



20 klasických her - DJ05219

***** Deskové hry *****

ČLOVĚČE, NEZLOB SE

Od 6 let | 2-4 hráči | 10 – 20 minut

Materiál: hrací deska, 4 figurky stejné barvy pro každého hráče, kostka

Cíl hry: Dostaňte jako první oba svoje koníky doprostřed hracího pole.

PRŮBĚH HRY:

Hráči si umístí svoje figurky do stáje téže barvy. Hru začíná nejmladší hráč. Aby mohl vyvést koníka ze stáje a nasadit ho na první políčko své barvy na hracím plánu (políčko s hvězdičkou), musí nejprve hodit šestku. Jakmile už má hráč koně (figurku) v hracím poli, postupuje vpřed o počet políček, která hodí na kostce. Pokud hráč hodí šestku, hází ještě jednou. Po každém hodě může hráč postupovat vpřed pouze jedním koněm (jednou figurkou).

Zvláštní pravidla:

Kůň nemůže předjet jiného koně. Musí se zastavit na políčku těsně před ním. Kůň může vstoupit na políčko, kde už stojí jiný kůň, pokud hráči padne na kostce číslo, které tam koníka pošle. Kůň, který stál na daném políčku jako první, se musí vrátit do své stáje a začít znovu (= je vyhozen).

Poté, co koník objede celé kolo, musí si stoupnout přesně na poslední políčko ve své barvě – políčko s podkovou.

Pokud hráči při posledním hodě před políčkem s podkovou na kostce padne vyšší číslo, než které hráč potřebuje pro umístění koníka do stáje (tj. podkovu by přejel), musí se o počet kroků, které jsou navíc nad potřebný počet, vrátit na hracím plánu zpět (počínaje od podkovy). Jakmile se koník zastaví přesně na políčku s podkovou, musí hráč na kostce hodit jedničku, aby se dostal na políčko s číslem 1, potom dvojku, aby postoupil na políčko číslo 2, a nakonec trojku, aby se dostal na políčko s číslem 3. Na závěr musí hráč hodit na kostce šestku, aby mohl postoupit na políčko koně a jeho kůň tím dojel do cíle celého závodu.

Vyhrává hráč, který jako první dostane z hrací plochy všechny své figurky.

HUSÍ HRA

Od 6 let | 2-4 hráči | 10-15 minut

Materiál: hrací deska, figurky podle počtu hráčů, dvě kostky

Cíl hry: Dostat se jako první k číslu 63

Začíná nejmladší hráč a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hodí dvěma kostkami a pohne se o daný počet polí. Pokud kostka jednoho hráče pošle na políčko, kde již stojí jiný hráč, tento druhý hráč musí své pole uvolnit prvnímu hráči a stoupnout si zpět na políčko, kde původně stál první hráč. Hráči,



kteří při svém prvním hodu hodí na kostce šestku, a trojku, poskočí rovnou na pole 26. Pokud hodí čtyřku a pětku, poskočí na pole 53.

Zvláštní políčka:

- Pole s husičkami - č. 9, 18, 27, 36, 45 a 54: hráč popojde ještě jednou o stejný počet políček, jakým se na dané pole dostal.
- Most – č. 6: Most hráče posune rovnou na pole 12.
- Hotel – č.19: Hráč příští kolo nehraje
- Studna nebo vězení – č. 31, 52: Hráč musí na tomto poli zůstat, dokud na dané pole nevstoupí jiný hráč. V takovém případě se první hráč vrátí na pole, kde původně stál druhý hráč. Alternativní pravidlo: hráč nehraje dvě kola.
- Bludiště – č.42: Hráč se vrátí na pole 30
- Lebka – č.52: Hráč se vrátí na pole 1

Vyhrává hráč, který se dostane na pole 63. Pokud by měl hráč na základě svého hodu překročit políčko 63, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.

MLÝN

Od 6 let | 2 hráči – 10 | 15 minut

Materiál: deska pro hru Mlýn, 9 figurek pro každého hráče (každý má svou barvu)

Cíl hry: zajmout co nejvíce figurek svého protivníka

FÁZE 1: UMÍSTĚNÍ FIGUREK

Na začátku hry hráči umístí všech svých 9 figurek na body křížení na desce. V okamžiku, kdy se některému hráči podaří vytvořit řadu tří svých figurek (diagonálně, na šířku či na výšku), získá právo zajmout jednu figurku protivníka, která není součástí žádné řady. Figurka, která byla takto zajata, se už nesmí vrátit do hry.

Pozn.: V této fázi hry hráči neposouvají své figurky.

FÁZE 2: PŘESUNY

Jakmile oba hráči položili své figurky, začíná fáze přesunů. Každý hráč, jakmile je na řadě, může posunout jednu svou figurku. Posun je však možný pouze po přímých linkách a bez přeskokování přes jiné figurky. Jakmile se jednomu z hráčů podaří vytvořit řadu figurek, může zajmout a ze hry odstranit jednu figurku svého protivníka, a to za stejných podmínek jako ve fázi 1.

