



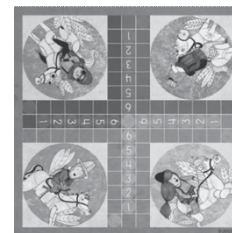
20 klasických her pro děti (DJ05219)

ČLOVĚČE, NEZLOB SE

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: herní deska na Člověče, nezlob se, 4 figurky pro každého hráče (každý hráč si zvolí barvu), 1 kostka.

Cíl hry: Jako první dostat všechny své čtyři figurky doprostřed herní desky (políčko s hvězdičkou).



Průběh hry:

Hráči si umístí svoje figurky do stáje téže barvy. Hráči se střídají a hraje se ve směru hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč, který hodí kostkou.

Pohyb figurek

Aby mohl hráč vyvést figurku ze stáje a nasadit ji na první políčko své barvy na herní desce, musí nejprve hodit šestku. Pokud hráč hodí šestku, hází ještě jednou a postoupí vpřed o tolik políček, kolik padlo na kostce. Má-li hráč ve hře nasazeno více figurek, může se po každém hodu rozhodnout, kterou z nich postoupí.

Pokaždé, když hráči padne na kostce šestka, hraje ještě jednou. Jakmile se na herním plánu pohybuje několik figurek, začnou se brzy dohánět. Figurka, jejíž cestu blokuje jiná figurka, nesmí předbíhat a musí se zastavit na předchozím políčku.

Pokud však hod kostkou určí, že se má figurka postavit přesně na políčko, které je již obsazeno jinou figurkou, je tato figurka vyhozena. Figurka na tahu se postaví na místo první figurky, která se vrací do stáje.

Vstup do nebes

Jakmile figurka objede celé kolo hrací plochy, postaví se na poslední políčko před schodištěm vedoucím do nebes.

Pozn.: Na toto poslední políčko je třeba dorazit přesně. Pokud hráči padne na kostce větší číslo, než jaké je třeba, aby se dostal na poslední políčko před schodištěm, musí hráč zůstat stát.

Políčka schodů jsou očíslována od 1 do 6. Pro postup na políčko č. 1 musí hráč hodit na kostce jedničku, pro postup na políčko č. 2 musí hodit dvojku atp. až do políčka č. 6. Pro definitivní výstup z herní desky musí hráč z políčka č. 6 hodit na kostce šestku.

Konec hry: Vítězí hráč, který jako první dostane z hrací plochy všechny své figurky.

HUSA

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–15 minut

Obsah hry: herní deska na hru Husa, 1 figurka pro každého hráče (každý hráč si zvolí barvu), 2 kostky.

Cíl hry: Dostat se jako první na políčko s číslem 63.



Průběh hry:

Začíná nejmladší hráč. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu hodí dvěma kostkami a posune svou figurku o počet políček, který je součtem puntíků na obou kostkách. Pokud hráč dojde na políčko, na kterém již stojí jiná figurka, pošle hráč tuto figurku zpět na políčko, ze kterého právě přišel. Hráč, který na začátku hry při svém prvním hodu hodí najednou 6 a 3, poskočí rovnou na políčko č. 26. Pokud hodí najednou 4 a 5, poskočí rovnou na políčko č. 53.

Zvláštní políčka:

- **Políčko s husou** (č. 9, 18, 27, 36, 45 a 54): Hráč popojde ještě jednou o stejný počet políček, jakým se na dané políčko dostal.
- **Most** (č. 6): Most hráče posune rovnou na políčko s druhým mostem (políčko s č. 12).
- **Hotel** (č. 19): Hráč jedno kolo nehraje.
- **Studna** (č. 31) nebo **vězení** (č. 52): Hráč na tomto políčku stojí, dokud na toto políčko nevstoupí jiný hráč. V takovém případě se vysvobozený hráč vrátí na políčko, odkud druhý hráč právě přišel. Alternativní pravidlo: hráč dvě kola nehraje.
- **Bludiště** (č. 42): Hráč se vrátí na políčko č. 30.
- **Lebka** (č. 58): Hráč se vrací na políčko č. 1.

Konec hry: Vítězí hráč, který se jako první dostane na políčko č. 63.

Pozn.: Na políčko č. 63 je třeba dorazit přesně. Pokud hráči padne na kostkách větší číslo, než je zbývající počet políček, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



MLÝN

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2 | **Délka hry:** 10–15 minut

Obsah hry: herní deska pro hru Mlýn, 9 figurek pro každého hráče (každý hráč si zvolí barvu).

