuje se z herního plánu. Pokud je kámen obklíčen cizími kameny (pro krajní a rohová pole to neplatí), je vyhozen ze hry. Cílem je vytvořit řadu (vodorovně či svisle) ze čtyř kamenů vedle sebe mimo základní pozici, nebo vyhodit soupeři pět kamenů.

64. Králové a poddaní

2 bílé kameny (KRÁLOVÉ) stojí v řadě A na 4. a 6. poli, 16 černých kamenů (PODDANÍ) na bílých polích v řadách E, F, G a H. Chybějící kámen doplníme figurkou. Hráči se pravidelně střídají, začíná černý. Králové se mohou pohybovat všemi směry a zajímat poddané přeskokem (jako dáma). Černé kameny postupují 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. Bílý vítězí, když pronikne jedním králem do 10. řady polí. Černý vyhraje, když obklíčí oba krále tak, že se nemohou hnout z místa.

65. Královny

4 figurky šachových pěšců bílých a 4 černé (KRÁLOVNY), 4 figurky halmiček žlutých a 4 černé (HRABĚNKY), 8 kamenů dámy bílých a 8 černých (KOMORNÉ). Královny jsou rozmístěny na protilehlých koncích desky na tmavých polích (1. a 8. řada), hraběnky (2. a 7. řada), komorné (3., 4. a 7., 8. řada). Bílý a černý se pravidelně střídají. Komorné se pohybují o 1 pole vpřed po tmavých polích, 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 se pohybují a přeskakují všemi 4 směry přes libovolný počet polí. Pouze na okrajové řady a sloupce mohou vstoupit jen po skoku přes kámen ležící těsně před okrajovou řadou či sloupcem. Tento dodatek umožňuje 3 královnám vyhrát soubor s 1 královnou. Přeskočený kámen je zajat a odstraněn z desky a to za podmínky: Komorné mohou zajímat jen komorné, hraběnky mohou zajímat komorné a hraběnky, královny zajímají komorné, hraběnky i královny. Hraběnka, která dojde na konec pole, se mění v královnu. Zvítězí hráč, který zajme všechny soupeřovy královny.

66. Poražená Niagara

Každý hráč má 4 kameny jedné barvy a rozestaví je takto - bílý: B2 - D2 - F2 - H2; černý: A8 - C8 - E8 - G8. Bílé kameny začínají. Při každém tahu musí hráč posunout jeden kámen rovně nebo diagonálně o jeden krok dopředu. Vyhrává hráč, který projde svými figurkami na soupeřovu polovinu šachovnice.

67. Středověká bitva

8 kamenů z dámy černé barvy a 8 bílé barvy (PĚCHOTA) rozestavíme na tmavá pole v 3., 4. a 7., 8. řadě. 4 figurky šachových pěšců bílé a 4 černé barvy (RYTÍŘI NA KONÍCH) postavíme na tmavá pole 1. a 7. řady. Hru začíná bílý a pak se pravidelně střídají. Pěšáci se pohybují o 1 pole dopředu po diagonále, rytíři o 1 pole v pravouhelném směru doleva a doprava. Přeskakovat se a zajímat se mohou jak pěšáci, tak i rytíři vždy v povoleném směru i vícenásobným přeskokem. Pěšáci se mění ve velitele, když dojdou do poslední soupeřovy řady. V tomto případě se mohou pohybovat o libovolný počet polí v diagonále. Rytíři se tímto způsobem mění v krále a smí se pohybovat všemi směry o libovolný počet polí a smí měnit směr. Vítězí ten, kdo vyřadí všechny soupeřovy figurky.

68. Dámy a věž

Hlavolam pro 1 hráče. Rozestavte na šachovnici čtyři dámy a jednu věž tak, aby tyto kameny ohrožovaly všechna volná pole na desce.

69. Problém osmi královen

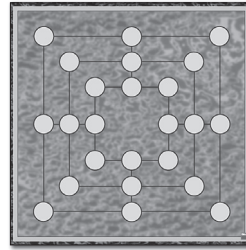
Cílem hry je umístit 8 kamenů - královen na šachovnici tak, aby žádná z nich nemohla být přeskočena jinou královnou. Královna se může pohybovat ve všech směrech.

HRY NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

70. Mlýn

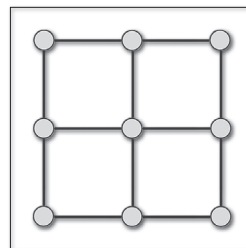
Cíl hry: Cílem hry je vyřadit kameny soupeře. K tomuto účelu se hráči snaží sestavit co nejvíce mlýnů, tj. dostat tři kameny vlastní barvy do jedné řady. Uzavře-li jeden z hráčů mlýn, smí vyřadit spoluhráči jeden libovolný kámen ze hry.



Pravidla hry: Na začátku hry se kameny nacházejí mimo herní plochu. Hráči si rozdělí 12 černých a 12 bílých kamenů. Dohodnou se, kdo hru začíná. Střídavě pokládají na body plánu vždy jeden kámen a snaží se, aby umístili vedle sebe v jedné linii 3 své kameny. Podaří-li se to některému z hráčů, má MLÝN a VYMELE, tj. vyřadí ze hry 1 protihráčův kámen, který si libovolně vybere. Vyřadit kámen z již uzavřeného mlýna je ovšem nepřípustné. Vtip hry je v tom, že se jeden hráč druhému snaží znemožnit sestavení mlýna včasným položením svého kamene do vznikajícího soupeřova mlýna. Když mají oba hráči všechny kameny rozloženy, pokračuje hra tak, že se posunuje vždy jeden kámen o jedno políčko dále po spojovacích čarách. Stále se snažíme sestavovat MLÝNY, a tím nepřítele připravovat o další a další kameny. Tahem jednoho kamene z hotového mlýna na nejbližší volný bod můžeme mlýn otevřít a druhým tahem se pak hned do mlýna vrátit a vyřadit tím ze hry další kámen protivníka. Tahy je nutné si rozmyslet tak, aby bylo možno popřípadě spojit i několik mlýnů, přičemž pak má hráč tu výhodu, že jediným tahem otevřít jeden a současně zavírá druhý mlýn a že pokaždé může vyřadit svému protihráči jeden kámen ze hry. Zbydou-li jednomu z hráčů poslední tři kameny, smí jimi skákat na kterákoliv místa a snažit se tak zamezit protihráči uzavření mlýna. Má také poslední možnost sestavit svůj MLÝN. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

71. Malý mlýn

Malý mlýn si nakreslíme na papír podle obrázku. Hrajeme podle základních pravidel, ale každý hráč má pouze 3 kameny. Barvu kamenů si hráči losují. Kdo vytvoří první mlýn, vyhrává.



72. Maxi mlýn

Hraje se s 12 bílými a 12 černými kameny. Spojte jednou linií 4 rohy venkovního kvadrátu se dvěma zbývajícími kvadráty, tzn. diagonální mlýn. Na těchto diagonálních liniích mohou být také vytvořeny mlýny.

73. Rohový mlýn

Hraje se s 12 bílými a 12 černými kameny podle klasických pravidel. V této variantě je možné postavit mlýn i v rohu.

74. 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 okrajích. Cílem je vytvořit mlýn, který musí být veden po přímkě, která protíná středový bod. Jako obvykle, nejprve se kameny kladou, potom se již táhne. Skákání není dovoleno. Kdo vytvoří první mlýn, vyhrává.

75. Věžičky

Hrajeme s 6 bílými a 6 černými kameny. Hráči se pravidelně střídají. Každý ve svém tahu položí kámen na desku a to na libovolné volné pole nebo na jiný kámen, který už leží na herním plánu. Při kladení kamene na jiný kámen nesmí ležet na sobě víc než 3 kameny. Když je všech 12 kamenů na desce, začíná druhá fáze hry. Hráči překládají kameny z jednoho pole na jiné. Cílem hry je vytvořit věž ze 3 kameny pouze svojí barvy.

76. 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 jezdcí 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 zbyvají pouze tři kameny, nasazuje je na libovolná pole herního plánu.

77. Mlýn na kříž

6 bílých a 6 černých kamenů postavíme do řady po diagonále. Hráči střídavě posunují kameny vždy o jeden bod. Kdo první postaví mlýn, vyhrává.

78. Mlýn s kostkou

Ke hře jsou potřeba 3 kostky a 9 kamenů pro každého hráče. Na začátku hry hráči rozestaví 6 kamenů po diagonále. Před postavením každého dalšího 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 položením 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.

79. Hon

Bílý hráč má k dispozici 3 kameny, černý 7 kamenů. Hráč s černými kameny se jejich posouváním snaží postavit mlýn. Mlýny ze základního rozestavení kamenů neplatí. Bílý se snaží skákáním vždy s jedním kamenem zabránit soupeřovi postavit mlýn. Černý zvítězí, pokud se mu podaří do 15. tahu postavit mlýn. V opačném případě vyhrál bílý.

80. Skákavý mlýn

Hraje se podle standardních pravidel s tím rozdílem, že po položení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kamenem se pohybuje jako jezdcem v šachu: Dvě políčka dopředu a jedno políčko do strany, nebo jedno políčko dopředu a dvě do strany. Je povoleno skákat libovolně přes vlastní kameny nebo kameny protihráče. Skočit se smí pouze na volné políčko, které není obsazeno. Také při skákání se hráč snaží vytvořit mlýn a vyřadit protihráči kámen. Komu zbyvají už pouze tři kameny, smí skákat jako při normálním mlýně na libovolná volná políčka.

81. 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 S DÁMOVÝMI KAMENY

PRO DVA HRÁČE OD 6 LET

82. Boj o kameny

Dva hráči rozestaví podél zdi kompletní sadu kamenů - jeden bílý, druhý černý 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.

83. Stolní kopaná

Na stole křídou namalujte kopii fotbalového hřiště s brankami širokými 5 cm. Bílý kámen začerněný tužkou představuje míč. Jeden hráč si vezme černý kámen a druhý bílý kámen. Střídavě cvrnká každý do svého kamene a snaží se poslat míč do soupeřovy branky. Pokud místo míče trefíte soupeřův kámen, je to *faul*. Za *faul* se v trestném území střílí penalta. Zápas trvá dvakrát 15 minut. Na větším stole můžete rozestavět celou fotbalovou jedenáctku.

84. Stolní souboj

Rozestavte bílé kameny na ušší konec stolu. Soupeř rozestaví černé kameny na protilehlé straně. Pak střídavě cvrnknete do libovolného svého kamene a snažíte se srazit soupeřův kámen ze stolu dolů. Kámen, který spadne, vypadává ze hry. Kdo přijde o všechny své kameny, prohrál.

85. Závod na stole

Na jednom konci stolu nakreslete křídou tři soustředné kruhy. Největší bude mít 10 cm v průměru, druhý 6 cm a třetí 2 cm. Na druhé straně nakreslete startovní čáru, z které budete cvrnkat svůj kámen. Jakmile se kámen zastaví ve velkém kruhu, získá hráč 1 bod. Ve středním mezikruží získá 2 body. Zůstane-li kámen ležet více než polovinu své plochy ve středním kroužku, získá 3 body. Kdo jako první dosáhne 20 bodů, vyhrál.

86. Obsazování ostrůvků

Nakreslete křídou na stůl na různá místa jedenadvacet kroužků 3 cm 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 knoflík zastavil. Kdo obsadí víc ostrovů, vyhrál.

87. Čára

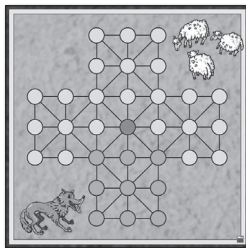
Na zem nakreslete křídou čáru. Hráči si vezmou 3 kameny své barvy. Střídavě pak hází od stejné mety kameny a snaží se trefit na čáru. Kdo je nejlépe, bere vše.

HRY NA HERNÍM PLÁNU OVEČKY A VLCI

PRO DVA HRÁČE OD 7 LET

88. Ovečky a vlci

Cíl hry: Hráč, který má ovečky, se je snaží dostat do bezpečí OHRADY (devět oranžových polí). Naopak hráč, který má vlky, se mu v tom snaží zabránit.



Pravidla hry: Na začátku hry se hráči nejprve dohodnou, který z nich bude hrát s ovečkami a který s vlky. 3 vlci se rozestaví do zadní řady oranžového ramene herního kříže. 20 oveček hráč umístí na 20 protilehlých políček. Řada, která je tvořena herním polem a oranžovou ohradou, zůstane prázdná. Hru zahajuje hráč s ovečkami.

Pohyb oveček: Tahem se rozumí posunutí jedné figurky z jednoho políčka na druhé. Figurky se smějí pohybovat jen na neobsazená pole po vyznačených linkách, a to pouze směrem dopředu nebo do strany. Nikdy úhlopříčně nebo zpět! Ovečky se nesmí vzájemně

preskakovat, ani nesmí přeskakovat vlky. Pohyb vlků: Vlci se mohou pohybovat všemi směry, tj. kupředu, do strany, ale i úhlopříčně a zpět. Každý vlk má za povinnost přeskočit figurku ovečky, je-li za touto figurkou ve směru tahu volné pole. Přeskočenou figurku tím vyřadí ze hry (podobně jako u hry Dáma). V přeskakování musí vlk pokračovat, je-li za další figurkou ovečky opět volné pole. Pozor! Opomene-li vlk skákat nebo záměrně přeskok neprovede, je ze hry vyřazen! Ovečky zvítězí, podaří-li se jim obsadit všech 9 oranžových bodů ohrady, nebo pokud obklíčí vlky kdekoli na herním plánu tak, že vlci nemají možnost dalšího tahu. Vlci zvítězí, podaří-li se jim vyřadit ze hry alespoň 12 figurek oveček, protože zbylý počet jim nestačí k obsazení ohrady. Hru je možné rovněž hrát na několik kol. V této variantě nejde o konečné vítězství v jedné hře, ale o celkový počet oveček umístěných do ohrady. Za každou ovečku umístěnou v ohradě si na konci každé hry započítá hráč hrající s ovečkami jeden bod. Pokud se mu podaří v jedné hře obsadit ovečkami všech 9 polí ohrady, získává přemii 5 bodů. Vítězí ten hráč, který dosáhne po poslední hře největší počet bodů.

89. Anglický ovčinec

Hraje 17 ovcí a 1 liška. Ovce se rozmístí na prvních třech řadách herní desky. Na prostřední řadě stojí vždy dvě ovce na krajích, uprostřed liška. Platí stejná pravidla jako v předešlé hře s tím rozdílem, že všechny kameny můžou táhnout všemi směry. Ovce nemohou přeskakovat lišku.

90. Hra kmene Kři

Hraje 13 figurek - bojovníků, rozestavených na všech polích od jednoho konce herního plánu (dvě řady po třech, jedna řada po sedmi), čelí 1 figurce - náčelníkovi (umístěnému ve středu). Platí pravidla hry OVEČKY A VLCI s tím, že se všichni mohou hýbat všemi směry a náčelník nesmí být přeskočen. Bojovníci prohrají, pokud jich ve hře zůstane méně než šest. Náčelník prohraje tehdy, jestliže je zablokovan, nebo pokud šest bojovníků dosáhne opačného konce herního plánu (dvě řady po třech figurkách).

91. Samotář

Hra pro jednoho hráče. Rozestavíme 32 figurek na všechna pole herní desky kromě středového, který zůstane volný. Každým tahem musíme přeskočit jednu figurku figurkou sousední a skočit na volné pole za ni. Přeskočenou figurku odstraníme z herního plánu. Skákat je možné vodorovně nebo svisle. Není dovoleno skákat šikmo, či přes roh. Vyhráváte, pokud na herním plánu zbyde pouze 1 figurka.

92. Tempora

13 figurek rozestavíme na všechny body herního plánu kromě bodů v rozích a po obvodě ramen kříže, takže uprostřed herního plánu vznikne nakoso postavený čtverec. Nyní se odebere nejspodnější figurka, čímž vznikne nepravidelný pětiúhelník. Úkolem je opět přeskakat dle pravidel hry Samotář postupně všechny figurky, až zůstane pouze jedna uprostřed.

93. 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 hry zaplní loupežní rytíři všech 24 polí herního plánu kolem hradu. Oba obránci mohou být umístěni na dvou libovolných bodech hradu. Rytíři se snaží obsadit všech 9 polí hradu. Aby to dokázali, musejí oba obránci z hradu vyhnat. Rytíři se mohou pohybovat pouze směrem k hradu, obránci mohou táhnout všemi směry. Všichni však mohou postoupit o jeden bod. Rytíři nemohou přeskakovat 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 mohl některou figurku vyřadit, dostává se do zajetí rytířů a opouští herní plán. Pokud se loupežným rytířům nepodaří dobyt a obsadit hrad, ale zdaří se jim obklíčit obránci, končí hra smírem (remízou). Loupežní rytíři prohrávají, pokud jim zbyvá 8 posledních rytířů, a nemohou proto obsadit hrad.

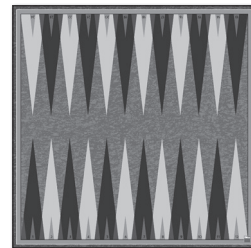
94. Trojice

Dva hráči dostanou po 11 figurkách, které střídavě staví na libovolná pole herního plánu. Dvě figurky téže barvy však nesmí stát nikdy vedle sebe ve vodorovném nebo svislém směru. Když hráči takto rozmístí všechny své figurky po herním plánu, začnou hráči figurky posunovat. Posun provádějí vždy jednou figurkou o jedno pole vodorovně nebo svisle a snaží se vytvořit ve vodorovném nebo svislém směru řadu tří figurek stejné barvy. Jestliže se to některému z hráčů podaří, vyhodí jednu libovolnou soupeřovu figurku ze hry. Vyhrává ten hráč, který odstraní soupeři 9 figurek a jehož soupeř již nemůže vytvořit trojici.

HRY NA HERNÍM PLÁNU BACKGAMMON

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

95. Backgammon (Vrhčápy)



Cíl hry: Každý hráč se snaží se svými 15 kameny, pomocí obrátěného využívání hodnoty bodů na kostkách, co nejdříve dosáhnout svých posledních polí a poté vyjít se všemi svými kameny z desky. Vyhrává ten, komu se to podaří jako prvnímu.