Hráč, kterému zbývají již jen 3 figurky, může přemísťovat figurky na volná místa libovolně po celé herní ploše.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kde jednomu z hráčů zbývají už jen dvě figurky. Jeho protivník se stává vítězem.



HADI A ŽEBŘÍKY

Od 6 let | 2-4 hráči | 10-15 minut

Materiál: figurky podle počtů hráčů, hrací kostka, hrací plocha

Cíl hry: Jako první se dostat na políčko 100

Hráči položí své figurky na hrací plochu k poli číslo jedna. Když přijdou na řadu, hodí kostkou a pohnou svou figurkou o daný počet polí.

Žebříky: Pokud se hráč dostane na pole s dolní částí žebříku, vyleze po něm a figurku položí na pole na vrchu žebříku.

Hadi: Pokud se hráč dostane na pole, kde končí had, musí po hadovi sjet na pole, kde má had hlavu.

Hra končí v okamžiku, kdy se jeden z hráčů dostane přesně na pole 100. Pokud by měl hráč překročit políčko 100, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.

DÁMA

Od 6 let | 2 hráči | 10- 20 min.

Materiál: hrací plocha, 20 bílých a 20 černých figurek

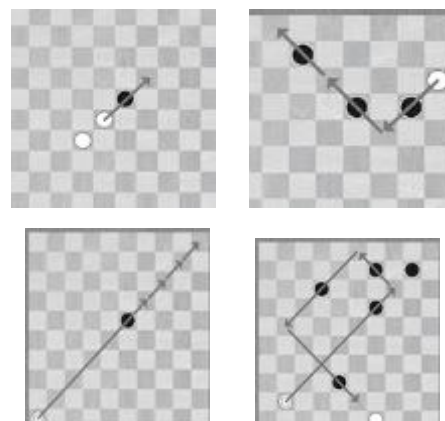
Cíl hry: Zajmout všechny hráčovo figurky

Pravidla: Hráč si rozloží figurky tak, aby obsadil všechna černá pole na čtyřech nejbližších řadách. Začíná bílý hráč.

Hráči figurkami pohybují vždy diagonálně od sebe, vždy o jedno pole. Figurka bere soupeřovu figurku, jestliže se nachází před ní ve směru pohybu a sousední pole diagonály je volné. Jestliže je za tímto volným polem další nepřátelská figurka a za ní znovu volné pole, hráč musí pokračovat v braní. Toto se stále počítá jako jeden tah. Brát lze i figurky stojící ve směru zpět.

Hráči **musí** brát soupeřovy figurky, pokud jsou správně rozestavené. V případě, že to neudělá, soupeř si vezme jeho figurku a upozorní ho na chybu. Pokud se taková situace bude opakovat, hra končí.

Dáma: Když se figurka dostane na soupeřovu počáteční linii, stane se dámou. Na tuto figurku se položí jedna ze soupeřových zajatých figurek. Dáma se může pohybovat dopředu i dozadu po celé délce diagonály a bere soupeřovy figurky přeskočením na další volné pole za figurkou. Dáma také musí pokračovat v braní, je-li za tímto volným polem další nepřátelská figurka a za ní opět volné pole.





ŠACHY

Od 6 let | 2 hráči | 15- 30 min.

Materiál: hrací plocha, 16 bílých a 16 černých figurek

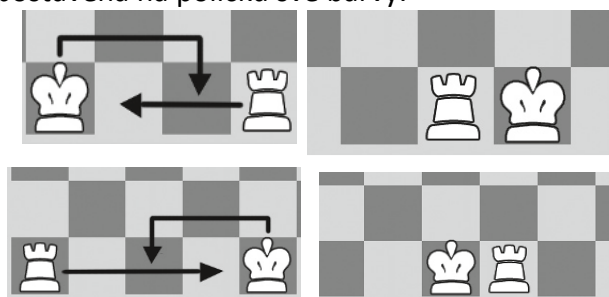
Cíl hry: Sesazení soupeřova krále: tzv. šach-mat



Hra se hraje na šachovnici s 64 střídavě světlými a tmavými čtverci. Nepřehlédnout: deska by měla být vždy položena tak, aby světlý čtverec byl napravo po hráčově ruce. Každý hráč má 16 figurek: 1 krále, 1 dámu, 2 věže, 2 jezdce, 2 střelce a 8 pěšců, kteří jsou na začátku hry rozloženi tak, jak je ukázáno na obrázku. Nepřehlédnout: „Dáma ctí barvu“ - dáma je vždy postavena na políčku své barvy.

Pravidla

Vylosuje se, který hráč bude hrát bílými figurkami. Tento hráč také začíná hru. Oba hráči musí táhnout jednou ze svých figurek vždy, když jsou na řadě – hráč nesmí vynechat kolo. Hráči začínají hru přesunutím jednoho ze svých pěšců.



Král je nejdůležitější figurkou ve hře: pokud je sesazen, hra končí! Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru. Druhým způsobem tahu krále je tzv. **rošáda**, při které se pohybuje současně králem a věží stejné barvy v případě, že oba stojí na svých původních pozicích (ani jedním z nich nebylo ve hře taženo).

Pohyb figurek je popsán níže. Figurka se nikdy nemůže pohybovat přes jinou figurku (kromě jezdce)

Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru.

