small foot Dřevěný soubor her 9 v 1 (LE11277)

Prší (Mau Mau)

Počet hráčů: 2-6
Potřebujete: balíček 32 karet
Příprava hry: Zamíchejte balíček karet. Každému hráči rozdejte 5 karet. Zbylé karty položte lícem dolů na stůl – dobírací balíček. Jednu kartu z dobíracího balíčku otočte lícem nahoru a položte na stůl. Hra může začít!

Pravidla hry:
Začíná hráč po levici rozdávajícího. Na kartu v odhazovacím balíčku musí položit vlastní kartu stejné barvy nebo hodnoty. Pokud hráč takovou kartu nemá, musí si vzít novou kartu z dobíracího balíčku. Při odhození kluka lze touto kartou určit barvu pro další tahy. Na řadě je další hráč po levici.

Sedmička a osmička jsou speciální karty. Pokud jeden hráč vyhodí kartu 7, musí si další hráč na řadě místo svého tahu dobrat 2 karty. Pokud jeden hráč vyhodí kartu 8, další hráč na řadě jedno kolo stojí.

Kdokoli si nechá kluka na konec hry, může určit barvu, která zajistí výhru. Vítězem je hráč, který se jako první zbaví svých karet a vyřkne „prší“. Hra končí, ostatní hráči si sečtou minusové body. Karty jako 7, 8, 9 a 10 dle nominální hodnoty, kluk za 2, dáma za 3, král za 4 a eso za 11 minusových bodů. Hráči, kteří ukončí hru klukem musí vyřknout „mau mau“. Hra se hraje na několik kol, končí, jakmile jeden z hráčů dosáhne 100 minusových bodů.

Švindl

Počet hráčů: 3-6
Potřebujete: balíček 52 karet
Příprava hry: Zamíchejte balíček karet. Každému hráči rozdejte stejný počet karet. Pokud karty zbydou, položte je lícem dolů na stůl. Tyto karty započnou odhazovací balíček.

Pravidla hry:
V této hře je dovoleno podvádět. Cílem hry je zbavit se co nejrychleji svých karet.
Začíná hráč po levici rozdávajícího. Položí kartu na odhazovací balíček lícem dolů. Hraje se dvěma způsoby.

Zaprvé, začíná se křížovou nebo jinou dvojkou. Barva karty je důležitá, nebojte se však švindlovat. Pořadí barev: kříže, piky, srdce, káry. Po esu následuje dvojka další barvy, dle pořadí.
Zadruhé, pokud se hraje bez určení barvy, tzn. karty se ukládají posloupně, je švindlování o dost jednodušší. Žádný z hráčů vlastně nemusí vyhodit kartu, kterou oznámil.

Kterýkoliv hráč však může přerušit hru frází „švindl!“. V tomto případě se poslední vyhozená karta otočí a zkontroluje. Pokud karta souhlasí s oznámením hráče, bere si celý balíček hráč, který hru přerušil. Pokud karta nesouhlasí, bere si celý balíček švindlíř. Na tahu je další hráč, opět začíná počítat od nejnižší karty.

Dvěděti.cz
DŘEVĚNÉ HRAČKY Z CELÉHO SVĚTA

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Lze podvádět také jinými způsoby. Hráči mohou zkusit vyhodit několik karet najednou, pokud si tohoto ale jiný hráč všimne a ohlásí „švindl!“, bere švindlíř opět celý balíček, a to i pokud jedna z karet souhlasí. Žolíci mají hodnotu oznámené karty.

Pozn.: Je potřeba hrát i reagovat velmi rychle. Pokud je karta, kterou jste chtěli vyvolat již zakrytá další kartou, nelze hru přerušit.

Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech svých karet. Poslední kartu, stejně jako tu první, nelze vyvolat. Vítěze tak musí všichni přijmout. Hráči mohou hru také změnit, např. místo oznámení hodnoty oznamovat barvu. Aby byla hra zábavnější, může hráč po levici rozdávajícího rozhodnout jaká barva se v daném kole bude vyhazovat. To mu ovšem nezabraňuje ve švindlu. V dalším kole se vybere zase jiná barva, atd.

Šafkopf

Počet hráčů: 2-4
Potřebujete: balíček 32 karet

Pravidla hry:
Lze hrát ve dvou, třech, nebo čtyřech hráčích. Změna v pravidlech je minimální. Jedná se o trikovou karetní hru.
Karty mají následující hodnoty:

- eso – 11 bodů
- desítka – 10 bodů
- král – 4 body
- dáma – 3 body
- kluk – 2 body
- devítka, osmička a sedmička – 0 bodů

Tato triková hra má také trumfy:

- 4 dámy v pořadí kříže, piky, srdce, káry
- 4 kluci ve stejném pořadí
- všechny káry (eso, 10, král, 9, 8, 7)

Nejvyšší trumfové karty, křížová a piková dáma, se nazývají „staré“.

4 hráči
Každý hráč dostane 8 karet. Vždy se hraje ve dvojicích, resp. majitelé „starých“ by měli hrát spolu. Musí se navzájem najít chytrým hraním, kterým se také snaží rozšířit sbírku „společných“ karet. Pokud má jeden hráč obě „staré“, zvolí si spoluhráče tak, že řekne např. „první trik“ nebo „pikové eso“. Toto však záleží na kartách. Aby vyhráli hru, musí mít dva „staří“ alespoň 61 očí. Protistrana vyhrává, pokud má 60 očí. Vždy se musí hrát barva, která je právě v pořadí. Trumfové karty se mohou zahrát na jakýkoliv jiný trumf.

Pokud hráč nemůže zahrát danou barvu, může použít trumf, nebo vyhodit jakoukoliv jinou kartu. Pokud je to trumf spoluhráče, neměl by trumf zahrát, ale přidat vysokou kartu, aby hodnotu triku zvýšil.

„Sólo“ se hraje 1 versus 3. K výhře je potřeba 61 očí, partnerovi stačí 60 očí. Sólová hra se nijak neohlašuje, udržuje se v tajnosti co nejdéle, aby hráči nevěděli, kdo hraje proti

komu. Pokud vyhraje sólo hráč, dostane body pouze on. Pokud prohraje, dostane dvojnásobek minusových bodů.