Cíl hry: Zajmout co nejvíce figurek svého protihráče.

Průběh hry:

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, horizontálně nebo vertikálně), může zajmout jednu figurku soupeře, která není součástí žádné řady tří figurek. Figurka, která byla takto zajata, se odstraní ze hry a zůstane tak až do konce hry.

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

Fáze 2: Přesuny

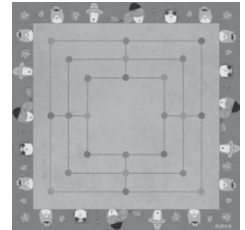
Jakmile oba hráči položili všechny své figurky, začíná fáze přesunů.

Každý hráč, jakmile je na řadě, může posunout jednu svou figurku. Posun je možný pouze po přímých linkách a bez přeskakování přes jiné figurky.

Jakmile se jednomu z hráčů podaří vytvořit řadu tří figurek, může zajmout a ze hry odstranit jednu figurku svého soupeře, a to za stejných podmínek jako ve fázi 1.

Pokud hráči zbývají na desce už jen tři figurky, může figurky přesunout na libovolné volné místo na herní desce.

Konec hry: Hráč vítězí ve chvíli, kdy jeho soupeři zbývají ve hře pouze dvě figurky, čímž hra končí.



HADI A ŽEBŘÍKY

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–15 minut

Obsah hry: herní deska na Hady a žebříky, 1 figurka pro každého hráče, 1 kostka.

Cíl hry: Jako první se dostat na políčko č. 100.

Průběh hry:

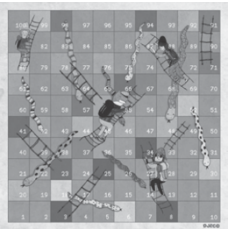
Hráči položí své figurky vedle hrací plochy před políčko číslo jedna. Když je hráč na řadě, hodí kostkou a posune svou figurku o daný počet políček.

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

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

Konec hry: Vítězí hráč, který se jako první dostane přesně na políčko 100.

Pozn.: Na políčko 49 je třeba dorazit přesně. Pokud hráči padne na kostce větší číslo, než jaké je třeba, aby se dostal na toto políčko, musí se vrátit zpět o tolik políček, o kolik kroků by měl toto políčko překročit.



DÁMA

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: herní deska na hru Dáma, 20 kamenů pro každého hráče (každý hráč si vybere barvu).

Cíl hry: Jako první zajmout všechny soupeřovy kameny.

Průběh hry:

Hráči si vylosují, kdo bude hrát bílými kameny. Oba hráči si rozloží kameny tak, aby obsadili všechna černá pole ve čtyřech řadách, které jsou k nim nejbližší. Začíná hrát bílý hráč. Hráči se ve hře střídají.

Pohyb kameny

1. Hráči pohybují kameny vždy o jedno pole diagonálně vpřed. Jakmile se kámen dostane do poslední řady soupeřova pole, stává se dámou. Dáma se vytvoří ze dvou kamenů položených na sebe (použije se k tomu kámen vyřazený ze hry).

2. Dáma se může pohybovat diagonálně o jedno nebo více polí v libovolném směru.

Sebrání (zajetí) kamenů

Hráč musí brát soupeřovy kameny vždy, když je to možné. V případě, že to neudělá, soupeř si vezme jeho kámen, kterým měl skákat a odstraní ho z desky.

Pohyb kamenem

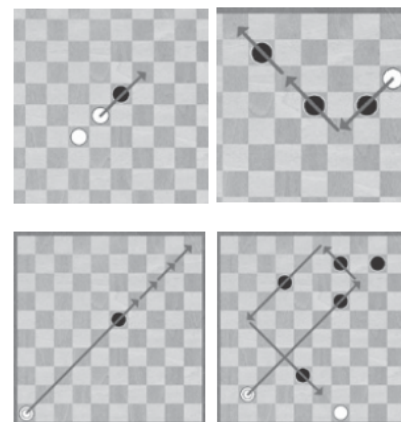
Hráč bere soupeřův kámen, jestliže se nachází před ním ve směru pohybu a další pole za ním ve směru tahu je volné. Jestliže je za tímto volným polem další soupeřův kámen a za ním znovu volné pole, hráč musí pokračovat v braní kamenů. Poté je na řadě další hráč.