Dáma se může pohybovat, o kolik polí chce, jakýmkoli směrem.

Věž se může pohybovat o neomezený počet polí po řadách nebo sloupcích.

Střelec se pohybuje o neomezený počet polí diagonálně.

Jezdec se pohybuje ve tvaru písmene L: Vždy se pohne o tři pole. Například dvě pole v řadě a jedno ve sloupci nebo jedno pole v řadě a dvě ve sloupci. Jezdec je jediná figurka, která může přeskočit ostatní figurky.

Pěšec se vždy pohybuje o jedno pole směrem dopředu, nikdy zpět. Výjimkou je první tah, kdy se smí posunout o dvě pole.

Důležité: k vyřazení soupeřovy figurky musí pěšec udělat diagonální pohyb vpřed o jedno pole. Když se pěšec dostane na poslední řadu hrací plochy, hráč ho může proměnit v dámu, věž, střelce nebo jezdce (př.: hráč tak může získat druhou dámu).

Zajaté figurky

Pokud se figurka postaví na pole, které bylo obsazeno soupeřovou figurkou, je původní figurka odstraněna ze hry. Figurka odstraňuje soupeřovu figurku svým normálním pohybem, ovšem pěšec může vyhazovat soupeřovy figurky jen pohybem diagonálně.

Kdo vyhrává? Hráč, který dostane protivníkovu krále do pozice, ve které se nemůže král hýbat. Tomu se říká **Šach-mat**. Šach-mat nastane, pokud hráč nějakým tahem napadne soupeřova krále, tzn., přesune se



tak, že by potenciálně příštím tahem mohl krále brát. Pokud taková situace nastane, soupeř je povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil.

Hra může také skončit nerozhodně, když:

- nastane pat: situace kdy ani jeden z hráčů není v šachu, ale nemůže se pohnout tak, aby se nedostal králem do šachu.
- nastane oboustranný pat
- hráč odehraje třikrát po sobě stejný tah
- hráč nemá dostatek figurek k tomu, aby uskutečnil šach
- hráči uskutečnili 50 tahů bez toho, aby zajali některou figurku, nebo pohnuli s pěšcem.

***** KOSTKOVÉ HRY *****

DESET TISÍC

Od 8 let | 2 – 4 hráči | 10- 20 min.

Materiál: 5 kostek

Cíl hry: Dosáhnout jako první skóre 10000 bodů

PRŮBĚH HRY

Jedná se o typ hry „ještě nebo stop“: dokud hráč získává body, může ve hře pokračovat. Aby mohl začít body sbírat, potřebuje na začátek 750 bodů; v další fázi hry již není potřeba žádná minimální skóre.

Rozhodne-li se hráč dál ve hře nepokračovat, zapíše si získané body a ve hře pokračuje další hráč. Pokud se však rozhodne pokračovat, riskuje, že se mu hod nemusí podařit a že o vše přijde.

POČÍTÁNÍ BODŮ

Vítězné kostky

- číslo „1“ znamená 100 bodů
- číslo „5“ znamená 50 bodů

Vítězné kombinace

- trojice: 3 stejné kostky znamenají 100x hodnotu kostky (např. tři dvojky znamenají $100 \times 2 = 200$ bodů)
- trojice jedniček: tři jedničky znamenají 1000 bodů
- čtyřka (čtyři stejné kostky) zdvojnásobuje hodnotu trojice (např. čtyři 4 znamenají $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ bodů).
- pětice (pět stejných kostek) zdvojuje skóre čtveřice (např. pětice ze čtyřek znamená $800 \times 2 = 1600$ bodů).
- postupka (1, 2, 3, 4, 5 nebo 2, 3, 4, 5, 6) má hodnotu 1500 bodů.



Pozn. 1:

Kombinace kostek pro započítání trojic či postupek jsou platné jen tehdy, když tato kombinace padne v rámci jednoho hodu.

Pozn. 2:

Kombinace čtveřice či jam jsou platné pouze tehdy, pokud vznikly v rámci jednoho hodu či z trojice.

První hráč hodí všech pět kostek. Spočítá si počet bodů, kterého dosáhl. Pak se rozhodne, zda si body zapíše nebo zda bude dále zkoušet své štěstí a hodí kostky znovu. Pokud se rozhodne pokračovat, dá stranou ty kostky, které si chce započítat. Pak hodí ostatními.

Pokud všechny kostky přinesou body, je možné je znovu hodit všechny. Avšak pozor, pokud nový hod přinese 0 bodů, hráč ztrácí všechny body získané předtím v tomto kole.

Pak přichází na řadu další hráč, který se pokusí o co nejlepší výsledek.

PŘÍKLAD

1. hod: padne nám 6, 6, 6, 4, 3: máme tedy 600 bodů z trojice šestek.

2. hod: hodíme znovu kostky, které daly 4 a 3 v prvním hodu. Padne šestka a jednička. Máme tedy $600 \times 2 = 1200$ bodů za čtveřici šestek + 100 bodů za jedničku, celkem tedy 1300 bodů.