Hráči táhnou proti sobě. Bílý postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípu č. 24 a ven. Černý začíná od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípu č. 1 a ven. Hráči se během hry snaží vzájemně vyházovat a blokovat.

Hra se dělí na tři části:

- Nasazování kamenů
- Postup
- Vycházení z herní desky

Nasazování kamenů: Na začátku hry leží všechny kameny mimo herní plochu. Jako první začne nasazovat ten hráč, kterému padne vyšší počet bodů, poté se hráči v házení střídají. Při nasazování házejí hráči oběma kostkami. Po každém hodu vezmou dva kameny a položí je na tolikátý šíp od okraje, kolik bodů padlo na první a druhé kostce. Bílé kameny se nasazují na čísla 1 až 6 a černé kameny na čísla 24 až 19. Stojí-li kameny na jednom šípu, mohou být položeny vedle sebe, ale i na sobě. Po umístění všech 15 kamenů na herním plánu může začít druhá část hry.

Postup: Hráči se stále pravidelně střídají v hodech oběma kostkami. Hráč si může vybrat, v jakém pořadí použije body, které padly na kostkách. Jestliže může použít body jen z jedné kostky, musí využít vyšší bodovou hodnotu! Není-li to možné, hráč netáhne a na řadě je jeho protivník. Hráč, který je na tahu, může zvolit, zda posune dva kameny podle hozených bodů na kostkách, nebo jen jeden kámen, a to tak, že použije PRODLOUŽENÝ tah jedním kamenem. Při tomto tahu se počet bodů nesčítá, ale jedná se o dva samostatné tahy (jestliže není první tah možný, nesmí dále prodloužený tah provést). Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč může provést v této části hry až 4 samostatné tahy o takový počet bodů, kolik je na jedné kostce, přičemž může hrát libovolnými kameny, ale také jenom jedním. Kamenem se musí vždy postoupit o tolik bodů, kolik padlo na kostce. Kameny obou soupeřů postupují proti sobě. Při postupu se kámen může zastavit na prázdném šípu, na šípu, kde jsou vlastní kameny, nebo na šípu, kde je jen jeden dvítníkův kámen. Nesmí se zastavit na šípu, který je obsazen dvěma nebo více cizími kameny. Při všech tazích se počítají šípy, které jsou volné, obsazené soupeřem nebo vlastními kameny. Místu, na němž jsou minimálně dva kameny jedné barvy, se říká svazek. Na takto obsazený šíp nesmí soupeř vstoupit. Každý hráč tak zajišťuje své kameny před vyhozením a současně překáží soupeři v pohybu. Podaří-li se hráči obsadit více šípů vedle sebe, nazýváme toto seskupení most. Most je velkou překážkou pro další tahy soupeře.

Vyházování: Končí-li některý z tahů hráče na šípu, kde stojí jen jeden soupeřův kámen, přemohl ho a odstraní ho z herní desky pryč (při PRODLOUŽENÉM tahu lze vyhodit i několik soupeřových kamenů). V dalším tahu tak soupeř musí nejdříve znovu nasadit vyhozený kámen (vyhozené kameny) a teprve pak smí postoupit s některým z dalších kamenů kupředu. Vyhozené kameny se nasa-

zují stejně jako na začátku na šípy 1 - 6 nebo 24 - 19 podle hoseného počtu bodů. Padne-li při tomto nasazování na kostkách tolik bodů, že nasazení není možné (na šípech, kam by měl být kámen nasazen, jsou soupeřovy SVAZKY), hráč nesmí posunout žádný ze svých kamenů a čeká na další kolo. Most lze překlenout pouze tak, že padne na jedné kostce tolik bodů, kolik nám umožní dostat se za něj na volný šíp nebo šíp obsazený vlastními kameny. Druhá část hry pro hráče končí tehdy, shromáždí-li všech svých 15 kamenů na posledních šesti šípech - bílý na č. 19 - 24, černý na č. 6 - 1. Poté vstupuje hra do třetí závěrečné části, která začíná málokdy pro oba hráče najednou.

Vycházet z herní desky smí hráč až poté, kdy dostane všech svých 15 kamenů na posledních 6 polí (šípů) herního plánu. Pro bílého jsou to šípy 19 - 24 a pro černého 6 - 1. Vycházení se opět řídí podle počtu bodů na kostkách. Kámen, stojící např. na třetím šípu od konce desky, může vyjít ze hry, když mu padne trojka, čtyřka, pětka nebo šestka. Jestliže kamenu nestačí hosené číslo na vystoupení z desky, posune se tento kámen o hosený počet bodů směrem ke konci desky. Také je povoleno provést jedním kamenem oba tahy. I v této části hry platí pravidlo 4 tahů, pokud padne na kostkách stejný počet bodů. Někdy se stane, že hráč, kterému zůstal vzadu jeden kámen, vyhodí soupeři, který už vychází z desky, jeho kámen. V takovém případě musí být vycházení s dalšími kameny zastaveno až do chvíle, kdy se podaří takto vyhozený kámen znovu nasadit a projít s ním od začátku až na některý z posledních šesti šípů.

96. Doublet

Každý hráč má 12 kamenů, které rozestaví do věžiček po dvou na své vnitřní pole. Každý hraje jen na těchto šesti polích. Hru začíná hráč s vyšším hoseným číslem. Hráč hází dvěma kostkami a v poli, jehož číslo padlo, rozloží věžičku na dva kameny. Když mu padne dvojice stejných čísel, sejme pouze jeden kámen a hází ještě jednou. Když padne číslo pole, kde jsou kameny již rozloženy, tah zůstane nevyužitý a na řadě je další hráč. Jestliže má hráč všechny věžičky rozloženy, začíná je znovu stejným způsobem skládat zpět. Jakmile jsou všechny kameny opět poskládány na sebe, 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.

97. Hon na lišku

Každý hráč má k dispozici 6 herních kamenů, které si rozestaví na své straně na pole 1 - 6 (19 - 24). Začíná hráč s nejnižším hoseným číslem. Hází se 2 kostkami, ale platí jen hody 1 a 6 nebo 2 stejná čísla. Kameny se pohybují v kruhu proti směru hodinových ručiček do té doby, než jeden hráč neztratí všechny své kameny. Po hodu kostkami s jedním nebo více čísly 1 nebo 6, může hráč posunout svůj kámen o součet hosených čísel. V případě hosení stejných čísel (s výjimkou čísla 6), se posouvají 4 kameny o 6 polí. Pokud je hoseno dvojice stejných čísel, hází hráč ještě jednou. Když kámen zastaví na poli s jedním protihráčovým kamenem, odstraní soupeřův kámen ze hry. Pokud hráči zůstává už jen jeden herní kámen, dochází ke změně tažení. Kámen se ihned přemístí na nejbližší rohové pole, tj. na 1, 12, 13 nebo 24. Jestliže je toto pole obsazené jedním kamenem soupeře, vyhodíme protivníka. Když je následující hod 1, kámen se posouvá do dalšího rohového pole; při hodu čísla 6 se posune o dvě rohová pole. Při hodu dvojice čísel se tah nenásobí, ale každý si může ještě jednou zopakovat hod. Vítězí hráč, který jako první porazí všechny soupeřovy kameny.

98. Jacquet

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

99. Arabské vrhcábý

Tato varianta hry se shoduje s klasickými vrhcábý s tím rozdílem, že obě první pole hráčů se nepočítají, slouží jako start a cíl kamenů. Černý i bílý postaví svých patnáct kamenů na své první vnitřní pole. Kameny postupují z výchozího pole obvyklou cestou do vnitřních polích soupeřových. Oba hráči musí nejdříve dovést do cíle první kámen, teprve pak mohou postupně posunovat ostatní kameny. Kameny se nevyhazují. K blokadě klínovitého pole stačí jediný ká-

men. Jakmile je jím obsazeno, už se tam nesmí zastavit žádný kámen jiné barvy. Hráči provádějí tahy tak, aby zablokovali co nejdelší souvislé úseky desky a znemožnili postup protivnickových 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.

100. Bláznění

Varianta klasických vrhcábů. Liší se základním rozestavením. Na prvním poli leží všech patnáct kamenů. Druhá velká odlišnost je v paši - hodu dvou stejných čísel. Když hráči padnou dvě stejná čísla, hraje jako by mu kromě nich padly dvojice ještě všech čísel pod těmito padlými (např. pokud hráči padnou dvě pětky, může své kameny posunout o 4 x 5 polí jako v klasických vrhcáběch, ale navíc ještě o 4 x 4, 4 x 3, 4 x 2 a 4 x 1 pole, nebo o kombinace těchto hodů jako ve vrhcáběch. Hra se tak stává velmi rychlou.

101. Lurch

V první části hry se kameny nasazují na desku vždy na pole, které pořadím od okraje desky odpovídá hosenému číslu (když padne 3 a 4, položíme jeden kámen na třetí, druhý na čtvrté pole od okraje desky). Na každém poli smí ležet libovolný počet kamenů. Jakmile je na desce nasazeno všech patnáct kamenů, hraje se lurch stejně jako klasické vrhcábý.

102. Dětské vrhcábý

Hráči postaví do svého vnitřního pole na první tři pole věžičku ze dvou, na druhá tři pole pak věžičku ze tří kamenů. V první fázi využívají hodů pouze k rozebírání věžiček po jednom kameni (když padne 3 a 5, sejme hráč 1 kámen z věžičky na 3. a 5. poli. Ten, kdo má rozebrané všechny věžičky, začíná odstraňovat kameny podle pravidel klasických vrhcábů. Pokud by ještě neměl všechny věžičky rozebrané a padlo mu číslo, kde již nejsou kameny na sobě, tah propadá a hraje další hráč.

103. Tric-trac

U této hry se v základních tazích postupuje stejně jako u backgammonu. Stejná pravidla platí při blokování šípů pomocí SVAZKŮ a při vyhazování jednotlivých soupeřových kamenů. Zásadní rozdíl spočívá v tom, že se hraje o body. Kdo získá jako první 12 a více bodů, vyhrál, a nemusí tak dohrávat hru se všemi svými kameny.

Začátek hry: Na začátku hry postaví oba hráči všech svých 15 kamenů do tří věží na své první pole. Pro bílého je to šíp s číslem 1, pro černého šíp číslo 24. A v dalších tazích opět postupují proti sobě. Bílý postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípu č. 24 a ven. Černý začíná od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípu č. 1 a ven. Šípy 1 a 24 jsou startovní (cílová) pole a kameny, které leží na těchto šípech, nejsou ve hře!

Postup: Hru začíná ten, kdo hodí větší počet bodů. První hráč hodí oběma kostkami a provede své první tahy, které se řídí opět hodnotou bodů, které padly na kostkách. Hráč napřed musí všech svých 15 kamenů dostat ze startovních šípů a teprve pak může provést další tahy. Může se však v této části hry rozhodnout, zda posune dva kameny, nebo jen jeden v PRODLOUŽENÉM tahu. Zůstane-li na startovním poli jen jeden kámen, musí hráč provést jen tah tímto kamenem. Může využít prodlouženého tahu, pokud to není možné, využije jen jeden (výhodnější) tah a druhý propadá. Padne-li při hodu na obou kostkách stejný počet bodů, hráč odehraje tah a hází ještě jednou.

Nůše: Šíp číslo 12 (bílý) a 13 (černý) jsou takzvané NŮŠE, které podléhají zvláštnímu omezení tahů. Na vlastní nůši lze vstoupit pouze v rámci jednoho tahu dvěma kameny zároveň. Příklad: Při hodu 4/2 s jedním kamenem ze šípu 8 a s druhým z čísla 10. V dalších tazích již lze vstupovat na nůši s libovolným počtem kamenů (tedy i samostatně). Kameny se mohou z nůše dále posunovat stejným způsobem s výjimkou dvou posledních. Ty se opět smějí posunout pouze společně v rámci jednoho tahu. Soupeřova nůše je blokována, i když je volná. Žádný tah nesmí skončit na soupeřově nůši. Pouze v případě, kdy je hráčova vlastní nůše ještě volná a jeho tah by skončil v nůši protivníka, může svůj kámen posunout do vlastní nůše, to znamená, že táhne o jeden bod méně, než kolik mu padlo.

Tento tah je dovolen pouze v případě, že není možné tímto tahem dostat do nůše i jiné jeho kameny.

Vyhazování: Osamocené soupeřovy kameny lze vyhazovat stejně jako ve hře Backgammon. Vyhozené soupeřovy kameny se položí zpátky na jeho startovní šíp. Soupeř musí nejdříve dostat tyto kameny zpět do hry. Teprve pak může provést další tahy.

Vycházení z herní desky: S kameny se může vycházet kdykoli, pokud se hodem dostaneme na poslední šíp vlastní herní dráhy nebo za něj (pro bílého - šíp 24; pro černého - šíp 1). Na těchto šípech se nevyhazují!

Bodové hodnocení: Každý soupeřův vyhozený kámen a každý vlastní dohraný kámen má hodnotu jednoho bodu. Podaří-li se hráči obsadit nůši a mimo to ještě svazky blokovat pět šípů ležících před nůši na jeho straně, postaví tím VELKÝ MOST, který je pro jeho soupeře nepřekonatelnou překážkou. Za velký most získá hráč 2 body. Když se hráči po vlastním následujícím tahu podaří velký most udržet, získává další 2 body. Hráč vyhrává, jakmile dosáhne 12 bodů nebo více bodů. Jestliže soupeř nezískal alespoň 7 bodů, platí vítězství dvojnásobně. Nezískal-li ani 3 body, platí výhra trojnásobně a nezískal-li ani jeden bod, platí výhra čtyřnásobně.

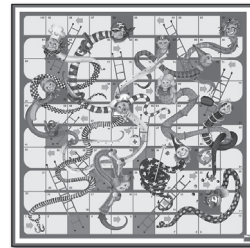
Pokračování: Tric-trac se často hraje na několik kol. Vítěz se může rozhodnout, jestli se bude hrát od začátku anebo jestli se bude pokračovat v rozehrané hře. Bude-li se pokračovat v rozehrané hře, všechny body, kterými vítěz přesáhl počet 12, se přenášejí do další partie. Začne-li se nová hra od začátku, přebytečné body propadají. Při partii, která pokračuje, budou nejprve dohrány všechny kameny. Hráč, který takto dohrál, postaví své kameny opět do tří věží na startovní šíp. Dále pokračuje tento hráč jako při úplném novém začátku.

HRY NA HERNÍM PLÁNU ŽÍZALY

PRO 2 HRÁČE OD 7 LET

104. Žízaly

Cíl hry: Dostat se co nejrychleji ze startovního políčka číslo 1 do cíle na políčko číslo 100. Během hry můžete využívat žebříků jako zkratk, ale běda, když šlápnete na hlavu nezbedné žízale. Ani se nenadějete a sklouznete po jejím těle dolů až na konec ocásku.



Začátek hry: Hra je napínavější, když se na začátku připraví ceny, o které se bude hrát. Potom si hráči vyberou svoji barevnou figurku. Hru začíná nejmladší hráč. Dále pokračují ve hře hráči po směru hodinových ručiček. Start je na políčku č. 1, kam se postaví všechny figurky.

Pravidla hry: První hráč hodí kostkou a postoupí 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.

Žebříky: Končí-li hráčův hod na modrém políčku, kde začíná žebřík, ihned postoupí vzhůru na jeho konec. V dalším hodu postupuje ve směru šípky.

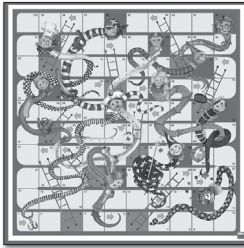
Žízaly: Končí-li hráčův hod na červeném políčku, kde je hlava žízaly, ihned sjede po jejím těle až na konec jejího ocásku. V dalším hodu postupuje ve směru šípky opět směrem k cíli. Vyhrává ten hráč, který jako první dosáhne políčka s číslem 100. Na toto políčko je třeba trefit se přímým hodem. Pokud hráč hodí více bodů, než kolik potřebuje k dosažení cílového pole, netáhne a ve hře pokračuje další hráč. Hru lze zpestřit tím, že se hraje na více kol. Ve chvíli, kdy některý z hráčů dosáhne cílového pole, vyhrál. Ostatní hráči si spočítají, kolik jim chybí polí do konce. Toto číslo si zapíší jako trestné body. Po ukončení hry vítězí ten hráč, který má nejnižší počet trestných bodů.

105. Žízaly - rychlý závod

V této variantě hází hráči 2x a vybírají hod, který je výhodnější. Vítězí hráč, který jako první dosáhne cíle.

106. Žížaly - tam a zpět

V této verzi hráči hází dvěma kostkami a dosažené hody sčítají. Jakmile dosáhnou cíle, vrať se zpět na start. Pokud by se do cíle netrefil přesným hodem, tah se rozdělí, část jde k cíli a část směrem zpět. Na zpáteční cestě posouvají žížaly hráče směrem ke startu a žebříky jej vrací zpět k cíli.



Pravidla hry: Hru začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou a postoupí na nejbližší barevné políčko, které je shodné s barvou, která padla na kostce. Padne-li hráči barva shodná s jeho figurkou, může se rozhodnout, zda nasadí další svoji figurku ze zásobníku do hry anebo jestli bude pokračovat ve hře s figurkou, která je již ve hře. Při postupu překračuje hráč v cestě nacházející se figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají. Končí-li hráčův tah na políčko, které je již obsazené jinou figurkou, hráč tuto dostiženou figurku vyhodí a postaví ji zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na volné políčko. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry po hození správné barvy. Figurky, které prošly celé kolo, umísťují hráči na 4 políčka ve středu herního plánu. Na tato políčka se vstupuje z posledního pole před startovním políčkem se šipkou. Tato 4 políčka se nazývají DOMEČKEM. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy. V domečku se již figurky nevyhazují. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu barva s barvou políčka v domečku. Políčko musí být volné, aby na něj mohl vstoupit. Pokud hráči nepadne potřebná barva a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

109. Rychlý kolotoč

Hráči hází v každém kole dvakrát a postupují tak opravdu rychle. Figurky se během hry nevyhazují. Na jednom políčku jich může stát více. Ostatní pravidla jsou stejná jako v předchozí hře.

HRA NA HERNÍM PLÁNU HUSIČKY

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 6 LET

107. Husičky

Cíl hry: Cílem hry je projít co nejrychleji se svojí husičkou herní pole a dostat se jako první do cíle.