Pohyb dámou

Dáma se může během svého tahu pohybovat dopředu i dozadu o jakýkoliv počet volných polí v libovolném směru a bere soupeřovy kameny přeskočením na další volné pole.

Dáma také musí pokračovat v braní kamenů, je-li za tímto volným polem další soupeřův kámen a za ním opět volné pole. Poté je na řadě druhý hráč.

Pozor: Hráč musí provést tah, který vede k zachycení co největšího počtu soupeřových kamenů. (Dáma se počítá jako jeden kus).



Konec hry:

Vítězí hráč, který zajal všechny soupeřovy kameny, nebo pokud již soupeř nemůže táhnout.

K remíze dojde ve chvíli, kdy hráč provede potřetí stejný tah, nebo pokud ani jeden z hráčů nezískal kámen během 20 po sobě následujících tahů.

ŠACHY

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2 | **Délka hry:** 15–30 minut

Obsah hry: herní deska na hru Šachy, 16 figurek pro každého hráče (každý hráč si vybere barvu).

Cíl hry: Zajmout soupeřova krále neboli dát šach-mat.

Průběh hry:

Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými kameny. Šachovnice by měla být vždy položena tak, aby světlý čtverec byl v hráčově pravém spodním rohu. Oba hráči si rozloží své kameny na šachovnici tak, jak je ukázáno na obrázku.



Dáma je vždy postavena na políčku své barvy, a tak jsou dámy umístěny na hrací ploše přímo proti sobě.

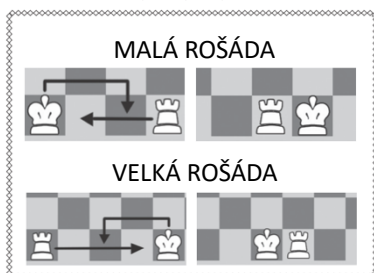
Začíná hrát hráč s bílými figurkami. Oba hráči musí táhnout jednou ze svých figurek vždy, když jsou na řadě – hráč nesmí vynechat kolo. Hráči se ve hře střídají v tahu jednou ze svých figurek.

Pohyb figurek:

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

Král je nejdůležitější figurkou ve hře. Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru. Druhým způsobem tahu krále je tzv. rošáda.

Při rošádě se pohybuje současně králem a věží stejné barvy a musí být přítom splněny tyto podmínky:



- král i věž musí stát na svých původních pozicích (ani jedním z nich nebylo ve hře taženo);
- mezi králem a věží nesmí stát žádná jiná figurka;
- král nesmí být v šachu.

Dáma se může pohybovat o libovolný počet polí, jakýmkoli směrem. Je to nejsilnější figurka.

Věž se může pohybovat o libovolný počet polí po řadách (horizontálně) nebo sloupcích (vertikálně).

Střelec se pohybuje o libovolný počet polí diagonálně.



Jezdec se pohybuje ve tvaru písmene L. Vždy se posune o tři pole: např. dvě pole horizontálně a jedno vertikálně nebo jedno pole horizontálně a dvě vertikálně.

Jezdec je jediná figurka, která může přeskakovat ostatní figurky.

Pěšec se pohybuje o jedno pole směrem dopředu, nikdy zpět. Výjimkou je první tah daným pěšcem, kdy se smí posunout o dvě pole. K vyrazení soupeřovy figurky musí pěšec udělat diagonální pohyb vpřed o jedno pole. Když se pěšec dostane na poslední řadu hrací plochy, hráč ho musí proměnit za jinou figurku své barvy (kromě krále).

Sebrání (Zajetí) figurky

Figurka je odstraněna ze hry, když se soupeřova figurka přesune na pole, na kterém stála.

Figurka odstraňuje soupeřovu figurku svým normálním pohybem, kromě pěšce, který může sebrat soupeřovy figurky jen pohybem vpřed diagonálně.

Král je v šachu, pokud je postaven tak, že by soupeřova figurka mohla krále zajmout. Soupeř oznamuje „šach“. (Je zakázáno nechat krále v šachu).

Šach-mat nastane:

- pokud hráč nemůže pohnout králem, aniž by se znovu nacházel v šachu;
- pokud hráč nemůže zabránit šachu umístěním nějaké figurky mezi krále a soupeřovu figurku hrozící šachem;
- pokud hráč nemůže zajmout soupeřovu figurku hrozící šachem.

