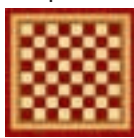


DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, hrací plán šachovnice

Šachovnice je natočena tak, aby v pravém dolním rohu bylo bílé pole. Oba hráči umístí kameny své barvy na černá pole na prvních třech řadách své strany šachovnice. Hru začíná bílý. Kameny se posunují pouze po černých polích, šikmo do stran o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené svým či cizím kamenem. Pokud se kámen nachází před soupeřovým kamenem, za kterým je volné pole, lze soupeřův kámen odstranit z desky přeskočením. Kámen může ve skákání pokračovat, dokud se po přeskočení ocitá před dalším protihráčovým kamenem, za kterým leží volné pole. Pokud již nelze dále skákat, ve hře pokračuje soupeř. Nelze přeskakovat vlastní kameny. Ve chvíli, kdy kámen dosáhne poslední řady šachovnice, promění se v dámu. Dáma se skládá ze dvou kamenů stejné barvy na sobě (přidáme vyřazené kameny) a má tu výhodu, že se může pohybovat i skákat dopředu i dozadu o libovolný počet polí. Po přeskočení zajímaného kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném poli. Skákání je povinné. Pokud hráč opomene možnost přeskočit, může mu soupeř odstranit kámen (nebo dámu), kterým měl skákat. Vítězí hráč, který eliminuje všechny protivníkovy kameny, nebo který zablokuje všechny soupeřovy kameny tak, že mu znemožní další tahy.

ITALSKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

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 nejvíc kamenů.

FRANCOUZSKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

Pravidla jako u obvyklé Dámy, kameny se pohybují dopředu, ale přeskakovat mohou i směrem dozadu. Dáma má možnost zajmát směrem vpřed i vzad.

ANGLICKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

Při této variantě platí pravidla jako pro klasickou Dámu, ale je možné se pohybovat a skákat i po kolmých liniích (tedy všemi osmi směry).

RUSKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

Další varianta – kameny postupují vpřed, smí brát vpřed i vzad. Skákání se nelze vyhnout ani za cenu ztráty kamene.

POLSKÁ DÁMA – 12 bílých, 12 černých kamenů, šachovnice

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

DIVNÁ DÁMA – 12 bílých a 2 černé kameny, šachovnice

Bílý hráč rozestaví své kameny jako v Dámě, černý má jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na libovolné 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.

ŽRAVÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

V jistém smyslu opačná varianta klasické Dámy. Skákání je povinné a vyhrává hráč, který jako první ztratí všechny kameny.

BLOKÁDA – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

Kameny se pohybují podle klasických pravidel, ale smí táhnout vpřed i vzad a kámen je ze hry vyřazen i v případě, že je zablokován ze všech směrů soupeřovými kameny.

ČETNÍCI A ZLODĚJI – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

Rozestavení je stejné jako u Dámy, kameny se pohybují šikmo vpřed i vzad vždy o jedno pole. Přeskakovat lze vpřed i vzad, je možné přeskočit i více kamenů. Přeskočené kameny však nejsou vyřazeny ze hry! Cílem hry je přemístit vlastní kameny co nejrychleji na stranu protivníka, nebo mu obklíčením znemožnit další tah.

DIAGONÁLNÍ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, šachovnice

Hraje se podle klasických pravidel, liší se však rozestavením kamenů do rohů hr. 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.

HALMA DÁMA – 10 bílých a 10 černých kamenů, šachovnice

Hráči rozestaví do svého rohu svých 10 kamenů (1, 2, 3 a 4 kameny v každém rohu), bílý začíná. Přesouvá vždy jeden kámen na sousední volné pole, nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí i své kameny (ne 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.

HASAMI YOGI – 8 bílých a 8 černých kamenů, šachovnice

Oba hráči postaví svých osm kamenů do řady na svůj kraj hracího plánu.

Táhne se střídavě vždy s 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 hracího plánu.

Pokud je kámen obklíčen čtyřmi 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.

ROHOVÁ DÁMA – 9 bílých, 9 černých kamenů, šachovnice

Pro tuto hru postavíme šachovnici šikmo tak, aby před sebou měli oba hráči roh s černým polem. Kameny se rozestaví na černá pole do protilehlých rohů tak, že budou ležet ve 3 řadách: v první řadě 1 kámen, ve 2. řadě 3 kameny a ve 3. řadě 5 kamenů. Účelem této hry je táhnout kameny směrem k soupeřovu rohu a snažit se zablokovat jeho výchozí pozici. Při každém tahu se posouvá vždy jen 1 kámen o 1 pole bílé či černé barvy; nesmí se táhnout směrem zpět. Soupeřovy kameny se mohou přeskakovat, ale neberou se a zůstávají ve hře. Vlastní kameny se přeskočit nesmí. Vítězí ten hráč, který jako první svými figurkami obsadí všech 9 výchozích polí soupeře.

