

KRÁLOVSTVÍ HER

Súbor obsahuje: 6 obojstranných herných plánov • 32 šachových figúrok v dvoch farbách • 75 figúrok v šiestich farbách • 30 kameňov z hry Dáma v dvoch farbách • 6 hracích kociek s okami • 1 kocka s farebnými bodmi • 28 kameňov domina • 4 figúrky husičiek v štyroch farbách • 32 jednohlavých mariášových kariet • návod pre 365 hier



NÁVODY

SK

HRY NA HERNOM PLÁNE ČLOVEČE NEHNEVAJ SA

PRE 2 - 6 HRÁČOV OD 6 ROKOV

1. Človeče nehnevaj sa

Ciel hry: Úlohou každého hráča je prejsť so svojimi figúrkami v smere šípky celú cestu až na cieľové polia, t. j. na 4 polia rovnakej farby v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry: Na začiatku hry si hráči zvolia ten herný plán, ktorý zodpovedá ich počtu. Každý hráč si vezme štyri figúrky rovnakej farby a postaví ich do zásobníka označeného písmenom B, ktorý má zhodnú farbu s figúrkami. Iba jednu figúrku umiestni na políčko označené písmenom A, kde je štart.

Pravidlá hry: Na začiatku si každý hráč hodí kockou. Ten, komu padne najvyšší počet bodov, začína hru. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Ak padne hráčovi počas hry 6, musí nasadiť svoju figúrku na nástupné políčko, a to i v prípade, že si vyradí z hry svoju vlastnú figúrku, pretože na jednom políčku smie stáť vždy len jedna. Potom hádže ešte raz. Ak má hráč už všetky figúrky v hre a padne mu 6, hádže ešte raz a postupuje ktoroukoľvek svojou figúrkou o celkový súčet bodov. Pri postupe môže hráč prekračovať figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekročené polia sa náležite počítajú. Ak sa však dostane hráč so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dosiahnutú figúrku vráti do zásobníka (B) jej farby a postaví sa na uvoľnené miesto. Vyhodené figúrky sa môžu vrátiť späť do hry, hneď ako ich majiteľ hodí opäť 6. Figúrky, ktoré prešli celú dráhu, umiestňujú hráči na políčka rovnakej farby v strede herného plánu označené písmenami a, b, c, d. Tieto políčka sa nazývajú DOMČEKOM a sú cieľom cesty. Do domčeka sa vstupuje z posledného políčka pred políčkom A a nesmie sem vstúpiť žiadna figúrka inej farby. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne presný počet bodov, aby mohol obsadiť voľné políčko. Pokiaľ hráčovi nepadne presný počet bodov a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak na to majú miesto. (Příklad: hráč má už 3 figúrky v domčeku na políčkach a, b, c. Štvrtá figúrka stojí na poslednom políčku pred krúžkom A. Ak mu padne napr. 5 bodov, netáhá a čaká na ďalšie kolo tak dlho, až hodí 4 body.)

2. Barikáda

Hra sa líši od klasického Človeče nehnevaj sa iba jedným pravidlom: Pokiaľ sa dve figúrky tej istej farby zídu na rovnakom políčku, podarilo sa hráčovi postaviť barikádu, ktorú jeho protivníci nesmú preskočiť ani vyhodit. Najneskôr po troch kolách musí hráč barikádu zbúrať, tzn. že jedna z figúrok musí pokračovať v postupe.

3. Africké človeče

Hrá sa podľa klasických pravidiel človeče nehnevaj sa s týmito rozdielmi: Keď súper figúrku vyhodí, musí si ju hráč od neho jednu šestkou kúpiť. Až ďalšou šestkou nasadzuje. Figúrky môžu budovať blokády ako v Barikáde s tým rozdielom, že blokádu nemusia do troch ťahov búrať. Na štartových políčkach sa figúrky nevyhadzujú.

4. Bláznivé človeče

Hrá sa vždy v štyroch a platia pravidlá klasického človeče nehnevaj sa až na tieto výnimky: Každý hráč dostane štyri rôzne sfarbené figúrky, ktoré postaví do zásobníka svojej farby. Cieľom hry je ako prvý doviesť do cieľa štyri figúrky štyroch rôznych farieb. Pokiaľ má hráč v hre nasadenú aspoň jednu figúrku, smie vykonať ťah ľubovoľnou figúrkou ktorejkoľvek farby (i cudzou), okrem prípadu, ak stojí figúrka na štartovom poli súpera. Hráč nesmie ťahať figúrkou tej farby, ktorú má figúrka stojaca na jeho záložnom poli, alebo v domčeku na cieľovom poli. Příklad: Ak má hráč v zálohe zelenú a žltú figúrku a v cieľi modrú, smie ťahať iba červenou. Kamene môžu postupovať len vpred, vyhadzovať je možné i dozadu. Vyhodená figúrka sa vracia na akékoľvek záložné pole, kde nie je zastúpená figúrka rovnakej farby. Figúrky rovnakej farby sa teda nemôžu stretnúť ani v zásobníku ani v domčeku. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý zhromaždí v cieľi štyri figúrky, štyroch rôznych farieb.

5. Hra pre dvojice

Pri tejto hre hrajú vždy 2 páry proti sebe. Platia pre ne tieto pravidlá: Herní partneri sa nesmú navzájom vyhodit. Ak prehľadne jeden z hráčov, že mal súpera vyhodit, musí svoju figúrku odobrať z hry a dať ju na štart. Na poliach bielej farby smú stáť figúrky oboch partnerov (od každého jedna), tieto políčka môžu byť od spoluhráčov preskočené. Vyhráva tá dvojica, ktorá dostane 8 figúrok do domčeka.

6. Odpočívareň

Na hernom pláne označíme osem bodov podľa obrázka, ktoré predstavujú odpočívarene na ceste po hernej doske. Tu si môžu kamene odpočinúť. To znamená, že figúrka, ktorú tu postavíme, nemôže byť vyhodená. Na jednom poli tak môže PARKOVAŤ i viac kameňov, bez ohľadu na to, akú majú farbu a komu patria. Hneď ako niektorý z hráčov nemá možnosť ťahať inými figúrkami, musí toto azylové miesto opustiť. Ostatné pravidlá zostávajú bez zmeny.

7. Nahováračky

Hra pre 2 hráčov. Jeden z hráčov (A) má štvoricu kameňov, ktoré predstavujú ženichov. Druhý hráč (B) disponuje zase štyrmi nevestami. Každý začína vo svojom štartovom štvorci. Štvorce by mali byť štvorcami susednými. Ženíši sú vzadu, aby mali nevesty na hernej ploche mierny náskok. Nevesty utekajú pred svojimi nápadníkmi do svojho domčeka. Ženíši, sa snažia dosiahnuť niektorú nevestu. Keď vstúpia na rovnaké políčko, na ktorom je prenasledovaná nevesta, sú oba kamene odstránené z hernej dosky. Ženíši, pokiaľ im to vyššie čísla na kocke dovoľia, môžu obehnúť dosku i viackrát. Hneď ako sú všetky nevesty v domčeku, hra končí. Kto je víťaz a kto porazený? Ak na konci hry má hráč A viac neviest, než koľko sa ich dostalo domov, víťazí. V opačnom prípade je víťazom hráč B, ktorý posúval po hernej doske nevesty.

8. Utečenec

Hrajú 2 hráči. Každý hráč dostane 5 figúrok, piata z nich (utečenec) sa musí líšiť farbou. Utečenec blúdi v protismere na hernom pláne a začína na protihráčovom štartovom poli. Po vrhu kockou záleží na hráčovi, či bude ťahať jednou zo svojich figúrok alebo svojím utečencom. Iba utečenec však môže vyhadzovať súperove figúrky. Na jednom políčku môže stáť viac figúrok s tým, že utečenec vyhodí všetky naraz. Utečenec však môže byť tiež vyhodený a poslaný späť na štartové políčko, ak sa zastaví na jeho poli figúrka súpera. V takom prípade prejde utečenec na stranu protivníka a ten potom môže hrať s dvoma utečencami tak dlho, kým súper niektorého opäť nezíská. Vyhráva ten, kto i napriek utečencovi dovedie svoje štyri figúrky do cieľa ako prvý.

9. Človeče nehnevaj sa bez vyhadzovania

Pravidlá sú rovnaké ako pri človeče nehnevaj sa iba s jednou výnimkou: Hráč nesmie vstúpiť na políčko, kde je súperova figúrka. Musí zahrať inou figúrkou alebo sa vzdať hodu.

10. Mačacia hra

Každý hráč dostane jednu figúrku odlišnej farby a nasadí ju na štartové pole. Podľa požadovanej náročnosti si hráči rozložia na niektoré políčka po obvode plánu značky (napr. kamene z Dámy). Hráči hádžu kockou a podľa hodeného čísla postupujú o príslušný počet polí vpred. V hre sa pravidelne striedajú. Pokiaľ by mala figúrka hráča vstúpiť na označené pole, musí sa vrátiť na štart. Víťazom sa stáva ten, kto obíde plán raz dokola.

11. Rozdelené Človeče nehnevaj sa

Hrá sa podľa klasických pravidiel s niekoľkými rozdielmi: Každý hod môže hráč ľubovoľne rozdeliť medzi svoje figúrky na pláne (pokiaľ padne päť, môžeme posunúť jednu figúrku o dve a druhú o tri políčka). Nesmie sa vyhadzovať! Pokiaľ by sa figúrka mala zastaviť na obsadenom poli, musí hráč hrať inou figúrkou, inak prichádza o svoj ťah. V prípade, že sa hráč zastaví na štartovom poli iného hráča, smie hádzať ešte raz.

12. Obežná dráha

Pri hre v štyroch hrajú 2 tímy a spoluhráči sedia naproti sebe. Každý dostane 4 figúrky. Prvá figúrka každého hráča môže štartovať ihneď. Ostatné figúrky musia čakať až padne 1 alebo 6. Nie je však potrebné postaviť novú figúrku do hry ihneď, ako padne 1 alebo 6, ale je možné počkať na príchod vhodného okamihu. Ak hodí hráč 1 alebo 6, môže hádzať a postupovať ďalej, kým nepadne 2, 3, 4 alebo 5, čo znamená, že hráč urobí posledný postup o daný počet polí (2, 3, 4 alebo 5) a na rade je ďalší hráč. Hráči môžu samozrejme vykonávať svoje ťahy rôznymi figúrkami. Pokiaľ sa hráč dostane na pole obsadené protivníkom, je figúrka vyhodená a musí začať znovu od začiatku. Na ktoromkoľvek štartovom políčku môže stáť niekoľko figúrok rôznych hráčov bez toho, aby bola ktorákoľvek z nich vyhodená. Na ostatných poliach smie stáť viac figúrok iba vtedy, ak ide o figúrky toho istého hráča alebo toho istého tímu. Pokiaľ na takéto viacnásobne obsadené pole vstúpi figúrka protivníka, smie vyradiť opäť najviac jednu figúrku. Víťazí ten, ktorý prvý prejde celú dráhu a má v cieľi všetky svoje figúrky.