Začátek hry: Každý hráč si vybere svoji figurku husičky, kterou si postaví na start. Nejmladší hráč zahájí hru. Potom pokračují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Pravidla hry: Každý hráč postupuje dopředu podle počtu bodů, kolik hodil na kostce. Na jednom políčku smí stát libovolný počet figurek. Pokud se některý z hráčů dostane na červené políčko, musí se řídit podle následujících pokynů:

- Políčko 5: Husička utíká před liškou a postoupí až na políčko 8.
 - Políčko 9: Husička je chycena a musí stát až do té doby, než hodí 6.
 - Políčko 13: Díky jezečkovy vyhraje husička běh a postoupí na políčko 16.
 - Políčko 15: Hledá se ztracené peříčko. Hráč jedno kolo nehraje.
 - Políčko 18: Létnatí jde rychleji, proto může hráč házet ještě jednou.
 - Políčko 24: Husička nastydla, musí zůstat jedno kolo v posteli.
 - Políčko 30: Husička s sebou vezme berušku, která pospíchá na políčko 34.
 - Políčko 33: Husička jede na kolečkových bruslích rychle dál na políčko 38.
 - Políčko 36: Kdo se hodně najedl, musí si odpočinout, a proto spí dvě kola.
 - Políčko 40: Husička si poranila nožku a musí čekat, až přejde další husička. Pokud za ní není už žádná husička, čeká jedno kolo.
 - Políčko 45: Balónem poletí husička rychleji, a to až na políčko 50.
 - Políčko 49: Vaše husička získala titul Miss-husa a za odměnu může házet ještě jednou.
 - Políčko 52: Husička zabloudila a musí se vrátit na políčko 43.
 - Políčko 57: Husička se tak zamyslí, že zapomene, kam má jít a musí vynechat dvě kola.
 - Políčko 60: Kdo první přistane přesně na políčko 60, vyhrává.
- Pokud hodí kostkou víc, než je potřeba do cíle, musí se o tyto body vrátit zpět.



HRY NA HERNÍM PLÁNU HALMA

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 7 LET

110. Halma

Cíl hry: Převést všechny své figurky do protilehlého rohu herního plánu a obsadit s nimi celý DVŮR protihráče. Vítězí ten hráč, kterému se to podaří nejdříve.

Začátek hry: Hráči si připraví figurky podle počtu účastníků hry. Hrají-li 2 hráči, každý si vezme 19 figurek, hrají-li 4 hráči, každý si vezme 13 figurek. Tyto figurky umístí do vyznačených rohů na herním plánu vždy proti sobě. VELKÝ DVŮR - ohraničený červenou linkou je pro 19 figurek (hra pro dva). MALÝ DVŮR - ohraničený žlutou linkou je pro 13 figurek (hra pro čtyři).

Pravidla hry: Hru zahajuje nejstarší hráč. Dál se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. Tah se provádí jen vlastními figurkami a je povinný (nelze se tedy tahu vzdát). Jedním tahem se rozumí: Posunutí jedné figurky na volné pole nebo přeskok přes vlastní nebo soupeřovu figurku, je-li za ní volné pole ve všech směrech kromě dozadu. Tvoří-li figurky vhodnou kombinaci, může hráč jednou figurkou v jednom tahu provést i několik na sebe navazujících skoků. Přeskočená figurka se nevyhazuje, ale zůstává stát na původním místě! Strategii v průběhu hry je tedy vytvořit vhodnou kombinaci rozmístění figurek, která umožní v jednom tahu dostat vlastní figurku co nejdále po herním plánu. Zároveň se snažíme blokovat soupeře tak, aby skoků mohl využívat co nejméně. Takto blokovat může hráč i výchozí dvůr, kde si počíná tak, aby soupeř nemohl obsadit celý dvůr. Zároveň hráč musí mít jistotu, že se i s touto figurkou (figurkami) dostane rychle do svého cílového dvoru. Hrají-li hru 4 hráči, lze zvolit i variantu, že protilehlí hráči spolu spolupracují a pomáhají si. Vítězí ten tým, kterému se podaří obsadit vyměněné dvory jako prvnímu.

111. Rychlá halma

V této variantě má každý hráč pouze 6 figurek, které rozeztaví do řady před VELKÝ DVŮR opět proti sobě. Dále hra pokračuje podle pravidel halmy a hráči se snaží co nejrychleji přemístit všech svých 6 figurek na libovolné místo do protilehlého VELKÉHO DVORU. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrál.

112. Přesná halma

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

113. 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 odebírá z herního plánu jednu figurku po druhé, až poklad najde. Počet odebraných figurek se zaznamená. Potom se figurky rozeztaví znovu a do hledání se pustí další hráč. Vše se opakuje tak dlouho, dokud se všichni nevystřídají. Vyhrává ten, komu se podaří poklad najít za nejnižší počet odebraných figurek.

114. Piškvorky

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.

115. Jedlík

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

116. Sólová halma

Jeden dvůr se obsadí devatenácti figurkami. Hráč se snaží přemístit figurky do protějšího dvoru při použití co nejmenšího počtu tahů nebo skoků. Oba hráči se vystřídají, přičemž každému se počítá, kolik tahů a skoků potřeboval. Hráči se tak snaží nacházet stále lepší a rychlejší cesty, aby dokázali dosáhnout cíle při menším počtu tahů.

117. Top secret

Hráči si připraví 19 figurek své barvy. Při hře střídavě staví po jedné figurce do středu herního plánu, který je definován jako čtverec 6 x 6 polí. Poté, co jsou všechny figurky ve hře a středový čtverec se zaplnil, postupuje se figurkami směrem ke kraji herního plánu. Hráč může v každém tahu posunout jednu figurku o jedno pole libovolným směrem. Je dovoleno přeskačovat, pokud za přeskačovanou figurkou leží volné pole. Je možné učinit i několik skoků po sobě, nezmění-li se při tom směr. Vyhrává ten hráč, jehož všechny figurky nejdříve zaujmou libovolná políčka na okrajích herního plánu. Na jednom poli smí stát vždy pouze jedna figurka.

118. Dvě kočky a devatenáct myši

První hráč postaví své dvě figurky, které představují kočky, dprostřed herního plánu. Devatenáct figurek druhého hráče jsou myši, jež se na herním plánu libovolně rozeztaví. Kočky i myši se mohou přesouvat vždy na sousední pole v libovolném směru. Kočky přitom mohou (ale nemusí) brát myši tím, že je přeskočí a odstraní ze hry. Myši však brát a vyřazovat kočky nemohou, proto se snaží obklíčit je tak, aby jim znemožnily pohyb. Kočky vyhrávají tehdy, když se jim podaří nachytat tolik myši, že už samy nemohou být obklíčeny.

119. Go Bang

Hrají 2 hráči s 12 figurkami různé barvy. Úkolem je obsadit pět sousedních polí, která tvoří vodorovnou, svislou či šikmou linii. Hráči staví 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 protihráči. Po rozmístění všech kamenů hráči střídavě přesouvají vždy jednu figurku na sousední volné pole. Vyhrává hráč, kterému se nejdříve

HRY NA HERNÍM PLÁNU KOLOTOČ

PRO 2 - 4 HRÁČE OD 4 LET

108. Veselý kolotoč

Cíl hry: Úkolem každého hráče je obejít se svými figurkami ve směru šipky celé kolo až na cílová políčka, tj. na 4 různobarevná pole ve středu herního plánu. Ten, komu se to nejdříve podaří, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou svými figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry: Na začátku hry si hráči rozdělí figurky podle barev tak, že na každého vyjdou 4 figurky jedné barvy. Hráč postaví své figurky do zásobníku. Zásobník jsou 4 kroužky stejné barvy v rozích herního plánu. Jednu figurku postaví hráč na start (políčko shodné barvy se šipkou).



podají sestavit pět figurek do jedné linie. Hráč je možno i ve čtyřech. Hráči tvoří dva týmy, spoluhráči sedí naproti sobě. Každý dostane pouze šest figurek, přičemž spoluhráči mají stejnou barvu a střídají se v tazích ve směru hodinových ručiček.

120. Mistrovský Go Bang

Hraje se podle pravidel go bangu, kromě toho ještě platí, že najednou lze vyřadit dvě protivnickovy figurky tak, že jeho dvoučlennou řadu v jedné linii z obou konců obklíčíte soupeř dvěma vlastními figurkami. Např. pokud za sebou v jedné linii stojí jedna figurka černá a dvě bílé, může černý ve svém tahu další figurkou obě bílé obklíčit a odstranit je z herního plánu.

121. Rakado

Oba hráči postaví 16 figurek své barvy na první řadu své strany herního plánu. Potom oba hodí kostkou. Ten, kdo hodí nejvíc, začíná. Hodí kostkou ještě jednou a posune některou ze svých figurek o odpovídající počet polí přímo vpřed. Pak hodí soupeř a posune rovněž jednu svou figurku. Komu padne šestka, hází ještě jednou. Hráči se snaží dostat své figurky na základní linii soupeře. Na cestě přitom smí vyřazovat soupeřovy kameny, pokud jejich figurka dosáhne kostkou určeným počtem kroků přesné pole, které je obsazené protivráčovým kamenem. Pokud hráč tuto možnost přehlédne, může mu protivník dotýčnou figurku odebrat. Cíle může být dosaženo pouze hodem na přesný počet zbývajících kroků. Když je figurka vzdálena tři kroky od cíle a padne např. čtyřka, nehýbá se. Figurka, která dosáhla cíle, nemůže být vyřazena ani sama nemůže vyházovat. Hra končí, když poslední figurka jednoho z hráčů dosáhne cílové řady.

122. Černobílá halma

19 figurek pro každého při hře ve dvou (13 figurek pro každého při hře čtyř hráčů) postavíme jako při halmě. Figurky stojící na černých polích se pohybují pouze šikmo po černých polích a nesmějí skákat. Figurky na bílých polích naopak mohou postupovat výhradně přeskokováním na jiné bílé pole. Úlohou figurky na černých polích je tedy přichystat možnosti skoku figurkám z bílých polí. Uvnitř cílového dvora již mohou všechny figurky postupovat a skákat libovolně. Vítězí hráč, který jako první přemístí všechny své figurky.

123. Velká dáma

Hráči postaví na černá políčka v obou posledních řádcích po šestnácti kamenech. Platí běžná pravidla dámy s tím, že je možné přeskokovat také vlastní kameny, aniž by vypadly ze hry. Jako dámy slouží figurky jiné barvy (každý hráč má svoji barvu). Dáma smí přeskokovat pouze soupeřovy kameny.

v prostředku herního plánu, kde se střetávají troje různé figurky. Vyhrává ten hráč, který jako první přesunul všechny své figurky do protilehlého cípu stejné barvy.

125. Triangl

Této 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.

126. Topsy

Hráči si připraví 15 figurek své barvy a střídavě staví po jedné figurce na průsečky linií herního plánu (na rohy polí) a pokoušejí se při tom obstoupit figurky protivníka. Soupeřova figurka je obklíčena, pokud obsadíte čtyřmi svými figurkami všechny její sousední průsečky. Hrají všichni proti všem. Kdo obklíč figurku některého z protihráčů, může si ji vzít a ponechat. Uvolněné pole může být nově obsazeno. Tím se herní situace neustále mění a vznikají nové a nečekané možnosti. Hra končí umístěním všech patnácti figurek každého z hráčů nebo tehdy, není-li již možné nikoho obklíčit. Hráč je tím úspěšnější, čím více figurek protivník získal.

HRY NA HERNÍM PLÁNU SOLITÉR

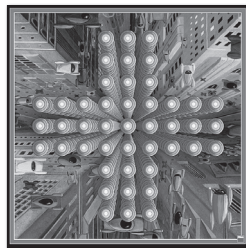
PRO 1 HRÁČE OD 7 LET

127. Solitér

Cíl hry: Skákáním vyřadit všechny figurky z herního plánu, až zůstane jen jedna.

Začátek hry: Hráč rozestaví všechny figurky po herním plánu tak, aby obsadil všechna políčka kromě středního, které zůstane volné.

Pravidla hry: Hráč musí v každém tahu přeskočit libovolnou figurkou figurku sousední a skočit na volné pole za ní. Přeskočená figurka se odstraní z herního plánu. Skákat je možné svisle a vodorovně. Není dovoleno skákat šikmo či přes roh a skok musí být veden po přímce. Úkolem je vyřadit co nejvíce figurek. Ideálně by na konci hry měla zůstat na herním plánu jen jedna figurka. Není to snadné, ale je to možné.



128. Kříž

Hráč rozestaví 9 figurek doprostřed herního plánu tak, že vytvoří kříž se stejně dlouhými rameny. Cílem hry je odstranit 8 z 9 kamenů tak, aby ve středu zůstala pouze jedna figurka.

HRY S DOMINEM

PRO 1 - 4 HRÁČE OD 7 LET

129. Domino

Hra pro dva hráče. 28 kamenů se položí lícem dolů a promíchá. Každý hráč si vybere 7 kamenů a položí je skrytě před sebe. 1 kámen ze zálohy se otočí lícem nahoru. Dále hráči střídavě přikládají po 1 svém kameni podle zásady: stejný počet ok k sobě (dvojku ke dvojce, čtyřku ke čtyřce apod.). Hráč, který nemůže přiložit, bere si jeden kámen ze zálohy. Jestliže se mu ani tento nehodí, bere ze zálohy tak dlouho, dokud nemůže přiložit na jednu nebo druhou stranu řady. Může se stát, že celou zálohu vyčerpá. Potom odebrá z libovolného konce tak dlouho, dokud nemůže přiložit svůj kámen. Vítězí hráč, který již nemá žádný kámen.

130. Slepá ulička

Hra pro dva hráče. 28 kamenů se položí lícem dolů a promíchá. Každý hráč si vybere 7 kamenů. Ostatní kameny tuto hru již nehrají. Začínající hráč položí doprostřed první kámen. Dále se pravidelně

střídají a přikládají kameny podle zásady domina. Hráč, který nemůže přiložit žádný kámen, řekne DÁL. Ten z hráčů, který jako první přiloží do řady poslední ze svých 7 kamenů, ohlásí DOMINO a tuto hru vyhrává. Soupeř odhalí svoje zbylé kameny. Součet všech ok se stává výherními body pro vítězného hráče. Mají-li oba hráči ještě na stole nějaké kameny, ale nemohou přikládat na žádnou stranu již vyložené řady, ocitá se hra ve SLEPÉ ULIČCE. Soupeři si vzájemně ukáží svoje kameny. Vítězem se stává hráč, který má celkově nižší součet ok a připočítá si celkový počet soupeřových ok. Před další hrou se znovu promíchají všechny kameny. V další hře položí jako první zahajovací kámen druhý hráč a postupně se opět střídají. Před zahájením hry si hráči určí, do kolika bodů budou hrát.

131. Domino se zálohou

Hra pro dva hráče. Kameny se promíchají lícem dolů. Každý z hráčů si vezme 7 kamenů. Zbývající kameny zůstávají v záloze. Potom hrají stejně jako ve SLEPÉ ULIČCE pouze s následující obměnou: Pokud nemůže některý z hráčů přiložit žádný ze svých kamenů, bere si jeden ze zálohy. Jestliže se mu ani ten nehodí, bere ze zálohy tak dlouho, dokud nemůže přiložit na jednu nebo druhou stranu řady. Může se stát, že celou zálohu vyčerpá. Ze zálohy bere hráč i v případě, kdy již vyložil všechny svoje kameny a přišla na něho řada. Po vyčerpání zálohy pokračuje hra stejně jako ve SLEPÉ ULIČCE, ale body z jednotlivých her se nenačítají. Vítězem je hráč, který se po rozebrání kostek ze zálohy zbavil všech svých kostek jako první nebo ten, kdo má na kostkách, které nejdu přiložit, nižší součet ok.

132. Bodové domino

Hra pro 2 - 4 hráče. Kameny se stejnoměrně rozdělí všem účastníkům hry, případně zbylé kameny se nepoužívají. Začíná hráč s nejvyšším duplem. Položí kámen a vysloví celkový počet bodů. Všichni hráči potom na střídačku přikládají příslušný kámen a přičítají dané body k dotyčnému součtu.

133. Maďarské domino

28 herních kamenů se položí lícem dolů a zamíchá. Hrají-li 2 hráči, případně na každého 12 kamenů, při hře ve třech 8 kamenů a ve čtyřech 6 kamenů. Každý z hráčů si skrytě odebere odpovídající počet. Přebytné kameny se odstraní ze hry. Začíná hráč, který může vyložit kámen s nejvyšším počtem ok a přidat k němu další kameny, které přisazuje k sobě vždy stejnou hodnotou. Čím víc kamenů se podaří přiložit, tím lépe. Nemůže-li již dále přikládat, je na řadě další hráč, který se pokouší na řetězec navázat co největší počet kamenů. Pokud již nikdo nemůže přikládat, poznamená zapisovatel u každého hráče počet trestných bodů (tzn. celkový počet bodů na všech jeho zbylých kamenech). Hraje se na více kol a hra končí, jakmile jeden z hráčů překročí hranici 100 trestných bodů.

134. Francouzské domino

28 herních kamenů se položí lícem dolů a zamíchá. Každý hráč si vezme 8, 7 nebo 6 kamenů, podle toho, hrají-li 2, 3 nebo 4 hráči. Zbytek přijde do zálohy. První hráč položí na stůl libovolný kámen, další hráč přikládá na začátek či konec, přičemž jedna polovina jeho kamene musí souhlasit s polovinou vyloženého kamene. Nehodící se polovinu kamene nechá hráč směřovat do volného pole. Další hráč přikládá stejným způsobem, takže vzniknou dvě řady, ve kterých se nad sebou nacházejí dvě stejná čísla. Kdo nemůže přiložit, buď vynechá, nebo vezme nový kámen. V záloze musí zůstat až do konce hry dva kameny. Vyhrává ten, komu se nejdříve podaří vyložit všechny své kameny. Pokud hráčům zůstanou ještě nevyložené kameny, vyhrává ten, kdo má nejmenší hodnotu kamenů.