VLK A OVEČKY – 4 bílé a 1 černý kámen, šachovnice

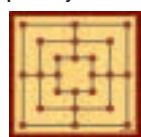
Bílé kameny – ovečky – jsou rozestaveny na černých polích v první řadě před hráčem. Vlk se může postavit na libovolné neobsazené černé pole šachovnice. Hráči se na tahu střídají, hru začíná vlk. Ten se smí pohybovat diagonálně vždy o jedno pole, tam i zpět. Hráč s ovečkami smí táhnout vždy jen jedním kamenem, šikmo, ale pouze vpřed. Ovečky zvítězí v případě, že se jim podaří vlka zablokovat tak, aby se nemohl pohnout. Vlk vyhraje, pokud ovečkám proklouzne za záda.

PYRAMIDY – 12 bílých, 12 černých kamenů, hrací plán šachovnice

Kameny se uspořádají ve tvaru pyramidy na hrací 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 táhnou po černých polích směrem šikmo vpřed a snaží se na protější straně šachovnice vystavět novou pyramidu (na pozicích soupeře). 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.

ŽABY A ROPUCHY – 3 bílé, 3 černé kameny, šachovnice

Kameny se rozestaví do jednoho sloupce, vždy tři nad sebou, prostřední dvě pole mezi bílým a černým hráčem (žábami a ropuchami) jsou volná. Postupovat je možno pouze přímo vpřed či vzad, vždy ve stejném sloupci, nikdy do stran. Soupeřův kámen lze přeskočit, ale jen tehdy, nachází-li se na sousedním poli a pole za ním je volné. Vítězí hráč, který jako první obsadí 3 výchozí pole protivníka.

MLÝN – 9 bílých a 9 černých kamenů, hrací plán mlýn

Oba soupeři obdrží po devíti kamenech jedné barvy. Hru zahajuje bílý, dále se soupeři pravidelně střídají. Nejprve kladou střídavě po jednom kameni na volné body.

Poté, co hráči umístí všechny své kameny, posunují vždy jeden kámen na sousední volný bod. Zbývají-li hráči poslední tři kameny, může místo přesunu umístit kámen na libovolný volný bod. Hráči se snaží seřadit své tři kameny na jediné vertikální nebo horizontální linii – vytvořit mlýn. Komu se to podaří, odebere soupeři z desky jeden libovolný kámen, kromě těch, které vytvářejí mlýn soupeře.

V případě, že všechny soupeřovy kameny tvoří mlýn, odebere kterýkoli kámen. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlýnu kámen a v příštím tahu jej tam zase vrátit, za což smí odstranit další soupeřův kámen.

Hra končí porážkou hráče, kterému zůstanou jen dva kameny.

VĚŽIČKY – 6 bílých a 6 černých kamenů, hrací plán mlýn

Začíná bílý, pak se hráči střídají. Hráč na řadě položí svůj kámen na libovolné pole hracího plánu – buď na prázdné místo, nebo na již položený kámen. Nikdy na sobě však nesmí stát více než 3 kameny.

Po rozmístění kamenů hráči přemísťují kameny své barvy stojící volně či na vrchu věžičky na libo-

volné pole hracího plánu (stále na sobě nesmí stát víc než tři kameny). Kdo první utvoří věžičku ze svých třech kamenů, vyhrál.

MAXI MLÝN – 12 bílých a 12 černých kamenů, hrací plán mlýn

Jako klasický Mlýn s tím, že se využívá i pomyslných šikmých linií, lze tedy postavit mlýn i diagonálně.

JEZDECKÝ MLÝN – 9 bílých a 9 černých kamenů, hrací plán mlýn

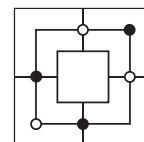
Hraje se podle základních pravidel s tím, že po nasazení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kameny se pohybují jako jezdci v Šachu – o jedno pole do strany a o dvě vpřed (nebo dvě do strany a jedno vpřed). Kámen může přeskakovat vlastní i cizí kameny, skočit smí pouze na volné políčko. Komu zbývají pouze tři kameny, nasazuje je na libovolná pole hracího plánu.

MLÝN S KOSTKOU – 9 bílých a 9 černých kamenů, 3 hr. kostky, hr. plán mlýn

Pro rozmístění kamenů platí běžná pravidla mlýnu. Před položením kamene hodí hráč třemi kostkami. Padne-li 1 + 1 + 4, 2 + 2 + 5, 3 + 3 + 6 nebo 4 + 5 + 6, může hráč před položením kamene sebrat jeden kámen z protihráčova mlýna. Jestliže zároveň položením kamene postaví svůj mlýn, soupeř ztrácí další kámen. Po rozmístění všech kamenů se již nehází a hra pokračuje podle běžných pravidel.