3. hod: hodíme znovu všemi kostkami a padne nám 3, 3, 4, 2, 6. Z tohoto hodu si nelze nic započítat, výsledek je 0, ztratíme všechny body získané o krok výše.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který jako první dosáhne 10000 bodů.

LOŤ, KAPITÁN A POSÁDKA

Od 7 let | 2 – 4 hráči - 10 | 20 min.

Materiál: 5 kostek

Cíl hry: Doplnout po deseti kolech co nejdál

PRŮBĚH HRY

První hráč hodí kostky. Potřebuje získat šestku, což znamená loď, pětku, což je kapitán, a nakonec čtyřku, která představuje posádku.

Pokud nehodí loď, hraje znovu všemi kostkami. Nemůže si ponechat kapitána bez lodi, ani posádku bez kapitána. Padne-li mu loď, ale ne kapitán, nemůže si nechat posádku! Tyto tři kostky musí získat během jednoho hodu nebo v postupných hodech, ale v určeném pořadí.

Hráč má právo na tři pokusy. Jakmile získá šestku, pětku a čtyřku, může se vydat na plavbu. Zbývající dvě kostky totiž znamenají míle, které na své plavbě loď urazí.

PŘÍKLAD

Při výsledku 6, 5, 4, 3 a 2: hráč ujel $3 + 2 = 5$ milí.

Zapíše si ujeté míle a ve hře pokračuje další hráč. Pokud se mu nepovede získat 6, 5 a 4, nezapisuje si nic.

KONEC HRY

Po deseti kolech si hráči sečtou ujeté míle. Vyhrává ten, kdo se dokázal plavit nejdál (= ujel nejvíce milí).

www.agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy.

Djeco, Janod, SmartMax, Goki, Detoa, Makedo, Calafant, Quercetti, Topgal, Hama, Baobab...

kamenné prodejny: Praha 2 – Praha 4 – Praha 6 – Liberec – České Budějovice



BEZ 5, BEZ 2

Od 6 let | 2 – 4 hráči | 10 – 20 min.

Materiál: 4 kostky

Cíl hry: získat za deset kol co nejvyšší počet bodů.

PRŮBĚH HRY

První hráč hodí kostky a sečte získané body s výjimkou pětek a dvojek, které odloží. Poté hodí kostky znovu a opět přičte získané body. Takto pokračuje do té doby, dokud mu zbývají kostky (tj. dokud nejsou všechny vyraženy, protože na nich padla dvojka či pětka). Zapiše si dosažený počet bodů a ve hře pokračuje další hráč.

KONEC HRY

Po deseti kolech hráči sečtou počet bodů, které získali. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem.

KOSTKOVÝ POKER

Od 8 let | 2 – 4 hráči | 10 – 20 min.

Materiál: 5 kostek a 10 figurek pro každého hráče

Cíl hry: získat co nejvíce figurek

PRŮBĚH HRY

Hráč, který začíná, se rozhodne o počátečním vkladu (jedna nebo dvě figurky). Pak hází kostkami (má tři pokusy) a snaží se dosáhnout vhodné kombinace.

Ostatní hráči budou moci házet kostky jen tolikrát, kolikrát je hodil první hráč. Po prvním hodu mohou hráči znovu hodit jednu kostku, některé vybrané kostky či všechny kostky.

Ten, kdo dosáhne nejlepší kombinace, vyhrává vsazené figurky a jako první bude začínat další kolo.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy první z hráčů přijde o poslední figurku. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce figurek.

Tabulka: možné kombinace (vzestupně)

pár = dvě kostky stejné hodnoty

2 páry = dvakrát dvě kostky stejných hodnot

Trojice = tři kostky stejné hodnoty

Postupka = řada kostek s pěti po sobě jdoucích hodnotách

full house = jedna trojice a jeden pár

čtveřice = čtyři kostky stejné hodnoty

poker = pět kostek stejné hodnoty.



PĚTKA

Od 8 let | 2 – 4 hráči | 15 – 25 min.

Materiál: 5 kostek, zápisník na skóre

Cíl hry: získat maximum bodů podle definovaných kombinací

KOMBINACE	BODY
1	1x počet získaných jedniček
2	2x počet získaných dvojek
3	3x počet získaných trojek
4	4x počet získaných čtyřek
5	5x počet získaných pětěk
6	6x počet získaných šestek
MEZISOUČET 1	SOUČET BODŮ ZÍSKANÝCH PODLE PŘEPOČTU VÝŠE
Bonus Mezisoučet 1 (Mezisoučet $\geq 63 = 35$)	35 bodů, pokud je mezisoučet ≥ 63 bodů
Mini	Mezisoučet kostek, pokud je ≤ 20
Maxi	Mezisoučet kostek, pokud je ≥ 63
MEZISOUČET 2	SOUČET BODŮ ZÍSKANÝCH PODLE PŘEPOČTU VÝŠE
Trojice = 3 stejné kostky	25 bodů
Full = 3 stejné kostky + 2 stejné kostky	30 bodů
Malá postupka = 1-2-3-4 nebo 2-3-4-5 nebo 3-4-5-6	25 bodů
Čtveřice = 4 stejné kostky	35 bodů
Velká postupka = 1-2-3-4-5 nebo 2-3-4-5-6	40 bodů
Pětka = 5 stejných kostek	50 bodů
MEZISOUČET 3	SOUČET BODŮ ZÍSKANÝCH PODLE PŘEPOČTU VÝŠE
KONEČNÝ SOUČET	SOUČET MEZISOUČTŮ 1 + 2 + 3