3 hráči
Stejná pravidla platí pro 3 hráče, je však rozdáno 10 karet, doprostřed se pak položí 2 karty lícem dolů. Tyto dvě karty se nazývají „skat".
Hráč s kartou křížové dámy může skat vzít a položit dvě karty z ruky lícem dolů před sebe. Stává se sólo hráčem. Nyní může oznámit jakoukoliv barvu jako trumfovou (namísto kár). Pokud tento hráč nemá zájem o sólovou hru, kvůli kartám na ruce, je tato pozice otevřena dalším hráčům. Pokud nechce hrát sólo žádný z hráčů, hraje každý sám za sebe a trumfem jsou káry.

2 hráči
Nejprve se každému hráči rozdá 8 karet, ty se položí před hráče do dvou řad, lícem dolů. Poté se rozdá dalších 8 karet, ty se položí na již rozložené karty lícem nahoru. Hrajete podle stejných pravidel. Jakmile se zahraje karta lícem nahoru, otočí se lícem nahoru i karta, která byla pod ní.

Blackjack
Počet hráčů: 2+
Potřebujete: balíček 32 karet

Pravidla hry:
Počítají se pouze hodnoty karet.
- Eso – 11 bodů,
- desítka – 10 bodů,
- devítka – 9 bodů,
- osmička – 8 bodů,
- sedmička – 7 bodů,
- král – 4 body,
- dáma – 3 body,
- kluk – 2 body.

Jeden z hráčů je bankéřem – dealerem. Na kolik kol se bude tento hráč o banku starat se domluvte předem. Bankéř nyní v každém tahu hraje proti jinému hráči. Hráči, kteří nejsou na tahu, nemohou přímo ovlivnit hru, mohou si ale vsadit na každého z hráčů.

Jakmile bankéř vyloží kapitál z banky, karty se zamíchají. Nyní rozdá kartu hráči po své levici, lícem dolů. Také sobě rozdá kartu lícem dolů. Hráč nyní uzavře sázku, ostatní hráči si na něj také mohou vsadit. Po uzavření všech sázek se hráč může podívat na svou kartu.
Hráči se rozdá druhá, možná také třetí a čtvrtá karta, snaží se dostat co nejblíže k hodnotě 21 bodů. Pokud hráč poslední kartou překročí hranici 21 bodů, je „mrtvý". Prohrál hru i svou sázku, tu shrábne bankéř.

Kdokoliv získal přesně 21 bodů položí své karty lícem nahoru na stůl. Tento hráč vyhrál a je mu vyplacen dvojnásobek sázky. 21 bodů lze také získat 2 esy, toto se nazývá „oheň". Takovému hráči je od bankéře vyplacen trojnásobek sázky.

Nejčastěji však nastane situace, kdy má hráč méně než 21 bodů a rozhodne se již neriskovat další kartou. Nyní musí bankéř odhalit vlastní kartu, poté si z balíčku dobrat

další. Bankéř si může z balíčku dobrat tolik karet, kolik si myslí, že je potřeba pro překročení bodů hráče. Také musí hráč s odkrytými kartami a na rozdíl od hráče si karty nikdy nebere na ruku, ihned je pokládá na stůl před sebe. Jakmile bankéř usoudí, že má dostatek bodů, ohlásí své skóre. Nyní své skóre ohlásí i hráč.
Vítězí vyšší skóre. Při remíze vítězí bankéř.
Pokud zvítězí bankéř, hráč pouze oznámí počet bodů, své karty ukazovat nemusí. Pokud bankéř prohraje, může po hráči požadovat odhalení karet.

Pokud si bankéř dobral moc karet a jeho skóre přesáhlo 21 bodů, není potřeba karty porovnávat. Hráči musí být vyplacen dvojnásobek sázky.

Po první hře se použité karty položí lícem nahoru vedle dobíracího balíčku. Nyní bankéř hraje proti dalšímu hráči. Pokud jste již zahráli několik kol a v dobíracím balíčku dochází karty, může si hráč vybrat, jestli si již rozdané karty ponechá, nebo je vrátí. Po promíchání balíčku buď začne od znova, nebo si ze zamíchaného balíčku vezme kolik karet potřebuje. Cokoliv zůstalo po skončení hry v bance náleží bankéři.

Poker

Počet hráčů: 2-8
Potřebujete: balíček 52 karet
Informace o hře: Poker je jednou z nejzajímavějších karetních her. Je důležité štěstí i umění blafovat. Nezáleží tolik na rozdaných kartách, cílem je obelstít protihráče a nepřiznat hodnotu vašich karet. Navrch má ten, kdo si udrží kamennou tvář zvanou „poker face“.

Pravidla hry:

Karetní kombinace
Rozhoduje pouze kombinace karet na ruce hráče a odhad kombinace karet protihráčů. Pořadí karet je obvyklé: eso, král, dáma, kluk, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. Eso můžete také použít jako 1. Předpoklad pro zapojení se do hry pokeru je znalost karetních kombinací. Každý hráč dostane 5 karet. To znamená, že karetní kombinace se vždy skládají z pěti karet. Kombinace karet jsou nekonečné. Dnes se mezinárodně hrají kombinace 8 karet, vypsané níže, začínající od nejvyšší hodnoty.

Straight flush – čistá postupka
Tato postupka se skládá z 5 karet stejné barvy v nepřerušené posloupnosti. Např. srdcová 9, 10, kluk, dáma a král.
Pokud má čistou postupku více než jeden hráč, což je velmi vzácné, hodnotu rozhodne nejvyšší karta: straight flush s esem je lepší než ten, který začíná srdcovou 10. Straight flush začínající esem se jmenuje royal flush – královská postupka. Eso můžete použít také jako 1, např. kárová 5, 4, 3, 2 a eso. Každá čistá postupka poráží jakoukoliv kombinaci čtveřice stejné hodnoty a další kombinace níže.