MLÝN S PŘESKAKOVÁNÍM – 3 bílé a 3 černé kameny, hrací plán mlýn

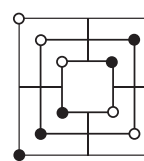
Každý hráč má tři kameny, které rozestaví podle obrázku 1. Hráči střídavě skáčou vždy s jedním kamenem na libovolný bod pole. Vyhrává ten, kdo první sestaví mlýn.



obr. 1

MLÝN NA KŘIŽ – 6 bílých a 6 černých kamenů, hrací plán mlýn

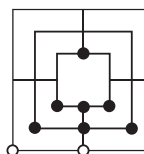
Každý hráč má šest kamenů rozestavených podle obrázku 2. Hráči střídavě posunují kameny vždy o jeden bod. Kdo první postaví mlýn, vyhrává.



obr. 2

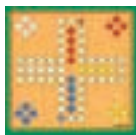
HON – 3 bílé a 7 černých kamenů, hrací plán mlýn

Kameny se rozestaví jako na obrázku 3. Černý začíná a snaží se posunem na sousední pole postavit mlýn. Mlýny v základním postavení kamenů neplatí. Bílý může přemístěním jednoho kamene na jakékoli volné pole zabránit soupeři ve stavbě mlýnu. Černý zvítězí, pokud se mu do patnácti tahů podaří vybudovat mlýn. Jinak vítězí bílý.



obr. 3

ČLOVĚČE, NEZLOB SE! – 4 figurky pro každého ze 2 hráčů, hrací kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!



Nejdříve si hráči vyberou nebo vylosují barvy svých figurek. Pak je každý rozestaví na své záložní políčka v rozích herního plánu (čtyři políčka jedné barvy, shodné s barvou figurek) a hodí kostkou.

Hráč, kterému padne nejvíc, začíná. Nyní hází třikrát za sebou, a pokud mu padne šestka, nasadí figurku na start (políčko ze šipkou téže barvy), hází znovu a postupuje ve směru šipky o tolik polí, kolik padlo na kostce.

Pak hraje další hráč po směru hodinových ručiček. Pokud nemá ve hře nasazenou žádnou figurku, vyřadí ji ze hry zpět na její záložní pole. Úkolem hráče je obejít s každou svou figurkou jedenkrát dokola celou trasu, a co nejdříve postupně dostat všechny své figurky do svého domečku (čtyři políčka vlastní barvy v řadě za sebou uvnitř herního plánu).

Figurka umístěná v domečku již nemůže být vyhozena. Na jednom poli nesmí nikdy stát dvě figurky současně. Pokud hráč po hodu nemá možnost postoupit s žádnou ze svých figurek, ve hře pokračuje další hráč. Vyhrává ten, komu se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku.

Figurky se nesmí vyházet – pokud by se pohyb figurky měl zastavit na obsazeném poli, musí hráč hrát jinou figurkou, jinak přichází o svůj tah. V případě, že se hráč zastaví na nasazovacím poli jiného hráče, smí házet ještě jednou.

Figurky se nesmí vyházet – pokud by se pohyb figurky měl zastavit na obsazeném poli, musí hráč hrát jinou figurkou, jinak přichází o svůj tah. V případě, že se hráč zastaví na nasazovacím poli jiného hráče, smí házet ještě jednou.

BARIKÁDA – 4 figurky pro každého, hrací kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!

Liší se od klasického Člověče pouze jedním pravidlem: Pokud se dvě figurky téže barvy sejdou na stejném políčku, podařilo se hráči postavit barikádu, kterou jeho protivníci nemohou přeskočít ani vyhodit. Neopozději po třech kolech musí hráč barikádu zbourat, tzn. že jedna z figurky musí pokračovat v postupu.

BLÁZNIVÉ ČLOVĚČE – 4 figurky pro každého, hrací kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!

Hraje se vždy ve čtyřech a platí pravidla klasického Člověče až na tyto výjimky: každý hráč dostane čtyři různé zbarvené figurky, které postaví na záložní pozice 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 kterékoli 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 zastoupena figurka stejné barvy. Figurky stejné barvy se tedy nemohou potkat ani na záložních polích ani v domečku.

Vyhrává hráč, který jako první shromáždí v cíli čtyři figurky čtyř různých barev.

DVOJICE – 4 figurky pro každého, kostka, plán Člověče, nezlob se!

Při této hře hrají vždy dva páry proti sobě. Partneři v páru se nesmějí navzájem vyhodit, jinak je vyhazování povinné.

Přehledně-li někdo, že měl soupeře vyhodit, musí místo toho vyhodit svoji figurku. Figurky partnerů

mohou stát na jednom poli (od každého jedna). V případě, že na takové pole vstoupí protihráč, vyhazuje obě figurky. Vyhrává ta dvojice, která dostane osm figurek do domečku.

PARKOVÁNÍ – 4 figurky pro každého, kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!