PRŮBĚH HRY

Hráči hrají jeden po druhém a každý má k dispozici 3 hody, aby se pokusil získat některou kombinaci. Při každém z těchto tří hodů mohou hráči znovu hodit všechny kostky nebo jen některé. Po třetím hodu si hráč zapíše body odpovídající kombinaci, kterou se mu podařilo vytvořit. Pokud nevytvořil žádnou, zapíše si do svého políčka 0.

Sloupec ↓ musí vzniknout v pořadí od 1 do pěti.

Sloupec ↑ musí vzniknout v pořadí od pěti do 1.

Sloupec ⇕ může vzniknout v libovolném pořadí.

Pozn.: Chcete-li zkrátit délku partie, můžete se rozhodnout, že nebudete plnit všechny sloupce.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy zaplníte všechny sloupce. Vyhrává ten, kdo získá nejvyšší skóre.

BLACK JACK

Od 8 let | 2 – 4 hráči | 10 – 20 min.

Materiál: 3 kostky, 5 figurek

Cíl hry: získat všechny figurky

PRŮBĚH HRY

První hráč hodí kostky a sečte hodnoty, které na nich padly. Může se rozhodnout, zda tímto skončí (zapíše si získaný počet bodů a ve hře pokračuje další hráč), nebo pokračuje a hodí znovu jednou, dvěma či třemi kostkami. Přičte hodnoty, které mu nově padly, k předchozímu součtu. Pak takto pokračuje až do konce svého tahu.

CÍL HRY

Získat skóre 21 bodů nebo se mu co nejvíce přiblížit, ale nepřekročit ho. Pokud po hodu kostkami součet hráčových bodů překročí 21, musí hráč zaplatit jednu figurku do banku. Ten, kdo vyhraje kolo tím, že dosáhne 21 nebo se této hodnotě co nejvíce přiblíží, získává bank. Všichni hráči mu odevzdají jednu figurku (i ten hráč, který musel vložit figurku do banku kvůli překročení hodnoty 21; tento hráč tedy v tomto kole přijde o 2 figurky).

KONEC HRY

Vyhrává ten, kdo získá všechny figurky.



421

Od 8 let | 2 – 4 hráči | 15 – 20 min.

Materiál: 3 kostky, 21 figurek

Cíl hry: nemít na konci hry žádnou figurku

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na dvě kola, nazvané „nabití“ a „vybití“. V průběhu prvního kola se hráči nabíjejí figurkami, které se nacházejí uprostřed stolu. Během této první fáze mohou hráči házet jen jednou.

V průběhu druhého kola hráči své figurky „vybíjejí“.

První hráč hodí tři kostky. Pokud ho výsledek uspokojuje, předá kostky dalšímu hráči. Pokud ne, může znovu hodit třemi, dvěma či jednou kostkou (a ostatní si nechá). Může hrát celkem třikrát, pak předává kostky dalšímu hráči.

Následující hráči musí hrát tolikrát, kolikrát hrál první hráč, i kdyby hned v prvním hodu získal dobrou kombinaci.

Poté, co všichni odehráli, se rozhodne o vítězi: vyhrává ten, kdo má nejlepší kombinaci kostek.

Při nabíjení si hráč, kterému padla nejméně dobrá kombinace, vezme figurky ze středu stolu podle návodu níže. Nabíjení končí v okamžiku, kdy na stole nezbydou volné figurky.

Při vybíjení vrátí hráč, který získal nejlepší kombinaci, figurky získané při nabíjení. Vybíjení končí v okamžiku, kdy první z hráčů už nemá žádnou figurku.

Vítězné kombinace

- Hodí-li některý z hráčů 421: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 10 figurek.
- Hodí-li některý z hráčů 111: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 7 figurek.
- Hodí-li některý hráč 116 nebo 666: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 6 figurek.
- Hodí-li některý hráč 115 nebo 555: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 5 figurek.
- Hodí-li některý hráč 114 nebo 444: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 4 figurek.
- Hodí-li některý hráč 113 nebo 333: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 3 figurky.
- Hodí-li některý hráč 112 nebo 222: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 2 figurky.
- Hodí-li některý hráč postupku 123 nebo 234: hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 2 figurky.
- Hodí-li některý hráč kostky v pořadí 665, 664...hráč, který má nejhorší kombinaci, získá 1 figurku.

Pokud někomu z hráčů padne 221, tj. nejslabší kombinaci, nazývanou také „trpaslík“, pak bez ohledu na to, jak dobré padly ostatní kombinace, dostane hráč, který hodil nejslabší kombinaci, 2 figurky.

Pro vybíjení platí stejná pravidla pro kombinace hodnot na kostkách, avšak hráč, který hodil 421, se vybije = odevzdá 10 figurek tomu, kdo hodil nejslabší kombinaci atp.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů získá všechny figurky. Vítězem je ten, kdo se jako první zbavil všech figurek.