13. Pokuta

Každý hráč dostane 4 figúrky a dohodnutý počet žetónov. Na začiatku hry každý hráč zaplatí jeden žetón do banku a nasadí na štart jednu svoju figúrku. Všetky ďalšie svoje figúrky nasadí vtedy, ak hodí 1. Stavieť nové figúrky nie je povinné. Figúrky sa posúvajú podľa hodu kockou stále v jednom smere. Nesmú zastaviť na obsadenom poli a protivníka nie je možné vyhodit. Počet hodených bodov sa môže rozdeliť na niekoľko figúrok, vždy je potrebné vyčerpať celý počet bodov. Ak nie je možné vykonať ťah, musí hráč zaplatiť pokutu. Ak sa figúrka zastaví na štartovom poli súpera, hádžete ešte raz. Víťazí ten, kto ako prvý dovedie figúrky do cieľa a získava celý vklad.

14. Blesk

Hrá sa podľa klasických pravidiel človeče nehnevaj sa s jednou zmenou: každý hráč hádže dvakrát a figúrku posunie o súčet oboch hodov. Nemôže sa zastaviť ani vyhodit figúrku iba po jednom hode.

15. Na slimáka

Hrajú 2 hráči. Jeden hráč má 8 modrých a 4 zelené figúrky, druhý má 8 žltých a 4 červené figúrky. Figúrky rozostavia na zem do radu od seba asi 1/2 metra. Medzi figúrkami v rade je rozstup 10 cm. Prvý hráč si položí na chrbát pravej ruky hernú kocku a potom s ňou požiara súperove figúrky. Začne na konci jeho radu, posúva ruku po zemi, a keď dospeje k ďalšej figúrke, vtiahne ju prstami do dlane. Robí to tak dlho, kým mu nespadne kocka z dlane. Potom sa vráti k svojmu radu a získané figúrky doň zaradí. Ďalej pokračuje ďalší hráč. Hra končí, keď jeden z hráčov príde o všetky figúrky.

HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figúry)

PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

16. Šachy

Cieľ hry: Cieľom hry je vyraziť súperovho kráľa z hry, dať mu tzv. mat.

Pravidlá hry: Šachovnica je štvorcová doska rozdelená na 8 x 8, t. j. 64 polí. Pre prehľadnosť sa striedajú svetlé políčka s tmavými. Aby sa mohol zaznamenať priebeh hry na šachovnici, má každé pole svoje označenie (a1 - a8 až h1 - h8). 64 polí tvoria vodorovné rady 1 - 8 a zvislé stĺpce a - h. Pri hre sa položí šachovnica tak, aby každý hráč mal po pravej ruke svetlé rohové pole (biely h1, čierny a8). Šachy sú bojom dvoch súperov, z ktorých jeden je vojvodcom bielych a druhý vojvodcom čiernych kameňov. Armádu predstavuje na každej strane 16 kameňov (1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 jazdci a 8 pešiakov).

Na začiatku hry sú teda sily súperov vyrovnané.

Na obrázku vidíme správne rozmiestnenie kameňov pri začatí hry. Partiu začína hráč s bielymi kameňmi. Ďalej sa súperia striedajú vždy po jednom ťahu. Podľa rozličných tvarov a názvov majú figúrky rozdielnu hodnotu, účinnosť i postup.

Pre všetky kamene platí táto zásada: Kameňom je možné ťahať na prázdne pole, alebo na pole obsadené súperovým kameňom. V takom prípade vyraduje postupujúci kameň súperov kameň z hry. Nie je možné ťahať na pole obsadené vlastným kameňom. Kamene, okrem jazdca, nemôžu preskakovať ani vlastné ani cudzie kamene. Jedným ťahom je možné premiestniť len jeden kameň. Výnimkou je iba rošáda, pozrite nižšie.

Postup jednotlivých kameňov:

VEŽA: Postupuje po zvislých alebo vodorovných radoch z ktoréhokolvek postavenia. Na prázdnej šachovnici ovláda ďalších 14 polí.

STRELEC: Postupuje po šikmých uhlopriečkach (diagonálach) polí svojej farby. Zo stredu šachovnice ovláda ďalších 13 polí, z rohového poľa len 7.

DÁMA: Spája v sebe pohybové možnosti strelca a veže, a je preto najsilnejším kameňom na šachovnici. Pohybuje sa buď po zvislých stĺpcoch, vodorovných radoch alebo šikmých uhlopriečkach ľubovoľne ďaleko.

JAZDEC: Má najzaujímavejší pohyb zo všetkých kameňov. Z poľa, na ktorom stojí, SKÁČE vždy na druhé nasledujúce pole opačnej farby v tvare písmena L. Napríklad ak stojí jazdec na poli d5, smie postúpiť ľubovoľne na niektoré z nasledujúcich polí: b4, b6,

c3, c7, e3, e7, f4, f6 samozrejme za predpokladu, že niektoré z týchto polí nie je obsadené iným vlastným kameňom.

KRÁľ: Môže postúpiť na ktoréhokolvek susedné pole, pokiaľ nie je ohrozené susedovým kameňom alebo obsadené iným vlastným kameňom. Kráľ nemôže brať súperov kameň, pokiaľ je krytý (chránený) iným kameňom tej istej farby. Kráľ postupuje teda o 1 pole na ktorúkoľvek stranu. Výnimkou je iba rošáda.

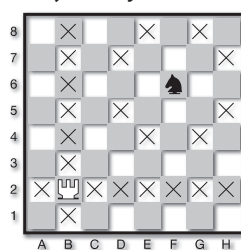
PEŠIAK: Je najslabším kameňom na šachovnici, pretože postupuje iba priamo vpred o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biely na druhom a čierny na siedmom rade, smie postúpiť o dve polia vpred. Ďalej už postupuje vždy len o jedno pole. Pešiak neberie súperove kamene tak, ako postupuje. Smie brať iba kamene, ktoré stoja šikmo od neho o jedno pole vpred a zaujme uvoľnené miesto.

Ak postúpi pešiak na posledný rad, smie sa premeniť na iný ľubovoľný vyšší kameň (dámu, vežu, strelca alebo jazdca, nie však kráľa). Hráč môže týmto spôsobom získať viac dám alebo iných kameňov, než mal na začiatku hry. Výnimkou pri postupe pešiaka je branie mimochodom (en passant), ktoré umožňuje pešiakovi, ktorý vstúpil na piaty rad (čierny na štvrtý), aby vzal ihneď v nasledujúcom ťahu súperovho pešiaka, ktorý postúpil v susednom stĺpci o dve polia vpred, čím sú obaja pešiáci v rovnakom rade.

Podľa pohybových možností kameňov určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou.

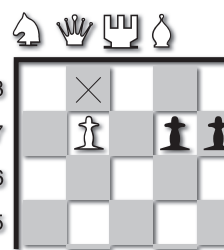
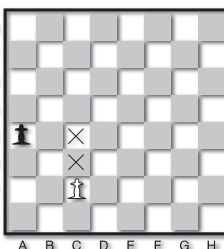
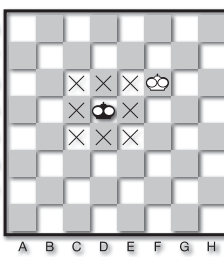
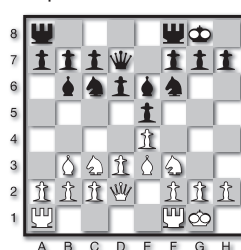
Približná hodnota kameňov je nasledujúca: ľahký kameň (strelce alebo jazdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pešiaka, veža má hodnotu jedného ľahkého kameňa a dvoch pešiakov, dáma má hodnotu dvoch veží alebo troch ľahkých kameňov. Toto ocenenie je len priemerné, a preto nie celkom presné. Skutočná hodnota kameňov je závislá na ich účinnosti v danom postavení.

Pohyb veže a jazdca

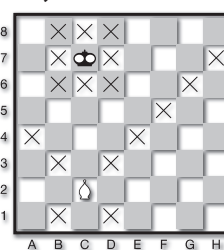


Rošáda je dvojťah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prestúpil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry tiež vežu. Podmienkou rošády je, že sme dosiaľ neťahali kráľom ani vežou, ktorá sa rošádou zúčastňuje, a že všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné. Pri vykonávaní rošády nesmie byť

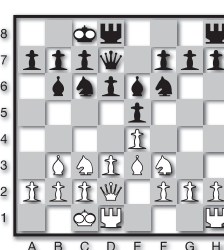
Krátka rošáda - kráľ vstúpi na pole g1 alebo g8 a veža na pole f1 alebo f8.



Pohyb strelca a kráľa



Dlhá rošáda - kráľ vstúpi na pole d1 alebo c8 a veža na d1 alebo d8.



kráľ ohrozený súperovým kameňom a nesmie prekročiť ani vstúpiť na pole, ohrozené nepriateľským kameňom.

Cieľ hry: Najdôležitejším kameňom na šachovnici je kráľ. Ak je ohrozený, musí buď ustúpiť, alebo sa pred nepriateľským kameňom zakryť, a to buď vlastným kameňom, alebo súperov kameňom. Útok na kráľa sa nazýva ŠACH. Ak nemôže byť šachu čelený žiadnym z uvedených spôsobov, vzniká ŠACH MAT, čím sa hra ukončí. Cieľom hry je teda vyradenie súperovho kráľa z hry. Úlohou všetkých kameňov je preto v rozhodujúcom okamihu zaútočiť na súperovho kráľa a chrániť pred nebezpečenstvom kráľa vlastného. Všetky partie však nekončia matom. Keď má jeden z hráčov neodraziteľný útok alebo materiálnu prevahu, takže vynútenie matu je len otázkou času, protihráč sa môže vzdať. Partia končí prehrou v prípade, ak prekročí niektorý z hráčov stanovený čas na rozmyšľanie.