Four of a kind – čtveřice stejné hodnoty
Tato kombinace se skládá ze 4 karet stejné hodnoty a jakékoliv páté karty. Např. piková 7, srdcová 7, kárová 7, křížová 7, kárová dáma.
Pokud má čtveřici stejné hodnoty více než jeden hráč, rozhoduje nejvyšší karta, například 4 stejné hodnoty s dámami jsou cennější než 4 kluci. Jakákoliv kombinace 4 poráží full house a další kombinace níže.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Full house – trojice a dvojice stejných hodnot
Tato kombinace vyžaduje 3 karty stejné hodnoty a 2 karty rozdílné hodnoty. Např. pikový kluk, srdcový kluk, kárový kluk a kárová 4, srdcová 4.
Pokud tuto kombinaci mají více než dva hráči, rozhodne hodnota 3 stejných karet. Full house poráží flush a další kombinace níže.
Flush – barva
Tato kombinace se skládá z 5 karet stejné barvy, hodnota každé karty je rozdílná. Např. pikové eso, kluk, 7, 6 a 3.
Pokud flush mají více než 2 hráči, vítězí nejvyšší karta. Pokud je nejvyšší karta stejná, rozhoduje druhá nejvyšší karta, a tak dále. Flush poráží postupku a další kombinace níže.

Straight – postupka
Nepřerušená kombinace hodnot karet rozdílných barev, např. pikový král, srdcová dáma, kárový kluk, kárová 10, křížová 9.
Pokud mají postupku více než 2 hráči, rozhoduje nejvyšší karta. Nejvyšší postupka je eso, král, dáma, kluk, 10 a naopak nejnižší postupka je 5, 4, 3, 2, eso. Postupka poráží trojici stejné hodnoty a další kombinace níže.

Three of a kind – trojice stejné hodnoty
Pro trojici stejné hodnoty potřebujete kombinaci 3 karet stejné hodnoty, např. srdcová 8, piková 8, kárová 8, srdcová dáma, pikový král.
Pokud mají trojici stejné hodnoty 2 nebo více hráčů, o hodnotě karet rozhoduje jejich pořadí. Trojice stejné hodnoty s králi má vyšší hodnotu než ta s kluky. Každá kombinace trojic poráží dva páry a další kombinace níže.

Two pairs – dva páry
Tato kombinace se skládá z 2 párů karet stejné hodnoty a jakékoliv páté karty. Např. pikové eso, kárové eso, srdcová 6, křížová 6 a kárový král.
Pokud mají dva páry 2 nebo více hráči, rozhoduje vyšší pár. Pokud je tento pár stejný, rozhoduje druhý nejvyšší pár. Pokud je i tento pár stejný, rozhoduje pátá karta. Každá kombinace dvou párů poráží jeden pár.

One pair – jeden pár
Vše, co potřebujete je jeden pár a jakékoliv 3 další karty. Např. srdcová 8, kárová 8, srdcový král, křížový kluk a piková dáma. Pokud jsou páry stejné, rozhoduje nejvyšší z 3 ostatních karet.
Přibližně každá druhá rozdaná sada karet v pokeru se skládá z 5 karet, které se k sobě nehodí. Hodnota těchto karet se určí podle nejvyšší karty na ruce. Identické kombinace karet značí remízu. Barva karet (piky, srdce, káry, kříže) je nepodstatná.

Špatná trojka
Počet hráčů: jakýkoliv
Potřebujete: 1 kostku

Pravidla hry:
Každý hráč může házet kostkou jak často chce. Pokud ale na kostce padne 3, je vyřazen ze hry. Vítězí hráč, který hodí nejvyšší číslo bez toho, aby hodil během hry 3.

Vysoké trojčíslí

Počet hráčů: jakýkoliv
Potřebujete: 1 kostku, papír, tužku

Pravidla hry:
Každý hráč má 3 hody. Vítězí hráč, který hodí nejvyšší trojciferné číslo.
Speciální variace: po každém hodu kostkou se musí hráč rozhodnout, jestli danou hodnotu umístí v trojčíslí na pozici jednotek, desítek nebo stovek.

Vtipná sedma

Počet hráčů: jakýkoliv
Potřebujete: 2 kostky, papír, tužku, žetony
Příprava hry: Nakreslete hrací plán jako na obrázku na str. 8 v originálním návodu. Hráči obdrží stejný počet žetonů. Jeden z hráčů se bude starat o banku a kostky. Tento hráč hraje proti ostatním.

Pravidla hry:
Před tím, než hodí bankéř kostkami, si musí ostatní hráči vsadit. Položí libovolný počet žetonů na hrací plochu. Bankéř začíná hodem kostkami. Pokud hodí číslo, které je na levé straně nakresleného plánu, získává všechny sázky, které zde byly položeny (ne ty na 7). Při tom musí zdvojnásobit sázky na pravé straně a okamžitě je vyplatit. Pokud bankéř hodí číslo, které je na pravé straně nakresleného plánu, získává všechny sázky, které zde byly položeny a musí zdvojnásobit a ihned vyplatit sázky na levé straně. Pokud bankéř hodí sedmičku, získává všechny sázky z obou stran, ale musí ztrojnásobit sázky na poli 7 a vyplatit je. Po každé výplatě se podají nové sázky. Hráč, který již nemá žádné žetony je vyřazen ze hry.

Vysoká jedenáctka

Počet hráčů: jakýkoliv
Potřebujete: 2 kostky, žetony

Pravidla hry:
Hráči si mezi sebou rozdají stejný počet dřevěných žetonů. Jako sázku použije každý hráč 2 dřevěné žetony, ty položí doprostřed stolu. Toto místo se nazývá pokladna. Kdokoli na kostce hodí přesně 11, může vyprázdnit pokladnu. Pokud někdo hodí 12, musí zdvojnásobit obsah pokladny. Kdokoli hodí méně než 11, musí do kasy přidat hodnotu, která chybí do 11, např. pokud hodíte 8, musíte do kasy přidat 3 dřevěné žetony.