***** KARETNÍ HRY *****

Hraje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který rozdává, rozdává jako prvnímu hráči po své levici. Až na výjimky se jako první hráč chápe ten, který je po levici od rozdávajícího hráče. Karty se hráčům rozdávají po jedné.

KENT

Od 7 let | 4 hráči | 15 min.

Materiál: sada 52 karet bez žolíků

Cíl hry: být v týmu, který získá nejvíc bodů

PRŮBĚH HRY

Hráči se rozdělí do dvou dvojic. Oba týmy se odeberou stranou a domluví si tajné znamení (například mrknutí okem, poškrábání na tváři...). Rozdávající hráč rozdává každému hráči 4 karty. Zbylé karty tvoří dobírací balík. Každý hráč se podívá na své karty tak, aby je nikdo jiný neviděl. Poté rozdávající hráč vezme 4 karty z dobíracího balíku a položí je do řady doprostřed stolu, obrázkem nahoru. Cílem je co nejrychleji shromáždit čtyři karty stejné hodnoty. Všichni hráči hrají najednou a mohou si vzít kartu ze stolu a vyměnit ji za jinou ze své ruky.

Rozdávající hráč ve chvíli, kdy jsou všechny výměny dokončeny, ověří, že na stole leží skutečně 4 karty. Pokud už o ně nikdo nemá zájem, posbírá je a dá je stranou obrázkem dolů. Poté otočí na střed 4 nové karty a další kolo výměn může začít...

V okamžiku, kdy některý z hráčů shromáždí 4 karty stejné hodnoty, pokusí se dát svému partnerovi tajné znamení tak, aby si toho protihráči nevšimli. Jakmile spoluhráč zachytí tajné znamení, zvolá „Kent!“.

Nastane-li situace, kdy oba hráči z jednoho týmu mají ve stejný okamžik v ruce čtyři karty stejné hodnoty, vydají oba tajný signál a ve stejný okamžik řeknou „double Kent“.

Pokud má hráč dojem, že odhalil tajný signál druhého týmu, může říct „stop Kent!“. Pak musí popsat, jak má signál vypadat. Pokud je popis správný, hra se zastaví a tým, jehož signál byl odhalen, si vybere jiné znamení. Pokud však popis znamení není správný, hra může pokračovat.

KONEC HRY

Hráči se na začátku hry dohodnou o počtu bodů, které bude třeba získat pro vítězství ve hře. Tým, který jako první tohoto počtu bodů dosáhl, vyhrává.

Výpočet bodů v týmu

1 Kent = 1 bod

1 dvojitý Kent = 4 body

1 kontra Kent = 4 body

1 špatně odhadnutý stop Kent = 2 body (špatně popsán signál)



VOUSÁČ

Od 7 let | 4 hráči | 30 min.

Materiál: sada 52 karet bez žolíků

Cíl hry: mít na konci hry co nejméně bodů

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na čtyři kola. Každé kolo se skládá ze šesti sázek.

POPIS SÁZEK

1. Balík: sesbírat co nejméně balíků
2. Královny: pokusit se nedostat v balíku královnu
3. Srdce: pokusit se nedostat v balíku srdcové karty
4. Vousáč: pokusit se nedostat v balíku krále
5. Poslední balík: vyhnout se poslednímu balíku
6. Směs: obsahuje všechny výše uvedené závazky, tj. pokusit se nezískat balík, královny, srdce, vousáče = krále a nevzít poslední balík.

Připravte si papír na zapisování skóre; do sloupečků nadepište jména hráčů a do řádků jejich sázky. Začíná nejmladší hráč. Během celého prvního kola bude rozdávát karty. On bude také jako první rozehrávat všechny části kola a vybírat pořadí, v jakém se bude hrát u jednotlivé závazky. Na konci prvního kola se rozdávajícím hráčem stane další hráč na řadě a tak dále do konce hry.

Rozdávající hráč rozdá hráčům všechny karty. Podle svých karet se rozhodne, jakou sázku chce hrát, oznámí ji ostatním hráčům a vyloží svou první kartu. Ostatní tři hráči hrají stejným způsobem podle směru hodinových ručiček.

Pořadí karet platí jako vždy:

Eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 -6 – 5 – 4 – 3 – 2.

Hráč, který vyloží nejsilnější kartu v požadované barvě, vyhrává balík odložených karet.

Hráči během hry musí dodržovat zhlášenou barvu (je to barva první vyložené karty). Nemá-li některý z hráčů kartu požadované barvy, může se zbavit některé z karet, která mu nevyhovuje. Tato karta nebude zařazena do balíku.

Hráč, který si vzal balík, znovu začne hru a vyloží novou kartu. V okamžiku, kdy jsou vyčerpány všechny karty, hra končí a hráči si sečtou body podle toho, k jakému závazku se přihlásili.

KONEC HRY

Vyhrává ten hráč, který má po čtyřech kolech nejméně bodů.