135. Křížové domino

Každý hráč si vezme 6, 4 nebo 3 kameny, podle toho, hrají-li 3, 4 nebo 5 hráčů. Zbytek přijde do zálohy. Začíná hráč, který má kámen s nejvyšším duplem, a tento kámen vyloží. K tomuto kameni musí být ze všech stran přikládány kameny se stejným počtem bodů. Vznikne tak kříž. Teprve když je kříž hotový, může se na všech čtyřech stranách pokračovat v přikládání. Kdo nemá příslušné číslo musí si vzít ze zálohy. Je-li už hromádka vybrána, musí čekat. Také zde vyhrává hráč, který se nejdříve zbaví všech kamenů, popř. ten, který má nejnižší hodnotu kamenů.

HRY NA HERNÍM PLÁNU HALMA PRO 3

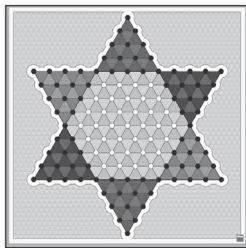
PRO 2 - 3 HRÁČE OD 8 LET

124. Halma pro 3

Cíl hry: Převést všechny své figurky do protilehlého cípu hvězdy stejné barvy. Vítězí ten hráč, kterému se to podaří nejdříve.

Začátek hry: Hráči rozestaví své figurky na černé body do tří cípů hvězdy podle barev.

Tyto obsazené cípy vždy po stranách sousedí s cípy volnými.



Pravidla hry: Hru zahajuje nejstarší hráč. Dále se hráči pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. Tah se provádí jen vlastními figurkami a je povinný (nelze se tedy tahu vzdát). Jedním tahem se rozumí posunutí jedné figurky po spojenci na sousední volný bod nebo přeskok přes vlastní nebo soupeřovu figurku, je-li za ní na spojenci volný bod. Figurky se pohybují libovolným směrem kromě dozadu. Tvoří-li figurky vhodnou kombinaci, může hráč jedinou figurkou v jednom tahu provést i několik na sebe navazujících skoků. Přeskočená figurka se nevyházuje, ale zůstává stát na původním místě! Strategií v průběhu hry je vytvořit co nejrychleji rozestavení, které umožní v jednom tahu dostat vlastní figurku co nejdále po herním plánu a zároveň se vyhnout tlačenci, která hrozí

136. Dominosa

Hráč si na list papíru nakreslí síť, která se skládá z 56 čtverců (8 x 7 čtverců). Důkladně promíchané kameny položí lícem nahoru na stůl tak, aby tvořily síť, která se rovněž skládá z 56 polí. Nyní si hráč do předkreslených polí doplní čísla kamenů. Potom se kameny opět promíchají. Hráč se pokouší sestavit shodný obrazec. Pokud to zkusíte, zjistíte, že to není vůbec tak jednoduché, jak to vypadá.

137. Čtvercové domino

Hráč musí sestavit z kamenů čtverec 4 x 4 pole tak, aby součet ve všech vodorovných i svislých stranách byl shodný.

138. Blokovací domino

Hra probíhá podle pravidel domina se zálohou. Zde je však žádoucí, protivníka co nejvíce blokovat, popř. nutit ho k častému dobírání ze zásoby a to tak, že se pokládají takové kameny, ke kterým hráč nemůže přikládat. Jestliže jeden z hráčů nemůže přiložit a v zásobě již nejsou kameny, prohrál.

139. Ze sta na nulu

Hra se jako v dominu se zálohou. Každý hráč však začíná se 100 body. Po každé partii smí vítěz ze svého konta odečíst celkový součet bodů protivnickových zbylých kamenů. Pokud nemůže žádný z hráčů přiložit všechny kameny, může každý ze svého konta odečíst celkový součet bodů protivníka. Vyhrál ten, kdo nejdříve dosáhl hranice 0 nebo ji překročil.

140. Pětkování

Hra pro dva hráče. 28 herních kamenů se položí lícem dolů a zamíchá. Každý hráč dostane 5 kamenů, ostatní jsou v záloze. Cílem hry je nejen přiložit všechny kameny, ale i dosažením násobku 5 získat body navíc. Jestliže je součet koncových polí řady 5, nebo násobek pěti, získává hráč za každou 5 jeden bod. Např. začíná-li hráč s dvojitou pětkou, dostane za ni hned dva body, protože součet je deset. Vítězí hráč, který jako první dosáhne po několika partiích smluveného počtu bodů.

141. Pašova závora

Hraje se podle pravidel domina s tím rozdílem, že hráč položením libovolného dublu kamene může kdykoliv ukončit hru. Hráči ihned spočítají hodnotu svých kamenů. Hráč s nejnižším součtem vyhrál a nepíše si žádné záporné body. Ostatní hráči body zapíší. Hraje se více partií, dokud některý z hráčů nezíská dohodnutý počet bodů. Poté se určí pořadí.

142. Matador

Hraje se se všemi kameny. Zvláštní význam mají čtyři kameny, nazývané MATADOR: 0/0, 6/1, 5/2 a 4/3. Kromě prvního kamene jsou to tedy takové, u kterých součet ok dává číslo 7. Všechny kameny promíchejte lícem dolů. Před každou partií vyřadte ze hry 3 náhodně vybrané kameny. Před započetím hry si hráči losem určí, kdo začne. Potom si každý z hráčů vezme ze zálohy po třech kamenech. První hráč položí jeden svůj kámen na stůl. Druhý hráč musí přiložit takový kámen, aby součet vzájemně se dotýkajících kamenů byl 7. Pokud hráč nemá kámen s potřebným počtem ok na přiložení, ale má MATADORA, může jej přiložit na kteroukoli stranu řady bez ohledu na počet ok. Pro soupeře potom platí normální pravidla hry. Musí tedy přiložit kámen s počtem ok do součtu 7. Pokud nemůže přiložit a nemá ani MATADORA, bere si po jednom kameni ze zálohy tak dlouho, až může přiložit. Může se také stát, že vyčerpáte celou zálohu. V případě, že nemůžete ani potom přiložit kámen, hraje soupeř. Vítězem se stává hráč, který se po vyčerpání zálohy zbaví dříve všech svých kamenů. Jestliže oběma hráčům zůstanou kameny, které nemohou přiložit, vzájemně je odkryjí. Vítězem se stává hráč s nižším součtem ok.

143. Bergen

Hráči promíchají všechny kameny lícem dolů. Každý si vybere 6 kamenů. Začíná hráč, který má DUBL s nižší hodnotou. Tento kámen položí doprostřed stolu a započítá si za něj 2 body. Pokud žádný z hráčů nemá dubl, začíná ten, který má kámen s nejnižším počtem ok. Potom oba hráči střídavě přikládají po jednom kameni na levou

nebo pravou stranu podle obvyklých pravidel. Snaží se ale přiložit takový kámen, aby vždy na konci řady vlevo i vpravo byl stejný počet ok. Kdykoli se to podaří, připočítá si tento hráč 2 body. Pokud se však povede přiložit na jednu stranu dubl se stejným počtem ok, jako je na druhé konci řady, připočítá si hráč za tento tah 3 body. Hráč, který podle pravidel nemůže nebo z taktických důvodů nechce přiložit některý ze svých kamenů, vezme si jeden ze zálohy. Nehodí-li se mu ani tento, řekne DÁL a hraje soupeř. Dostane-li se hra po rozebrání zálohy do slepé uličky, hra končí. Vítězí ten z hráčů, kterému nezůstal v ruce ani jeden dubl. Mají-li oba hráči dubly, vítězí ten, který jich má méně. V případě, kdy oba hráči mají po jednom dublu, stává se vítězem ten, jehož dubl má nižší hodnotu. Pokud nemá žádný z hráčů dubl, spočítají si oka na zbylých kamenech. Vítězem se stává hráč s nejnižším počtem bodů. Hra pokračuje dalším kolem. Absolutním vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne 15 bodů.

144. Sevastopol

Hraje se o vsazené věci - oříšky, bonbóny apod. Na začátku hry každý hráč vloží do banku po 1 kousku ze své zásoby. Potom si z promíchaných kamenů hráči odeberou po 7. Hru začíná hráč, který má šestkový dubl a položí jej doprostřed stolu. Hráči pokračují ve směru hodinových ručiček přiložením kamene se 6 oky. Mohou jej položit nejen jako v obvyklých hrách vlevo a vpravo, ale také zdola a shora (rozvětvení). Nemá-li některý z hráčů žádný kámen se 6 oky, řekne DÁL a vynechává tah. Jakmile je kolem šestkového dublu sestaven kříž do čtyř světových stran, začíná druhá fáze hry. Každý z hráčů potom přikládá kámen na jedno rameno KŘÍŽE podle základních pravidel domina. Hráč, který jako první odloží všechny své kameny, získává tři čtvrtiny BANKU. Ostatní pokračují ve hře. Kdo se zbaví svých kamenů jako druhý v pořadí, získává poslední díl z BANKU. Zbývající dva hráči vyjdou naprázdno. Také ve druhé fázi hry platí pravidlo, že kdo nemůže přiložit kámen, řekne DÁL a vynechává tah. Dostanou-li se všichni zúčastnění hráči do slepé uličky, hra končí. Vítězem se stane hráč s nejnižším součtem ok na svých kamenech a dostane tři čtvrtiny z banku. Jako druhý se umístí hráč s následujícím nejnižším součtem bodů a dostává poslední díl z banku.

145. Jednadvacet

Dominová varianta známé karetní hry. Kameny promíchejte na stole lícem dolů. Hráči si postupně ve směru hodinových ručiček vezmou po 2 kamenech. Tajně si je prohlédnou a spočítají si všechna oka. Cílem hry je dosáhnout na svých kamenech celkového počtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Pokud se někomu zdá součet ok příliš nízký, přibere si ze zálohy jeden nebo i více kamenů. Kdo ale překročí potřebný počet ok jediný bod, ztrácí naději na vítězství. Pokud žádný z hráčů nechce přibrat další kámen, odkryjí všichni zúčastnění své kameny a sečtou si body. Nemá-li žádný z hráčů 21 bodů, vítězem se stává hráč s nejbližším nižším počtem dosažených bodů.

146. Sólo domino

Hra pro jednoho hráče, která velmi dobře prohlubuje kombinační schopnosti. Nejprve obraťte všechny kameny lícem dolů a řádně je promíchejte. Potom si vyberte 5 náhodných kamenů, které otočíte lícem nahoru. Z těchto kamenů si vyberte ten nevhodnější a položte jej na stůl jako základ dominové řady. Následně přikládejte otočené kameny podle základních pravidel domina. Pokud se vám podaří postupně položit na stůl z první pětiče třeba 4 kameny, přiberete si je ze zásoby a opět otočíte lícem nahoru. Pokračujte v přikládání kamenů. Je důležité položit vždy co nejvíce kamenů z vybrané pětiče. Opět doplňte svoji zásobu podle počtu vyložených kamenů. Pro všechna kola tedy platí: Kolik kamenů vyložíte, tolik nových kamenů si přiberete. Vítězem se stanete v případě, že postupně položíte všechny kameny domina na stůl. Pokud se vám toto nepodaří a zbyde vám třeba jediný kámen, který nemůžete přiložit ani na jednu stranu, prohráváte. Může se také stát, že prohrájet dříve, než rozeberete celou zásobu. Tato situace nastane, když si doberete 5 kamenů, ze kterých nejde ani jeden přiložit na levou nebo pravou stranu řady.

147. Italské domino

Kameny se zamíchají a rozdají hráčům. Pětice hráčů dostane po 5 kamenech, čtyři dostávají po 6, hráji-li 3 hráči, dostane každý po 3 kamenech. Zbytek je v zásobě. Začíná hráč, který může vyložit kámen s nejvyšším součtem ok. Musí přitom nahlas vyvolat součet

všech viditelných bodů, např. 12 u 6/6, 10 u 5/5. Další hráč přiloží libovolný vhodný kámen a nahlas řekne celkový součet. Pokud na stole ležel kámen 6/6 a hráč přiloží kámen 3/5, vyvolá 20, protože sečetl 12 a 8. Na začátku hry dá každý vklad do banku. Z banku se pak vyplácí za každou hlášku 30, 50, 70 nebo 100. Nejvyšší číslo získá největší podíl. Pokud součty nikdo nezíská, vklady zůstávají pro další hru.

148. Přebíjená s dominem

Dva hráči si rozdělí kameny a vyrovnají do řady před sebe lícem dolů. Pak současně otočí krajní kámen. Kámen s vyšším součtem ok bere soupeřův kámen. Získané kameny se zařadí na konec řady. Kameny v řadě během hry nemění pořadí.

149. Tři čtverce

Vyřadte z dominové sady dubly 3, 4, 5 a 6. Ve hře zůstane 24 kamenů k sestavení tří čtverců podle těchto pravidel. Součet ok na všech stranách složených čtverců musí být stejný. Začíná se součtem 12, potom zkoušou součet 15. Pak najdi jiný možný součet. Nezapomeň, že rohová pole kamenů se sčítají dvakrát, ve vodorovné řadě i svislém sloupci.

150. Zlomky

Vyřadte ze sady všechny dubly a kameny s prázdným políčkem. Zbude vám 15 kamenů, s nimiž budete pracovat jako se zlomky. Když položíte na výšku kámen s jedním okem nahore a šesti oky dole, považujete ji za jednu šestinu. Když ji položíte obráceně, platí za šest jednin. Vaším úkolem je poskládat všechny kameny do tří řad po pěti kamenech. Domyslete si mezi každým kamenem znaménko plus a kameny seřadte tak, aby součet ve všech řadách byl stejný. V prvním kole 2 1/2. Ve druhém kole 10.

151. Dudeneyho řada

Seřadte všechny kameny do 4 řad po sedmi kamenech tak, aby součet ok v každé řadě byl stejný.

152. Hod číslo

Vyřadte ze hry všechny kameny s nulou. Zbylé pak vyrovnajte náhodně do řady. Každý hráč má jednu figurku své barvy, s kterou se pohybuje po hodu kostkou po kamenech domina. Figurky se pohybují po jednom políčku dopředu a to tak, že musí hodit stejný počet bodů, jaký je na kameni. Vítězí hráč, který projde celou řadou nejrychleji.

HRÝ S KOSTKAMI

PRO LIBOVOLNÝ POČET HRÁČŮ OD 6 LET

Hry s 1 kostkou

153. Lodnická

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

154. Na čísla

Hráči si před hrou vylosují čísla od 1 do 6. Potom každý hodí dvakrát za sebou. První hod určí, kolik zetonů má dostat. Druhý hod určí, kdo výhru vyplatí. Kdo druhým hodem určí sám sebe, nedostane nic. Hra končí, když jednomu z hráčů nezbyde z počátečních 20 zetonů nic, a vítězem je hráč, který má zetonů nejvíce.

155. Oklahoma

Hráč hodí kostkou tak, aby ostatní neviděli, kolik bodů hodil. Pak nahlásí číslo. Může říct skutečný počet ok, nebo falešné číslo. Jeho soupeř buď hlášené číslo přijme, nebo nepřijme. Když ho přijme, vezme kostku a musí hodit víc. První hráč mu v tomto případě není povinen ukázat, kolik na kostce skutečně padlo. Jestliže druhý ho

díl víc, dostane od prvního hráče žeton. Hodí-li méně nebo stejně, odevzdá žeton soupeři. Druhý hráč ovšem hlášení nemusí přijmout. V tom případě hráč odhalí kostku. Pokud je tam nahlášené číslo, dostane hráč žeton. Pokud nahlásil falešně, odevzdá žeton. Hraje se na dohodnutý počet žetonů. Vítěz jich má samozřejmě nejvíce.

156. Vzducholod'

Nejdříve se namaluje velká vzducholod' (viz. obrázek), která se rozdělí na 5 políček. Gondola dostane číslo 6. To je nákladní prostor. Každý hráč obdrží 6 zápalek.

Hází se popořadě. Kdo hodí 1 - 5 položí jednu zápalku na příslušné políčko. Leží-li už na políčku zápalka, smí si ji vzít a nemusí žádnou odevzdat. Kdo hodí 6, musí vždy odevzdat jednu zápalku, protože do gondoly se jich vejde libovolné množství. Kdo nemá už žádné zápalky, vypadá ze hry. Vyhrává ten hráč, který je jako poslední ve hře. Smí si vzít všechny zápalky z gondoly.



157. 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 nejlíže 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, vypadává a prohrál kolo. Hodí-li hráč méně než 16, zapíše 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 anebo 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.

158. Oko (jednadvacet)

Hráči hrají 1 kostkou, v jednom kole hází maximálně 5x. Vítězí ten, kdo se součtem všech bodů nejvíce přiblíží k jednadvaceti bodům. Hráč se součtem nad 21 prohrál.

159. Padesát vyhrává

Hráči házejí 1 kostkou v řadě za sebou, celkem třikrát. Všichni se snaží dosáhnout společně souhrmného čísla padesát. Dosažení této hranice musí být přesné. Sčítají se body hozené všemi hráči dohromady. Jestliže někdo překročí padesátku, musí další hráč hozením kostky snížit celkový počet pod padesátku. Cílem je hodit přesně padesát.

160. Sázení

Každý hráč si napíše pod sebe do sloupce čísla od jedné do desíty se znaménkem násobení (1 x, 2 x, 3 x ... 10 x). Všichni pak postupně hází kostkou. Hozené číslo vždy zapíše vedle kteréhokoliv neobsazeného násobku. Samozřejmě se snaží vyšší číslo napsat k vyššímu násobku. Po 10 hodech jsou všechny násobky obsazené. Čísla se vynásobí a sečtou. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem.

161. Sedm hodů

Každý hráč má postupně v jednom kole 7 hodů kostkou. Hozené body se počítají takto: 1. a 2. hod se sčítá (+), 3. hod se od tohoto součtu odečítá (-), 4. hod se přičítá (+), 5. hod znovu odečítá (-), 6. hod se přičítá (+). Poslední 7. hozená hodnota se odečte (-). Kdo dosáhne po pěti kolech nejvyšší bodové hodnoty, vítězí.

162. Matematika

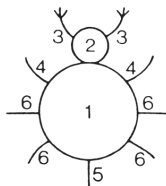
Každý hráč hází jednou kostkou, a to celkem pětkrát. Hodnoty 1 a 2. hodu se sčítají (+), 3. hod se odečítá (-), dosavadní výsledek se násobí (x) hozenou hodnotou 4. hodu. 5. hodem nakonec násobek vydělíme. Pokud hráč dosáhne výsledku, který je menší než jedna, nebo po dělení nedostane vůbec celé číslo, vypadá ze hry. Kdo dosáhne nejmenšího výsledku (v celých číslech), stává se vítězem.