Dvojice

Počet hráčů: jakýkoliv
Potřebujete: 4 kostky, papír, tužka

Pravidla hry:
Ke hře potřebujete pár červených a bílých kostek. Bílý pár je pozitivní, červený negativní. To znamená, že tečky na bílých kostkách se přičítají, naopak tečky na červených kostkách se odčítají. Každý hráč má 4 kostky. Výsledek kola je vždy zapsán, na konci hry se pak vše sečte. Vítězí hráč, který má na konci hry nejvyšší počet teček – bodů.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Šachy

Počet hráčů: 2
Potřebujete: šachovnici, 16 černých a 16 bílých figurek

Pravidla hry:

Na začátku hry se dílky rozestaví jako na obrázku na str. 10 v originálním návodu.
Každý hráč má 8 pěšců, 2 věže, 2 jezdce, 2 střelce, dámu a krále. Král vždy stojí na poli E, dáma na poli D. Začíná bílý hráč, poté se hráči na tahu střídají (po jednom tahu). Hráč se nikdy nemůže svého tahu vzdát. Žádným tahem se figurka nesmí přesunout na políčko, na kterém již stojí jiná figurka stejné barvy. Figurky se pohybují vždy na prázdná místa, výjimkou je jen braní soupeřovy figurky. V tomto případě hráč postaví svou figurku na místo vzaté figurky soupeře. Jezdec je jediná figurka, která může přeskakovat ostatní figurky.

Braní soupeřovy figurky spočívá v tom, že se tato figurka odstraní políčka a na stejné políčko se postaví figurka, která ji vzala. Cílem hry je dát šach-mat králi oponenta. Šach nastává, když nějakým tahem napadnete soupeřova krále, tzn. přesunete figurku tak, že by potenciálně příštím tahem mohla krále brát. Pokud taková situace nastane, je soupeř povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil. Např. táhnout králem na políčko, které není napadeno nebo před krále postavit jinou figurku a tím odvrátit útok nebo napadající kámen sebrat.

Pokud neexistuje žádný tah, který by vyhovoval pravidlům, znamená to mat neboli šachmat, tzn. konec hry a vítězství hráče, který dal mat. Podle pravidel se figurka krále nedá vzít, při šach-matu se proto pokládá ležmo na hrací desku.

Pohyb figurek:

Král
Může se pohybovat o jedno políčko do všech směrů, samozřejmě ne na políčka, která jsou ohrožována figurkami spoluhráče. Dva králové nikdy nemohou být na sousedních polích. Cílem hry je dát šach králi protihráče. Král nemůže být nikdy vzatý. Pokud některý hráč napadá oponentova krále, musí ho upozornit vyřknutím slova “šach”.

Dáma
Je nejsilnější figurkou, protože se může pohybovat do všech stran, o libovolný počet polí. Nesmí při tom ale přeskočit jinou figurku.

Střelec
Pohybuje se a bere figurky v diagonálách. Může se pohybovat o kolik polí chce, ale při každém tahu jen v jednom směru. Nesmí přeskakovat figurky. Z pohybu po diagonálách vyplývá, že žádným tahem nelze změnit barvu políčka, na kterém střelec stojí.

Jezdec
Jezdec se nepohybuje v přímce, jako ostatní figurky, ale z jednoho políčka na druhé, ve tvaru písmena L. Může přeskakovat vlastní i oponentovy figurky. Při pohybu se nejprve posune o dvě políčka dopředu, dozadu, doleva nebo doprava a poté o jedno políčko doleva, doprava, nahoru nebo dolů, aby tak okopíroval svým pohybem písmeno L. Nikdy však diagonálně.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Věž
Pohybuje se horizontálně a vertikálně v jakékoliv vzdálenosti. Ze svého políčka se může přesunout na takové, které je buď ve stejné řadě nebo stejném sloupci. Nesmí však přeskočit žádnou figurku, která by stála v cestě.

Pěšec
Pohybuje se o jedno políčko vpřed, kromě prvního tahu, kdy se může, pokud chce, posunout o dvě políčka vpřed. Pěšec se pohybuje pouze vertikálně, výjimkou je braní soupeřových figurek, tehdy se pohybuje diagonálně, jako střelec. Vždy však o jedno políčko. Jakmile se pěšec dostane na 8. políčko – soupeřovu základnu, musí se "proměnit" v jinou figurku, dle rozhodnutí hráče, a to v takovou figurku, která byla vzata soupeřem. Dáma je nejlepší volbou, pokud již byla vzata.

Rošáda
Je zvláštní druh tahu, kdy smí hráč posunout dvě figurky současně – krále a jednu z věží. Počítá se jako tah králův. Král se přesune ze svého základního pole o dvě pole směrem k vlastní věži, která dosud stojí na svém výchozím poli. Poté je přemístěna i věž, k níž se král přiblížil. Jakmile se přenese přes krále, zůstane stát za ním na sousedním poli ve stejné řadě.
Rozděluje se na malou rošádu (věž krále se posune o 2 pole) a velkou rošádu (věž dámy se posune o 3 pole).

Rošádu lze provést za těchto okolností:
1. Králem ani věží ještě nebylo taženo.
2. Pole, na kterém král stojí, které musí překročit, nebo obsadit, nesmí být ohroženo soupeřovou figurkou.
3. Všechna pole mezi králem a věží, s nimiž bude rošáda provedena, musí být volná.

Pokud některá figurka skončí tah na poli obsazeném kamenem jiné barvy, je tento zajat a odstraněn z hrací plochy.

Výjimkou je tzv. braní mimochodem. Pěšec ohrožující pole, které přešel soupeřův pěšec, který ze základního pole postoupil jedním tahem o dvě pole, může tohoto soupeřova pěšce brát, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole. Toto braní lze provést pouze jako bezprostřední odpověď. Jakmile pěšec dosáhne nejvzdálenější řady od výchozího pole, je ihned jako součást téhož tahu proměněn za dámu, věž, střelce nebo jezdce dané barvy. Volba hráče je omezena kameny, které již byly vzaty.

Šach a mat
Král je v šachu, jestliže je ohrožen alespoň jedním soupeřovým kamenem – tento kámen by mohl v příštím tahu vstoupit na královo pole. Hlášení šachu není povinné. Král, který je v šachu, musí této hrozbě uniknout v následujícím tahu přesunem na jiné, bezpečné pole. Dále také zajetím soupeřovy figurky, která dává šach, nebo postavením jiné vlastní figurky mezi krále a šachující figurku.