V mnohých prípadoch je možné partiu tiež končiť nerozhodne:

1. Ak nemá žiadny zo súperov dostatok síl alebo dostačujúcu prevahu, aby si vynútil mat.
2. Ak nemôže hráč, ktorý je na ťahu, ťahať žiadnym kameňom bez toho, aby tým vystavil vlastného kráľa šachu alebo porušil pravidlá hry (tzv. pat).
3. Ak šachuje jeden z hráčov vytrvale nepriateľského kráľa bez toho, aby si vynútil mat (remíza večným šachom).
4. Ak vznikne tretikrát rovnaké postavenie a vždy je ten istý hráč na ťahu, potom môže vyhlásiť partiu za nerozhodnú ten zo súperov, ktorý je na ťahu.
5. Ak nie je počas 50 ťahov žiadnym pešiakom vzatý žiadny kameň.

Šach sa hrá podľa pravidiel DOTKNUTÉ - ŤAHANÉ. To znamená, ak sa dotkne hráč, ktorý je na ťahu, niektorého svojho kameňa, musí ním ťahať, ak sa dotkne súperovho kameňa, musí ho vziať, samozrejme pokiaľ to neodporuje pravidlám hry. Ak sa dotkne kameňa, ktorým nie je možné ťahať, alebo ktorý nie je možné brať, nemá to žiadne následky. Ťah sa považuje za ukončený hneď, ako hráč pri premiestňovaní pustí kameň z ruky, alebo keď vezme zo šachovnice vyradený súperov kameň a svoj pustí z ruky. Ak chce hráč opraviť postavenie kameňa, musí súpera vopred upozorniť slovom OPRAVUJEM (J'ADOUBE, čítaj žadúb).

Zápis šachových partii

Označenie šachovnice (notácia) umožňuje zápis všetkého diania na šachovnici, teda i celých partii a postavení v jednotlivých ťahoch. Okrem notácie a skratiek názvov, používame pri zapisovaní partii ešte ďalšie skratky:

- ťah	?	slabý ťah
x branie	!!	veľmi silný ťah
+ šach	??	veľmi slabý ťah
= mat	!?	ostrý dvojsečný ťah
! silný ťah	0-0	krátka rošáda
	0-0-0	dlhá rošáda

Čo má vedieť začiatočník?

Z pohybových možností jednotlivých kameňov vyplýva, že väčšinou majú najväčšiu účinnosť a tým i silu, v postavení uprostred šachovnice. Preto už od prvých ťahov sa bojuje v partii o obsadenie alebo ovládnutie stredu. Malý stred tvorí pole d4, d5, e4, e5, veľký stred je stanovený hranicou c3, c6, f6 a f3.

Najvhodnejšie je otvárať partiu dvojčekom pešiaka pred kráľom alebo pred dámou. Tým jednak otvárame boj o stred herného plánu, a zároveň uvoľňujeme cestu strelcom a dámou. V boji o stred je vhodné rozvinúť kamene tak, aby boj o stred podporovali a aby zo svojho miesta nemohli byť ľahko v priebehu hry zahnané. Preto jazdcami spravidla ťaháme na f3 a c3, f6 a c6, odkiaľ pôsobia na samotný stred. Pri otvorení partie neťahajte zbytočne stále tým istým kameňom, pretože taká strata času môže viesť k rýchlych katastrofám. Každým ťahom sa snažíme o uvedenie ďalšieho kameňa do hry. Najlepšie je rozvinúť napred kráľovské krídlo, prípadnou rošádou uviesť kráľa do bezpečia a potom pristúpiť k rozvinutiu krídla dámy. Dámu uvádzame do akcie spravidla naposledy, pretože jej predčasné nasadenie býva často nebezpečné. Súper môže využiť postavenie dámy na jej napadnutie a niekedy i na vyradenie z hry. Výsledok partie je závislý na dobrej súhre kameňov a na dôraznosti útoku, ktorý vedieme. Predčasný útok, ktorý môže súper ľahko odraziť, býva spravidla stratou času a niekedy i materiálu. Pokiaľ máme možnosť, je dobré hrať so silnejším súperom, od ktorého sa môžeme mnohému priučiť, a zdokonaľovať sa tak v hre. Tiež štúdium dobrých učebníc a majstrovských partii nám pomôže k rýchlemu zvyšovaniu našich vedomostí.

17. Náčelník a bojovníci

Prvý hráč si rozmiestni figúrky podľa pravidiel šachu - to sú bojovníci. Druhý hráč dostane iba samotnú dámu - náčelníka. Náčelník má možnosti ťahu ako dáma + jazdec dohromady a môže vyradiť všetky figúrky protihráča vrátane kráľa. Bojovníci ťahajú podľa pravidiel šachu. Začína hráč so šiestimi figúrkami. Cieľom jeho bojovníkov je dať náčelníkovi mat.

18. Double šachy

Pre túto hru platia klasické pravidlá šachov iba s tou výnimkou, že každý hráč má k dispozícii dva ťahy. Pokiaľ jeden z hráčov dá druhému ťach už pri prvom ťahu, stráca možnosť ťahať druhýkrát. Ohrozený protivník musí odvrátiť nebezpečenstvo už prvým ťahom, inak nastáva mat. Ak ani jeden z hráčov nemôže vykonať druhý ťah, hra končí remízou.

19. Žravé šachy

V tomto variante hry neexistuje ani ťach, ani mat. Brať kamene je povinnosť, a to i v prípade kráľa. Pokiaľ sa pešiak dostane na základnú líniu protihráča, môže byť premenený na figúru, ktorá už z hry bola vyradená. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý nemá ani jeden kameň.

20. Pozičné šachy

Obaja hráči v tomto variante hry umiestňujú ľubovoľnú figúrku na ľubovoľné pole na šachovnici. Ak zaujme figúrka svoje miesto, nesmie byť premiestnená na iné políčko. Pešiáci nesmú zaujímať miesta v prvom ani poslednom rade. Strelci musia byť rozmiestnení tak, aby jeden obsadil biele a druhý čierne pole. Žiadna z figúrok nesmie zaujať políčko, z ktorého by ohrozovala protihráča, alebo kde by sama bola v ohrození. Hráč prehráva hneď, ako už nemôže umiestniť na šachovnicu žiadnu figúrku.

21. Šachy K. O.

Pre túto hru platia normálne pravidlá šachu, víťazí však ten, kto ako prvý nemôže ťahať. Žiadny hráč však nesmie spôsobiť mat sám sebe.

22. Jazdec proti kráľovi

Postavte do ľavého dolného okraja kráľa a do pravého horného jazdca. Platia šachové pravidlá pohybu týchto kameňov. Podarí sa jazdcovi dať kráľovi ťach, alebo sa tomu kráľ vyhne?

23. Šachy bez matu

Platia pravidlá klasických šachov, s jednou výnimkou: Pokiaľ hráč môže vziať súperovi figúrku, musí to vykonať vždy. Kto toto pravidlo nespĺňa, ten po upozornení súpera: ZABUDOL SI BRAŤ, príde o svoj kameň. Šach ani mat, či pat tu neplatí. Kráľ môže byť vyhodенý ako ostatné kamene. Víťazí ten, kto vezme súperovi všetky kamene.

24. Leganove šachy

Základné zostavenie šachov čiernych kameňov: Kráľ a8, strelce a7 a b8, jazdec a6, dáma b7, veža a5, d8, pešiáci a4, b6, c6, c7, d5, e8. Biele zostavíme zrkadlovou voči čiernym. Pešiáci postupujú uhlopriečne o jedno pole vpred smerom k tomu rohu šachovnice, kde stál vo východiskovej pozícii súperov kráľ. Pešiak smie vziať iba ten kameň, ktorý stojí na susednom poli vo vodorovnom alebo zvislom smere, s tým rozdielom, že biely pešiak berie len a5, a6, a7, a8, b8, c8, d8, čierny e1, f1, g1, h1, h2, h3, h4.

25. Jazdcov skok

Hra pre jedného hráča. Hráč hrá iba s figúrkou jazdca a jeho základným ťahom do písmena L. Týmto ťahom sa hráč snaží prejsť všetkých 64 políčok šachovnice s podmienkou, že na žiadne políčko nevstúpi dvakrát. Kvôli prehľadu o už vykonaných skokoch je dobré si obrysy šachových políčok nakresliť na papier a slabou čiarou sledovať jazdcov pohyby.

26. Šachový mlyn

V hre použijeme iba 4 pešiakov a 1 jazdca z oboch farieb. Biely postaví svojich pešiakov na a1, h1, b7, g7 a jazdca na d4, čierny svojich pešiakov na b2, g2, a8, h8 a jazdca na e5. Hru začína biely. Pešiáci postupujú o 1 pole, ktorýmkoľvek smerom (i dozadu). Jazdec sa pohybuje podľa šachových pravidiel. Súperi sa nevyhadzujú, ale iba si navzájom bránia pri manévrovaní. Víťazí ten, kto postaví priamy rad zo 4 svojich figúrok (napr. a7, b6, c5, d4 alebo g4, g3, g2, g1 alebo c3, d3, e3, f3).

27. Boj pešiakov proti figúram

Biely postaví na svoju stranu šachovnice 20 dámových kameňov a dvanásť ľubovoľných šachových kameňov. Na opačný koniec sa rozostavia čierne figúry bez pešiakov do základnej šachovej pozície. Všetky biele figúrky a dámové kamene ťahajú ako pešiáci. Ich úlohou je dať čiernemu kráľovi mat. Čierny má za úlohu vyradiť všetky biele figúrky. Všetko sa riadi podľa šachových pravidiel.

28. Maharadža

Na jednej strane šachovnice stojí úplná zostava bielych kameňov, proti nim je v poslednom rade na opačnom konci dosky osamelý čierny kráľ - maharadža. Hráči bojujú podľa pravidiel šachu, kto dá kráľovi mat, zvíťazí. Platí tu jediná výnimka, maharadža má rovnaké pohybové možnosti ako všetky šachové figúry dohromady.