Konec hry: Vítězí hráč, který dostane protivníkovu krále do pozice, ve které není možné zabránit šachu.

Hra může také skončit nerozhodně pokud:

- nastane pat, což znamená, že jeden z hráčů není v šachu, ale nemůže pohnout žádnou figurkou a ani králem tak, aby se nedostal do šachu;
- nastává opakovaný šach;
- opakuje se třikrát stejná pozice všech figurek na šachovnici;
- hráči nemají dostatek zbývajících figurek, aby mohli dát šach-mat;
- padesát tahů se zahrálo, aniž by se sebrala nějaká figurka nebo se pohnulo pěšcem.

KOSTKOVÉ HRY

DESET TISÍC

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: 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 pokračovat v hodu kostkami. Aby mohl začít body sbírat, musí na začátek získat 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.

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** znamená **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) **zdvojnásobuje 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 čtyřky nebo pětice jsou platné pouze tehdy, pokud vznikly v rámci jednoho hodu či z trojice.

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



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

Pokud všechny kostky přinesou body, je možné je znovu hodit všemi. Avšak pozor, pokud nový hod nezíská žádné body, hráč ztrácí všechny body získané v tomto kole!

Poté je na řadě další hráč, který se pokusí o co nejlepší výsledek.

Příklad:

1. hod: padne 6, 6, 6, 4, 3: hráč získá 600 bodů z trojice šestek.

2. hod: Z prvního hodu si hráč ponechá 4 a 3. Hodí dvěma kostkami znovu a padne 6 a 1: nový výsledek je $600 \times 2 = 1200$ bodů za čtveřici šestek + 100 bodů za jedničku, celkem tedy 1300 bodů.

3. hod: hráč hodí znovu všemi kostkami a nyní padne 3, 3, 4, 2, 6. Z tohoto hodu si nelze nic započítat, hráč tedy ztrácí všechny získané body.

Konec hry: Vítězí hráč, který jako první získá 10000 bodů.

LOĎ, KAPITÁN A JEHO POSÁDKA

Věk: od 7 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: 5 kostek

Cíl hry: Doplout po deseti kolech hry co nejdále.

Průběh hry:

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

Pokud nehodí loď, hází znovu všemi kostkami. Nemůže si ponechat kapitána bez lodi, ani posádku bez kapitána. Pokud má loď, ale ne kapitána, nemůže si nechat posádku. Tato tři čísla musí hráč získat během jednoho hodu nebo v po sobě jdoucích hodech.

V každém kole může hráč házet kostkami třikrát. Jakmile hodí šestku, pětku a čtyřku, může se vydat na plavbu: zbylé dvě kostky totiž znamenají míle, které na své plavbě loď urazí.

Příklad

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

Zapíše si ujeté míle a ve hře pokračuje další hráč. Pokud se hráči nepovede při svém tahu hodit 6, 5 a 4, nezískává žádné body.

Konec hry: Po 10 kolech si všichni hráči sečtou ujeté míle. Vítězí hráč, který doplul nejdále.

BEZ 5, BEZ 2

Věk: od 6 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: 4 kostky

Cíl hry: Získat co nejvyšší počet bodů v 10 kolech hry.

Průběh hry:

Hráč při svém tahu hodí kostkami a sečte si získané body, kromě pětek a dvojek, které odloží stranou. Poté znovu hodí zbylými kostkami a pokračuje ve sčítání bodů, dokud mu zbývají kostky. Zapíše si dosažený počet bodů a ve hře pokračuje další hráč.

Konec hry: Po 10 kolech hry si hráči sečtou počet bodů, které získali. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

KOSTKOVÝ POKER

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: 5 kostek a 10 žetonů pro každého hráče.

Cíl hry: Získat co nejvíce žetonů.



Průběh hry:

Hráč, který začíná, rozhodne o počátečním vkladu (jeden nebo dva žetony). Poté hází kostkami (má tři pokusy) a snaží se dosáhnout vhodné kombinace. Následující hráči nesmí házet kostkami vícekrát, než kolikrát házel první hráč. Po svém prvním hodu mohou hráči znovu hodit pouze jednou kostkou, některými kostky nebo všemi kostkami.

Ten, kdo dosáhne nejlepší kombinace, vyhrává vsazené žetony a v dalším kole bude házet jako první.