Pokud hráč nedokáže zrušit šach následujícím tahem, nastává šach mat a hra končí. Hráč, který považuje svou situaci za beznadějnou a nechce marnit čas, může prohlásit, že se vzdává. Tímto vítězí soupeř.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Partie je nerozhodná:

- Pokud král hráče na tahu není v šachu, ale hráč nemůže provést žádný přístupný tah, skončí partie patem.
- Na základě dohody mezi oběma hráči v průběhu hry.
- Jestliže se stejná pozice vyskytla již třikrát.
- Pokud oba hráči provedli posledních 50 po sobě jdoucích tahů, při kterých nebyla vzatá figurka nebo nebylo taženo pěšcem.
- Pokud ve hře zůstaly kameny, které neumožňují dosáhnout jednomu z hráčů vítězství:
  - Dva králové.
  - Král se střelcem stojí proti králi a střelci, oba střelci jsou na bílé nebo na černé diagonále.
  - Král stojí proti králi a střelci, nebo proti králi a jezdci.

Vrhcáby

Počet hráčů: 2
Potřebujete: hrací desku, 15 černých a 15 bílých kamenů, 2 kostky
Cíl hry: Vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní „ohrádky" a poté je odstranit z hrací desky, dle hodnoty na kostkách.

Základní shrnutí:

Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní „ohrádky" a poté je odstranit z hrací desky. Hráči se střídají, na začátku každého tahu hodí oběma kostkami a svůj kámen či kameny posunou dle hozené hodnoty směrem k jejich cíli. Na každém poli může být libovolný počet kamenů jednoho hráče (i všech 15 na jednom poli). Pokud ovšem hráč ukončí tah kamenem na poli, kde je jeden soupeřův kámen, „vyhodí" jej, tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty, na tzv. bar.

Na pole, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny kameny, vítězí.

Pravidla hry:

Vrhcáby se mohou hrát obyčejně nebo se sázkami, pro sázky potřebujete i sázecí kostku.
Na hrací desce je 24 dlouhých trojúhelníků, tzv. klínů, ty mají rozdílné barvy. Pro jednodušší hru jsou označeny 1-12 a 1A-12A. Barva klínů není důležitá, je jen nápomocná při počítání bodů. Hrací deska je rozdělena na 2 poloviny a to středovou přepážkou zvanou bar. Hrací plocha je rozdělena do 4 sektorů, v každém je 6 klínů. Sektory (viz obrázek v originálním návodu na str. 11 – černý hráč nahoře, bílý hráč dole) se nazývají 2nd quarter white – vnější ohrádka černého, 1st quarter white – vnitřní ohrádka černého, 3rd quarter white – vnější ohrádka bílého, last quarter white – vnitřní ohrádka bílého. Hráči začínají ve vlastní vnitřní ohrádce a kameny se snaží dostat do vnitřní ohrádky protihráče.

Cíl hry:

Hráči se snaží svých 15 kamenů co nejrychleji dostat do poslední ohrádky a poté je vyvést z hrací desky. Protihráči kameny pohybují v opačném směru, hráči by se tak měli snažit navzájem zpomalovat, blokovat.

Pozice kamenů a směr hry:
Pro startovní pozici se prosím podívejte na obrázek na str. 11 v originálním návodu.
Hráč A (player A) hraje s bílými kameny. Směr hry je pro něj z 1A na 12A, z 12 na 1. Pro hráče A jsou klíny 1A-6A vnitřní ohrádkou, klíny 6-1 jsou vnější ohrádkou. Dva kameny na 1A musí projít přes všech 24 klínů – až do poslední ohrádky a poté pryč z desky. Pět kamenů na 12A se pohybuje přes klín 12 až do poslední ohrádky a poté pryč z desky. Ostatní kameny se pohybují stejně, vždy ze své pozice do poslední ohrádky.

Hráč B (player B) hraje s černými kameny. Směr hry je pro něj z 1 na 12, z 12A na 1A. Pro hráče B jsou klíny 1-6 vnitřní ohrádkou, 6A-1A vnější ohrádkou. Hráči tak musí pohybovat kameny do svých vlastních posledních ohrádek v opačném směru. Bílý se pohybuje proti směru hodinových ručiček, černý po směru hodinových ručiček. Rozestavení a směr hry může být matoucí, zkuste si ale zapamatovat, že 2 nejvzdálenější kameny naproti hráči by vždy měly mít jeho barvu.

Pohyby kameny:
Hráči se střídají na tahu, začíná ten, který hodil vyšší hodnotu na kostkách. Rovnou odehraje obě hozená čísla. V každém tahu mají hráči 2 pohyby, podle toho, jakou hodí hodnotu na kostkách. Oběma kostkami se vždy hází najednou. Kameny lze položit kamkoliv na klín, obvykle se ale pokládají k okraji hrací desky.

Tyto dva pohyby lze odehrát s dvěma nebo jedním kamenem. I při pohybu jedním kamenem, se ale počítají jako 2 tahy. Pokud tedy není první tah možný, nelze provést ani druhý tah.

Hráč si může určit, kterou hozenou hodnotu použije jako první. Pokud může použít jen jednu hodnotu, musí vybrat tu vyšší. Pokud toto není možné, hráč stojí a na řadě je protihráč. Klín může být okupován kameny pouze jedné barvy. Tím pádem lze kamenem posunout pouze, pokud může vstoupit na daný klín – klín s vlastními kameny nebo prázdný klín. Na klín lze také vstoupit, pokud je na něm jen 1 kámen protihráče, tento se tzv. vyhodí, viz kapitola „Vyhazování“ níže.

Příklady:
Bílý začíná hru hodem 6/4. Je možno mnoho pohybů, například níže vykreslený (viz obrázek v originálním návodu v odstavci „Examples“).
Jeden kámen z A1 na 7A (= hod 6) a jeden kámen z 1A na 5A (= hod 4). Krátká notace hodu 6/4 = 1A-7A a 1A-5A.
NEBO
Jeden kámen z 6 na 2 (= hod 4) a jeden kámen z 8 na 2 (= hod 6). Krátká notace hodu 6/4 = 6-2 a 8-2.
NEBO
Jeden kámen z 12A na 9 a stejný kámen dále z 9 na 3. Krátká notace hodu 6/4 =12A-9-3.