163. Dřívka

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

164. Brouk

Každý hráč potřebuje ke hře arch papíru, na který bude kreslit brouka podle obrázku. Hráči házejí kostkou. Malovat začne jako první ten, komu padla jednička. Ihned namaluje trup a potom postupně přimalovává další části podle toho, jak mu padají jednotlivé bodové hodnoty. Stejně si na vlastním archu papíru maluje další hráč. Malíř, kterému se podaří jako prvnímu namalovat kompletního brouka, je vítězem.



165. Veš

Veš je složená z 13 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 ze 13 čar. Kdo domaluje veš jako první, vyhrává.



166. Oběšenec či myš

Pokud vás přestane bavit kreslit brouka či veš, můžete kreslit jiný obrázek. Každý se ale musí skládat z 13 čar. Např. domek, šibenic, myš.



167. Generál

Hraje se na předem stanovený počet kol. Hráč hází 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 ze soupeřů nahází 666, stává se GENERÁLEM a okamžitým vítězem celé hry.

168. Dvojitá láska

Každý z hráčů si na papír napíše řadu čísel od 1 do 6. Číslo, které hráč hodí, vyškrtne ze seznamu a může hrát dál. Pokud už číslo má škrtnuté, předá kostku dalšímu spoluhráči. Vyhrává ten, komu se podaří jako prvnímu hodit všechna čísla z řady.

169. Plus mínus

Cílem hry je hodit co nejvyšší sumu. Každý hráč má 9 hodů. Každý třetí hod se odečte, všechny ostatní se sčítají. Komu se podaří získat nejvyšší sumu, vyhrál.

170. Velké srdce

Každý z hráčů si nakreslí na papír velké srdce a rozdělí jej na 6 polí. V průběhu hry musí hráč zapisovat čísla od 1 do 6, aby bylo na konci hry každé políčko obsazené různou číslicí. Hráči se v hodech střídají. Hodí-li hráč číslo, které už má zapsané v srdci, musí ho přenechat druhému spoluhráči. Pokud ani druhý hráč nemůže číslo uplatnit, přesune ho na dalšího hráče. Hod propadá, pokud ho nikdo nemůže zapsat. Vyhrává ten, kdo jako první obsadí všechna pole.

171. 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, převzme místo sultána a určí nové šťastné číslo mezi 1 - 5. Jestliže jeden hráč nemá žádné žetony, hra končí a vyhrává ten, kdo má nejvíce žetonů.

172. Kravský ocas

Potřebujeme 1 kostku a 21 zápalek pro každého hráče. Všichni si ze svých sirek sestaví kravský ocas: tj. do první řady se položí 6 sirek, do druhé řady 5 sirek, apod. Potom se hází kostkou. Každý hráč může sebrat řadu, která odpovídá hodu kostky. Je-li už ale odpovídající řada pryč, hod propadá. Vyhrává hráč, jehož kravský ocas je odklizen nejdříve.

173. Volský ocas

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

174. Trumf

Vybraný hráč hodí kostkou. Hozené číslo je pro dané kolo trumfem. Každý může házet desetkrát. Jiný hráč sčítá hozené body. Kdo hodí trumf, přestane házet a pokračuje druhý hráč. Komu se podaří s nejmenším součtem bodů hodit trumf, vyhrává kolo.

175. Čokoláda

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

176. Hra dvojek

Každý hráč hází třikrát. Počítají se jen dvojky. Dvě dvojky platí za 8 bodů, tři dvojky platí za 16 bodů. Kdo získá po prvním kole nejvyšší počet bodů, vyhrává.

177. 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 počítá se počet bodů na vrchní straně. Další hráč pokračuje s kostkou a číslem, jakým předchodí hráč přestal. Není dovoleno kostku brát do ruky. Výjimka: spadne-li kostka ze stolu, počítá se 0 bodů. Kdo dosáhne 50 bodů, vyhrává.

178. Kreslení domečku

Každý hráč obdrží papír, tužku a sám si určí jedno šťastné číslo mezi 1 - 6, které napíše na papír. Pak se hráči střídají po jednom hodu. Kdo hodí své šťastné číslo, může udělat jeden z 13 tahů domečku. Vyhrává ten, kdo první nakreslí celý dům.



179. Rychlá prohra

Jeden hráč hodí kostkou a určí prokleté číslo, kterého by se hráči měli vyvarovat. Každý má 10 hodů. Vyhrává hráč, který prokleté číslo vůbec nehodí. Prohrává ten, kdo číslo hodil nejdříve.

180. Dvacet jedna

Smyslem hry je hodit ve správný čas 1. Kdo je na řadě, hodí jednou a předá kostku dalšímu hráči. Každá hozená 1 se řekne nahlas a sčítá se. Kdo hodí 21x jedničku, vyhrává.

181. Maratón

V této variantě se podobně jako u předchozí hry jde přes 42 kilometrů, tzn. přes 42 jedniček. Vítěz poločasu (21 jedniček) smí za odměnu házet ihned 40x za sebou.

182. Špaček

Začíná nejmladší hráč, ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, hodí kostkou. Hozené počet bodů na kostce si přičte hráč po levici jako plusové body. Výjimkou je pokud padne 1. Pak si jeden bod odečte. Kdo má nejvíc bodů po pěti kolech, vyhrává.

183. 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, nakreslí si 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.

184. Macao

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

185. Zlá jednička

Každý hráč má 5 hodů. Hozené body se sečtou a napíše. Kdo hodí 1, ihned přestává a napíše jen body doposud hozené. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

186. Nahoru dolů

Vyhrává ten, kdo 7 hody dosáhne nejvyšší sumy. Jeden hráč začne, ostatní se připojí. Hozené počty bodů se počítají takto: 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. Komu se podaří dostat do mínusu, vypadáva ze hry. Počet kol si hráči předem určí.

187. Začarovaná trojka

Kdo hodí trojku, vypadáva ze hry. Hráč, který je na řadě, hází tak dlouho, jak 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.

188. Pomalý Petr

Každý hráč řekne číslo od 1 do 6. Potom se pokouší číslo co nejdříve hodit. Pomalý Petr je ten, kdo potřebuje nejvíce hodů.

189. Číslo domu

Cílem je dosáhnout co nejvyššího čísla domu. Každý má 3 hody. Po každém hodu se musí ihned rozhodnout, zda má hozené číslo přijít na jedničkové, desítkové nebo stovkové místo třímístného čísla domu. Nejvyšší číslo vyhrává.

190. Nejnižší číslo domu

Pravidla hry jsou stejná jako u předešlé hry, ale vítězem je hráč s nejnižším číslem domu.

191. Mazání bodu

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

192. Holý vrabec

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

193. Blechy

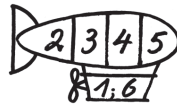
Každý hází 10x za sebou. Po hození jedničky skončí a zapamatuje si číslo svých hodů. Kdo hodí 1 nejdříve, vyhrává.

194. Hranice

Kromě kostky potřebujeme ještě 6 zápalek pro každého hráče. Platí pouze body 1, 2 a 3. Kdo 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 ve hře (může totiž dostat jednu sirku od souseda). Vyhrává ten hráč, který hodí jako poslední 3 a na hranici položí poslední sirku.

195. Zepelín

Na papír se nakreslí velký zepelín. Trup je složen z polí 2 až 5, v gondole je pole 1 a 6, což je zároveň i pokladna. Každý obdrží 6 žetonů. Potom se po řadě hází kostkou. Kdo hodí číslo od 2 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 každém hození 1 a 6. Pokud hráč ztratil všech 6 žetonů, musí vystoupit ze hry. Vítězí ten, kdo zůstává. Vítězí náleží také všechny žetony z polí 1 až 6.



196. 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, po hození 2 dá 1 sirku spoluhráči nalevo. Při 3, 4 a 5 nedělá nic, při 6 se dá 1 sirka 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.

197. Kasa

Kdo jako první prohraje všechny žetony, vyhrává kasu. Každý hráč obdrží 5 žetonů. Kdo je na řadě, hází třikrát. Hráč si sečte body všech hodů a zapamatuje si výsledek. 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.

198. Sem a tam

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

199. Číselná řada

Při šesti hodech za sebou se hráči snaží dosáhnout hozením co nejdělsí možnou číselnou řadu (ideální 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6). Vyhodnocují se vždy jen hody, které mají minimálně dvě čísla za sebou. Např. hráč hodí 4 - 6 - 2 - 3 - 4 - 1. Vyhodnotí se pouze 2 - 3 - 4. Správně hozená čísla na kostkách se sečtou. Vyhrává ten, kdo získá nejvyšší počet bodů. Při nerozhodném stavu vyhrává ten, který má nejdělsí číselnou řadu.

200. Všechno nebo nic

Hráči se střídají v hodech kostkou. Kdo je na řadě, může házet, jak dlouho chce, a sčítají se mu počty hozených bodů. Každá hozená pětka = 50 bodů; 2, 3, 4, 6 = hodnota na kostce. Padne-li jednička, musí hráč přestat a všechny body z tohoto kola se mu vynulují. Přestane-li dříve, napíše si body. Kdo dosáhne jako první více než 301 bodu, vyhrává.

201. Julie

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

202. Němá Julka

Každý hráč má 1 hod během kola, hra trvá 12 kol. Cílem je naházet co nejmenším počtem hodů pořadí od jedné do šesti. 1 musí padnout nejdříve, pak 2, pak 3 atd. Pokud hráč dosáhl šesti, pokračuje zase pozpátku k jedničce. Vyhrává ten, kdo nejdříve (tzn. za nejmenšího počtu hodů) proběhl oběma směry. Po celou hru však nikdo nesmí mluvit. Kdo promluví, začíná házet znovu od jedné.

203. Terč

Na stůl namalujte křídou terč a očíslete 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.

204. Mág

Hráč hází 5x za sebou. Před každým hodem nahlásí sudá nebo lichá. Hozené body správně tipovaných hodů se sčítají. Vyhrává hráč, který po 10 kolech nasbíral nejvíce bodů.

Hry s 2 kostkami

205. Veselá sedmička

Nejprve se namaluje herní plán podle obr. Políčka musí být dostatečně veliká, aby bylo možné na ně položit odděleně sázky více hráčů. Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Jeden převezme kostky a pokladnu. Tento hráč hází a hraje proti všem. Před každým hodem hráči sází. Vsadit mohou libovolný počet žetonů na kterákoli políčka. Po ukončení sázení hodí bankéř kostkami. Odpovídá-li součet bodů číslům na levé straně herního plánu, obdrží bankéř všechny žetony, které tam leží, včetně žetonů které jsou na čísle 7. Za to musí ihned vyplatit všechny sázky, které leží na straně pravé a to dvojnásobkem hodnoty. Hodí-li bankéř některý počet bodů z pravé strany, obdrží všechny tam ležící žetony a žetony z čísla 7 a opět dvojnásobkem vyplatí sázky vlevo. Hodí-li bankéř 7, obdrží žetony obou stran. Musí však vyplatit sázky na políčku 7 trojnásobkem jejich hodnoty. Po každém vyplacení se sází znovu. Kdo už nemá žetony, vypadá ze hry.

	7	
2	3	
4	5	
6	8	
9	10	
11	12	

206. Slepá kráva

První hráč hodí oběma kostkami a výsledek zakryje (při součtu sedm 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 získá jako první 15 bodů, vyhrává.

207. Hod smrti

Jeden z hráčů řekne nahlas jedno číslo mezi 30 - 50. Hráči se střídají a každý podle své volby hází s jednou nebo dvěma kostkami. Hozené body se postupně sčítají od hráče ke hráči a komu se podaří čísla smrti dosáhnout či je překročit, prohrál.

208. Xantypa

Hráči se střídají v hodu dvěma kostkami. Cílem je hodit součet sedm. Komu se to podaří nejdříve, vyhrává.

209. Trdlo a Xantypa

Hráči se střídají v hodu oběma kostkami. Kdo hodí paš (dvě stejná čísla), je trdlo. Kdo hodí sedmičku (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Xantypa. Kdo se stane jako první trdlem i Xantypou, vyhrává.

210. Nebe a peklo

Nejdříve se určí počet kol ve hře. Každý má jeden hod dvěma kostkami. Číslo, které padlo na kostce (nebe), se vynásobí deseti. Číslo, které je položené na stole (protější strana kostky než nebe), je peklo a přičítá se k nebi. Pokud někdo hodí 5 a 2, tak se počítá takto: 5 nahoře = 50 bodů; 2 dole = 2 body; dohromady 52 bodů; 3 nahoře = 30 bodů; 4 dole = 4 body; dohromady 34 bodů. Výsledky obou kostek se sečtou (86 bodů). Kdo má nakonec nejvyšší počet bodů, vyhrává.

211. Kouzlo - Kolik očí

Jeden hráč hodí oběma kostkami. Hod první kostkou zdvojnásobí, přičte k němu 5, znásobí 5, přičte číslo z druhé kostky a sdělí kouzelníkovi výsledek. Kouzelník odečte od celkové sumy 25 a na konci oznámí počet očí, které byly hozeny. Např. padlo 6 a 2. Dvojnásobek šesti = $12 + 5 = 17 \times 5 = 85 + 2 = 87$. Hráč tedy nahlásí kouzelníkovi 87. Ten spočítá $87 - 25 = 62$ čili 6 a 2.

212. Sudá nebo lichá

Hráč, který hodí nejvyšší počet bodů, vyhrává. Kdo je na řadě, hází třikrát za sebou. V prvním kole (sudá) jsou vyhodnoceny pouze ty hody, ve kterých jsou obě čísla sudá (např. šest a dva). Počty hozených bodů se sečtou a zapisou (pokud jsou platné). Jestliže všichni hráči absolvovali první kolo, následuje druhé liché. Nyní se počítají pouze lichá čísla. Také v tomto kole musí každý hráč házet třikrát. Kdo obdrží po těchto dvou kolech nejvyšší počet bodů, vyhrává.

213. Stovka

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

214. 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 zapisí. Po dvou hodech se vynásobené částky sečtou a kdo získá nejvyšší součet, vyhrává.

215. Jedenáct vyhrává

Každý hráč obdrží 12 žetonů. Potom všichni vloží vklad do banku (střed stolu). Je dobré, aby bylo na stole 12 žetonů. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodí-li 11 bodů (součet bodů na kostkách), bere celý bank. Kdo hodí 12 bodů, musí znásobit vklad banku. Kdo hodí méně jak 11 bodů, musí za každý bod, který chybí do 11, zaplatit žeton do banku.

216. Královský paš a zlá sedmička

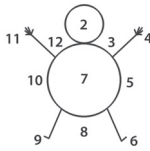
Komu se podaří nejmenším počtem hodů hodit královský paš (dvě stejná čísla) je vítěz. Může si nasadit legrační klobouk, který předá hráči na hlavu, pokud hodí zlou 7. Zlá sedmička je hod ($1 + 6; 2 + 5; 4 + 3$). Ten samozřejmě prohrává.

217. Mraky pětka

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

218. Šťastný Petr

Jako první se namaluje na papír ŠTĚSTNÝ 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 10. Zde se můžou žetony přikládat stále. Vyhrává ten, kdo se zbaví všech žetonů.



219. Puntíky

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

220. Honzík

Kdo má na konci hry žetony, vyhrává. Na velký papír se nakreslí Honzík podle obr. 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. 7 se nesmějí žádné žetony brát. Tyto žetony patří Honzíkovi. Vyhrává ten, komu na konci hry zůstávají žetony.



221. Pavouk

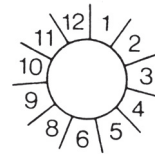
Každý hráč si namaluje na papír pavouka s číslem 7 v prostředku, a s číslem 2 až 6 a 8 až 12 dokola. V prvním kole hází každý jednou a přeškrtně si hozené číslo. Od druhého kola každý hází a škrtná tak dlouho, dokud nenatrefí na číslo, které už bylo škrtnuto. Hra končí, když některý hráč všechna čísla přeškrtnl. Každý hráč pak zaplatí vítězi 1 žeton za každé svoje nepřeškrtnuté číslo.

222. Škrtnání křížků

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

223. Slunce

Každý hráč obdrží papír a namaluje si svoje slunce. 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 všechna čísla jako první vyškrtnat, vyhrává a zároveň dostává body za každou nepřeškrtnutou číslici svého spoluhráče. Kdo jako první dokáže vyškrtnat všechna čísla na svém slunci, vyhrává.



224. Závodní paš

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

225. Dělení vítězů

Hráč hodí oběma kostkami a sečte počet bodů. Poté hodí 1 kostkou znovu. Pokud se dá součet z prvního hodu vydělit druhým hodem, vyhrává hráč jeden bod. Příklad: hozeno 4 a 2 = 6, znovu hodí kostkou 5; $6 : 5 =$ nejde - žádný bod. Kdo při 2. hodu hodí číslo 1, dostává bod. Kdo získá 10 bodů, vyhrál.

226. Čtyřlístek

Uprostřed stolu leží bank s 11 žetony. Hráč, který je na řadě, hodí oběma kostkami. Platí tato pravidla: Hodí-li hráč 3 až 7 bodů dohromady, může si vzít z banku 2 žetony; hodí-li 2 nebo 12 bodů, může si vzít z banku každý spoluhráč 1 žeton; hodí-li hráč 8 až 11 bodů, nesmí si vzít nikdo nic. Leží-li poslední žeton v kase, vyhrává hráč, který má nejvíce žetonů.

227. Macháček

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

- nevěří, že hráč hodil číslo, které nahlásil. Pokud byl jeho odhad správný, soupeř dostane trestný bod. Pokud je hláška shodná s hodem, dostane trestný bod hráč, který nevěřil.

- věří a v tom případě opět skrytě hodí a nahlásí výsledek, který musí být vždy vyšší než předchozí hláška a to i v případě, že na kostkách jsou jiné hodnoty.

Dále pokračuje stejným způsobem další hráč.