Konec hry: Hra končí v okamžiku, kdy jednomu z hráčů dojdou žetony. Vítězí hráč, který získal nejvíce žetonů.

Možné kombinace (vzestupně)

pár = 2 kostky stejné hodnoty

dva páry = 2 dvojice 2 kostek stejné hodnoty

trojice = 3 kostky stejné hodnoty

postupka = řada kostek s 5 po sobě jdoucími hodnotami

full house = jedna trojice a jedna dvojice

čtveřice = 4 kostky stejné hodnoty

poker = 5 kostek stejné hodnoty

YAMS

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15–25 minut

Obsah hry: 5 kostek a zápisník na zapisování výsledků.

Cíl hry: Získat co nejvíce bodů hodem dané kombinace.

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 pětik
6	6x počet získaných šestek
MEZISOUČET 1	SOUČET BODŮ ZÍSKANÝCH VÝŠE
Bonus Mezisoučet 1 (Mezisoučet $\geq 63 = 35$)	35 bodů, pokud je mezisoučet $1 \geq 63$ bodů
Minimum	Mezisoučet kostek, pokud je ≤ 20
Maximum	Mezisoučet kostek, pokud je ≥ 20
MEZISOUČET 2	SOUČET BODŮ ZÍSKANÝCH VÝŠE
Trojice = 3 stejné kostky	25 bodů
Full House = 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
Yams = 5 stejných kostek	50 bodů
MEZISOUČET 3	SOUČET BODŮ ZÍSKANÝCH VÝŠE
KONEČNÝ SOUČET	SOUČET MEZISOUČTŮ 1 + 2 + 3

Průběh hry:

Hráči se střídají ve hře a každý může hodit kostkami třikrát, aby se pokusil získat některou kombinaci.

Při každém hodu se hráč může rozhodnout, zda hodí znovu hodit všemi kostkami, nebo jen některými a zbylé si ponechat.

Po třetím hodu si hráč запиše body k odpovídající kombinaci, kterou se mu podařilo vytvořit. Pokud nevytvořil žádnou kombinaci, запиše si do svého políčka 0.

Sloupec ↓ se musí hrát v pořadí od 1 do pětice (Yams).

Sloupec ↑ se musí hrát v pořadí od pětice (Yams) do 1.

Sloupec ⇕ se může hrát v libovolném pořadí.

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

Konec hry: Hra končí ve chvíli, kdy hráči zaplní všechny sloupcečky. Vítězí hráč, který získal nejvyšší počet bodů.

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



BLACK JACK

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 10–20 minut

Obsah hry: 3 kostky, 5 žetonů pro každého hráče.

Cíl hry: Získat všechny žetony.

Průběh hry:

První hráč hodí všemi třemi kostkami a sečte hodnoty, které na nich padly. Může se rozhodnout, zda tímto skončí a zapíše si získaný počet bodů a ve hře bude pokračovat další hráč. Nebo se může rozhodnout, že bude pokračovat a hodí znovu jednou, dvěma či třemi kostkami. Přičte hodnoty, které mu nově padly, k předchozímu součtu. Takto pokračuje až do té doby, než se rozhodne skončit.

Cílem hry je získat **skóre 21 bodů** nebo se mu co nejvíce přiblížit, ale nepřekročit 21 bodů.

Pokud po hodu kostkami součet hráčových bodů překročí **21**, musí hráč zaplatit jedním žetonem do banku.

Ten, kdo vyhraje kolo tím, že dosáhne **21** bodů nebo se této hodnotě co nejvíce přiblíží, získává bank a všichni hráči mu také odevzdají jeden žeton. I ten hráč, který musel vložit žeton do banku kvůli překročení hodnoty 21, musí vítězi odevzdat další žeton a tento hráč tedy v tomto kole přijde o 2 žetony.

Konec hry: Vítězí hráč, který získal všechny žetony.

421

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15–20 minut

Obsah hry: 3 kostky, 21 žetonů.

Cíl hry: Nemít na konci hry žádný žeton.

Průběh hry:

Hra se hraje ve dvou fázích, které se nazývají „nabítí“ a „vybítí“. Během první fáze se hráči nabíjejí žetony, které se nacházejí uprostřed stolu. Během této první fáze mohou hráči hodit kostkami pouze jednou.