Pohyb s dubletami:
Pokud při hodu kostkami padnou dvě stejná čísla, hráč táhne dvojnásobně, tedy až 4× jedním kamenem. Například, při dvojité 3 lze učinit následující pohyby:

- jeden kámen ve 4 po sobě jdoucích pohybech, dohromady o 12 polí vpřed,
- čtyři kameny ve 3 pohybech; pokud několik kamenů začíná na stejném klínu, hýbou se o 3 pole najednou,
- dva kameny v navazujících pohybech o 6 polí vpřed,

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

- jeden kámen o 6 polí vpřed a dva kameny o 3 pole vpřed,
- jeden kámen o 9 polí vpřed a jeden kámen o 3 pole vpřed.

Ve všech případech platí, že hráč musí rozdělit tahy do několika kroků a vždy zkontrolovat, zda může na klín vstoupit. Pokud je to možné, musí hráč vždy tah zahrát, i kdyby pro něj byl nevýhodný. Pokud nelze zahrát celý tah, musí odehrát co největší část. Pokud lze zahrát jen jednu hodnotu, musí odehrát tu vyšší. Po hození dubletu hráč nehází znovu.

Bloky:
Pokud je klín okupován 2 nebo více kameny, tyto kameny vytvoří tzv. blok. Jako blok jsou kameny v bezpečí, protihráč na ně a na klín nemůže útočit. Uveďme příklad (viz ilustrace v originálním návodu v odstavci „Examples"): Bílý chce pohnout kamenem z A1, hodí 5/4. I když by se bílý měl posunout o 5+4=9 polí dopředu na 10A, nemůže vstoupit na 5A, ani na 6A. Pokud nemůže pohnout ani jinými kameny, stojí a na řadě je černý.

Pokud bílý hodí ve stejné situaci 6/3 (také = 9), může kamenem nejprve pohnout na 4A a poté na 10A. Opačný pohyb není možný, protože je klín 7A zablokován. Pokud hráč dokáže zablokovat několik sousedících klínů, toto se nazývá „most". Oproti obvyklému účelu mostu je tato pozice velkou překážkou v postupu protihráče. Most sahající přes 6 klínů nelze překročit vůbec. Protihráč musí čekat, dokud se most během hry nerozpadne.

Vyhazování:
Pokud je na klínu jeden osamocený kámen, může na něj protihráč zaútočit. Pokud tah hráče skončí na klínu, který je okupován jedním kamenem, tento kámen vyhodí, tzn. přemístí na bar. V navazujícím tahu takto můžete vyhodit několik kamenů (až 4 kameny při dubletách).

Příklad: V situaci na obrázku (viz ilustrace v originálním návodu v odstavci „Examples") může bílý vyhodit jeden černý kámen na 9A s hodem 5/3. Pohne se z 1A na 4A a poté na 9A. Vyhozený kámen se tedy přemístí na bar.

Vracení do hry:
Kameny z baru se vrací do hry tak, jako by stály jedno pole před hrací deskou. Vždy se vrací do startovní ohrádky hráče a podle hodnoty na kostce. Hodem 1 se kámen přemístí z baru na první klín desky (pokud není obsazen soupeřem). Pokud má hráč kameny na baru, nemůže zahrát jiný tah, dokud je nevrátí na hrací desku.

Příklad: Bílý má na baru dva kameny, hodí 6/3. Jeden kámen musí přesunout na 6A, druhý na 3A. Pokud je klín 3A zablokován, může do hry vrátit jen jeden kámen (6A), druhého hodu se musí vzdát. Pokud je zablokován klín 6A, nemůže bílý do hry vrátit ani jeden kámen, protože se vždy začíná vyšší hodnotou. Pokud nelze zahrát vyšší hodnotu, nelze zahrát ani tu nižší. Pokud černý zablokuje všechny klíny ve své vnější ohrádce mostem, zatímco má bílý na baru jeden kámen, neexistuje hod, kterým by bílý mohl vrátit svůj kámen zpět do hry. Toto se nazývá „uzavřená deska". Bílý nemusí vůbec házet, čeká, až černý zruší most. Samozřejmě je také možno vyhodit kámen, pokud je tento osamocený na klínu, na který vstoupíte vráceným kamenem.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Vyvádění kamenů:
Poté, co hráč přesunul všech svých 15 kamenů do poslední ohrádky může začít s jejich vyváděním. Pokud hráč přesunul poslední ze svých kamenů prvním tahem ze dvou, může začít vyvádět druhým tahem.

Kameny se musí vyvádět dle hozené hodnoty na kostce, kámen se vyvede z klínu, který odpovídá hodnotě na kostce – např. při hodu 6/5 se vyvede kámen z klínu 6 (bílý) nebo 6A (černý) a kámen z 5 nebo 5A. Dublety se i při vyvádění počítají dvakrát. Vyvedené kameny se postaví vedle hrací desky. Nemusíte vyvádět okamžitě, někdy je lepší posunout kámen např. hodem 5 z klínu 6 na klín 1.

Často se stane, že na klínu hozené hodnoty nebude žádný kámen. Pokud nejsou žádné kameny na vedlejším vyšším klínu, zahraje se kámen z vedlejšího nižšího klínu. Pokud jsou kameny na ještě vyšším klínu, musíte použít hozenou hodnotu k jejich posunutí. Toto ukazuje následující příklad (obrázek v originálním návodu na str. 13):

Bílý začíná svůj tah. Pokud bílý hodí na kostce 6/4, zahraje jeden kámen z klínu 6 a jeden z klínu 4. Pokud hodí na kostce 6/5, vyvede jeden kámen z klínu 6, nemůže ale vyvést kameny z klínu 5, protože zde žádné nejsou. Namísto toho posune poslední kámen na klínu 6 o 5 polí na klín 1. Pokud bílý hodí na kostce 5/3, musí posunout 2 kameny, protože jsou oba tyto klíny prázdné.