29. Prenasledovanie

Čierny jazdec sa postaví do jedného rohu dosky, biely jazdec do protiláhlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kameňov. Hru otvára čierny. Presunie svojho jazdca podľa šachových pravidiel na iné pole a hneď nato položí na dosku dva svoje kamene. Jeden dá na pole, ktoré práve opustil, druhý na ktorékoľvek voľné pole s jedinou výnimkou: Nesmie dať značku na pole, ktoré jeho súperovi zostáva ako jediná možnosť pohybu. Potom hrá rovnakým spôsobom biely. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý kameň zostáva ležať natrvalo. Na označené pole sa nesmie stúpiť. Hra končí, keď biely jazdec skočí na pole obsadené čiernym jazdcem. Čierny prehrá. Biely prehrá v prípade, že sa mu nepodarilo prepadnúť čierneho do desiatego ťahu od položenia posledného kameňa.

30. Rýchle šachy

Začína biely a vykoná jeden ťah. Čierny potom urobí dva ťahy za sebou, biely neskôr tri ťahy a tak to pokračuje ďalej. Keď ohlásí jeden z hráčov ťach, jeho ťah tým končí a súper musí na ťach odpovedať hneď prvou akciou, inak to znamená mat. Pri tejto hre platia všetky ostatné pravidlá klasických šachov.

31. Šachy Lorda Dunsany

V hornej polovici šachovnice stojí v štyroch vyrovnaných radoch tridsať dva pešiakov. Proti nim v prvom rade polí je rozostavených osem bielych figúr. Zaujímajú rovnaké východiskové pozície ako v klasickom šachu. Pešiáci tu chýbajú. Figúry sa pohybujú podľa pravidiel šachu. Pešiáci môžu postupovať vždy len o jedno pole vpred a v poslednom rade sa pešiak mení na dámu. Hra končí matom bieleho kráľa alebo stratou posledného pešiaka.

32. Výpad zo zálohy

Platia pravidlá klasických šachov, s jednou výnimkou: Dvomi svojimi jazdcami ponechajú hráči mimo herného plánu a umiestnia ich na dosku kedykoľvek v priebehu hry podľa svojho uváženia. Nasadenie jazdca je považované za samostatný ťah. Je možné ho postaviť na ktorékoľvek pole, teda i tam, kde dá okamžite súperovi kráľovi ťach.

33. Pechota

Postavte do stredu dosky na pole d4 a e5 dvoch pešiakov. Potom postupne rozmiestňujte do voľných polí ďalších 14 pešiakov s jedinou podmienkou - nikde nesmú stáť viac než dvaja pešiáci v jednom rade polí, či už vodorovne, zvislo alebo uhlopriečne.

34. Lám hlavu

Rozložte na šachovnici kamene tak, aby bolo v každom rade a v každom stĺpci polí po piatich kusoch. Koľko budete potrebovať kameňov? A ako ich rozostavíte, aby bola splnená základná podmienka?

35. Jazdci

Rozostavte na šachovnici dvanásť figúrok jazdcov tak, aby ovládli všetky voľné polia.

36. Dáma v poli

Vyjdite s dámou z ktoréhokoľvek rohového poľa, urobte s ňou štrnásť ťahov podľa pravidiel a posledným ťahom sa vráťte na východiskové miesto. Ale pozor! Počas ťahov musíte s dámou prejsť aspoň raz cez každé pole šachovnice.

HRY NA ŠACHOVNICI (kamene dámy)

PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

37. Dáma

Cieľ hry: Hráč sa snaží vyradiť protihráčovi všetky kamene a/alebo ich zablokovat tak, že už nemôže ťahať.

Začiatok hry: Hrá sa na hernom pláne - šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameňmi každej farby. Herný plán sa položí tak, aby každý hráč mal po ľavej strane v prvom (základnom) rade tmavé políčko. Hrá sa iba na tmavých políčkach. Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi a kto s čiernymi kameňmi. Potom rozostavia svojich 12 kameňov na tmavé políčka prvých troch radov zo svojej strany. Prostredné dva rady herného plánu zostanú voľné. Hru otvára hráč s bielymi kameňmi.

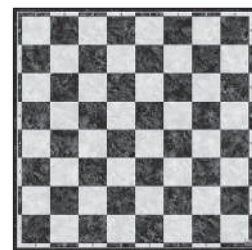
Pravidlá hry: Hráči posúvajú kamene výhradne po tmavých políčkach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme iba vpred, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča, za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak tak zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň, ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Pri bráni má prednosť kameň s vyššou hodnotou - Dáma. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a z hry vyradí i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovo poľa, stáva sa DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dám. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, avšak pokiaľ sú tieto v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa ocitne dáma po preskočení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého - napríklad i iným smerom - je jedno v akej vzdialenosti, avšak opäť len v šikmom rade - môže preskočiť ďalší kameň, pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto OKRUŽNEJ CESTE preskočí. Ak nevyužije dáma možnosti skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť preskočená a tým vyradená i OBYČAJNÝM kameňom, bude ale vždy vo výhode, pretože sa každému nebezpečenstvu môže vyhnúť všetkými smermi.

38. Dáma II

Pravidlá sú rovnaké ako pri predchádzajúcej hre, avšak začíname iba na dvoch radoch. Hráme teda celkom so šiestimi kameňmi.

39. Žravá dáma

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že vyhráva ten, kto najskôr príde o všetky svoje kamene. Z hry musí byť vyradený každý kameň, ktorý podľa pravidiel je možné preskočiť. Kto chce vyhrať, musí teda svoje kamene pokiaľ možno postaviť tak, aby ich protihráč musel vyradiť.



40. Rohová dáma

Herný plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou roh dosky. Oba hráči rozostavia svojich 9 kameňov na tmavé políčko tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postaví do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťahajú vždy o jedno políčko dopredu alebo do strany. Je možné vstúpiť ako na tmavé, tak na svetlé políčko. Ťahať späť nie je povolené. Kamene súpera sa preskakujú, bez toho aby sa vyradili. Vlastné kamene sa nesmú preskakovať. Kto ako prvý obsadí tmavé políčko na protihľanej strane, vyhral.

41. Divná dáma

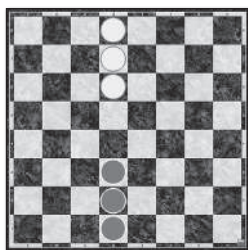
Hráč s bielymi kameňmi rozostaví 12 kameňov ako v dáme, čierny má jednu jediná čiernu dámu, ktorú umiestni na ľubovoľné tmavé pole vo svojich prvých troch radoch. Biely hru začína. Jeho cieľom je max. do dvanástich ťahov prísť o všetky svoje kamene. Pokiaľ sa mu to nepodarí, víťazí čierny. Skákanie všetkých ponúkaných kameňov je samozrejme povinné. Čierna dáma nemôže byť preskočená.

42. Diagonálna dáma

Hrá sa podľa klasických pravidiel, líši sa však rozostavením kameňov do rohov herného plánu na čierne polia (2 kamene v pravom rohu, 4 kamene na ďalšej diagonále a 6 kameňov na ďalšej línii). Kameň sa mení na dámu po dosiahnutí ľubovoľného opačného kraja.

43. Myši a mačky

Rozmiestnime 3 biele kamene - mačky a 3 čierne kamene - myši podľa obrázka. Začínajú biele kamene a ťahá sa vždy striedavo o jedno pole. Súperove kamene sa môžu preskakovať, ale len vtedy, keď stojíme priamo pred týmto kameňom a políčko za ním je voľné. Ak nie je možný pohyb dopredu, musí zísť dozadu alebo preskakovať. Víťazí ten hráč, ktorý prvý obsadí všetky 3 východiskové polia súpera.



44. Francúzska dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, kamene sa pohybujú dopredu, ale preskakovať môžu i smerom dozadu.

45. Anglická dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, ale je možné sa pohybovať a skákať i po kolmých liniách (teda všetkými ôsmimi smermi).

46. Ruská dáma

V tomto hernom variante kamene postupujú vpred, pričom smú brať vpred i vzad. Skákanie sa nie je možné vyhnúť ani za cenu straty kameňa.

47. Nemecká dáma

16 kameňov pre každého hráča rozmiestnime na 1. a 2. rad herného plánu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou z hry Človeče nehnevaj sa. Oba hráči ťahajú striedavo o jedno pole dopredu. Biely začína. Ak narazí figúrka na súperov kameň, preskočí ho a odstráni ho z dosky. Pritom sa kameň môže posúvať po hernej ploche šikmo vľavo a vpravo po diagonálach, ako sme zvyknutí. Skákať však môže každý kameň celkom v piatich smeroch. Dopredu, šikmo vľavo alebo vpravo, rovno vpred, alebo do strán, vľavo i vpravo. Iba späť sa skákať nesmie. Tiež nie je dovolené preskakovať vlastné kamene. Ak začne skákať, potom musí v skokoch, ak je to možné, pokračovať. Dopredu postupuje skokmi a môže striedať počas jedného skoku smer. Na protihľanej strane sa potom kameň priložením ďalšieho kameňa mení na dámu. Tá si počína, ako sme zvyknutí, teda skáče a pohybuje sa i dozadu. Musí sa však zastaviť na najbližšom políčku za protivníkovým kameňom. Skákanie je povinné a ak sa stane, že jeden z hráčov nedbá na svoje povinnosti, musí urobený ťah vziať späť a skákať. Víťazom je ten, kto VYBIL zo šachovnice všetky figúrky svojho protivníka, bez ohľadu na to, či šlo o radové kamene alebo o dámy. Porazený je i partner, ktorému sme zablokovali posledné kamene tak, že nie je schopný pohybu.

48. Turecká dáma

16 kameňov pre každého hráča rozmiestnime na 2. a 3. rad herného plánu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou z hry Človeče nehnevaj sa. Posledné rady na oboch stranách a dva prostredné zostanú voľné. Kamene môžeme posúvať o jedno pole dopredu alebo do strany, nie však šikmo. Protivníkov kamene sa zabávajú preskokom na voľné polia, iba vo vodorovnom či zvislom smere. Takto je možné preskočiť i viac kameňov naraz (vždy po 1 kameň). Každý kameň, ktorý sa dostane na posledný protihľaný rad (pôvodne prázdny) povyšuje na perc. Perc sa označuje ako dáma dvoma kameňmi na sebe a môže sa pohybovať smerom vpred, do strany i vzad o ľubovoľný počet polí.

49. Talianska dáma

Pravidlá hry sú zhodné s pravidlami klasickej dámy s tým, že dámy môžu byť vyhodené iba dámmami, nie však obyčajnými kameňmi. Skákanie je povinné, v prípade viacerých možností skoku sa vyberie tá, pri ktorej sa preskočí najviac kameňov.