Hráči nejdříve ze všeho určí a označí osm kroužků dráhy jako parkoviště. Zastaví-li se některá z figurky na tomto parkovišti, nelze ji vyhodit. Na parkovišti může stát najednou i více figurek bez ohledu na jejich barvu. Jinak jsou pravidla stejná jako u Člověče.

ČLOVĚČE BEZ VYHAZOVÁNÍ – 4 figurky pro každého, hrací kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!

Pravidla jsou stejná jako u běžného Člověče, nezlob se – pouze s jedinou výjimkou, že má-li hráč vstoupit na políčko, kde stojí soupeřova figurka, musí táhnout s figurkou jinou, nebo se musí vzdát hodu.

KOČÍČI HRA – 1 figurka pro každého, hrací kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!

Hráči si nejprve zvolí výchozí bod, každý má jednu figurku. Podle požadované obtížnosti si hráči rozloží na některá políčka po obvodu plánu značky (např. kameny z Dámy).

Hráči vrhají postupně kostkou, podle hozeného čísla postupují o příslušný počet polí vpřed a stále se střídají. Nemusí nasazovat.

Pokud by měla figurka hráče vstoupit na označené pole, musí se vrátit do výchozí pozice. Vítězem se stává ten, kdo obejde plán jednou dokola.

ROZDĚLENÉ ČLOVĚČE – 4 figurky pro každého, hrací plán Člověče, nezlob se!

Hraje se podle klasických pravidel Člověče, nezlob se s několika rozdíly. Každý hod můžeme libovolně rozdělit mezi své figurky na herním plánu – pokud padne pět, můžeme posunout jednu figurku o dvě a druhou o tři.

Figurky se nesmí vyhazovat – pokud by se pohyb figurky měl zastavit na obsazeném poli, musí hráč hrát jinou figurkou, jinak přichází o svůj tah. V případě, že se hráč zastaví na nasazovacím poli jiného hráče, smí házet ještě jednou.

AFRICKÉ ČLOVĚČE – 4 figurky pro každého ze dvou až čtyř hráčů, hrací kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!

Hraje se podle klasických pravidel Člověče 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 zbourat. Na startovních políčkách se figurky nevyhazují.

FRANK A FURTER – 4 figurky pro každého ze 2 hráčů, hrací kostka, hrací plán Člověče, nezlob se!

Hrají dva hráči. Figurky prvního hráče jsou Frankové a figurky druhého jsou Furterové. Hráči musí zvolit své barvy tak, aby jejich startovní pole ležela vedle sebe s tím, že startovní pole Furterů leží před Franky ve směru postupu. Furterové utíkají před Franky a pokoušejí se dostat do cíle.

Frankové nemohou být vyhozeni. Když se Frank zastaví na poli obsazeném Furterem, oba jsou vyřazeni ze hry jakožto pár Frankfurterů. Frankové mohou během hry i několikrát oběhnout celou trasu ve snaze vyhodit co nejvíce Furterů.

Pokud Frankové zajmou více Furterů, než jich dospělo do cíle, vítězí. V opačném případě vítězí Furterové.

BACKGAMMON (VRHCÁBY) – 15 černých a 15 bílých kamenů, 2 hrací kostky, hrací plán vřhcábnice



Hráči rozestaví své kameny podle obrázku. Oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně vnitřní pole, druhé šestici vnější pole.

Hráči hodí kostkou a ten, kterému padne větší číslo, si vybere barvu a začíná (bílý hraje na obrázku „dole“). Hází pokaždé dvěma hracími kostkami. Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své kameny, každý o číslo na jedné z kostek, nebo jeden kámen o součet hodů. Také můžeme kámen posunout jen o číslo na jedné z kostek, ale vždy o to vyšší.

Hráči posouvají kameny směrem ven ze soupeřova vnitřního pole ke svému vnitřnímu poli, tzn. že bílé a černé kameny putují po desce proti sobě. Pokud hráči padnou dvě stejná čísla, hod se zdvojnásobí a lze jej využít různými způsoby: např. při hodu 3+3 můžeme táhnout buď čtyřmi různými kameny o 3 pole, nebo jedním o 6 a dvěma o 3, dvěma kameny o 6 nebo jedním o 12 polí.

Pokud náš tah skončí na poli s jedním soupeřovým kamenem, je tento kámen vyhozen do středu. V případě, že na poli stojí dva soupeřovy kameny, nesmí tam soupeř zastavit pohyb svého kamene. Pokud máme ve hře vyřazený kámen, nesmíme hybat jinými kameny. Musíme nejprve ten vyřazený opět nasadit na soupeřovo vnitřní pole, což se nám podaří tehdy, padne-li na kostce číslo, odpovídající vnitřnímu poli soupeře, na kterém již nejsou dva soupeřovy kameny. Dovedeme-li všech patnáct kamenů do svého vnitřního pole, můžeme je začít vyvádět z desky ven. Kámen vyvedeme, pokud nám padne číslo pole na kterém stojí (dostane se přesným hodem ven z desky). Vítězí hráč, který jako první vyvede všechny své kameny.