Výpočet bodů podle sázek

1. Balík = 2 body za balík
2. Královny = 6 bodů za každou královnu
3. Srdce = 7 body za každou srdcovou kartu
4. Vousáč = 20 bodů
5. Poslední balík = 20 bodů
6. Směs: součet výše uvedených bodů

www.agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy.

Djeco, Janod, SmartMax, Goki, Detoa, Makedo, Calafant, Quercetti, Topgal, Hama, Baobab...

kamenné prodejny: Praha 2 – Praha 4 – Praha 6 – Liberec – České Budějovice



POSEROUTKA

Od 8 let | 4 hráči | 25 min.

Materiál: sada 54 karet vč. žolíků

Cíl hry: stát se prezidentem

PRŮBĚH HRY

Rozdejte mezi hráče všechny karty.

Pořadí karet:

Žolík – 2 – eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3.

První hráč vyloží jednu nebo více karet stejné hodnoty na stůl. Následující hráč musí vyložit stejný počet karet, avšak s vyšší hodnotou, a tak dále.

Příklad:

První hráč vyloží dvě pětky; následující hráč musí vyložit dvojici karet stejné hodnoty vyšší než pět.

Pokud hráč, který je na řadě, nechce nebo nemůže hrát (vyložit karty), stojí. Hráč, který jako poslední vyložil kartu či karty, na které nikdo z dalších hráčů nechce nebo nemůže navázat, sebere balík a začne znovu hrát podle stejných pravidel.

První hráč, který již nemá karty, získá titul Prezidenta. Druhý je Viceprezident, třetí Malý poseroutka a poslední Velký poseroutka.

Pro další kolo rozdává karty Velký poseroutka. Dále musí také odevzdat Prezidentovi dvě své nejlepší karty a Prezident mu výměnou dá své dvě nejhorší karty.

Malý poseroutka dá jednu svou nejlepší kartu viceprezidentovi, který mu na oplátku dá svou nejhorší kartu.

Pozn. 1: Další kola vždy začíná Velký poseroutka.

Pozn. 2: Na konci každé partie se vymění role hráčů podle toho, v jakém skončili pořadí.

KORSICKÁ BITVA

Od 8 let | 2 – 6 hráčů | 15 min.

Materiál: sada 52 karet bez žolíků

Cíl hry: získat všechny karty

PRŮBĚH HRY

Rozdejte mezi hráče všechny karty. Hráči si své karty srovnají před sebe do balíčku, obrázkem dolů. První hráč otočí horní kartu ze svého balíčku a umístí ji do středu stolu. Ostatní hráči pak jeden po druhém otáčejí horní karty svých balíčků a kladou je na otočenou kartu vyloženou předchozím hráčem.

Pokud hráč otočí kartu s postavou, musí následující hráč udělat sázkou, že otočí v řadě za sebou jednu nebo více karet ze svého balíku: jednu kartu, byl-li otočen spodek; dvě karty, byla-li otočena královna; tři karty, byl-li otočen král. Pokud při plnění této sázky (otáčení karet) neotočí hráč žádnou kartu s postavou, balík si vezme hráč, který původně kartu s postavou vyložil.

www.agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy.

Djeco, Janod, SmartMax, Goki, Detoa, Makedo, Calafant, Quercetti, Topgal, Hama, Baobab...

kamenné prodejny: Praha 2 – Praha 4 – Praha 6 – Liberec – České Budějovice



Pokud otočí kartu s postavou, jeho sázka je naplněna a přechází na další hráče v pořadí. Ten musí realizovat sázku podle toho, jakou kartu s postavou otočil hráč s první sázkou. Hra takto pokračuje do chvíle, než některý hráč v rámci sázky neotočí žádnou kartu s postavou. V tomto případě si balík bere ten, kdo otočil poslední kartu s postavou.

Jsou-li otočeny po sobě dvě karty stejné hodnoty, a to buď stejným hráčem, nebo i dvěma různými hráči, všichni hráči musí co nejrychleji bouchnout rukou do balíčku karet uprostřed stolu. Nejrychlejší bere celý balík karet.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který získal všechny karty.

AMERICKÁ OSMA

Od 7 let | 2 – 5 hráčů | 10 min.

Materiál: sada 54 karet vč. žolíků

Cíl hry: co nejrychleji se zbavit všech svých karet

PRŮBĚH HRY

Rozdejte každému hráči 8 karet. Zbytek karet se položí jako dobírací balík na střed stolu obrázkem dolů. Otočte první kartu balíku a položte ji vedle balíčku. První hráč hraje v návaznosti na otočenou kartu. Může zahrát:

- jednu nebo více karet stejné hodnoty,
- jednu kartu stejné barvy,
- osmičku bez ohledu na barvu.

Tyto karty mají speciální význam:

- Osmičky umožňují kdykoliv změnit barvu. Hráč oznámí, na jakou barvu mění.
- Žolíci a dvojky znamenají, že následujícímu hráči můžete vzít 2 karty.
- Esa znamenají změnu směru hry.
- Spodci znamenají, že následující hráč stojí.
- Po sedmičce se hraje znovu.

Pokud hráč nemůže táhnout kartou, musí si líznout z balíku. Pokud ani po líznutí nemůže hrát, stojí a hraje další hráč.