50. Americká dáma I

Hrá sa podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že hráč má v zálohe 2 kamene navyše, ktoré ležia na začiatku hry mimo šachovnice. Pred začiatkom hry oznámi, na ktoré dve krajné polia (na najbližšom rade) tieto dodatočné figúrky položí, hneď ako sa pre ne uvoľní miesto.

51. Americká dáma II

Druhý variant americkej dámy sa hrá tiež podľa obvyklých pravidiel okrem pohybu dámy. Kamene sa pohybujú iba dopredu, dáma sa pohybuje vpred i vzad, ale iba o jedno políčko. Môže však skákať všetkými smermi.

52. Medzinárodná dáma

16 bielych a 16 čiernych kameňov je rozostavených iba na tmavých poliach v 4 radoch. Pohybujú sa iba po tmavých uhlopriečkach vpred. Skákanie je povinné a i obyčajné kamene môžu skákať smerom späť. Pokiaľ sa naskytne možnosť skokov pri viacerých kameňoch, skáče sa s tým, kde je skokov najviac. Kameň, ktorý dorazí na opačný koniec dosky, je povýšený na dámu. Ak sa dostane kameň do posledného radu preskokom cez súpera a má možnosť vykonať preskok späť, musí pokračovať v skoku a tým sa kameň nepremení na dámu. Dáma sa pohybuje podľa klasických pravidiel, ale i pri nej platí, že musí zvoliť trasu, kde je preskokov najviac. Dáma nemá prednosť pri skákaní pred obyčajnými kameňmi. Pri neuskutočnení možného preskoku neprichádza súper o kameň, ale ak je vyzvaný, musí skok uskutočniť. Vyhŕáva ten, kto vezme súperovi jeho posledný kameň, alebo ho dostane do patovej situácie.

53. Zamurovanie

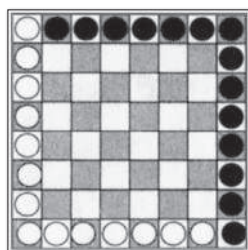
Hrá sa na oboch stranách s ôsmimi kameňmi na čiernych poliach. Kamene sa iba posúvajú po čiernych poliach dopredu. Cieľom je zablokovvať kamene tak, aby sa už nemali kam posunúť. Z dosky ich môžeme vyhodíť len vtedy, ak sú zo všetkých strán obklopené nepriateľskými kameňmi. Prehráva hráč, ktorý nemôže posunúť žiadnu figúrku.

54. Posúvanie pyramídy

Kamene sa usporiadajú v tvare pyramídy na hernej doske: čierne kamene sa umiestnia na polia A1, C1, E1, G1, B2, D2, F2, C3, E3, D4 a biele kamene na B8, D8, F8, H8, C7, E7, G7, D6, F6 a F5. Kamene sa pohybujú po čiernych poliach smerom dopredu so snahou vystavať na protihľanej strane šachovnice novú pyramídu. Je možné sa posúvať vpred o jedno pole alebo je dovolené preskakovať vlastné i protivníkov kamene, pričom je možné vykonať ako jednoduchý skok, tak sériu skokov. Preskočené kamene zostávajú v hre. Víťazí ten, komu sa najskôr podarí vystavať novú pyramídu.

55. Ming-Mang

Každý hráč má 14 kameňov, ktoré sú rozostavené po celom obvode šachovnice. Hráči ťahajú striedavo jedným kameňom - vodorovne alebo zvisle a to ľubovoľne ďaleko. Skákanie nie je dovolené, podmienkou je, že cesta, po ktorej sa



kameň pohybuje, je voľná. Miesto skákania sú kamene blokovvané. Kameň je zajatý, hneď ako je uzatvorený medzi dvoma figúrkami svojho protivníka, pozdĺž rovnej čiary. Zajatý kameň je potom nahradený kameňom toho hráča, ktorému sa uväznenie podarilo. To platí i pre viac kameňov jednej farby, ktoré stoja v jednej rovine a sú zablokované na oboch koncoch tohto radu nepriateľskými kameňmi. Je ešte jedno špeciálne pravidlo. Ak existuje medzi dvoma nepriateľskými kameňmi voľné miesto a ak vsunieme svoju figúrku do tejto medzery celkom dobrovoľne, potom tento kameň nie je v zajatí. Ak však protivník jedným z postranných kameňov pohne a vzápätí sa vráti na pôvodné miesto, vytvára okamžité väznenie. Z pravidiel vyplýva, že nemôže byť uväznený kameň, ktorý je v rohu. Nemôže sa totiž v rovnej priamke ocitnúť medzi dvoma cudzími kameňmi. Ak sa stane, že protivníka donútime, aby opustil túto kľúčovú pozíciu, je pravdepodobné, že sme sa stali už víťazmi. Hra končí, keď jeden z hráčov nemá už žiadny kameň.

56. Skrytá dáma

Po rozostavení kameňov si jeden z hráčov zakryje oči a druhý hráč si zosopdu označí ľubovoľný kameň. Potom si úlohy vymenia. Ďalej sa hrá podľa pravidiel dámy. Hneď ako sa jednému z hráčov podarí označeným kameňom dôjsť na posledný rad herného plánu, vyhŕáva a ihneď končí hra. Pokiaľ sa to žiadnemu hráčovi nepodarí, dohráva sa hra podľa pravidiel dámy.

57. Skokan

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že je možné preskakovať vlastné kamene a to iba smerom vpred. Vlastné kamene i po preskoku samozrejme zostávajú v hre. Dámy môžu preskakovať iba protivníkov kamene.

58. Osem proti šestnástim

Hrá sa na svetlých políčkach. Kamene rozostavíme tak, že 8 čiernych kameňov je na hornej strane a 16 bielych kameňov na dolnej strane herného plánu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou. Čierny smie vykonať vždy dva ťahy s rôznymi kameňmi bezprostredne za sebou. Až potom je na ťahu biely, ktorý má jeden ťah. Biely vyhŕáva v tom prípade, keď zablokuje čierneho tak, že nie je schopný vykonať dva ťahy bezprostredne za sebou. Čierny musí vyradiť všetky súperove kamene. Čierny získava značnú prevahu tým, keď sa mu podarí premeniť niektorý kameň na dámu a i potom mu zostáva právo ťahať dvoma kameňmi za sebou.

59. Jazdecká dáma

16 bielych kameňov rozostavíme na všetky polia v 1. a 2. rade, 16 čiernych do 7. a 8. radu. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou. Kamene sa pohybujú ako jazdci v šachu, ale iba dopredu. Preskakované polia môžu byť obsadené iným kameňom, vlastným i cudzím. Jazdec premenený na dámu sa môže pohybovať všetkými smermi. Skákanie je povinné. Kto nevykoná možný skok, príde o kameň.

Jazdci a dámy skáču cez cudzie kamene takto:

Vykonajú dva skoky podľa šachových pravidiel s tým, že prvým skokom sa premiestnia na pole, kde stojí súperov kameň, a pri druhom dopadnú na voľné pole, kde zostanú stať. Až potom vyradia prekročený kameň z hry. Partia končí, keď jeden z hráčov príde o posledný kameň či vyprší dohodnutý časový limit.

60. Blokáda

12 bielych a 12 čiernych kameňov rozostavíme na tmavé polia krajných 3 radov. Kamene ťahajú iba po tmavých políčkach, vždy o jedno políčko dopredu alebo dozadu. Kamene protihráča sa vyradujú zajatím. Kameň je zajatý vo chvíli, kedy je obkľúčený súperovými kameňmi tak, že stratí všetky spojenia s kameňmi rovnakej farby. Obkľúčený kameň sa vyradí z hry. Hru prehral hráč, ktorý prišiel o všetky svoje kamene.

61. Lupič a policajti

Hráč LUPÍČ má iba jeden biely kameň. Protihráč hrá so 4 čiernymi kameňmi POLICAJTOV. Hrá sa na tmavých políčkach. Policajti sa rozostavia na 4 políčka v prvom rade. Lupič sa môže postaviť na ľubovoľné iné tmavé políčko. Začínajú policajti, ktorí sa smú pohybovať iba dopredu a len o jedno políčko. Lupič sa pohybuje rovnakým spôsobom, ale môže i dozadu. Cieľom hry je, aby policajti obkľúčili lupiča tak, aby sa už nemohol pohybovať. Ak sa lupičovi podarí prekročiť radom policajtov, vyhral.

62. Halma

Hráči rozostavia do protiahlych rohov po 10 kameňov (1, 2, 3 a 4 kamene). Biely hráč začína. Presúva vždy jeden kameň na susedné voľné pole, nesmie ťahať šikmo. Je možné preskakovať susedné, cudzie i svoje kamene (nie je možné šikmo), ak je za nimi voľné pole. Je možné vykonávať i série skokov. Skokom nie je kameň vyradený. Víťazom sa stane ten hráč, ktorý ako prvý vybuduje v súperovom rohu východiskové postavenie kameňov.

63. Hasami Yogi

Hráči postaví 8 kameňov svojej farby na krajné rady herného plánu. Striedavo pohybujú vždy jedným kameňom vo vodorovnom alebo zvislom smere, nie šikmo! Hráč môže prejsť i cez viac polí, pokiaľ sú voľné. Pred obsadeným polom musí zastaviť. Pokiaľ je pole obsadené protihráčovým kameňom, je možné ho v nasledujúcom ťahu preskočiť, ale neodstraňuje sa z herného plánu. Pokiaľ je kameň obkľúčený cudzími kameňmi (pre krajné a rohové polia to neplatí), je vyhodnený z hry. Cieľom je vytvoriť rad (vodorovne či zvisle) zo štyroch kameňov vedľa seba mimo základnej pozície, alebo vyhodit súperovi päť kameňov.

64. Králi a poddani

2 biele kamene (KRÁLI) stoja v rade A na 4. a 6. poli, 16 čiernych kameňov (PODDANI) na bielych poliach v radoch E, F, G a H. Chýbajúci kameň doplníme figúrkou. Hráči sa pravidelne striedajú, začína čierny. Králi sa môžu pohybovať všetkými smermi a zajať poddanych preskokom (ako dáma). Čierne kamene postupujú len dopredu v uhlopriečnom smere a nemajú právo preskočiť kráľa a nemenia sa na dámu. Keď dôjdu na koniec dosky, zostávajú tam stať až do konca hry. Biely víťazí, keď prenikne jedným kráľom do 10. radu polí. Čierny vyhrá, keď obkľúči oboch kráľov tak, že sa nemôžu pohnúť z miesta.