Během druhé fáze hráči své žetony „vybíjejí“. První hráč hodí třemi kostkami. Pokud je s výsledkem spokojený, předá kostky dalšímu hráči. Pokud ne, může znovu hodit třemi, dvěma či jednou kostkou (a ostatní si ponechat). Může házet kostkami celkem třikrát, pak je předá dalšímu hráči.

Ostatní hráči musí hodit kostkami tolikrát, kolikrát házel první hráč, i kdyby hned v prvním hodu získali dobrou kombinaci.

Poté, co všichni odehráli, vítězí ten, kdo hodil nejlepší kombinaci kostek.

Při „nabíjení“ si hráč, kterému padla nejméně dobrá kombinace, vezme žetony ze stolu podle rozpisu níže.

„Nabíjení“ končí v okamžiku, kdy na stole nezbyvají žádné žetony.

Při vybíjení se hráč, který získal nejlepší kombinaci zbavuje žetonů získaných při nabíjení.

„Vybíjení“ končí v okamžiku, jakmile některému z hráčů dojdou žetony.

Vítězné kombinace

- **Hodí-li některý z hráčů 421:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 10 žetonů.
- **Hodí-li některý z hráčů 111:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 7 žetonů.
- **Hodí-li některý hráč 116 nebo 666:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 6 žetonů.
- **Hodí-li některý hráč 115 nebo 555:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 5 žetonů.
- **Hodí-li některý hráč 114 nebo 444:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 4 žetony.
- **Hodí-li některý hráč 113 nebo 333:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 3 žetony.
- **Hodí-li některý hráč 112 nebo 222:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 2 žetony.
- **Hodí-li některý hráč postupku 1 2 3 nebo 2 3 4:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 2 žetony.
- **Hodí-li některý hráč kostky v pořadí 665, 664 atd.:** hráč, který má nejhorší kombinaci, obdrží 1 žeton.

Pokud někomu z hráčů padne **221**, tj. nejslabší kombinace, dostane hráč, který hodil nejslabší kombinaci, 2 žetony.

Pro „vybíjení“ platí stejná pravidla, avšak hráč, který hodil **421**, se vybije, tj. odevzdá 10 žetonů tomu, kdo hodil nejslabší kombinaci atd.

Konec hry: Hra končí v okamžiku, kdy má některý z hráčů u sebe všechny žetony. Vítězem je hráč, který se jako první zbavil všech žetonů.



KARETNÍ HRY

Hraje se po směru hodinových ručiček.
Hráč, který rozdává karty, rozdává vždy jako prvnímu hráči po své levici.
Prvním hráčem se rozumí ten, který je po levici od rozdávajícího hráče.
Karty se hráčům rozdávají po jedné.

KENT

Věk: od 7 let | **Počet hráčů:** 4 | **Délka hry:** 15 minut

Obsah hry: sada 52 karet, bez žolíků.

Cíl hry: Získat pro svůj tým co nejvíce 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 balíček. Každý hráč se podívá na své karty tak, aby je nikdo jiný neviděl. Poté rozdávající hráč vezme 4 karty z dobíracího balíčku a položí je do řady doprostřed stolu, obrázkem nahoru. Cílem je co nejrychleji shromáždit čtyři karty stejné hodnoty.

Všichni hráči hrají současně a mohou si vzít kartu ze stolu a vyměnit ji za jinou ze své ruky. Jakmile hráči dokončili výměny, rozdávající hráč ověří, že na stole leží skutečně čtyři karty. Pokud už o ně nikdo nemá zájem, posbírá je a dá je stranou obrázkem dolů. Poté otočí doprostřed stolu 4 nové karty a další kolo výměn může začít...

V okamžiku, kdy některý z hráčů shromáždí 4 karty stejné hodnoty, pokusí se dát svému spoluhráči 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 rukou 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 signál popsat. Pokud je popis signálu správný, hra se zastaví a tým, jehož signál byl odhalen, si vybere jiné znamení. Pokud však popis znamení není správný, hra pokračuje.

Konec hry: Hráči se na začátku hry dohodnou o počtu bodů, kterých bude potřeba dosáhnout. Vítězí tým, který jako první tohoto počtu bodů dosáhl.

VÝPOČET BODŮ v týmu

1 Kent..... 1 bod
1 double Kent..... 4 body
1 stop Kent..... 4 body
1 špatně popsany stop Kent..... - 2 body
(soupeř odhalí signál)

VOUSÁČ

Věk: od 7 let | **Počet hráčů:** 4 | **Délka hry:** 30 minut

Obsah hry: 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 kontraktů.