Hodnoty hodů od nejnižšího po nejvyšší: 32 - 64, 1 - 6 apačů (1 apač = $1 + 1$ na kostkách, 2 apači = $2 + 2$ na kostkách apod.) Nejvyšší hodnotou ve hře je Macháček: 21 ($2 + 1$ na kostkách). Macháček se nepřebíjí. Trestný bod získá následující hráč. Hra končí, jakmile jeden z hráčů dostane 10. trestný bod. Vítězí hráč s nejmenším počtem bodů.

228. Mexiko

Hodnota hodů je stejná jako v předchozí hře. Tentokrát hrajeme otevřenou hru. Hráč hodí dvěma kostkami současně na stůl. Následující hráč musí hodnotu přehodit. Pokud se mu to nepodaří, získává trestný bod a pokračuje další hráč. Macháček (2, 1) se nepřehazuje. Hráč ihned získává trestný bod. Kdo získá 10 trestných bodů, vypadáva ze hry.

229. Sedmička

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

Hry s 3 kostkami

230. Pětka

Důležité číslo v této hře je 5. Každý hráč má k dispozici 5 hodů, během kterých se snaží hodit číslo dělitelné pěti (beze zbytku). Jednotlivé hody se sčítají dohromady. Pokud se hráči nepodaří dosáhnout potřebného čísla v pěti hodech, předává kostky dalšímu hráči. Získá-li hráč potřebné číslo, může přestat hrát. Ve hře pokračuje další hráč. Příklad: Hráč ve třetím hodu dosáhl celkového součtu 15 bodů ($15 : 5 = 3$). Ohlásí pět ve třech. Úkolem dalšího hráče je získat minimálně stejný počet bodů třetím hodem. Pokud chce vyhrát, musí ve třetím hodu dosáhnout vyšší hodnotu (např. 20) nebo získat číslo dělitelné pěti s menším počtem hodů.

231. 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 posledním hodem nehodí potřebný počet bodů do 100, hod se mu nepočítá a čeká na další kolo.

232. Maroko

Každý hází maximálně třikrát v jednom kole, a to tak, aby získal maroko (dvě stejné kostky) nebo velké maroko (tři stejné kostky). Po prvním a druhém hodu může hráč nechat ležet jednu nebo dvě kostky a dohonit zbylé do maroka - může ovšem dohazovat i se všemi kostkami. Hraje se na vítězství v jednotlivých kolech. Vítězí ten, kdo hodí nejvyšší maroko.

233. Atlanta

Každý hráč hází třikrát za sebou. Platí pravidlo, že jednička se počítá za 100 bodů, šestka za 60 bodů a všechny ostatní body mají svou číselnou hodnotu. Po každém hodu může hráč znovu hrát se všemi kostkami nebo některé kostky nechat tak, jak jsou. Zapisuje se dosažený počet bodů. Vyhrává hráč, jenž má po sedmi kolech nejvíce bodů.

234. Atlanta nahoru dolů

Je variantou klasické atlanty. První hráč určí po svém prvním 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 numerickou hodnotu, tj. šestka platí jako 6 bodů, jednička jako 1 bod.

235. Jedna až šestnáct

Smyslem hry je kombinací hozených hodnot dosáhnout všech čísel od jedné do šestnácti. Například padlo 1, 3 a 6, tzn. 1 je přímo hozená, $2 = 3 - 1$; $3 =$ přímo hozená, $4 = 3 + 1$; $5 = 6 - 1$; $7 = 6 + 1$; $8 = 6 + 3 - 1$; $9 = 6 + 3$; $10 = 6 + 3 + 1$. Hráč tedy hodil čísla 1 až 10, v dalších kolech hází 11 až 16. Hráč, který jako první dosáhne všech čísel od 1 do 16, vítězí.

236. Tisíc vyhrává

Tato hra má tři 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 součtem tří kol co nejlíže k číslu 1000, ale nepřekročit ho. Kdo překročí, prohrál.

237. 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, dostane za každý chybějící bod 1 trestný bod a za každý přebývající 2 trestné body. Kdo hodí stejné číslo, neplatí nic. Druhé kolo začíná druhý hráč. Prohrává ten, kdo získal nejvíce trestných bodů.

238. Rodina Nováková

Hráči hází v 1. kole 3 kostkami, ve 2. kole 2 kostkami, ve 3. kole 1 kostkou. Nejdříve musí padnout 1 - pan Novák, potom 2 - paní Nováková. Pokud jsou už p. Novák a p. Nováková hozeni, pak všechny následující hody jsou jejich děti. Ten, komu se podaří zabezpečit nejvíce potomků, vyhrává hru.

239. Věž

Hráči si postaví věž uprostřed stolu z co největšího počtu pivních tácků. Každý hráč si v předkole určí své číslo od 1 do 6. Více hráčů může mít stejné číslo. Hází se najednou 3 kostkami, ale každé číslo se počítá samostatně. Když padne určené číslo, odebere si hráč, který jej určil, 1 pivní tácek z věže. Např. když padne 4 - 4 - 2, sebere si každý z hráčů, kteří si určili číslo 4, dva tácky a co si určili číslo 2 jeden tácek. Vyhrává ten, který má nejvíce tácků.

240. Číslo patnáct žije

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

241. Rovně - stoupáme

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

242. Rovně - klesáme

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

243. 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 tedy 111 a naopak nejvyšší domovní číslo je 666. 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 zbývajícími, pak nechá opět 1 kostku stranou a nakonec hází jen třetí kostkou. Hráč s nejvyšším číslem vyhrává.

244. 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.

245. Pětibodovka

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

246. Hvězdy

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

247. Bílá krát šedá

Jednu kostku nabarvíme tužkou na šedou. Každý hráč hází pouze 1x všemi kostkami. Proveďte součet dvou bílých kostek a vynásobí ho číslem šedé kostky.

248. Malý Turek

V 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 čísla.

249. 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.

250. 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.

251. Sudá vede

Každý z hráčů postupně ve 3 hodech hází 3 kostkami. Pouze sudá čísla se počítají. Vyhrává hráč, který získá max. počet bodů.

252. 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 kostkou.

253. 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, vypadáva ze hry. Ostatní pokračují a poslední z nich je celkovým vítězem.

254. Pohár

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 se body ze sfouknuté kostky. Vyšší číslo vyhrává.

255. Dvojitá sázka

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

256. Siamská dvojčata

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

257. 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, ten od něho odečte

7 a výsledek vydělí 9 a tím pozná body na kostkách. Např. hodí se 1, 5 a 3, zapíše se jako 153624 : 37 : 3 = 1384 (toto číslo se oznámí kouzelníkovi). $1384 - 7 = 1377$: 9 = 153, na kostkách je tedy 1, 5 a 3.

258. Jedničky

Každý z hráčů hází třikrát a počítají se jen jedničky.

259. Jedenáct žetonů

Hra pro 3 hráče. Doprostřed 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 11, nikdo nic nebere. Poslední žeton dostane ten, kdo hodí nejvyšší číslo.

260. Lichá vyhrává

Jenom hození kostky s lichou číslicí přinese body do hry. Kdo je na řadě, hází všemi 3 kostkami najednou. Při 1. hodu se počítají pouze jedničky, při 2. hodu se počítají pouze trojky a při 3. hodu se počítají pouze pětky. Kdo po šesti kolech získá nejvyšší počet hodů, vyhrává.

261. Míle

Při této hře vyhrává ten, kdo dosáhl 1000 km. Jeden z hráčů převzme POST KONTROLORA CESTY a pro každého hráče kontroluje kilometry. Každý hráč hází třikrát a zapíše si body. 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 - 100 km; jednička - 10 km; dvojka - 20 km. Příklad: $6 - 3 - 1 = 100$ km; $5 - 5 - 1 = 210$ km; $5 - 5 - 5 = 300$ km. Kdo jako první získá 1000 km nebo více, vyhrává.

262. Tři v jednom

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 nebo 11, může odložit 1 sirku. Rozhodne-li se hodit trojku a opravdu ji hodí, může odložit všechny 3 sirky. Nehodí-li hráč číslo, které si určil, předá kostky svému spoluhráči dál. Kdo odloží jako první všechny sirky, vyhrává.

Hra se 4 kostkami

263. Svlечený 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 vyloučen. Když má soused vyšší hodnotu, sami se stáváme svlečeným hadem. Pak se zase snaží soused po pravé straně udělat svého souseda po levé straně svlečeným hadem. Vyhrává ten hráč, který zůstává nakonec poslední.

264. Párování

K této hře je zapotřebí zabarvit tužkou 2 ze 4 kostek na šedou. Bílé kostky jsou kladné a šedé záporné. Po hodu se počítají 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.

265. 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. $28 (4 \times 7 \text{ bodů})$ 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.

266. Belzeub

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

Hry s 5 kostkami

267. Kostkový poker

V každém kole je možné házet třikrát. Hráč má možnost házet vždy všemi kostkami, nebo po prvním i druhém hodu nechat ležet libovolný počet kostek. Kombinace bodů mají tyto hodnoty: řada 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodů; řada 2, 3, 4, 5, 6 = 25 bodů; tři stejná a dvě stejná čísla = 30 bodů + hodnoty kostek; čtyři stejná čísla = 50 bodů + hodnoty kostek. Vítězem se stane hráč, jenž získá po deseti kolech nejvyšší počet bodů.

268. Vabank

Každý hráč postupně hodí každou z pěti kostek a vždy určí, jestli se při druhém, třetím, čtvrtém hodu čísla mezi sebou sčítají, odčítají 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 $8 \times 6 = 48$. Čtvrtý vrh 1. Hráč se rozhodne pro dělení $48 : 1 = 48$. V pátém hodu 4. Musí se odečítat $48 - 4 = 44$. Výsledkem dělení musí být pouze celé číslo (s výjimkou posledního hodu). Vyhřává hráč s nejvyšším počtem získaných bodů.

Hry s 6 kostkami

269. 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 takovémto případě ukončí kolo a předá kostky dalšímu hráči. Pokud odloží poslední kostku, musí pokračovat znovu se šesti kostkami. Jestliže však nemůže odložit žádnou bodovou kostku, ztrácí všechny body v tomto kole. Bodování: jednička = 100b., pětka = 50b., 3x dvojka = 200b., 3x trojka = 300b., 3x čtyřka = 400b., 3x pětka = 500b., 3x šestka = 600b., 3x jednička = 1000b., 3x dvojice = 1000b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000b., 6x stejné číslo = 5000b. Na postupku nebo šest stejných čísel lze dohodit jednu kostkou. Body se sčítají a vítězí ten, kdo nejdříve dosáhne stanoveného počtu bodů (např. 10000 bodů).

270. Tisícovka

Hra je vhodná pro 4 hráče. Hráči se proti směru hodinových ručiček střídají v hodu všemi šesti kostkami. Hozené kostky se bodují dle následujícího seznamu: pětka = 5 bodů, jednička = 10 b., tři stejná čísla = desetinásobek (3x dvojka = 20), 3x jednička = 100 b., 3 páry čísel = 150 bodů a musí se házet znovu, 6x stejné číslo (s výjimkou dvojek) je jako tři páry (150 bodů) a není nutno hrát znovu. Pokud padne postupka všech šesti čísel, získává hráč 300 bodů a musí házet ještě jednou. Komu padnou nejméně 4 dvojky, ztrácí všechny body, které nastřádal od začátku hry. Hozené body se sčítají, po každém bodovaném hodu má hráč právo házet dál, ale pokud další hody budou bez bodu, nezískává ani jeden bod z předcházejících hodů v jednom kole. Před každým opakovaným hodem musí hráč odložit nejméně jednu kostku s bodovaným hodem. Když některému z hráčů při opakovaných hodech zůstane jen jedna kostka, může touto kostkou házet dvakrát, i když by mu v prvním hodu nepadl žádný bod. Bude-li bodovat i ve druhém hodu, může znovu házet všemi šesti kostkami. Když se mu tato situace při opakovaných hodech zopakuje, získá po dvojitěm hodu jednou kostkou prémii 100 b. (Je-li jeden z hodů bodovaný). Kdyby se ještě tento šťastný cyklus opakoval, získá vždy při závěrečném dvojitěm hodu dalších 50 bodů navíc. Když některý hráč dosáhne 1000 bodů, mají ještě ostatní soupeři nárok na poslední sérii hodů. Vyhřává ten, kdo získá nejvíce bodů (tzn. 1 hráč více než 1000 bodů).

271. Oči

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 dosáhne nejvyššího součtu bodů.

272. Třikrát paš

Každý má tři hody. Započítávají se hozené páry PAŠE. Po každém vrhu může hráč odložit stranou hozené páry a libovolný počet kostek a dohazovat. Vyhřává hráč s nejvyšším součtem párů po třetím hodu. Při shodném počtu pašů rozhoduje počet bodů na kostkách.

273. Maratón

Na začátku hry si hráči vytvoří tabulku, kde každému hráči bude přidělen jeden sloupec. V každém kole může hráč házet třikrát a po každém hodu smí odložit libovolný počet kostek. Po třetím hodu si hráč vybírá, do které položky tabulky chce body zapsat. Do každé kolony lze zapsat body jen jednou, vítězí hráč, který má po obsazení všech políček (po čtrnácti kolech) nejvyšší součet. V řádcích jsou uvedeny následující údaje: jedničky (zapisuje se součet všech jedniček na kostkách), dvojky (součet všech dvojek), trojky (součet všech trojek), čtyřky (součet všech čtyřek), pětky (součet všech pětěk), šestky (součet všech šestek), mezisoučet (mezisoučet jedniček až šestek), bonus (25 bodů, je-li mezisoučet min. 63), 1 dvojice (součet dvou kostek se stejnou hodnotou), 2 dvojice (součet bodů dvou dvojic), trojice (součet očí tří kostek stejné hodnoty), kvarta (součet očí čtyř kostek stejné hodnoty), malá cesta (15 b., padne-li 1 - 2 - 3 - 4 - 5), velká cesta (25 b., padne-li 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6), šance (součet všech šesti kostek, které nelze začlenit jinak), hra (50 bodů, pokud padne šest stejných kostek), součet předchozích rádků. Hráč, který má nejvíce bodů, vyhřává.

274. 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 dvojkou a hází znovu. Vítězí hráč s nejmenším počtem hodů.

275. Sedmičky

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

276. Tři tisíce

Hráči se střídají v hodu všemi kostkami. Bodované jsou pouze jedničky a pětky. Pokud někdo hodí pět nebo šest jedniček či pětěk najednou, stává se okamžitým vítězem. Jinak si připočte body podle tohoto seznamu: 1x jednička = 100 b., 2x jednička = 200 b., 3x jednička = 1 000 b., 4x jednička = 2 000 b. U pětěk jsou body poloviční. Příklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započítá si 200 + 50 bodů.

277. Zlá trojka

Hraje se na libovolný počet kol. Kdo hodí trojku, vypadá ze hry. Kdo má na konci nejvíce bodů, vyhřává.

278. Na zakázaná čísla

Hráč hodí dvě kostky a čísla, která se na nich ukáží, platí jako zakázaná. Padne-li na obou stejný počet ok, hází se znovu. Pokračuje ve hře další hráč. Hodí 6 kostkami a vyřadí kostky se zakázanými čísly. Body na zbylých kostkách sečte. Dál hází pouze kostkami, na nichž nepadlo zakázané číslo. Takto pokračuje tak dlouho, dokud nevyřadí poslední kostku. Všechny získané body sečte a pokračuje další hráč. Hraje se na předem dohodnutý počet kol.

KARETNÍ HRY (32 listů)

PRO 2 A VÍCE HRÁČŮ OD 6 LET

279. Válka

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

280. Černý Petr

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

281. Vole, padni

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

282. Spáč

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

283. Trojlíst

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

284. Tretná pětka

Hrají 2 až 4 hráči. Pořadí hodnot při přebíjení je eso, král, svršek, spodek, devítka, osma, sedma. Počítají se jen stých. Rozdávající karty zamíchá a každému rozdává 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 stýchů. Na začátku hry se napíše seznam se zvláštním sloupcem pro každého hráče, kam dostane 15 zálohových bodů. Vítězem se stává ten z hráčů, který v průběhu hry umístí všechny své zálohové body. Každý stých se hodnotí jedním bodem. Hráč, který v průběhu jedné hry nezíská ani 1 bod, dostane 5 tretných bodů, které se připočítávají k zálohovým bodům.

285. Hoří, hoří, hoří

Hrají 4 hráči s 28 kartami s následujícím pořadím - eso, král, svršek, spodek, deset, devět, sedm (osmičky se vyjmou ze hry). V trumfově barvě nejvíce platí spodek, pak následuje sedmička, nakonec eso, král, svršek, deset a devět. Rozdají se 2 + 3 + 2 karty, celkem te-

dy 7 karet pro každého hráče. Hráči nahlásí HOŘÍ, pokud si myslí, že dokáže udělat 3 štychy. Hráči mohou zvýšit nabídku, a to slovy 4 štychy, 5 štychů nebo 6 štychů. Kdo si jako první myslí, že nabídku udělí, hlásí DRŽÍM. Když hru podržel, pak určí trumfovou barvu. Ta bude jmenována až tehdy, když jsou ukončeny nabídky. Sólóvý hráč dohrává první. Dále musí dohrát ten, kdo zahodil nebo trumfoval. Když vyhraje sólóvý hráč, musí každému protihráči zaplatit počet bodů ve stejné výšce. Platné hodnoty jsou: hoří = 1 bod = 3 štychy pro sóló hráče, 4 štychy = 2 body, 5 štychů = 3 body, 6 štychů = 3 body, žádný štych = 5 bodů, 7 štychů = 6 bodů.

286. Jedenapadesátka

Hrají 2 - 4 hráči. Symbolické hodnoty se odlišují od klasické stupnice: eso = 1, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, desítka = -1, devítka = 0, osma = 8, sedma = 1. Rozdáváči nechá po promíchání karty rozdělit napůl; rozdává každému 5 karet a zbývající hromádku položí rubem nahoru na stůl. Vrchní karta se otočí a položí vedle hromádky. Hráč vpravo od rozdáváče vezme jednu kartu z hromádky a libovolnou kartu ze své ruky položí otevřeně na kartu ležící vedle hromádky. Přitom nahlásí součet hodnot obou odkrývaných karet. Např. vedle hromádky leží král a na něj se položí spodek, řekne se: šest (král = 4, spodek = 2). Další hráč postupuje stejně, připočítá hodnotu své karty, kterou položí na předešlé, k jejich celkové hodnotě. Např. pak položí osmičku, nahlásí: čtrnáct (6 + 8). Tímto způsobem se pokračuje. Platí pravidlo, že pokud hráč složí desítku, nesmí počítat, 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.