Nyní budeme předpokládat, že v uvedeném příkladu již byly kameny na klínu 6 odehrány. Pokud teď bílý hodí na kostce 5/4, zahraje jeden kámen z klínu 4, protože na vyšších klínech již nejsou žádné kameny. Bílý také zahraje další kámen z klínu 4, dle hodnoty na druhé kostce. Pokud bílý hodí dvojitou 6 nebo dvojitou 5, zahraje 4 kameny z klínu 4. Pokud je v této fázi bílý kámen vyhozen na bar, musí jej bílý vrátit do hry a opět jej dostat do poslední ohrádky. Až poté může opět začít vyvádět.

Konec hry:
Pokud bílý vyvedl všechny kameny, ale černý vyvedl jen několik, bílý vyhrál jednoduše. Pokud při hře sázíte, bílý vyhrál jednoduchou sázku. Tato výhra se počítá dvojnásobně (gammon), pokud protihráč nevyvedl ani jeden kámen, a trojnásobně (backgammon), pokud má protihráč kameny ve vnitřní ohrádce nebo na baru.

Sázení:
Pokud hrajete o sázky, vezměte si i sázecí kostičku. Šestistěnná kostka má čísla 2, 4, 8, 16, 32, 64 a na začátku hry je položena na baru nebo vedle hrací desky. Po prvním tahu obou hráčů může každý z nich oznámit svou první sázku. Hráči sází, pokud mají pocit, že mají výhodu oproti protihráči. Sázka musí být ohlášena před hozením kostek.

Jakmile bílý oznámí první sázku, položí sázecí kostičku číslem 2 nahoru vedle hrací desky na straně černého. Černý musí sázku přijmout nebo se jí vzdát. Pokud vybere druhou možnost, bílý vyhrává tuto sázku.

Protože se ve vrhcábech může štěstí otočit rychle, černý sázku přijme, pokud věří, že má bílý navrch jen o trochu. Černý poté položí sázecí kostičku přímo před sebe. Hra pokračuje dvojitou sázkou. Bílý by měl pamatovat na to, že právo na dvojitou sázku má teď černý! Pokud černý oznámí druhou dvojitou sázku během hry, položí kostičku číslem 4 nahoru před bílého. Bílý se musí buďto vzdát, což znamená, že prohraje svou dvojitou

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

sázku, nebo sázku přijmout. V tomto případě hra pokračuje s čtvernou sázkou. Právo na zvýšení sázky má teď opět bílý. Je důležité vnímat jakou výhodu nebo nevýhodu máte oproti protihráči. Pokud chce protihráč sázku navýšit, musíte přesně vědět, jestli je lepší ji přijmout nebo se vzdát. Protože je štěstí vrtkavé, nedoporučuje se navyšovat sázku více než dvakrát.

Strategie:
Nejvzdálenější kameny na klínu 1A nebo 1 jsou nejzranitelnější. Je důležité je dostat do bezpečí a zároveň si vybudovat pozice, které blokují soupeře. Pokud kameny oddělujete, a tím je vystavujete zásahu, zbytečně riskujete. Takový tah má smysl pouze v případě, že vás zvýhodní pro následující tahy, nebo dlouhodobě znevýhodní soupeře.

Přestože se vrhcáby hrají s kostkami, v žádném případě nejde pouze o náhodu. Úspěch závisí také na šikovném provedení tahů.

Úvodní tahy jsou prováděny se zcela stejnými šancemi. Záleží tedy na dovednostech hráčů, zda danou hodnotu na kostce využijí správně.

Seznam doporučených úvodních tahů. (Doporučení pro tahy lze poskytnout pouze v omezené míře.)

6/6 = 2 × 1A-7A a 2 × 12A-7
5/5 = 2 × 12A-8-3
4/4 = 2 × 1A-5A a 2 × 12A-9
3/3 = 2 × 1A-4A a 2 × 8-5
2/2 = 2 × 1A-3A-5A
1/1 = 2 × 8-7 a 2 × 6-5
6/5 = 1A-7A-12A
6/4 = 1A-5A a 1A-7A
6/3 = 1A-4A a 1A-7A
6/2 = 1A-3A a 1A-7A
6/1 = 12A-7 a 8-7
5/4 = 1A-5A a 12A-8
5/3 = 8-3 a 6-3
5/2 = 12A-8 a12A-11
5/1 = 1A-2A-7A
4/3 = 12A-10 a 12A-9
4/2 = 8-4 a 6-4
4/1 = 1A-2A a 12A-9
3/2 = 12A-10 a 12A-11
3/1 = 8-5 a 6-5
2/1 = 1A-3A-4A
nebo 12A-11 a 6-5

Je užitečné seznámit se s matematickou pravděpodobností dosažitelných hodů. Možnosti cíleného rozšiřování pozic nezávisí jen na celkové hodnotě hodů, ale také průměrné frekvenci jednotlivých možných tahů.

Vzdálenost od konkrétního bodu:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Možné shodné hody:
11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Četnost v %:
31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8

Dáma

Počet hráčů: 2
Potřebujete: hrací desku – šachovnici, 12 bílých a 12 černých kamenů

Pravidla hry:
Hraje se na šachovnici, kameny stojí v prvních 3 řadách, v černých polích. Každý hráč má 12 kamenů jedné barvy. Ty se pohybují po diagonálách, vždy po jednom poli, na prázdný čtverec. Kámen se nesmí pohybovat směrem dozadu, s výjimkou braní oponentova kamenu. Hráč může kamenem pohybovat vícekrát za tah jen v případě, že by takovým tahem sebral několik oponentových kamenů. Nelze přeskakovat vlastní kameny.

Jakmile kámen dojde na druhou stranu šachovnice, přemění se v dámu. Na tento kámen se položí druhý kámen stejné barvy. Dáma se pohybuje diagonálně do 4 stran a bere oponentovy kameny podle stejných pravidel jako obyčejný kámen. Skákání je povinné. Může-li hráč skákat jak dámou, tak obyčejným kamenem, musí skákat dámou. V případě, že může jedním kamenem provést více variant skoku, je na něm, kterou si vybere. Musí ovšem variantu doskákat. (Např.: Když může jedním kamenem skočit 1, nebo 3 kameny, skočí tedy 1, nebo 3. Nelze skočit jen 2 ze 3, nebo-li 2 z druhé varianty.) Při vícenásobném skoku se kameny odstraní až po dokončení celé sekvence. Přes jeden kámen nelze skákat vícekrát.