Hráč, kterému v ruce zůstane jediná karta, musí okamžitě zvolat „karta“. Zapomene-li na to, ale všimne-li si toho jiná hráč, dostane od každého hráče jednu kartu a hra pokračuje.

Když je vyčerpáný dobírací balík, ponechá se na stole poslední otočená karta. Zbytek karet zamíchejte a vytvořte tak nový dobírací balík.

Hra končí v okamžiku, kde prvnímu z hráčů dojdou karty. Ostatní hráči si spočítají body, které jim zůstaly v ruce.

Výpočet bodů

Hráč, který vyložil všechny karty, si započítá -10 bodů. Ostatní sečtou hodnotu karet v ruce: eso = 40 bodů, spodek, královna a král = 10 bodů. Bodová hodnota ostatních karet odpovídá hodnotě na kartách.

www.agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy.

Djeco, Janod, SmartMax, Goki, Detoa, Makedo, Calafant, Quercetti, Topgal, Hama, Baobab...

kamenné prodejny: Praha 2 – Praha 4 – Praha 6 – Liberec – České Budějovice



KONEC HRY

Po pěti kolech vyhrává hráč, který má nejméně bodů.

VÝTAH

Od 8 let | 3 – 6 hráčů | 15 min.

Materiál: sada 52 karet bez žolíků

Cíl hry: Získat přesný počet balíčků, nahlášený na začátku hry.

PRŮBĚH HRY

Hrají-li tři hráči, odeberte jednu dvojku; hraje-li pět hráčů, odeberte dvě dvojky; hraje-li šest hráčů, odeberte čtyři dvojky.

Připravte si list papíru, do sloupečků zapište jména hráčů a do řádků počet her; budete sem zaznamenávat nahlášený počet balíčků a skóre.

Pořadí karet:

Eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

Při prvním kole rozdávající hráč dá každému hráči jednu kartu. Ostatní karty představují dobírací balík. Pak otočí první kartu z tohoto balíku. Tato karta určuje barvu trumfu. V každém novém kole se bude rozdávat o jednu kartu více než v kole předchozím. Od okamžiku, kdy jsou všechny karty rozdány, se postupuje opačně: v každém dalším kole se počet rozdáváných karet snižuje o jednu.

Hráči se podívají na svou/své karty. Poté podle toho, jaká barva byla na otočené kartě, ohlásí první hráč počet balíčků, které chce posbírat. Stejně tak i ostatní hráči ohlásí svůj odhadovaný počet balíčků.

Pozn.:

Poslední hráč musí ohlásit takový počet balíčků, který po přičtení k počtu balíčků ohlášených ostatními hráči, bude nižší či vyšší (nikoliv však rovný) počtu karet rozdáváných hráčům.

První hráč zahraje první kartu. Následující hráči musí hrát stejnou barvu. Pokud nemohou, hrají barvu karty vyložené jako první (trumpf). Pokud ani takovou kartu nemají, mohou odhodit jakoukoliv kartu podle svého výběru.

Balíček odhozených karet bere ten, kdo vyložil nejsilnější kartu trumfu. Neměl-li nikdo trumpf, balíček odhozených karet bere ten, kdo měl nejsilnější kartu v požadované barvě. Ten pak znovu zahájí hru.

Výpočet bodů

Hráči, kteří dosáhli ohlášený počet balíčků, získávají za každý balíček 5 bodů a dalších 5 bodů celkem jako bonus. Hráči, kteří nedosáhli ohlášeného počtu balíčků, si za každý balíček získaný navíc oproti ohlášenému počtu či za každý balíček chybějící do ohlášeného počtu odečtou 5 bodů.

KONEC HRY

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

www.agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy.

Djeco, Janod, SmartMax, Goki, Detoa, Makedo, Calafant, Quercetti, Topgal, Hama, Baobab...

kamenné prodejny: Praha 2 – Praha 4 – Praha 6 – Liberec – České Budějovice



WHIST

Od 7 let | 4 hráči | 15 min.

Materiál: sada 52 karet bez žolíků

Cíl hry: získat co nejvíce balíčků

PRŮBĚH HRY

Rozdávající hráč rozdává každému hráči 13 karet. Otočí poslední kartu, kterou rozdává sám sobě, ukáže ji ostatním hráčům a pak ji vrátí mezi své karty. Tato karta představuje trumf.

Pořadí karet:

Eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

První hráč zahraje kartu podle svého výběru a položí ji obrázkem nahoru doprostřed stolu. Ostatní hráči postupně vynesou každý jednu kartu v požadované barvě.

Mohou-li všichni hráči vyložit kartu správné barvy, případně balík hráči, který vynesl nejsilnější kartu.

Hráči, kteří nemají požadovanou barvu, vynesou trumf. Této situaci se říká, že balík je „říznutý“. Balíček připadne tomu, kdo vynesou nejsilnější kartu trumfu. Hráč, který nemá ani požadovanou barvu, ani trumf, vynesou kartu, které se chce zbavit.

Výpočet bodů

Každý získaný balíček má hodnotu 1 bodu.

KONEC HRY

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.