287. Na život a na smrt

Hrají 2 hráči. Karty se rozdělí napůl. Každý hráč dostane jeden balíček. Oba hráči položí skryté vrchní kartu na stůl a na ni pak položí další lícem navrch. Vyšší karta bere všechno. Při shodě karet opět hráči položí navrch jednu kartu skrytě a na ni jednu kartu lícem navrch. Vyšší karta bere všechno. Ten hráč, který odebere spoluhráčovi všechny karty, vyhrává hru.

288. Jedenáct vítězů

Hra pro 2 až 3 hráče. Rozdávající dá každému hráči třikrát 2 karty a zbytek položí na stůl. Ve štychách se hodnotí jen - eso, král, svršek, spodek a desítka každé barvy. Vzhledem k tomu, že ve hře je celkem 20 karet těchto hodnot, vítěz jich musí získat minimálně 11. Platí, že trumf neexistuje, barva se nemusí respektovat a přebíjet se také nemusí. Každý hraje libovolně, ale pokouší se podle možností získat co nejvíce hodnotných karet podle již uvedené řady pokračující devítkou, osmou a sedmou. Karty z balíčku se postupně rozeberou, je však třeba respektovat barvu. Prohrávající hráči zaplatí výherci předem stanovený obnos. Když hráč získá 15, zaplatí se dvojnásobný obnos, při 20 trojnásobný obnos.

289. Zaplat' X-násobky

Hra pro 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 balíčku. 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, hra končí.

290. Srdcová desítka a eso

Hrají 4 hráči, z nichž každý dostane 8 karet. Hráč, který má srdcovou 10, hraje spolu s hráčem, který má srdcové eso, proti zbývajícím dvěma hráčům. Srdce je vždy trumfem a přebíje v pořadí: eso, desítka, krále, svrška, spodka, devítku, osmu, sedmu. Není nutné trumfovat, ale barva se musí respektovat. Když srdcová desítka a eso jsou v jedné ruce, ohlašuje dotyčný hráč sóló a hraje proti zbývajícím 3 hráčům. Vítězem se stává sólóvý hráč nebo dvojice mající srdcovou desítku a eso, když dosáhne min. 61 bodů. Bodování: eso = 11, desítka = 10, král = 4, svršek = 3 a zbývající karty = 0 bodů.

291. Nevzdávám se!

Tato hra je pro 2 hráče. Hodnoty karet jsou od nejnižší - sedma, osma, devítka, desítka, spodek, svršek, král a eso. Ten kdo rozdává, zamíchá, přeloží, pak rozdává nejdříve 2x po dvou a 2x po třech (každý celkem 5 karet). Jedenáctá karta se odkryje a určí trumfovou barvu. Jestliže jde o krále, zapíše se rozdávajícímu 1 bod. Zbývající karty se neodkrývají položí na stůl. Smyslem hry je vytvořit nejméně 3 štychy. Hráči si nejprve prohlédnou své karty a rozhodnou se, zda budou měnit, tj. složí karty, a shora balíčku dostanou nové. Tato výměna je riziková, protože odložené karty se ve hře již nepoužijí. Nyní hráč vyloží kartu. Protivník musí respektovat barvu a složit vyšší kartu stejné barvy, jakou má. Když tuto barvu nemá, musí položit trumf. Když ho nemá, pak zvolí libovolnou jinou kartu. Pokračuje ten, kdo vzal štych. Hráč, který vlastní trumfového krále, získá 1 bod, za 5 štychů se mu zapíše 2 body. Vyhrává ten hráč, který jako první získá 5 bodů.

292. Bank

Hraje libovolný počet hráčů. Vylosuje se bankéř, ostatní hráči složí libovolně vysoký vklad 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.

293. Přijít o všechno

Hra pro 2 - 5 hráčů. Posloupnost karet shora dolů je eso, král, svršek, spodek, deset, devět, osm, sedm. První hráč karty zamíchá a nechá je sejmout. Pak po jedné kartě ve směru hodinových ručiček rozdává, každý hráč získá 3 karty. Hráč nalevo od rozdávajícího hráče musí určit trumfovou barvu. Platí, že karta trumfově barvy přebíje všechny ostatní karty. Po určení barvy každý z hráčů dostane ještě 2 karty. Potom je možné vyměnit až 3 karty. První hráč vynesou svou kartu. Ostatní musí přihodit karty shodné barvy, pokud nemají, pak trumfově 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.

294. 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 smlouvené hodnoty. Zpravidla to bývá král nebo sedma. Bankéř rozdává všem hráčům a nakonec i sobě po jedné kartě. Pak vyveze k uzavření sázek. Potom rozdává každému 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.

295. Zvolej šnip, šnap, šnup

Hrají 2, 4 nebo 6 hráčů. Po rozdání si každý své karty položí před sebe na stůl. Případný zbytek karet se na stůl položí jako 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

BAZILŮRUM a srdcový spodek BUM, které držitelé těchto karet položí. Kdo zahraje poslední kartu z určité barvy, může dále pokračovat kartou libovolné barvy a zvolat BAZILŮRUM. Úplné pětkové řady se odloží rubem nahoru na hromádku. Vyhrává ten, kdo jako první složí všechny karty.

296. Moje babi - tvoje babi

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

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

Bankéř každému hráči rozdává stejný počet žetonů, promíchá karty, přeloží a položí hromádku karet před sebe na stůl. Hráči jako při ruletě sází libovolný počet žetonů na libovolné karty. Po ukončení sázky položí bankéř nejvrchnější kartu vlevo od sebe a řekne: MOJE BABI. Bankéř stáhne všechny vklady ležící na této kartě, pak následuje druhá karta na pole desítky vpravo od něho s 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 stejně vysoké, stáhne se vklad i z TVÉ BABI. S posledními dvěma kartami se již nehraje. Třetí karta MOJE BABI jde na pole krále, čtvrtá karta TVOJE BABI na pole devítky atd. Pokud se položí karta s hodnotou rozdílnou od napsané, zůstává vklad stát. Pokud se položí karta s hodnotou odpovídající napsané, znamená MOJE BABI tolik, že banka vyhrává a TVOJE BABI tolik, že banka musí zaplatit tolik, kolik bylo na toto pole vsazeno.

297. Srdíčkování

Hrají 4 hráči. 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 minusových bodů: eso = -2, desítka = -10, král = -4, svršek = -3, spodek = -2 a 9, 8, 7 = -1 bod. Ve 2. hře se musí získat dle možnosti hodně štychů, nezáleží na barvě. Každý štych se počítá za 10 plusových bodů. Ve 3. hře je to zcela opačné. Každý štych znamená 10 minusových bodů. Ve 4. hře přináší každý štych, ve kterém je svršek, 20 minusových bodů. Ve 5. hře nesmí být ve štychu srdcový král, protože znamená 10 minusových bodů. Při 6. hře znamená poslední štych 40 plusových bodů, při sedmé hře opačně, tj. 40 minusových bodů. Osmá hra se vykládá. Začíná se spodekem, ke kterému se přikládají karty v určeném 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.

298. Raz, dva, tři

Hrají 2, 4 nebo 6 hráčů. Po rozdání si každý hráč položí karty před sebe na stůl (případně zbylé karty se odloží vedle). Jeden z hráčů, vedoucí hry, zvolá: RAZ, DVA, TŘÍ! V tomto momentě každý hráč odkryje svou horní kartu, krátce si ji prohlédne a ujistí se, zda některý ze spoluhráčů neodkrýl 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).

299. Preference

Hrají 3 hráči. Podle barev: zelené - 1, žaludy - 2, kule - 3, červené - 4. Pořadí karet: spodek, svršek, král, eso. Losováním se rozhodne, kdo rozdává. Každý dostane od rozdávajícího 3 karty, další 2 položí neodkrývají do středu stolu. Pak každému hráči doloží po sedmi kartách. Hráči si karty srovnají a musí odhadnout, zda můžou přihrát. 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 balíčku, 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, položte libovolnou. Výhry se vyplácejí, když se hráči zbaví všech karet, které měli v ruce. Za každý stých se dává 1 žeton. Když hráč nemá žádný stých, pak zaplatí 10 žetonů. Když hráč propadne, tj. má méně než 6 stýchů, zaplatí dvojnásobný vklad.

300. Šnops

S 10 kartami hrají 2 hráči. Nejvyšší hodnotu má eso, nejnižší spodek. Pořadí karet: eso = 11, deset = 10, král = 4, svršek = 3, spodek = 2. Smyslem hry se pro hráče stává získat 66 bodů. Jeden z hráčů míchá, nechá spoluhráčem přeložit karty. Spodní část se po přeložení položí na vrchní a tyto karty se rozdávají jako první. Rozdávající hráč dá nejdříve 3 karty soupeřovi a potom sobě. Sedmá karta hry se položí na stůl, určuje trumfovou kartu této hry. Potom se rozdává ještě po 2 kartách. Ostatní neodkryté karty se položí na stůl na trumfovou kartu a tvoří balíček. Soupeř vyloží 1 kartu, rozdávající na ni položí libovolnou barvu. Neplatí pravidlo MUSÍŠ SEBRAT VYŠŠÍ KARTOU. Kdo dá kartu vyšší hodnoty, bere stých, potichu si počítá body a karty položí vedle sebe. Po každém stychu si oba hráči z balíčku berou po jedné kartě; nejdříve hráč, který bral stých. Když se karty z balíčku rozeberou a odkrytá karta je poslední, která zůstala, začíná platit zásada - nutící hráče sebrat stých 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 stých. Když se hráči podaří získat 66 bodů již po dobu hry, a je na řadě, nahlásí: MÁM DOST. Když se hráč spletl a 66 bodů nemá, body, které by získal, si připiše soupeř. Při šnopsu může získat najednou 20 bodů, a to pokud má krále a 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 trumfového spodka. Také má právo, když je na tahu, trumfovou kartu na stole otočit. Od tohoto okamžiku platí další pravidlo: MUSÍŠ SEBRAT VYŠŠÍ. Hráč, který tuto kartu otočil, musí získat nejméně 66 bodů. Když se mu to nepodaří, napíše si jeho soupeř takový počet bodů, které by měl ve chvíli, kdy se karta otočila. 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 stých, vítěz získává 3 body. Tyto body se odečítají od 7, kterou dostane každý hráč na začátku hry. Vítěz ten hráč, který se jako první dostane na nulu. Poraženému vítěz nakreslí na papír černé kolečko. Když má vítěz nula bodů, zatím co poražený 7, je krejčím a dostává dvě černá kolečka.

301. Křížový šnops

Hrají 4 hráči s 20 kartami. Naproti sedící hráči tvoří vždy dvojici. Po míchání karet se ukáže spodní karta paklu a ta pak představuje trumfovou barvu. Rozdávající dá 5 karet nejdříve svému partnerovi, pak hráči po levé straně, pak po pravé 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 přibíjet 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. Sólóva hra se při zúčtování získaných bodů počítá dvojnásobně. Jinak platí obvyklé bodové ohodnocení jako při klasickém šnopsu.

302. Volaný šnops

Hrají 4 hráči s 20 kartami. 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 tajným partnerem, avšak se neohlašuje. Projeví se jen tím, že při první vhodné příležitosti trumfově eso vyloží. Když ale vyvolávač sám v průběhu hry získá trumfově eso, hraje sám a musí také sám dosáhnout 66 bodů. To však v průběhu hry ostatním hráčům nenahlásí. Opět v této hře

platí přísné pravidlo respektovat barvu a brát stých. Všechny karty se odehrají. Dvojice, která jako první získá 66 bodů, se stává vítězem. Jinak platí obvyklé bodové ohodnocení jako při klasickém šnopsu.

303. Sedlácký šnops

Hraje se s 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:

Volaný	1 - 3 body
Šnops	6 bodů
Durch	9 bodů
Kontrolovaný šnops	12 bodů
Sedlácký šnops	12 bodů
Panský durch	18 bodů
Kontrolovaný sedlácký šnops	24 bodů
Panský šnops	24 bodů

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 čtyřchová povinnost. Cílem při jednoduchém šnopsu je dosáhnout 66 bodů. Dvojice, která toho dosáhne, se musí ohlásit. Když se to žádné dvojici nepodaří, rozhoduje o výhře poslední stých. Vítězné body se rozdají jako při klasickém šnopsu takto: žádný stých - 3 body; méně než 33 - 2 body; jinak - 1 bod.

ŠNOPS - 6 bodů. Ohlásit šnops může jen vyvolávač. Musí přitom získat první 3 stychy a dosáhnout 66. Když se mu to podaří dvěma stychy nebo jedním stychem, 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 v první případě zahrát i méně, dokud nedosáhne 66. V takovém případě se počítají jako dvacítková a čtyřicítková jen od šnopsujícího hráče.

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

KONTROLOVANÝ 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 zdvojnásobuje hodnotu hlášky.

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

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

KONTROLOVANÝ SEDLÁCKÝ ŠNOPS - 24 bodů. Když jeden z protihráčů vyvolávače dostal dobrou kartu a myslí si, že získá všechny stychy, ohlásí kontrolovaného sedláckého šnopsu. Tato partie rozhoduje o výhře nebo prohře celé hry.

PÁNSKÝ 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 hlášek! Po rozdání všech karet a určení trumfu (volbu nebo otočením karty) musí vyvolávač hlásit, zda bude 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).

304. Dáma - král - eso

Hra je určena pro 4 hráče. Promíchejte 32 karet a pak je začněte 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 vrchní 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 dospod balíčku. To platí i pro toho, kdo získal karty navíc. Pokud vykřikne název karty více hráčů najednou a nedohodnou se, kdo z nich byl první, nedostane dvojici karet nikdo. Někdy se objeví současně více párových karet. Každý dostane ty karty, které si zvolal. Hra končí, když někdo přijde o poslední kartu a ostatní si spočítají počet karet. Vítězem je ten, kdo jich má nejvíce.

305. Alager

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

306. Páry

Pečlivě promíchejte 32 karet a rozdejte na 8 hromádek po 4 kartách lícem dolů. Pak obraťte všechny hromádky tak, aby spodní karta byla nahoře, obrázkem vzhůru a začněte odebírat shodné dvojice. Např. 2 esa, 2 desítky, 2 krále, 2 sedmy. Na barvě nezáleží. Brát můžete jen ty, které leží nahoře. Každý odebraný pár dejte stranou. Jestliže se vám podaří odložit postupně všechny karty, vyhrál jste. Uvážnete-li ve slepé uličce, znamená to vaši prohru.

307. Prší

Jeden hráč rozdává všem po čtyřech kartách a zbytek položí rubem na stůl, vrchní kartu obrátí a položí vedle hromádky. Vpravo sedící hráč položí svoji kartu na odkrytou kartu vedle hromádky. Musí to být karta stejné barvy nebo stejné hodnoty. Např. na srdcového spodka je možné položit libovolnou srdcovou kartu nebo libovolného spodka. Pokud hráč ani jednu z těchto variant nemá, může vyložit libovolného svrška s tím, že určí novou barvu pro následujícího hráče. Pokud hráč nemůže použít žádnou kartu, vezme si jednu z hromádky. Vynesel-li někdo eso, je následující hráč pro jedno kolo vynechán ze hry. Na vnesenou sedmu kupuje další hráč dvě karty. Hru vyhraje ten hráč, který se jako první zbaví všech karet.

308. Prší II

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

309. Aran

Hra pro 2 až 5 hráčů. Rozdají se všechny karty. 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 stejným způsobem. Hráč, který nemá kartu odpovídající barvy, si musí vzít z hromádky kartu do ruky. Ten z hráčů, který se jako první zbavil svých karet, vyhrává.

310. Švindl

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

311. Jednadvacet (Okno bere)

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

312. Kent

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

313. Kvarteto

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

314. Pexeso s kartami

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

315. Výměna

Karty se promíchají a každému hráči se rozdají 4 karty a ještě jedna se položí před něj. I když hraje méně hráčů než 4, položí se na stůl vždy 4 karty (jakoby před nehrající hráče). Balíček zbylých karet se položí lícem dolů. Hráči se postupně střídají, a buď mohou vzít kartu z balíčku a odhodit 1 kartu vedle své odkládací,

nebo si vyměnit z jedné z hromádek jednu kartu. První hráč, který má v ruce karty stejné barvy dostatečné hodnoty, řekne STOP a položí karty na stůl. Hráč, který má nejvyšší součet hodnot karet stejné barvy, je vítěz (nemusí to nutně být hráč, který hru zastavil). Sedmička až desítky podle hodnoty; spodek, svršek, král = 10 bodů; eso = 11 bodů.

316. Čtveřice

Rozdají se všechny karty. Hráči, kteří již mají kompletní čtveřici, vyloží ji před sebe na stůl. Pak se po směru hodinových ručiček střídají v tahání karet od souseda po pravici. Kdo má kompletní čtveřici, opět ji vyřadí. Hra končí po vyřazení poslední čtveřice. Kdo má nejvíce čtveřic, vyhrává.

317. Šavle

Bankéř zamíchá karty. Jeden z hráčů přepůlí balíček nejvrchnější kartou na 2 poloviny a tu horní položí pod balíček. Bankéř jednoho z hráčů vyzve, aby jmenoval určitou kartu. Uzavrou se sázky buď na levý, nebo pravý balíček. Bankéř začne karty obracet a střídavě je dává vlevo a vpravo od balíčku. Tam, kde se karta objeví, vyplatí bankéř dvojnásobek vkladu. Sázky na balíček, kde karta není, propadají bankéři.

318. Karetní domino

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

319. Vyhrává poslední štych

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

320. Žumpa

Hráči si rozdají všechny karty a postupně je odhazují s tím, že se hodnota karet v odhozeném balíčku sčítá (eso = 0, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, desítky = 1, devítka = 1, osma = 8). Pokud někdo odhodí sedmičku, odečítá si 10 bodů. Ten, kdo překročí 60 bodů, se zabořil do žumpy a hru prohrává.

