

DJ05219

DJECO SOUBOR 20 HER

ČLOVĚČE NEZLOB SE

Hráči si umístí svoje figurky do stáje téže barvy. Nejmladší hráč začíná. Aby hráč mohl koníka ze stáje nasadit na první políčko své barvy na hracím plánu (políčko s hvězdičkou), musí nejprve hodit šestku. Jakmile už má hráč figurku na hrací desce, postupuje vpřed o tolik políček, kolik hodí na kostce. Pokud hráč hodí šestku, hází ještě jednou. Po každém hodu může hráč postupovat vpřed pouze jednou figurkou.

Extra: Hráč nemůže svou figurkou předejít jinou figurku. Musí se zastavit na políčku těsně před ní. S figurkou může vstoupit na políčko, kde už stojí jiná figurka, pokud hráči padne na kostce číslo, které tam figurku posune. Figurka, která stála na daném políčku jako první, je „vykopnutá“ a musí vrátit do své stáje a začít znovu.

Jakmile hráč s figurkou objede celé kolo, musí se s ní postavit přesně na poslední políčko ve své barvě – políčko s podkovou. Pokud hráči při posledním hodu před políčkem s podkovou na kostce padne vyšší číslo, než které hráč potřebuje pro umístění figurky 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 figurka 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 figurky a jeho figurka se tím dostala 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

Začíná nejmladší hráč a hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč hodí oběma kostkami a posouvá se ve hře o daný počet polí. Pokud kostka pošle hráče na políčko, které už je obsazené, musí tento hráč, který byl na políčku první uvolnit místo a vrátit se zpět na políčko, kde původně stál hráč s figurkou, která ho „vykopla“ 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 posouvá přímo na č. 12. Hotel – č. 19: Hráč příští kolo nehraje.

Studna nebo vězení – č. 31, 52: Hráč a tomto poli zůstává, dokud na dané pole nevstoupí jiný hráč. V takovém případě se první hráč vrátí na pole, kde původně stál druhý hráč.

EXTRA: 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.

Vyhrává hráč, který se jako první dostane na pole číslo 63.

HRA MLÝN

Od 6 let | 2 hráči | 10-15 minut | materiál: deska pro hru Mlýn, 9 figurek pro každého hráče (každý má svou barvu)

Level 1: UMISTĚNÍ. Na začátku hry umístí hráči všech 9 figurek na místa křížení na desce. Ve chvíli, kdy některý z hráčů vytvoří řadu tří svých figurek (diagonálně, na šířku či na výšku), získá právo zajmout jednu figurku protihráče, která není součástí žádné řady. Figurka, která byla takto zajata, se už nesmí vrátit do hry. Pozn.: V této části hry hráči neposouvají své figurky.

Level 2: PŘESUNY. Jakmile oba hráči položili své figurky, začíná fáze přesunů. Každý hráč, jakmile je na řadě, může posunout jednu svou figurku. Posunutí je však možné pouze po přímých linkách, bez přeskakování 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 v první fázi. 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.



KOUZELNÉ
HRAČKÁŘSTVÍ



HADI A ŽEBŘÍKY

Od 6 let | 2-4 hráči | 10-15 minut | materiál: figurky podle počtů hráčů, hrací kostka, hrací plocha

Hráči umístí své figurky na hrací plochu k poli číslo jedna.

Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a umístí svou figurku dále o počet políček uvedený na kostce.

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

Hadi: Pokud se hráč dostane na pole, kde končí had, musí po hadovi sjet s figurkou 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

Hráč si umístí figurky tak, aby obsadil všechna černá pole na čtyřech zadních řadách. Začíná bílý hráč. Hráči figurkami pohybují vždy o jedno pole, diagonálně od sebe. Figurka bere soupeřovu figurku, ve chvíli, když se nachází před ním ve směru pohybu. Hráč může pokračovat v braní soupeřových figurek ve chvíli, kdy jsou diagonálně volné pole a za ním další soupeřova figurka. Toto se stále počítá jako jeden tah. Brát lze i figurky stojící ve směru zpět. Hráči musí vybrat všechny soupeřovy figurky, které stojí v cestě. V případě, že toto 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.

Cíl hry: Zajmout všechny protihráčovy figurky.



KOUZELNÉ
HRAČKÁŘSTVÍ



ŠACHY

Od 6 let | 2 hráči | 15- 30 min. | materiál: hrací plocha, 16 bílých a 16 černých figurek

Hra se hraje na šachovnici s 64 střídavě světlými a tmavými čtverci. Deska se umístí 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 postaveni v linii před ostatními figurkami. Pravidlo: „Dáma ctí barvu“ - dáma je vždy postavena na políčku své barvy. Hra začíná tak, že si hráči stříhnout, kdo bude mít bílé figurky. 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 přeskakovat 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 protivníka 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.