DOUBLET – 12 černých a 12 bílých kamenů, 2 kostky, vřhcábnice

Každý hráč má 12 kamenů, které rozestaví do věžiček po dvou na sebe na svoje vnitřní pole. Každý hraje jen na těchto šesti polích. Hru začíná hráč s vyšším hozeným 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 ze znovu stejným způsobem skládat zpět. Jakmile jsou všechny kameny opět poskládaný 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 hracího plánu.

OKO (JEDNADVACET) – 1 hrací kostka



Každý hráč má maximálně pět hodů v jednom kole. Vítězí ten, kdo se součtem bodů nejvíce přiblíží k jednadvaceti bodům. Hráč se součtem nad 21 prohrál.

GENERÁL – 1 hrací kostka

Hraje se na předem stanovený počet kol. Hráč hází třikrát kostkou. 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.

SEM A TAM – 1 hrací kostka, tužka a papír pro každého hráče

Každý hráč obdrží tužku a papír, na který napíše čísla od jedné do šesti. Kdo je na řadě, hází. Číslo, které padne, si u sebe škrtně. Hodí-li po druhé to samé číslo, musí ho znovu zapsat. Kdo má jako první všechna čísla přeškrtnutá, vyhrává.

ČÍSELNÁ ŘADA – 1 hrací kostka

Při šesti hodech za sebou se hráči snaží dosáhnout hozením co nejdelší možnou číselnou řadu (ideální 1-2-3-4-5-6). Každý hráč, který je na řadě, hází šestkrát za sebou. Jiný hráč zapisuje jeho body. Vyhodnocují se vždy jen body, 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 nejdelší číselnou řadu.

DVACET JEDNA – 1 hrací kostka

Smyslem této hry je hodit ve správný čas jedničku. Ten, kdo je na řadě, jednou hodí a předá kostku dalšímu hráči. Všechny hozené jedničky se nahlas oznamí a sečtou. Hráč, který hodí dvacátou první jedničku, vyhrává.

VŠECHNO NEBO NIC – 1 hrací kostka

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 se počítá za 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 bodů, vyhrává.

JULE – 1 hrací kostka

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 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.

NAHORU A DOLŮ – 1 hrací kostka

Hráči se střídají v hodech kostkou, každý hází sedmkrát, vítězem se stane hráč, který dosáhne nejvyšší sumy. Výsledný součet vznikne takto: první a druhý hod se sečte, třetí hod se od této sumy odečte, čtvrtý hod se opět přičte, pátý hod se odečte, šestý hod se přičte a sedmý hod se odečte. Kdo se dostane do mínusu, vypadává ze hry. Počet celkových kol po sedmi hodech si hráči předem určí.

ŠESTKOVÁ HRA – 1 hrací kostka, tužka a papír

Nejdříve se nakreslí tabulka s řadami od jedné do šesti a sloupcem pro každého hráče. Hráči se střídají v hodu kostkou. Číslo, které padlo na kostce, vynásobené číslem řádku, pak zanesou do volného pole tabulky pod svým jménem. Tak dává např. šestka zapsaná do šesté řady 36, ve druhé řadě ale jen 12. Kdo po šesti hodech získá nejvíc bodů, vyhraje.

POMALÝ PETR – 1 hrací kostka

Každý hráč si stanoví číslo od jedné do šesti, které se pokouší co nejrychleji hodit. Kdo hodí své číslo jako poslední, prohrává a stává se Pomalým Petrem.

NĚMÁ JULKA – 1 hrací kostka

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.

SLEPÁ KRÁVA – 2 hrací kostky

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. Uhoďne-li výsledek, počítá se jeden hod, pak si role vymění. Kdo získá jako první 15 bodů, vyhrává.

HOD SMRTI – 2 hrací kostky

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.

XANTIPA – 2 hrací kostky

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

TRDLO A XANTIPA – 2 hrací kostky

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 *Xantipa*. Kdo se stane jako první trdlem i Xantipou, vyhrává.

NEBE A PEKLO – 2 hrací kostky

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 3, tak se počítá takto: 5 nahoře = 50, 2 dole = 2, dohromady 52, 3 nahoře = 30, 4 dole = 4, dohromady 34. Výsledky obou kostek se sečtou (86 bodů). Kdo má nakonec nejvyšší počet bodů, vyhrává.

KOUZLO (KOLIK OČÍ) – 2 hrací kostky

Jeden hráč hodí oběma kostkami. Hod první kostkou zdvojnásobí, přičte k němu 5, znásobí pěti, 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 se rovná 12 + 5 = 17 x 5 = 85 + 2 = 87. Hráč tedy nahlásí kouzelníkovi 87. Ten spočítá 87 – 25 = 62 čili 6 a 2.