Popis kontraktů

- 1. Žádný štych:** vyhrát co nejméně štychů.
- 2. Žádné královny:** pokusit se nevyhrát ve štychu žádnou královnu.
- 3. Žádné srdce:** pokusit se nevyhrát ve štychu žádné srdcové karty.
- 4. Král (Vousáč):** pokusit se nevyhrát ve štychu srdcového krále.
- 5. Poslední štych:** pokusit se nevyhrát poslední štych.
- 6. Salát:** obsahuje všechny výše uvedené závazky, tj. pokusit se nezískat štych, královny, srdce, vousáče = srdcového krále a nevzít poslední štych.

Připravte si papír na zapisování skóre; do sloupečků nadepište jména hráčů a do řádků nadepište jejich sázky. Začíná nejmladší



hráč a během prvního kola bude rozdávat karty. Začíná ve všech částech kola hru vybráním pořadí, v jakém se bude hrát jednotlivých 6 kontraktů. Po skončení prvního kola se rozdávajícím hráčem stane další hráč a tak dále.

Rozdávací hráč rozdává hráčům všechny karty. Podle svých karet se rozhodne, jaký kontrakt chce hrát, oznámí ho ostatním hráčům a vyloží svou první kartu. Ostatní tři hráči následují ve směru hodinových ručiček.

Dodržuje se pořadí karet: **eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2.**

Hráč, který vyloží nejsilnější kartu v ohlášené barvě, vyhrává štych vyložených karet.

Hráči během hry musí dodržovat ohlášenou barvu (barvu první vyložené karty). Nemá-li některý z hráčů kartu požadované barvy, může odhodit některou z karet, která mu nevyhovuje. Tato karta nemůže nikdy vyhrát štych.

Hráč, který získal štych, začne další kolo hry a vyloží novou kartu.

Po odehrání všech karet si hráči sečtou body podle toho, jaký kontrakt byl zvolen na začátku hry.

Konec hry: Vítězí hráč, který má po všech čtyřech kolech nejméně bodů.

Výpočet bodů podle kontraktů

- 1. Žádný štych** = 2 body za balík
- 2. Žádné královny** = 6 bodů za každou královnu
- 3. Žádné srdce** = 2 body za každou srdcovou kartu
- 4. Král (Vousáč)** = 20 bodů
- 5. Poslední štych** = 20 bodů
- 6. Salát:** součet výše uvedených bodů

PREZIDENT

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 4 | **Délka hry:** 25 minut

Obsah hry: sada 54 karet, včetně žolíků.

Cíl hry: Stát se prezidentem.

Průběh hry:

Rozdejte mezi hráče všechny karty (včetně žolíků).

Pořadí karet: **žolík – 2 - eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 - 6 - 5 – 4 – 3.**

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

Příklad: První hráč vyloží dvě pětky; následující hráč musí vyložit dvojici karet s hodnotou vyšší než pět.

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

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

Pro další kolo rozdávat 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 hry se vymění role hráčů podle toho, v jakém skončili pořadí.

KORSICKÁ BITVA

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 2–6 | **Délka hry:** 15 minut

Obsah hry: sada 52 karet, bez žolíků.

Cíl hry: Získat všechny karty.

Průběh hry:

Rozdávací hráč rozdává mezi hráče všechny karty. Hráči si své karty srovnají do balíčku a položí je před sebe obrázkem dolů. První hráč otočí vrchní kartu ze svého balíčku a položí ji doprostřed stolu. Ostatní hráči pak jeden po druhém otočí svou vrchní kartu a pokládají ji na otočenou kartu vyloženou předchozím hráčem.

Pokud jeden z hráčů hráč otočí kartu s postavou, musí následující hráč otočit v řadě za sebou jednu nebo více karet ze svého

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

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



balíčku: jednu kartu, pokud byl otočen spodek; dvě karty, pokud byla otočena královna; tři karty, pokud byl otočen král. Pokud při plnění této sázky neotočí hráč žádnou kartu s postavou, balíček si vezme hráč, který původně kartu s postavou vyložil. Pokud však otočí kartu s postavou, jeho sázka končí a na řadě je další hráč v pořadí. Ten musí pokračovat v otáčení karet 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 balíček bere ten, kdo otočil poslední kartu s postavou. Jsou-li otočeny po sobě dvě karty stejné hodnoty, a to buď stejným hráčem, nebo různými hráči, všichni hráči musí co nejdříve plácnout rukou do balíčku karet uprostřed stolu. Nejrychlejší bere celý balíček karet.