65. Kráľovné

4 figúrky šachových pešiakov bielych a 4 čierne (KRÁĽOVNÉ), 4 figúrky halmičiek žltých a 4 čierne (GRÓFKY), 8 kameňov dámy bielych a 8 čiernych (KOMORNÉ). Kráľovné sú rozmiestnené na protiahlych koncoch dosky na tmavých poliach (1. a 8. rad), grófký (2. a 7. rad), komorné (3., 4. a 7., 8. rad). Biely a čierny sa pravidelne striedajú. Komorné sa pohybujú o 1 pole vpred po tmavých poliach, keď dôjdu na posledné pole dosky, zostávajú stať a hry sa už nezúčastňujú. Grófký tiež postupujú o 1 pole, ale všetkými 4 smermi dopredu a dozadu. Kráľovné sa pohybujú a preskakujú všetkými 4 smermi cez ľubovoľný počet polí. Iba na okrajové rady a stĺpce môžu vstúpiť len po skoku cez kameň ležiaci tesne pred okrajovým radom či stĺpcom. Tento dodatok umožňuje 3 kráľovným vyhrať súboj s 1 kráľovnou. Preskočený kameň je zajatý a odstránený z dosky a to za podmienok: Komorné môžu zajať len komorné, grófký môžu zajať komorné a grófký, kráľovné zajať komorné, grófký i kráľovné. Grófká, ktorá dôjde na koniec poľa, sa mení na kráľovnú. Zvíťazí hráč, ktorý zajať všetky súperove kráľovné.

66. Porazená Niagara

Každý hráč má 4 kamene jednej farby a rozostaví ich takto - biely: B2 - D2 - F2 - H2; čierny: A8 - C8 - E8 - G8. Biele kamene začínajú. Pri každom ťahu musí hráč posunúť jeden kameň rovno alebo diagonálne o jeden krok dopredu. Vyhráva hráč, ktorý prejde svojimi figúrkami na súperovu polovicu šachovnice.

67. Stredoveká bitka

8 kameňov z Dámy čiernej farby a 8 bielej farby (PECHOTA) rozostavíme na tmavé polia v 3., 4. a 7., 8. rade. 4 figúrky šachových pešiakov bielej a 4 čiernej farby (RYTIERI NA KOŇOCH) postavíme na tmavé polia 1. a 7. radu. Hru začína biely a potom sa pravidelne striedajú. Pešiáci sa pohybujú o 1 pole dopredu po diagonále, rytieri o 1 pole v pravouhlom smere doľava a doprava. Preskakovať sa a zajať sa môžu ako pešiáci, tak i rytieri vždy v povolenom smere i viacnásobným preskokom. Pešiáci sa menia na veliteľov, keď dôjdu do posledného súperovho radu. V tomto prípade sa môžu pohybovať o ľubovoľný počet polí v diagonále. Rytieri sa týmto spôsobom menia na kráľa a smú sa pohybovať všetkými smermi o ľubovoľný počet polí a smú meniť smer. Víťazí ten, kto vyradí všetky súperove figúrky.

68. Dámy a veža

Hlavolam pre 1 hráča. Rozostavte na šachovnici štyri dámy a jednu vežu tak, aby tieto kamene ohrozovali všetky voľné polia na doske.

69. Problém ôsmich kráľovien

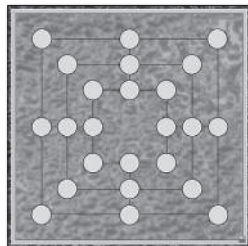
Cieľom hry je umiestniť 8 kameňov - kráľovien na šachovnici tak, aby žiadna z nich nemohla byť preskočená inou kráľovnou. Kráľovná sa môže pohybovať vo všetkých smeroch.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE MLYN

PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

70. Mlyn

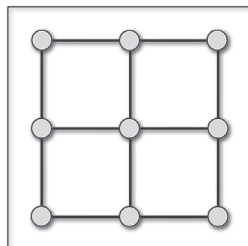
Cieľ hry: Cieľom hry je vyradiť kamene súpera. Na tento účel sa hráči snažia zostaviť čo najviac mlynov, t. j. dostať tri kamene vlastnej farby do jedného radu. Ak uzavrie jeden z hráčov mlyn, smie vyradiť spoluhráčovi jeden ľubovoľný kameň z hry.



Pravidlá hry: Na začiatku hry sa kamene nachádzajú mimo hernej plochy. Hráči si rozdelia 12 čiernych a 12 bielych kameňov. Dohodnú sa, kto hru začína. Striedavo kladú na body plánu vždy jeden kameň a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje kamene. Ak sa to podarí niektorému z hráčov, má MLYN a YMELIE, t. j. vyradí z hry 1 protihráčov kameň, ktorý si ľubovoľne vyberie. Vyradiť kameň z už uzatvoreného mlyna je však neprípustné. Vtip hry je v tom, že sa jeden hráč druhému snaží znemožniť zostavenie mlyna včasným položením svojho kameňa do vznikajúceho súperovho mlyna. Keď majú obaja hráči všetky kamene rozložené, pokračuje hra tak, že sa posúva vždy jeden kameň o jedno políčko ďalej po spojovacích čiarach. Stále sa snažíme zostavovať MLINY, a tým nepriateľa pripravovať o ďalšie a ďalšie kamene. Ťahom jedného kameňa z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme mlyn otvoriť a druhým ťahom sa potom hneď do mlyna vrátiť a vyradiť tým z hry ďalší kameň protivníka. Ťahy je nutné si rozmyšľať tak, aby bolo možné prípadne spojiť i niekoľko mlynov, pričom potom má hráč tú výhodu, že jediným ťahom otvára jeden a súčasne zatvára druhý mlyn a že zakaždým môže vyradiť svojmu protihráčovi jeden kameň z hry. Ak zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene, smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť protihráčovi uzatvorenie mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj MLYN. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých už nie je možné zostaviť mlyn.

71. Malý mlyn

Malý mlyn si nakreslíme na papier podľa obrázka. Hráme podľa základných pravidiel, ale každý hráč má iba 3 kamene. Farbu kameňov si hráči losujú. Kto vytvorí prvý mlyn, vyhráva.



72. Maxi mlyn

Hrá sa s 12 bielymi a 12 čiernymi kameňmi. Spojte jednou líniou 4 rohy vonkajšieho kvadrátu s dvoma zvyšnými kvadrátmi, tzn. diagonálny mlyn. Na týchto diagonálnych líniiach môžu byť tiež vytvorené mlyny.

73. Rohový mlyn

Hrá sa s 12 bielymi a 12 čiernymi kameňmi podľa klasických pravidiel. V tomto variante je možné postaviť mlyn i v rohu.

74. Kruhový mlyn

Hráči dostanú po 3 kameňoch. Pre hru si namalujeme kruh, ktorý rozdelíme na osem výsekov (ako torta). V hre je teda stredový bod a osem bodov po okrajoch. Cieľom je vytvoriť mlyn, ktorý musí byť vedený po priamke, ktorá pretína stredový bod. Ako obvykle, najprv sa kamene kladú, potom sa už ťahá. Skákanie nie je dovolené. Kto vytvorí prvý mlyn, vyhráva.

75. Vežičky

Hráme so 6 bielymi a 6 čiernymi kameňmi. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý vo svojom ťahu položí kameň na dosku a to na ľubovoľné voľné pole alebo na iný kameň, ktorý už leží na hernom pláne. Pri kladení kameňa na iné kamene nesmú ležať na sebe viac než 3 kamene. Keď je všetkých 12 kameňov na doske, začína druhá fáza hry. Hráči prekladajú kamene z jedného poľa na iné. Cieľom hry je vytvoriť vežu z 3 kameňmi iba svojej farby.

76. Jazdecký mlyn

Na hru je potrebných 9 bielych a 9 čiernych kameňov. Hrá sa podľa základných pravidiel s tým rozdielom, že po nasadení všetkých kameňov sa neťahá, ale skáče. Kamene sa pohybujú ako jazdci v Šachu o jedno pole do strany a o dve vpred (alebo dve do strany a jedno vpred). Kameň môže preskakovať vlastné i cudzie kamene, skočiť smie iba na voľné políčko. Komu zostávajú iba tri kamene, nasadzuje ich na ľubovoľné polia herného plánu.

77. Mlyn na kríž

6 bielych a 6 čiernych kameňov postavíme do radu po diagonále. Hráči striedavo posúvajú kamene vždy o jeden bod. Kto prvý postaví mlyn, vyhráva.

78. Mlyn s kockou

Na hru sú potrebné 3 kocky a 9 kameňov pre každého hráča. Na začiatku hry hráči rozostavia 6 kameňov po diagonále. Pred postavením každého ďalšieho kameňa hráč hodí 3 kockami. Keď padnú čísla 1 + 1 + 4, alebo 2 + 2 + 5, alebo 3 + 3 + 6, alebo 4 + 5 + 6, môže hráč pred položením svojho kameňa vziať súperov kameň z mlyna (pokiaľ ho má hráč postavený). Ak hráč zároveň uložením svojho kameňa postavil svoj mlyn, súper stráca ďalší kameň. Keď sú všetky kamene rozostavené, kockami sa už neháďa a postupuje sa ďalej podľa bežných pravidiel.

79. Hon

Biely hráč má k dispozícii 3 kamene, čierny 7 kameňov. Hráč s čiernymi kameňmi sa ich posúvaním snaží postaviť mlyn. Mlyny zo základného rozostavenia kameňov neplatia. Biely sa snaží skákaním vždy s jedným kameňom zabrániť súperovi postaviť mlyn. Čierny zvíťazí, pokiaľ sa mu podarí do 15. ťahu postaviť mlyn. V opačnom prípade vyhral biely.

80. Skákavý mlyn

Hrá sa podľa štandardných pravidiel s tým rozdielom, že po položení všetkých kameňov sa neťahá, ale skáče. Kameňom sa pohybuje ako jazdcom pri šachu: dve políčka dopredu a jedno políčko do strany, alebo jedno políčko dopredu a dve do strany. Je povolené skákať ľubovoľne cez vlastné kamene alebo kameň protihráča. Skočiť sa smie iba na voľné políčko, ktoré nie je obsadené. Tiež pri skákaní sa hráč snaží vytvoriť mlyn a vyradiť protihráčovi kameň. Komu zostávajú už iba tri kamene, smie skákať ako pri normálnom mlyne na ľubovoľné voľné políčko.