SUDÁ NEBO LICHÁ – 2 hrací kostky

Hráč, který hodí nejvyšší počet očí, 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 očí se sečtou a zapisují (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 očí, vyhrává.

STOVKA – 2 hrací kostky

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 zapíše na účet hráče (př. 1 + 6 = 7 b.); na kostkách jsou dvě stejná čísla (paš), vynásobí se a zapíše na účet hráče (př. 3 x 3 = 9). Kdo jako první získá 100 bodů, vyhrává.

MAROKO – 3 hrací kostky

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 dohodit zbylé do Maroka – může ovšem dohazovat i se všemi kostkami. Hraje se na vítězství v jednotlivých kolech. Vítězí ten, kdo hodí nejvyšší Maroko.

ATLANTA – 3 hrací kostky

Každý hráč hází třikrát za sebou. Platí pravidlo, že jednička se počítá za 100 bodů, šestka za 60 bodů a všechny ostatní oči 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.

ATLANTA NAHORU DOLŮ – 3 hrací kostky

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.

JEDNA AŽ ŠESTNÁCT – 3 hrací kostky

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.

TISÍC VYHRÁVÁ – 3 hrací kostky

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 nejbližší k číslu 1000, ale nepřekročit ho. Kdo překročí, prohrál.

VÁLKA – 32 hracích karet

Každý obdrží 16 karet. Této jednoduché hry se zúčastňují jen dva hráči, kteří drží svoje karty v ruce jako jeden pakl. První hráč vyloží svrchní kartu, druhý vyloží svou.

Ten, kdo má vyšší počet bodů (barva nehráje roli), získá štych. Při shodě bodů obou karet rozhoduje *souboj* (oba hráči vyloží ještě po třech kartách a sečtou jejich hodnoty). Kdo získá štych, vezme si ho a vsune pod svůj pakl do ruky. Poté vynáší další kartu.

Hra končí, když jeden z hráčů získá všechny karty a druhému nezbyde nic – ten prohrává *válku*. Bodování: Eso = 20, Král = 15, Svršek = 10, Spodek = 5, ostatní karty od sedmy po desítku mají svou číselnou hodnotu, spodek je však přebije (v souboji ovšem platí méně).

ČERNÝ PETR – 32 hracích karet

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 získává opět pár, vyloží jej ven. Tato hra se hraje tak dlouho, až jednomu z hráčů zůstane jedna karta (jeden lichý spodek) a tím pádem prohrává.

VOLE LEHNI – 32 hracích karet

Každý hráč obdrží 8 karet. Jeden hráč začíná, pošle jednu kartu soupeři rubem vzhůru. Druhý

hráč ji přijme, zváží, zda ji potřebuje a pošle dalšímu protivníkovi nepotřebnou kartu. To se opakuje tak dlouho, dokud jeden ze čtyř hráčů nenasbírá osm karet jedné barvy. V momentě, kdy jeden hráč drží v ruce osm karet jedné barvy, položí všechny karty na stůl a řekne nahlas: „Vole lehni!“ Tím pádem hru vyhrává. Kdo jako poslední odhodí svoje karty na stůl, prohrál.

ARAN – 32 hracích karet

Hraje dva až pět hráčů s dvacíti kartami, které se všechny rozdají. Držitel zelené 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. Ten z hráčů, který se jako první zbavil svých karet, vyhrává. Hráč, který neměl kartu žádné barvy, musí z hromádky sebrat kartu do ruky.

DOMEK Z KARET – 32 hracích karet

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

PRŠÍ – 32 hracích karet

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.

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

ŠVINDL – 32 hracích karet

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 švindlovaná, pak dotyčný podvodník obdrží celou hromádku karet. Jestliže se lhaní nepotvrdí, vezme si celou hromádku hráč, který švindl nahlásil. Pak se opět vynese lícem vzhůru libovolná karta a hra pokračuje do doby, než někdo z hráčů vyloží svoji poslední kartu, kterou už nelze zprochybnit.

OKO BERE (JEDNADVACET) – 32 karet

Bankéř rozdává každému dvě karty. Hráči postupně mohou chtít další karty s tím, že sčítají jejich bodovou hodnotu. Pokud dosáhnou součtu hodnot 21 nebo mají dost, nahlásí „stačí“. Hráč, který přesáhne jednadvacet, okamžitě prohrává. Karty mají hodnoty podle čísel: Spodek a svršek jsou za jeden, král za dva a eso za jedenáct bodů. Poté, co mají všichni hráči dost, vykládá bankéř. Ten své karty obrací veřejně. Vyhrává ten, kdo nasbírá přesně 21 bodů, nebo dvě esa (královské oko) anebo se součtem svých bodů nejvíce přiblíží jednadvaceti.

KENT – 32 hracích karet

Hra pro 4 hráče. Z balíčku vyřadíte všechny sedmy až desítky. Hrajeme tedy se šestnácti kartami v hodnotách spodek až eso. Karty zamícháte a každému rozdejte po čtyřech. Vždy dva hráči hrají spolu, ale neví 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 dál. 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.