321. Sto

Hra velmi podobná Žumpě s tím rozdílem, že karty mají jiné hodnoty (Sedmička až desítky podle hodnoty; spodek = 2; svršek = 3; král = 4; eso = 11) a hráči sčítají karty až do 100. Kdo překročí 100, získává 1 trestný bod, karty zamíchá a znovu rozdává. Pokud se mu ovšem podaří přesná hodnota 100, je absolutním vítězem a mažou se mu 3 trestné body. Ve chvíli, kdy někdo získá 10 trestných bodů, hra končí. Vítězem se stává hráč s nejnižším počtem trestných bodů.

322. Přebíjená

Karty se zamíchají, položí v balíčku lícem na stůl a sejmou se 3 karty, které se položí na stůl vedle sebe, lícem nahoru.

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

323. Trumfy

Hráči se střídají ve vynášení karet, podobně jako ve hře VYHRÁVÁ POSLEDNÍ ŠTYCH. Pořadí karet je však 7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král, eso a v závěru hry se počítá jen počet spodků, svršků, králů a es. Kdo jich má ve svých štychách nejvíce, je vítěz.

324. Komando

Rozdávající dá každému hráči čtyři karty a pak otočí jednu z balíčku lícem nahoru. Barva této karty představuje trumf. Pokud je tato trumfová karta spodek, svršek, král nebo eso, smí si ji hráč po levici rozdávajícího vzít, ale pak se stává komandantem, a aby vyhrál, musí později ve hře uhrát minimálně dva štychy. Pokud kartu odmítne, může si ji vzít hráč po jeho levici, popř. další hráči. Jestliže nikdo z hráčů kartu nechce, není komandantem nikdo a všichni mají stejné šance. Ve druhé části hry hráči pokládají po jedné kartě. Začíná komandant a ostatní se ho ve směru hodinových ručiček snaží přebít vyšší kartou stejné barvy nebo trumfem. Štych bere ten, kdo v něm má nejvyšší kartu. Za hru se tak sehrají čtyři štychy (každý má čtyři karty). Hráč s nejvyšším počtem štychů vyhrává (komandant však musí mít minimálně dva).

325. Trojice

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

326. Ferbl

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

327. 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 rozehrány, 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.

328. Mrtvý

Všechny karty se rozloží na stůl rubem vzhůru. První hráč jmenuje jednu kartu jako mrtvou. Pak se hráči střídají v obracení karet. Ten, kdo najde mrtvou kartu, vypadá ze hry. Může však označit další mrtvou kartu. Podmínkou je, že nesmí být mezi taženými. Ten, kdo otočí poslední kartu, nebo zůstává ve hře jako poslední, vyhrál.

329. Dudák

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

330. Tajný dudák

Hraje se jako dudák s tím rozdílem, že každý hráč dostane stranou jednu kartu, na kterou se nedívá, a tu označí jako trumf. Hra pak probíhá podle běžných pravidel s tím, že volba trumfu nezavisí na nás, ale na této přidělené TAJNÉ kartě.

331. Otevřený dudák

Základní pravidla jsou shodná s dudákem. Trumfy se však losují na všechna kola dopředu a nelze je během hry měnit.

332. Sedma

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

333. Srdce

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

334. Pět navíc

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

335. Poslední štých

Hry se může zúčastnit 3 - 6 hráčů. Hodnoty karet mají tuto posloupnost: eso, desítka (druhá nejvyšší), král, svršek, spodek, 9, 8, 7. Cílem hry je uhrát poslední štých. Hrají-li tři hráči, dostává při rozdávání každý po osmi kartách. U čtyř hráčů se dává po sedmi, v pěti se rozdává šest a u šesti účastníků všichni obdrží po pěti kartách. První výnos je záležitostí předáka sedícího po levici rozdávajícího. Barva se musí ctít, kdo nemůže, smí hodit libovolný list. Kdo získal štých, má právo výnosu. V průběhu hry se hráči snaží nejdříve shodit všechny nízké karty. Vysoké hodnoty vstoupí do hry teprve závěrem. Nezapomeňte ovšem, že některé karty se ve hře vůbec neuplatní. Balík zbývajících karet je totiž mimo hru. Jeho obsah není znám, a tak se nám může docela dobře stát, že právě tyto listy, které nejsou ve hře, udělají škrt přes naše nedokonalé kalkulace a dohady. Před začátkem hry se hráči dohodnou nejen o způsobu přemiování, ale také o konečném limitu pro ukončení hry. Touto hranicí bývá zpravidla 500 bodů. Kdo ji nejdříve dosáhne, vítězí. Zisk posledního štýchů se hodnotí 50 body.

336. Ecarté

Rozdávající rozdává pět karet a zbytek otočí rubem vzhůru. Pak otočí vrchní kartu, která představuje trumfovou barvu. Je-li to král, má rozdávající při sčítání 1 bod navíc. Rozdávající hráč se vyjádří, jestli bude měnit. Pokud ano, vymění si libovolný počet karet, stejně jako jeho protihráči. Pokud ne, nebo pokud je balíček karet již dobrán,

začíná hra. Rozdávající vynáší a ostatní se snaží přebít kartou stejné barvy (vyšší hodnoty) nebo trumfem. Na konci hry se spočítají štých. Jeden navíc si připisuje ten, kdo má trumfového krále. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem štýchů.

337. Mistigri

Hráči rozdají po pěti kartách a jednu otočí. Ta představuje trumf. Pak si hráči mohou vyměnit libovolný počet karet. Pokud má někdo štěstí a má již po výměně všech pět karet stejné barvy, popřípadě čtyři stejné a žaludového spodka (zvaného Mistigri), vítězí. Pokud nikdo nezvítězí, nastává druhá část hry, která probíhá stejně jako ve hře Komando (přebíjení vyšší kartou stejné barvy nebo trumfem). Mistigri je nejvyšší trumf. Kdo má na konci nejvíce štýchů, vítězí.

338. Tisíc a jedna

Hraje se podobně jako srdce s tím, že se rozdává 6 karet, které se po každém kole dobírají. Bodování je také shodné s tím, že pokud někdo má královskou dvojici (svršek + král stejné barvy), může to nahlas říct a připsat si daný počet bodů (kulová = 40, červená = 60, zelená = 80, žaludová = 100). Jednu kartu z dvojice musí rovněž vynést. Tato karta pak určuje trumfy, dokud někdo nezahlásí jinou královskou dvojici. Vítězí ten, kdo jako první přesáhne 1000 bodů.

339. 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.

340. Makao

Podobná pravidla jako ve hře Oko. Každý hráč dostane nejprve jednu kartu, později si může požádat o další. Eso se počítá za 1 bod; spodek, svršek, král a desítka jsou za 0 bodů; ostatní karty mají svoji hodnotu. Cílem je co nejvíce se přiblížit součtu 9. Kdo přesáhne, prohrál. Samotná karta devítka je nejvíc, po ní je samotná osmička, pak 9 a méně bodů složených z více karet.

341. Zoo

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

342. Plavání

Pokud se hry účastní jen 2 - 3 hráči, vyjme všechny sedmy a osmy. Každý hráč dostane 4 karty a 4 karty se položí na stůl, lícem nahoru. Hráči si postupně mohou měnit buď 1 kartu ze stolu, popřípadě všechny. Nikdy 2 nebo 3 karty. Pokud se jim žádná karta nehodí, ohlásí PAS a hraje další hráč. Cílem hry je shromáždit 41 bodů v jedné barvě (7 - 10 = jejich hodnota; spodek, svršek, král = 10; eso = 11). Jelikož je to velice nesnadné, může hra končit i poté, co všichni hráči ohlásí PAS. Pak vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů v jedné barvě.

343. Špinavé plavání

Jedná se vlastně o variantu hry Plavání, s tím rozdílem, že hráči nemusí střídat hodnotu v jedné barvě, ale z karet libovolné barvy. Pokud má hráč čtyři sedmičky, počítají se za 41 bodů.

344. Jedenáctky

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

345. Šestašedesát

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

346. Selských šestadvacet

Z karet se vyřadí devítky, hráčům sedícím proti sobě se vždy body sčítají. Každý hráč se může rozhodnout pro jednu z variant hry, kterou však musí dodržet. Jsou to: žebřák (hráč se zavazuje, že nezíská ani jeden štých a neplatí pro něj trumfy) - po skončení hry získá 5 bodů; hlášená hra (hráč musí během prvních tří štýchů získat minimálně 33 bodů) - za 6 bodů; durch (hráč musí vyhrát všechny štých, trumfy ve hře neexistují) - 9 bodů; selská hra (to samé jako durch, trumfy platí) - 12 bodů; panská hra (to samé jako durch, hráč musí mít všech 5 listů ve stejné barvě, přičemž neplatí trumfy) - 24 body. Za klasickou hru se za vítězství připsuje 5 bodů. Kdo první dosáhne 50 bodů, vyhrál.

347. Bassarawitz

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

348. Paměť

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

349. 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.

350. Mariáš

Je hrou, která se bezmála stala národním symbolem českého karbanu. Ani detailní vylíčení pravidel nemůže zdaleka vystihnout všechny jemné finesy, taktické manévry a dramatické okamžiky této hry, která svou vnitřní hodnotou daleko převyšuje všechny z dosud uvedených her. Základní údaje: Hraje se ve 3 hráčích. Sled jednotlivých listů: 7, 8, 9, 10, spodek, svršek, král a eso není úplně totožný s hodnotami karet, které se uplatňují ve hře. Desítka představuje totiž v běžné řadě výjimku. Stává se hned druhou nejvyšší kartou po esu a přebíjí nejen všechny číselné karty, ale také každou z tří figur. Také barvy mají v mariášových listech své specifické názvy: červené, kule, zelené a žaludy. V mariáši se především bojuje o dosažení hodnotných listů, tedy o maximální počet desítek a es. Vedle toho boduje poslední zdvih a také každá dvojice sestávající ze svršku a králů stejné barvy. Po zamíchání a sejmutí dá rozdávající předákoví sedm listů. Pak obslouží zadáka a sebe pěti kartami. Ve druhém sledu rozdávající dá každému dalších pět karet. Předák, který drží v ruce stále jen sedm listů, nemá právo zvednout ze stolu 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 bylo zvoleno, shazuje předák dva zbytečné listy do talónu. V ruce má nyní devět karet, desátá leží stále na stole. Sahrávka: Ten, kdo volí, hraje sám na svou pěst proti oběma soupeřům. Ti pak společně bojují a vzájemně se podporují ve snaze získat maximální po-

čet hodnotných listů. Volící hráč se zeptá po řadě nejdříve souseda po levici, pak po pravici, zda schvalují hru. Výzvou ke schválení či odmítnutí volby se stává slovo HRA nebo BARVA. Odpoví-li protihráči slovem DOBRÁ, je hra přijata. Ozve-li se však slovo ŠPATNÁ a tento hráč bere dvě talonové karty, je HRA V BARVĚ zamítnuta. Znamená to, že se bude hrát buď betl nebo durch. V případě, že oba hráči hru schválí, otočí předák trumfovou kartu, ohlásí například KULE a hraje – nese první list k prvnímu zdvihu.

Pravidla sehrávky: Čtit barvu je povinnost. Přebíjet nižší hodnotu hodnotou vyšší je rovněž povinné. Nelze-li přebít, musí se přihodit alespoň nižší hodnota téže barvy. Trumfuje se, když není v ruce žádná karta nesené barvy. Shazovat jakoukoliv kartu je dovoleno jen v případě, pokud hráč nemá ani nesenou barvu a ani trumfa. Na výnosu je vždy hráč, který bral poslední zdvih.

JEDNOTLIVÉ KATEGORIE MARIÁŠE A JEJICH BODOVÉ HODNOCENÍ:

Obyčejná hra: 1	Tichá sedma: 1	Hlášená sedma: 2
Tichá stovka: 2	Hlášená stovka: 4	Betl neboli žebřák: 5
Vyložený žebřák: 10	Durch: 10	Vyložený durch: 20

Za každou desítku přes 100 se platí polovička základní hry.

Za dvě sedmy a placená hra navíc: 12

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

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

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

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

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

Zvyšování hodnoty hry probíhá podle této stupnice:

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

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

Hodnocení hry:

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

351. Licitovaný mariáš

Hrají 3 hráči. Nejzajímavější varianta mariášové hry. Každý dostane 10 karet, hráči postupně licitují stupeň hry, na který jsou ochotni přistoupit. Jednotlivé stupně licitace se nesmí přeskokovat. Hráč, který má nejvyšší závazek, smí vzít obě zbývající karty a určí druh hry. Smí hrát buď tu, kterou vylicitoval, nebo vyšší. Stupně licitace: obyčejná hra, lepší hra (červené trumfy), sedma, lepší sedma (červené trumfy), sto, lepší sto, betl, durch, dvě sedmy, dvě sedmy - lepší ultimo (červená trumfová nakonec).

352. Skat

Hrají 3 hráči. Každý hráč dostane 10 karet (jejich hodnoty jsou eso = 11; desítka = 10; král = 4; svršek = 3; spodek = 2; devítka, osma, sedma = 0) a licitují o kategorii hrané hry. Jsou to: Hra v barvě (hráč volí svoji trumfovou barvu), grand (jako trumfy platí jen čtyři spodci), nulová hra (hráč nesmí získat jediný štych, trumfy neplatí vůbec, ani velké trumfy - spodci). Následují ty samé kategorie hrané jako vyložená hra (hlavní hráč ukazuje své karty před

začátkem hry). Každá kategorie se ještě dělí na hru s bráním skatu - hráč si vymění své dvě karty za zbylé karty na stole a hru z ruky bez brání skatu. Nejnižší kategorie je tedy obyčejná hra s bráním skatu, nejvyšší je vyložená nulová hra z ruky. V každé kategorii (kromě nulových) musí hráč dosáhnout minimálně 61 bodu, aby zvítězil. Karty se přebíjejí, pokud má hráč stejnou barvu, musí ji použít. Při trumfování platí pořadí: pevné trumfy (spodek), pak eso, desítka, král, svršek, devítka, osma, sedma.

353. Jass

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

354. Cvik

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

355. Slobberhanes

Holandská varianta pro 3 hráče. První a poslední zdvih se trestá jedním minusovým bodem. Za žaludového svrška jsou 2 body. Hra končí, jakmile někdo dosáhne 10 bodů.

356. Dolování

Hraje 1 hráč. Karty rozloží lícem nahoru do čtverce 5x6. Dvě karty jsou záložní horníci. Vybere jednu kartu z okraje a tu odebere. Z ní se může přesunout rovně, svisle nebo šikmo na další sousedící kartu, ovšem jen pokud má stejnou barvu nebo hodnotu. Tu pak odebereme a přesouváme se podle stejného pravidla dál. V případě, že uvízeme, může nám pomoci HORNÍK, můžeme se z karty, kde jsme uvízli, přesunout na kartu, která s ní sousedí, ale má barvu či hodnotu shodnou s jedním z horníků. V tom případě odstraníme i horníka. Vítězíme, povede-li se nám vybrat všechny karty, i když to nebývá časté. Lépe je sám sebe trumfovat v počtu sebraných karet.

357. Skryté dolování

Hra pro 1 hráče. V podstatě obtížnější varianta DOLOVÁNÍ. Hráč odkrývá karty vždy jen v okolí karty, na které právě stojí, stejně tak má zakryté i horníky, na které se smí podívat až v případě uvíznutí. Je tedy o mnoho obtížnější plánovat si cestu dolem, popřípadě zvítězit.

358. Karetní Nim

Hra pro 2 hráče. Rozložte na stole do řady deset karet lícem nahoru. Začíná mladší hráč. Obrátí libovolnou kartu v řadě lícem dolů. Jeho soupeř má nyní 2 možnosti: Buď obrátí také jednu kartu, nebo obrátí dvě karty, ale vždy jen ty, které sousedí s listem obráceným lícem dolů. Tohle pravidlo platí i v dalších tazích. Soupeři se ve hře pravidelně střídají. Vyhrává ten, který otočil lícem dolů poslední kartu.

359. Záchod

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

360. Zelená louka

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

361. 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.

362. Určí pořadí

Hraje libovolný počet hráčů. Na stole se rozloží tři řady po 6 kartách lícem nahoru. Hráči mají časový limit na zapamatování. Poté se karty otočí lícem dolů. Každý hráč musí na papír zakreslit pořadí karet, jak leží na stole. Nakonec se karty otočí opět lícem nahoru a vyhodnotí se chybné pozice záporným bodem.

363. Domek z karet

Na rovném a stabilním podkladě o sebe opřeme 2 karty, těsně vedle nich opřeme o sebe další 2 karty. Přes obě střechy položíme 1 kartu, která tvoří základnu pro další stříšku. Takto pokračujeme do spotřebování balíčku. V 2. fázi domeček rozebíráme. Komu domek spadne během hry, prohrál.

364. Kříž

Hra pro 1 hráče. Promíchejte balíček karet a začněte otáčet jednu kartu za druhou lícem vzhůru a pokládejte na stůl na hromádku. Jakmile narazíte na sedmičku, položte ji vedle odkládací hromádky. Na každou stranu od hromádky přijde sedmička jiné barvy. Jakmile máte položenou sedmičku, můžete začít přikládat vzestupně. Tedy na 7 přijde 8, na 9 atd. Smíte však na sebe pokládat pouze karty se stejným symbolem. Když otočíte poslední kartu balíčku, otočíte balíček odložených karet rubem vzhůru a odeberáte znovu kartu za kartou. Po třetím otočení hra končí. V průběhu hry přikládáte karty z balíčku, ale můžete přiložit i vrchní kartu z odkládacího balíčku. Pokud se vám podařilo umístit všechny karty, vyhráli jste.

365. Hra Marie Antoinetty

Zamíchejte balíček s kartami. Začněte listy rozkládat po stole do čtyř řad po osmi. Všechny karty leží rubem navrch a vy si v duchu opakujete, co která řada znamená. Ta nejhořejší červené, druhá kule, třetí zelené, čtvrtá žaludy. První karta zleva v každé řadě je sedmička, druhá osmička, dále vzestupně až k esu. Teď víte přesně, kde má která karta vyhrazené místo. Zvedněte kterýkoli ležící list a přeložte jej na místo, které je pro ně vymezeno. Než kartu položíte, musíte zvednout list, který tam zabírá vyhrazené místo. Ten pak opět správně zařadíte. Takto pokračujete tak dlouho, dokud před vámi neleží všechny karty obrácené lícem vzhůru, srovnané podle barev a hodnot. Pokud uvíznete v půli cesty, prohráváte.