Hráč, který je na tahu a nemůže hrát (kameny nemá, nebo jsou zablokované), prohrál. Partie končí remízou, když je teoreticky nemožné vzít soupeři při pozorné hře další kámen. Vítězí hráč, který sebral a zablokoval všechny soupeřovy kameny.

Mlýn

Počet hráčů: 2
Potřebujete: hrací desku, 9 černých a 9 bílých kamenů
Cíl hry: Sebrat protihráči všechny kameny nebo mu zabránit v dalších tazích.

Pravidla hry:
Každý hráč má 9 kamenů, které se pohybují po 24 průsečících. Stejně jako u dámy je cílem hry sebrat protihráči všechny kameny nebo mu zabránit v dalších tazích.

Hra se začíná s prázdnou hrací deskou. Oba hráči postupně pokládají své kameny na hrací desku. Pokud se hráči podaří umístit tři kameny vedle sebe v jedné z řad, má „mlýn“ a může odebrat jeden ze soupeřových kamenů. S odebranými kameny se již nesmí hrát. Hráči musí nejdříve odebírat ze soupeřových kamenů ty, které nejsou součástí mlýnu. Poté, co je rozmístěno všech osmnáct kamenů, je mohou hráči začít přesouvat.
Kameny se přesouvají po přímkách na vedlejší volnou pozici; pokud hráč nemá kam svůj kámen přesunout, prohrává.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Stejně jako při umisťování kamenů i v této fázi hry platí, že pokud hráč přesune kámen tak, že vytvoří novou řadu tří kamenů, může odebrat protihráči jeden z kamenů. Opět se nesmí odebírat kameny, které jsou součástí mlýnu.
Pokud hráči zbývají pouze dva kameny, nemůže již soupeři odebrat kámen a končí.

Skákání kamenů je zakázáno, mohou se pohybovat pouze dopředu a dozadu.
Stávající mlýny se otevírají posunutím kamenu do dalšího průsečíku, zavírají se jeho posunutím zpět do výchozího průsečíku. Při otevírání mlýnu je třeba dbát na to, aby žádný z kamenů protihráče nemohl obsadit uvolněný průsečík.

Dvojitý a složený mlýn

Hráči mohou zkusit vytvořit dvojitý mlýn. Položí 2 nebo více kamenů tak, aby otevřením jednoho mlýnu okamžitě uzavřely druhý mlýn.
Složený mlýn se skládá z 5 kamenů, z nichž jeden patří do obou mlýnů. Tento kámen se může posouvat mezi oběma mlýny, při každém pohybu jeden z mlýnů uzavře. Tyto mlýny zajistí hráči výhru.

Jakmile hráči zbývají pouze 3 kameny, může skákat. Tzn. místo může se pohnout na libovolný volný průsečík. Toto ulehčuje blokování soupeřova mlýnu. Pokud se v této fázi hry soupeřovi podaří uzavřít mlýn, zůstávají hráči jen 2 kameny, což značí prohru.

Prohrává hráč, kterému zůstanou pouze 2 kameny nebo má kameny zablokovány.

Domino

Počet hráčů: 2-6
Potřebujete: 28 kamenů domina
Cíl hry:

Pravidla hry:
Zamíchaná domina otočte lícem dolů, ty se hráčům rozdají. Každému osm kamenů při 2 hráčích, každému pět kamenů při 3-4 hráčích, každému 4 kameny při 5-6 hráčích. Zbývající domina zůstávají v talonu. Začíná majitel nejvyšší dublety 6-6, pak po jednom kameni přikládají postupně další hráči ve směru hodinových ručiček, ale pouze z obou stran položené řady. Pokud hráč nemá domino, které by mohl přidat, dobere si z talonu.

Vítězí hráč, který se jako první zbaví všech kamenů. Při zablokované hře (nikdo nemá co přiložit) pak hráč, který má nejméně kamenů. Prohrává hráč, kterému zůstanou domina s nejvyšším počtem bodů (bod je tečka na kameni). Vítěz sečte body na zbylých kamenech protihráčů, ty si zapíše.

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz

Člověče, nezlob se!

Počet hráčů: 2-4
Potřebujete: hrací desku, kostku, 16 figurek čtyř barev
Příprava hry:
Cílem hry je obejít celou hrací plochu a dostat všechny 4 figurky do domečku.
Na začátku hry si každý hráč vybere 4 figurky stejné barvy, ty položí na barevně odpovídající startovní pole v rohu hrací desky.

Návod hry:
Každý hráč může hodit kostkou třikrát. Začíná hráč, který jako první na kostce hodí 6. Aby mohl hráč figurku posunout ze startovního pole na hrací plochu, musí vždy na kostce hodit 6. Poté hází kostkou ještě jednou, druhá hodnota určuje o kolik polí se tato figurka posune. Hraje se po směru hodinových ručiček. Kdykoliv hráč hodí na kostce 6, může se rozhodnout mezi nasazením nové figurky, nebo posunutím figurky ve hře. Záleží na hráči, kolik figurek chce mít ve hře najednou. Kdykoliv hráč hodí na kostce 6, hází ještě jednou.

Pokud se figurka posune na pole, na kterém je již figurka protihráče, je tato vyhozena do startovního pole za slov: „člověče, nezlob se!".
Jakmile figurka prošla celou hrací plochou, je čas na umístění do domečku. Je potřeba na kostce hodit přesnou hodnotu.

Vítězem se stává hráč, který jako první umístí všechny 4 figurky do domečku. Ostatní hráči pokračují ve hře, druhým v pořadí se stává hráč, který umístí své figurky, jako druhý, atd. Hráč, který se umístil jako poslední začíná další hru!

Dvěděti.cz s.r.o.
Sadová 618
738 01, Frýdek-Místek
Česká republika
dvedeti@dvedeti.cz