Konec hry: Vítězí hráč, který získal všechny karty.

AMERICKÁ OSMA

Věk: od 7 let | **Počet hráčů:** 2–5 | **Délka hry:** 10 minut

Obsah hry: sada 54 karet, včetně žolíků.

Cíl hry: Zbavit se co nejdříve všech svých karet.

Průběh hry:

Rozdejte každému hráči 8 karet. Zbytek karet se položí jako dobírací balíček doprostřed stolu obrázkem dolů. Otočte první kartu balíčku a položte ji vedle balíčku. První hráč hraje v závislosti na otočené kartě. Může zahrát:

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

Tyto karty mají speciální význam:

- **Osmičky** umožňují kdykoliv změnit barvu. Hráč oznámí ostatním hráčům, na jakou barvu mění.
- **Žolíci a dvojky** znamenají, že následující hráč si musí vzít dvě karty.
- **Esa** znamenají změnu směru hry.
- **Spodci** znamenají, že následující hráč stojí.
- Po **sedmičce** hraje hráč znovu.

Pokud hráč nemůže vyložit kartou, musí si dobrat kartu z balíčku. Pokud ani poté nemůže hrát, stojí a hraje další hráč.

Hráč, kterému v ruce zůstane jediná karta, musí okamžitě zvolat „karta“. Pokud na to zapomene, ale všimne si toho jiný hráč, dostane hráč, který zapomněl, od každého hráče jednu kartu a hra pokračuje. Když je vyčerpán dobírací balíček, ponechá se na stole poslední otočená karta. Zbytek karet se zamíchá a vytvoří se z něj nový dobírací balíček.

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

Výpočet bodů

Hráč, který vyložil všechny své karty, si započítá -10 bodů. Ostatní sečtou hodnotu karet v ruce:

eso = 40 bodů, spodek, královna a král = 10 bodů a bodová hodnota ostatních karet odpovídá hodnotě uvedené na kartách.

Konec hry: Po pěti kolech hry vítězí hráč, který má nejméně bodů.

VÝTAH

Věk: od 8 let | **Počet hráčů:** 3–6 | **Délka hry:** 15 minut

Obsah hry: sada 52 karet, bez žolíků.

Cíl hry: Získat přesný počet balíčků karet oznámený na začátku hry.

Průběh hry:

Pokud hrají tři hráči, odebere se jedna dvojka; pokud hraje pět hráčů, odeberou se dvě dvojky; pokud hraje šest hráčů, odeberou se čtyři dvojky.

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

Dodržuje se pořadí karet: **eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2.**



Při prvním kole dá rozdávající hráč každému hráči jednu kartu.

Z ostatních karet vytvoří dobírací balíček. Pak otočí vrchní kartu z balíčku. Tato karta určuje barvu trumfu. V každém dalším 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, hráči postupně ohlásí počet balíčků, které chtějí získat.

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 trumf, balíček odhozených karet bere ten, kdo měl nejsilnější kartu v požadované barvě. Ten pak znovu zahájí hru.

Výpočet bodů

Hráči, kteří dosáhli ohlášeného počtu 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 nebo za každý balíček, který mu do ohlášeného počtu balíčků chybí odečtou 5 bodů.

Konec hry: Po dokončení všech kol hry vítězí hráč, který získal nejvyšší počet bodů.

WHISTIT!

Věk: od 7 let | **Počet hráčů:** 4 | **Délka hry:** 15 minut

Obsah hry: sada 52 karet, bez žolíků.

Cíl hry: Získat co nejvíce balíčků karet.

Průběh hry:

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

Dodržuje se pořadí karet: **eso – král – královna – spodek – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2.**

Hráč po levici rozdávajícího hráče zahraje kartu podle svého výběru a položí ji obrázkem nahoru doprostřed stolu. Ostatní hráči postupně vyloží každý jednu kartu v požadované barvě.

Mohou-li všichni hráči vyložit kartu správné barvy, balíček získá hráč, který vyložil nejsilnější kartu.

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

Výpočet bodů

Každý získaný balíček má hodnotu 1 bodu.

Konec hry: Vítězí hráč, který jako první získal 20 bodů.