KVARTETO – 32 hracích karet

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

VÝMĚNA – 32 hracích karet

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 nehrájící 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). 7–10 podle hodnoty, spodek, svršek, král = 10, eso = 11 bodů.

ČTVEŘICE – 32 hracích karet

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. Hráč, který má nejvíce čtveřic, vyhrává.

ŠAVLE – 32 hracích karet

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

VYHRÁVÁ POSLEDNÍ ŠTYCH – 32 karet

Hráči rozdají všechny karty a střídají se ve vynášení karet. 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, snaží se hráči odkládat nejprve menší karty a vysoké si nechat až na konec hry.

ŽUPPA – 32 hracích karet

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

STO – 32 hracích karet

Hra velmi podobná Žumpě, s tím rozdílem, že karty mají jiné hodnoty (7–10 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 smažou se mu 3 trestné body. Ve chvíli, kdy někdo získá 10 trestných bodů, hra končí. Vítězem se stává hráč, který nasbíral nejnižší počet trestných bodů.

TRUMFY – 32 hracích karet

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 mezi svými štychy nejvíce, stává se vítězem celé hry.

SRDCE – 32 hracích karet

Hraje se jako klasické *Trumfy* s tím, že karty červené barvy jsou trumfy a přebíjejí cokoliv. Pokud hráč nemá kartu stejné barvy nebo trumf, může odhodit libovolnou kartu. Po vyčerpání všech karet se takto spočítá hodnota vlastních štychů: eso = 11, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, 10 = 10, zbylé karty nemají bodovou hodnotu. Hráč s nejvyšším počtem bodů je vítěz.

FERBL – 32 hracích karet

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, figura = 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 ve banku – hráči, kteří chtějí zůstat ve hře, musí opět zaplatit dohodnutý vklad. Poslední hráč po pravici rozdávajícího (zadák) má právo vklad pro další kolo zvýšit. Musí však zvýšený vklad pochopitelně sám také přidat. V dalším kole se úloha zadáka stěhuje na hráče po pravici zadáka bývalého. Pokud zadák již nezvyší, ukazují se karty. Hráč s nejvyššími kartami získává celý bank.

ZMRZLÍK – 32 hracích karet

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 zrozebrány, musí hráč, který nemá stejnou kartu, odebrat z odkládacího balíčku tolik karet, kolik je třeba, aby se dostal ke kartě stejné barvy. Vítězí hráč, který jako první nemá žádné karty a na stole nezbyvá žádná rubem vzhůru.

MRTVÝ – 32 hracích karet

Všechny karty se rozloží na stůl rubem vzhůru. První hráč jmenuje jednu kartu jako mrtvou. Pak se hráči střídají v obrácení karet. Ten, kdo najde mrtvou kartu, vypadáva 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.

DUDÁK – 32 hracích karet

Karty se rozdělí rovnoměrně mezi hráče. Hráči odhazují na hromádku, musí přebít ležící kartu kartou 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.

TAJNÝ DUDÁK – 32 hracích karet

Hraje se jako *Dudák* s tím rozdílem, že každý hráč dostane stranou jednu kartu, na kterou se nedívá, a tu označí jako sedmičku. Hra pak probíhá podle běžných pravidel, pouze volba trumfu nezávisí na nás, ale na této přidělené „tajné“ kartě.

OTEVŘENÝ DUDÁK – 32 hracích karet

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

SEDMA – 32 hracích karet

Každý hráč dostane 4 karty, které postupně vynášá a přebíjí. Hráč může kartu přebít buď kartou stejné hodnoty nebo sedmičkou (ta přebíjí vše), popřípadě zahlásí „nemám“ a tohoto kola se nezúčastní. Vyrožené karty náleží hráči, který přebil jako poslední. Ten také nově vynášá. 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.

MISTIGRI – 32 hracích karet

Hráči rozdají po pěti kartách a jednu otočí. Ta představuje trumf. Pak si hráči mohou vyměnit libovolný počet karet. Pokud má někdo štych a má již po výměně všech pět karet stejné barvy, popřípadě čtyři stejné a žaludového spodka (zvané *Mistigr*), vítězí. Pokud nikdo nevyhraje, 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 štychů, vítězí.

TISÍC A JEDNA – 32 hracích karet

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, srdcová = 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.

RYCHLE PRŠÍ – 32 hracích karet

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.

MAKAO – 32 hracích karet

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 číselnou hodnotu. Cílem je se co nejvíce přiblížit součtu 9. Kdo přesáhne, prohrál. Samotná devítka je nejvíc, po ní je samotná osma, pak součet 9 a méně bodů složených z více karet.