81. Laskerov mlyn

Hráme s 9 bielymi a 9 čiernymi kameňmi podľa štandardných pravidiel s tým rozdielom, že od začiatku hry, kedy sa obvykle kamene iba ukladajú, môžu hráči kamene i ťahať. Pokiaľ hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho môže otvoriť, a až potom nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu kameňa, aby zabránil novému uzatvoreniu mlyna. Do výhody sa tak dostáva prvý hráč, pretože má jeden kameň v zásobe. Hráč, ktorý má v zásobe viac kameňov, má väčšiu nádej na výhru, pretože tieto kamene sa môžu nasadzovať na ľubovoľné políčko.

HRÝ S DÁMOVÝMI KAMEŇMI

PRE DVOCH HRÁČOV OD 6 ROKOV

82. Boj o kamene

Dvaja hráči zostavia pozdĺž steny kompletnú súpravu kameňov – jeden biele, druhý čierne na protiláhľu stranu miestnosti. Potom striedavo cvrkajú ukazovák do jedného zo svojich kameňov. Keď svojím kameňom zasiahne súperov kameň, odoberie ho. Jedným cvrknutím môže zničiť i viac kameňov. Kto príde o všetky svoje kamene, prehral.

83. Stolný futbal

Na stole kriedou namalujte kópiu futbalového ihriska s brámkami širokými 5 cm. Biely kameň zaciernený ceruzkou predstavuje loptu. Jeden hráč si vezme čierny kameň a druhý biely kameň. Striedavo cvrká každý do svojho kameňa a snaží sa poslať loptu do súperovej bránky. Pokiaľ miesto lopty trafíte súperov kameň, je to faul. Za faul sa v trestnom území strieľa penalta. Zápas trvá dvakrát 15 minút. Na väčšom stole môžete rozostaviť celú futbalovú jedenástku.

84. Stolný súboj

Rozostavte biele kamene na užší koniec stola. Súper rozostaví čierne kamene na protiláhľej strane. Potom striedavo cvrknite do ľubovôle svojho kameňa a snažte sa zraziť súperov kameň zo stola dole. Kameň, ktorý spadne, vypadáva z hry. Kto príde o všetky svoje kamene, prehral.

85. Preteky na stole

Na jednom konci stola nakreslite kriedou tri sústredné kruhy. Najväčší bude mať 10 cm v priemere, druhý 6 cm a tretí 2 cm. Na druhej strane nakreslite štartovú čiaru, z ktorej budete cvrkať svoj kameň. Hneď ako sa kameň zastaví vo veľkom kruhu, získa hráč 1 bod. V strednom medzikruží získa 2 body. Ak zostane kameň ležať viac než polovicou svojej plochy v strednom kružku, získa 3 body. Kto ako prvý dosiahne 20 bodov, vyhral.

86. Obsadzovanie ostrovčekov

Nakreslite kriedou na stôl na rôzne miesta dvadsaťjeden krúžkov 3 cm v priemere. Každý hráč má 10 kameňov svojej farby, ktoré rozostaví na jeden kraj stola. Hráči potom striedavo cvrkajú do svojich kameňov a snažia sa obsadiť čo najviac ostrovčekov. Ostrovček je obsadený, keď naň kameň nabehne celou plochou, nesmie sa dotýkať okrajov. Každý hrá jedným kameňom tak dlho, kým neobsadí ostrov. Cvrkne vždy z miesta, kde sa gombík zastavil. Kto obsadí viac ostrovov, vyhral.

87. Čiara

Na zem nakreslite kriedou čiaru. Hráči si vezmú 3 kamene svojej farby. Striedavo potom hádžu od rovnakej méty kamene a snažia sa trafiť na čiaru. Kto je najbližšie, berie všetko.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE OVEČKY A VLČI

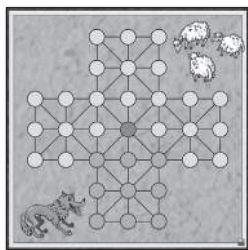
HRÝ PRE 2 HRÁČOV OD 7 ROKOV

88. Ovečky a vlci

Cieľ hry: Hráč, ktorý má ovečky, sa ich snaží dostať do bezpečia OHRADY (deväť oranžových polí). Naopak hráč, ktorý má vlky, sa mu v tom snaží zabrániť.

Pravidlá hry: Na začiatku hry sa hráči najprv dohodnú, ktorý z nich bude hrať s ovečkami a ktorý s vlkami. 3 vlci sa zostavia do zadného radu oranžového ramena herného križa. 20 ovečiek hráč umiestni na 20 protiláhľých políčkoch. Rad, ktorý je tvorený herným polom a oranžovou ohradou, zostane prázdny. Hru začína hráč s ovečkami.

Pohyb ovečiek: Ťahom sa rozumie posunutie jednej figúrky z jedného políčka na druhé. Figúrky sa smú pohybovať len na neobsade-



né polia po vyznačených linkách, a to iba smerom dopredu alebo do strany. Nikdy uhlopriečne alebo späť! Ovečky sa nesmú vzájomne preskakovať, ani nesmú preskakovať vlkov. Pohyb vlkov: Vlci sa môžu pohybovať všetkými smermi, t. j. dopredu, do strany, ale i uhlopriečne a späť. Každý vlk má za povinnosť preskočiť figúrku ovečky, ak je za touto figúrkou v smere ťahu voľné pole. Preskočenú figúrku tím vyradí z hry (podobne ako pri hre Dáma). V preskakaní musí vlk pokračovať, ak je za ďalšou figúrkou ovečky opäť voľné pole. Pozor! Ak vlk zabudne skákať alebo zámerne preskok nevykoná, je z hry vyradený! Ovečky zvíťazia, ak sa im podarí obsadiť všetkých 9 oranžových bodov ohrady, alebo pokiaľ obkľúčia vlkov kdekolvek na hernom pláne tak, že vlci nemajú možnosť ďalšieho ťahu. Vlci zvíťazia, ak sa im podarí vyradiť z hry aspoň 12 figúrok ovečiek, pretože zostávajúci počet už nestačí na obsadenie ohrady. Hru je možné tiež hrať na niekoľko kôl. V tomto variante nejde o konečné víťazstvo v jednej hre, ale o celkový počet ovečiek umiestnených do ohrady. Za každú ovečku umiestnenú v ohrade si na konci každej hry započíta hráč hrájuci s ovečkami jeden bod. Pokiaľ sa mu podarí v jednej hre obsadiť ovečkami všetkých 9 polí ohrady, získava prémie 5 bodov. Víťazí ten hráč, ktorý dosiahol po poslednej hre najväčší počet bodov.

89. Anglický ovčinec

Hrá 17 oviec a 1 líška. Ovce sa rozmiestnia na prvých troch radoch hernej dosky. Na strednom rade stoja vždy dve ovce na krajoch, uprostred líška. Platia rovnaké pravidlá ako v predchádzajúcej hre s tým rozdielom, že všetky kamene môžu ťahať všetkými smermi. Ovce nemôžu preskakovať líšku.

90. Hra kmeňa Kri

Hrá 13 figúrok – bojovníkov, rozostavených na všetkých poliach od jedného konca herného plánu (dva rady po troch, jeden rad po siedmich), čelia 1 figúrke – náčelníkovi (umiestnenému v strede). Platia pravidlá hry OVEČKY A VLČI s tým, že sa všetci môžu hýbať všetkými smermi a náčelník nesmie byť preskočený. Bojovníci prehrajú, pokiaľ ich v hre zostane menej než šesť. Náčelník prehrá vtedy, ak je zablokovaný, alebo pokiaľ šesť bojovníkov dosiahne opačný koniec herného plánu (dva rady po troch figúrkach).

91. Samotár

Hra pre jedného hráča. Rozostavíme 32 figúrok na všetky polia hernej dosky okrem stredového, ktorý zostane voľný. Každým ťahom musíme preskočiť jednu figúrku figúrkou susednú a skočiť na voľné pole za ňou. Preskočenú figúrku odstránime z herného plánu. Skákať je možné vodorovne alebo zvisle. Nie je dovolené skákať šikmo, či cez roh. Vyhrávate, pokiaľ na hernom pláne zostane iba 1 figúrka.

92. Tempora

13 figúrok rozostavíme na všetky body herného plánu okrem bodov v rohoch a po obvode ramien križa, takže uprostred herného plánu vznikne nakoso postavený štvorec. Teraz sa odoberie najspodnejšia figúrka, čím vznikne nepravidelný päťuholník. Úlohou je opäť preskakovať podľa pravidiel hry Samotár postupne všetky figúrky, až zostane iba jedna uprostred.

93. Lúpežný rytier

Jeden hráč dostane 2 figúrky jednej farby a musí s nimi brániť hrad (9 farebných bodov ramena križa). Druhý hráč napadá hrad 24 figúrkami lúpežných rytierov. Na začiatku hry zaplnia lúpežní rytieri všetkých 24 polí herného plánu okolo hradu. Oba obrancovia môžu byť umiestnení na dvoch ľubovoľných bodoch hradu. Rytieri sa snažia obsadiť všetkých 9 polí hradu. Aby to dokázali, musia oboch obrancov z hradu vyhnáť. Rytieri sa môžu pohybovať iba smerom k hradu, obrancovia môžu ťahať všetkými smermi. Všetci však môžu postúpiť o jeden bod. Rytieri nemôžu preskakovať žiadne figúrky. Ak je za susedným lúpežným rytierom voľné miesto, musí ho obranca preskočiť a odstrániť z herného plánu. Ak môže, musí obranca rovnakým spôsobom vykonať viacnásobný skok a vyradiť viac rytierov naraz. Pokiaľ obranca prehliadne skok, ktorým by mohol niektorú figúrku vyradiť, dostáva sa do zajatia rytierov a opúšťa herný plán. Pokiaľ sa lúpežným rytierom nepodarí dobyť a obsadiť hrad, ale podarí sa im obkľúčiť obrancov, končí hra zmierením (remízou). Lúpežní rytieri prehrávajú, pokiaľ im zostáva 8 posledných rytierov, a nemôžu preto obsadiť hrad.