HRA DESET TISÍC

Od 8 let | 2-4 hráči | 10-20 min. | materiál: 5 kostek

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 žádné minimální skóre. Pokud se hráč rozhodne, že nebude ve hře pokračovat, 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). · pěťice (pět stejných kostek) zdvojuje skóre čtveřice (např. pěťice 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, ztrácíme všechny body získané o krok výše. KONEC HRY: Vyhrává hráč, který jako první dosáhne 10000 bodů.

LOĎ, KAPITÁN A POSÁDKA

Od 7 let | 2–4 hráči | 10-20 min. | materiál: 5 kostek

První hráč hodí kostky. Potřebuje hodit šestku, což znamená loď, pětku, což je kapitán a čtyřku, aby měl posádku. Pokud nehodí šestku – loď, hraje znovu všemi kostkami. Není možné mít 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. Zbylé dvě kostky totiž znamenají vzdálenost, které na své plavbě loď urazí.

PŘÍKLAD: Při hodu 6, 5, 4, 3 a 2: hráč ujel $3 + 2 = 5$ mílí. Zapíše si ujeté míle a ve hře pokračuje další hráč. Pokud se mu nepovede získat 6, 5 a 4, tedy loď, kapitána a posádku, nezapisuje si nic.

KONEC HRY: Po deseti kolech si hráči sečtou ujeté míle. Vyhrává ten, kdo se dokázal doplavít nejdál (= ujel nejvíce mílí).

BEZ 5, BEZ 2

Od 6 let | 2–4 hráči | 10–20 min. | materiál: 4 kostky
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 vyřazeny, protože na nich padla dvojka či pětka). Zapíše 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

Hráč, který začíná, se rozhodne o počátečním vkladu (jedna nebo dvě figurky). Pak má tři pokusy na hod kostkou 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. Hra končí v okamžiku, kdy první z hráčů přijde o poslední figurku. Vyhrává ten, kdo získal nejvíce figurek.

Možné kombinace: 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

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 sestupný musí vzniknout v pořadí od 1 do pětice. Sloupec vzestupný musí vzniknout v pořadí od pětice do 1. Sloupec ↕ může vzniknout v libovolném pořadí. Pozn.: Chcete-li partii zkrátit, můžete se rozhodnout, že nebudete plnit všechny sloupce. Hra končí ve chvíli, kdy zaplníte všechny sloupečky.

Vyhrává ten, kdo získá nejvyšší skóre.

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



BLACK JACK

Od 8 let | 2–4 hráči | 10–20 min. | materiál: 3 kostky, 5 figurek
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 HRÝ: 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 HRÝ: Vyhrává ten, kdo získá všechny figurky.

421

Od 8 let | 2–4 hráči | 15–20 min. | materiál: 3 kostky, 21 figurek
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 hodů 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 kombinace, 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.

KENT

Od 7 let | 4 hráči | 15 min. | materiál: sada 52 karet bez žolíků

Hráči se rozdělí do dvou dvojic. Oba týmy se odeberou stranou a domluví si tajných znameních (například mrknutí okem, poškrábání na tváři...). Rozdávající hráč rozdá každému hráči 4 karty. Zbylé karty tvoří balík uprostřed stolu. Každý hráč si prohlédne své karty tak, aby je protihráči neviděli. 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 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 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 popsaný signál).



VOUSÁČ

Od 7 let | 4 hráči | 30 min. | materiál: sada 52 karet bez žolíků
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.



POSEROUTKA

Od 8 let | 4 hráči | 25 min. | materiál: sada 54 karet vč. žolíků
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. Cíl hry: stát se prezidentem.

KORSICKÁ BITVA

Od 8 let | 2–6 hráčů | 15 min. | materiál: sada 52 karet bez žolíků

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.

Pokud otočí kartu s postavou, jeho sázka je naplněna a přechází na další hráče v pořadí. Ten musí sázku provést podle toho, jakou kartu s postavou otočil hráč s první sázkou. Hra takto pokračuje do té doby, dokud 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. Vyhrává hráč, který získal všechny karty.

AMERICKÁ OSMA

Od 7 let | 2–5 hráčů | 10 min. | materiál: sada 54 karet vč. žolíků

Rozdejte každému hráči 8 karet. Zbytek karet se položí jako balík na střed stolu obrázkem dolů. Otočte první kartu balíku a položte ji vedle balíčku. První hráč hraje podle otočené karty.

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 - 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 vyčerpán dobírací balík,

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

WHIST

Od 7 let | 4 hráči | 15 min. | materiál: sada 52 karet bez žolíků
Rozdávající hráč rozdává každému hráči 13 karet. Otočí poslední kartu, kterou si sám vezme a 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 každou 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 případně 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.