ZOO – 32 hracích karet

Hráčům se rozdají všechny karty, tak aby na ně neviděli. Každý z hráčů si vybere obtížné zapamatovatelné jméno, kterým jej ostatní budou oslovnout (například nosorožec či mononukleóza).

Pak všichni na povel „ted!“ 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 vloží do svého balíčku. Ostatní karty si hráči rozeberou zpět a vloží dospod. Dalším povelom „ted!“ hra pokračuje, dokud se někdo nezabaví všech karet a stává se tak vítězem.

PLAVÁNÍ – 32 hracích karet

Pokud se hry účastní jen 2–3 hráči, vyjímeme všechny sedmy a osmy. Každý hráč dostane 4 karty a 4 karty se položí na stůl, lícem nahoru. Hráči si postupně mohou měnit buď jednu kartu ze stolu, popřípadě všechny. Nikdy však dvě nebo tři 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, figura = 10, eso = 11). Jelikož je to velice nesnadné, může hra končit i poté, co všichni hráči ohlásí „pas“.

V takovém případě vítězí hráč, který má nejvyšší počet bodů v jedné barvě.

ŠPINAVÉ PLAVÁNÍ – 32 hracích karet

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

JEDENÁCTKY – 32 hracích karet

Každý hráč dostane 6 karet, které si v každém kole doplňuje z balíčku. Rozdávající vynášá první kartu, ostatní se jej snaží přebít kartou vyšší hodnoty. Barva přitom nerozhoduje. Po dobrání balíčku a vynesení poslední karty se spočítají 10, spodek, svršek, král a eso u každého hráče.

Kdo jich má nejvíc, vyhrál. Při hře dvou soupeřů vyhrává ten hráč, který jich má alespoň jedenáct (odtud název).

ŠESTAŠEDESÁT – 32 hracích karet

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 štych. Karty jsou bodovány (eso = 11, 10 = 10, král = 4, svršek = 3, spodek = 2, 9 = 0), sčítají se. Když má někdo svrška a krále, může je vyloužit 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.

SELSKÝCH ŠESTAŠEDESÁT – 32 karet

Z karet se vyřadí ještě 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: *žebrák* (hráč se zavazuje, že nezíská ani jeden štych a neplatí pro něj trumfy) – po skončení hry získá 5 bodů, *hlášená hra* (hráč musí během prvních tří štychů získat minimálně 33 bodů) – za 6 bodů, *durch* (hráč musí vyhrát všechny štychy, 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.

BASSARAWITZ – 32 hracích karet

Každý hráč dostane osm karet. Rozdávající hráč vynesou kartu, ostatní hráči musí přidat kartu stejné barvy (popř. jakoukoliv, pokud nemají). Snaží se však nezískat ani jediný štych, popř. snaží se získat co nejméně bodovaných karet (eso = 11; král = 4; svršek = 3; spodek = 2; 10 = 10; 9, 8, 7 = 0). Hráč s nejnižším počtem bodů vítězí.

HROMÁDKY – 32 hracích karet

Balíček karet se rozdělí na stejný počet hromádek, kolik je hráčů a 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.

LICITOVANÝ MARIÁŠ – 32 karet, 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 přeskakovat. 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).

SKAT – 32 hracích karet, 3 hráči

Každý hráč dostane 10 karet (jejich hodnoty jsou eso = 11; 10 = 10; král = 4; svršek = 3; spodek = 2; 9, 8, 7 = 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 *vyrožená hra* (hlavní hráč ukazuje své karty před začátkem hry). Každá kategorie se ještě dělí na *hru s braním skatu* (hráč si vymění své dvě karty za zbylé karty na stole) a *hru z ruky* (bez braní skatu). Nejnížší kategorie je tedy obyčejná hra s braním skatu, nejvyšší je vyrožená nulová hra z ruky. V každé kategorii (kromě nulových) musí hráč dosáhnout minimálně 61 bodů, aby zvítězil. Karty se přebíjejí, pokud má hráč stejnou barvu, musí ji použít. Při trumfování platí pořadí: pevné trumfy (spodek), pak eso, 10, král, svršek, 9, 8, 7.

CVIK – 32 hracích karet

Každý hráč obdrží tři karty. Každý pak vloží do banky 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.

PEXESO



Hráči si mezi sebou určí pořadí a dokonale promíchají kartičky, které rozloží rubem vzhůru na pevnou plochu. Nikdo, včetně rozdávajícího, nesmí vidět

obrázky na jednotlivých kartičkách. Začínající hráč pak otočí dvě libovolné kartičky tak, aby i všichni spoluhráči viděli obraz a umístění kartičky na hrací ploše. Pokud neotočí dvě stejné kartičky, obrátí je zpět a hraje další hráč. Odkryje-li dvojici shodných obrázků, vezme si ji a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud se mu daří vyhledávat páry. Hra končí po vybrání všech karet vítězstvím hráče s největším počtem dvojic.

Příjemnou zábavu Vám přeje Bonaparte!