94. Trojice

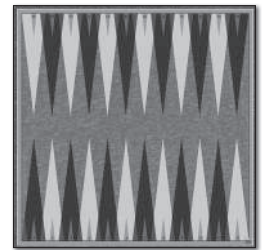
Dvaja hráči dostanú po 11 figúrkach, ktoré striedavo stavajú na ľubovoľné polia herného plánu. Dve figúrky tej istej farby však nesmú stáť nikdy vedľa seba vo vodorovnom alebo zvislom smere. Keď hráči takto rozmiestnia všetky svoje figúrky po hernom pláne, začnú hráči figúrky posúvať. Posun vykonávajú vždy jednou figúrkou o jedno pole vodorovne alebo zvisle a snažia sa vytvoriť vo vodorovnom alebo zvislom smere rad troch figúrok rovnakej farby. Ak sa to niektorému z hráčov podarí, vyhodí jednu ľubovoľnú súperovu figúrku z hry. Vyhráva ten hráč, ktorý odstránil súperovi 9 figúrok a ktorého súper už nemôže vytvoriť trojicu.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE BACKGAMMON

PRE 2 HRÁČOV OD 8 ROKOV

95. Backgammon

Cieľ hry: Každý hráč sa snaží so svojimi 15 kameňmi, pomocou obratného využívania hodnoty bodov na kockách, čo najskôr dosiahnuť svoje posledné polia a potom vyjsť so všetkými svojimi kameňmi z dosky. Vyhráva ten, komu sa to podarí ako prvému.



Hráči ťahajú proti sebe. Biely postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von. Hráči sa počas hry snažia vzájomne vyhazovať a blokovať.

Hra sa delí na tri časti:

- Nasadzovanie kameňov
- Postup
- Vychádzanie z hernej dosky

Nasadzovanie kameňov: Na začiatku hry ležia všetky kamene mimo hernej plochy. Ako prvý začne nasadzovať ten hráč, ktorému padne vyšší počet bodov, potom sa hráči v hádzaní striedajú. Pri nasadzovaní hádžu hráči oboma kockami. Po každom hode vezmú dva kamene a položia ich na toľký šíp od okraja, koľko bodov padlo na prvej a druhej kocke. Biele kamene sa nasadzujú na čísla 1 až 6 a čierne kamene na čísla 24 až 19. Ak stoja kamene na jednom šípe, môžu byť položené vedľa seba, ale i na seba. Po umiestnení všetkých 15 kameňov na hernom pláne môže začať druhá časť hry.

Postup: Hráči sa stále pravidelne striedajú v hodoch oboma kockami. Hráč si môže vybrať, v akom poradí použije body, ktoré padli na kockách. Ak môže použiť body len z jednej kocky, musí využiť vyššiu bodovú hodnotu! Ak to nie je možné, hráč neťahá a na rade je jeho protihráč. Hráč, ktorý je na ťahu, môže zvoliť, či posunie dva kamene podľa hodených bodov na kockách, alebo len jeden kameň, a to tak, že použije PREDĹŽENÝ ťah jedným kameňom. Pri tomto ťahu sa počet bodov nesčíta, ale ide o dva samostatné ťahy (ak nie je prvý ťah možný, nesmie ďalej predĺžený ťah vykonať). Pokiaľ padnú na oboch kockách rovnaké čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč môže vykonať v tejto časti hry až 4 samostatné ťahy o taký počet bodov, koľko je na jednej kocke, pričom môže hrať ľubovoľnými kameňmi, ale tiež len jedným. Kameňom sa musí vždy postúpiť o toľko bodov, koľko padlo na kocke. Kamene oboch súperov postupujú proti sebe. Pri postupe sa kameň môže zastaviť na prázdnom šípe, na šípe, kde sú vlastné kamene, alebo na šípe, kde je len jeden protivníkov kameň. Nesmie sa zastaviť na šípe, ktorý je obsadený dvoma alebo viacerými cudzími kameňmi. Pri všetkých ťahoch sa počítajú šípy, ktoré sú voľné, obsadené súperom alebo vlastnými kameňmi. Miestu, na ktorom sú minimálne dva kamene jednej farby, sa hovorí zväzok. Na takto obsadený šíp nesmie súper vstúpiť. Každý hráč tak zaisťuje svoje kamene pred vyhodnotením a súčasne prekáža súperovi v pohybe. Ak sa podarí hráčovi obsadiť viac šípov vedľa seba, nazývame toto zoskupenie most. Most je veľkou prekážkou pre ďalšie ťahy súpera.

Vyhadzovanie: Ak končí niektorý z ťahov hráča na šípe, kde stojí len jeden súperov kameň, premohol ho a odstráni ho z hernej dosky preč (pri PREDĹŽENOM ťahu je možné vyhodíť i niekoľko súperových kameňov). V ďalšom ťahu tak súper musí najskôr znovu nasadiť vyhodnený kameň (vyhodnené kamene) a až potom smie postúpiť s niektorým z ďalších kameňov vpred. Vyhodené kamene sa nasadzujú rovnako ako na začiatku na šípy 1 – 6 alebo 24 – 19 podľa ho-

deného počtu bodov. Ak padne pri tomto nasadzovaní na kockách toľko bodov, že nasadenie nie je možné (na šípoch, kam by mal byť kameň nasadený, sú súperove ZVÁZKY), hráč nesmie posunúť žiadny zo svojich kameňov a čaká na ďalšie kolo. Most je možné prekenuť iba tak, že padne na jednej kocke toľko bodov, koľko nám umožní dostať sa zaň na voľný šíp alebo šíp obsadený vlastnými kameňmi. Druhá časť hry pre hráča končí vtedy, keď zhromaždí všetkých svojich 15 kameňov na posledných šiestich šípoch - biely na č. 19 - 24, čierny na č. 6 - 1. Potom vstupuje hra do tretej záverečnej časti, ktorá začína málokedy pre oboch hráčov naraz.

Vychádzajú z hernej dosky smie hráč až potom, keď dostane všetkých svojich 15 kameňov na posledných 6 poli (šípov) herného plánu. Pre bieleho sú to šípy 19 - 24 a pre čierneho 6 - 1. Vychádzanie sa opäť riadi podľa počtu bodov na kockách. Kameň, stojaci napr. na treťom šípe od konca dosky, môže vyjsť z hry, keď mu padne trojka, štvorka, päťka alebo šesťka. Ak kameňu nestačí hodené číslo na vystúpenie z dosky, posunie sa tento kameň o hodený počet bodov smerom ku koncu dosky. Tiež je povolené vykonať jedným kameňom oba ťahy. I v tejto časti hry platí pravidlo 4 ťahov, pokiaľ padne na kockách rovnaký počet bodov. Niekedy sa stane, že hráč, ktorému zostal vzadu jeden kameň, vyhodí súperovi, ktorý už vychádza z dosky, jeho kameň. V takom prípade musí byť vychádzanie s ďalšími kameňmi zastavené až do chvíle, kedy sa podarí takto vyhodný kameň znovu nasadiť a prejsť s ním od začiatku až na niektorý z posledných šiestich šípov.

96. Doublet

Každý hráč má 12 kameňov, ktoré rozostaví do vežičiek po dvoch na seba, na svoje vnútorné pole. Každý hrá len na týchto šiestich poliach. Hru začína hráč s vyšším hodeným číslom. Hráč hádže dvoma kockami a v poli, ktorého číslo padlo, rozloží vežičku na dva kamene. Keď mu padne dvojica rovnakých čísel, sníme iba jeden kameň a hádže ešte raz. Keď padne číslo pola, kde sú kamene už rozložené, ťah zostane nevyužitý a na rade je ďalší hráč. Ak má hráč všetky vežičky rozložené, začína ich znovu rovnakým spôsobom skladať späť. Hneď ako sú všetky kamene opäť poskladané na seba, začne hráč podobne ako v backgamme svoje kamene odstraňovať z hry smerom doprava. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý odstráni všetky svoje kamene z herného plánu.

97. Hon na líšku

Každý hráč má k dispozícii 6 herných kameňov, ktoré si rozostaví na svojej strane na polia 1 - 6 (19 - 24). Začína hráč s najnižším hodeným číslom. Hádže sa 2 kockami, ale platia len hody 1 a 6 alebo 2 rovnaké čísla. Kamene sa pohybujú v kruhu proti smeru hodinových ručičiek dovtedy, než jeden hráč nestratí všetky svoje kamene. Po hode kockami s jedným alebo viacerými číslami 1 alebo 6, môže hráč posunúť svoj kameň o súčet hodených čísel. V prípade hodenia rovnakých čísel (s výnimkou čísla 6), sa posúvajú 4 kamene o 6 poli. Pokiaľ je hodená dvojica rovnakých čísel, hádže hráč ešte raz. Keď kameň zastaví na poli s jedným protihráčovým kameňom, odstráni súperov kameň z hry. Pokiaľ hráčovi zostáva už len jeden herný kameň, dochádza k zmene ťahania. Kameň sa ihneď premiestni na najbližšie rohové pole, t. j. na 1, 12, 13 alebo 24. Ak je toto pole obsadené jedným kameňom súpera, vyhodíme protivníka. Keď je nasledujúci hod 1, kameň sa posúva do ďalšieho rohového pola; pri hode čísla 6 sa posunie o dve rohové polia. Pri hode dvojice čísel sa ťah nenásobi, ale každý si môže ešte raz zopakovať hod. Víťazí hráč, ktorý ako prvý porazí všetky súperove kamene.

98. Jacquet

Na začiatku tohto variantu backgammonu sú všetky kamene vyrovnané mimo hernej dosky a na štartové pole vstupujú na základe hodov kociek. Hneď ako sú všetky v hre, pokračuje hra rovnako ako pri backgamme.

99. Arabský backgammon

Tento variant hry sa zhoduje s klasickým backgammonom s tým rozdielom, že obe prvé polia hráčov sa nepočítajú, slúžia ako štart a cieľ kameňov. Čierny i biely postaví svojich pätnásť kameňov na svoje prvé vnútorné pole. Kamene postupujú z východiskového pola obvyklou cestou do vnútorných polí súperových. Oba hráči musia najskôr do cieľa prvý kameň, až potom môžu postupne posúvať ostatné kamene. Kamene sa nevyhadzujú. Na blokádu klinovitého pola stačí jediný kameň. Hneď ako je ním obsadené,

už sa tam nesmie zastaviť žiadny kameň inej farby. Hráči vykonávajú ťahy tak, aby zablokovali čo najdlhšie súvislé úseky dosky a znemožnili postup protivníkových kameňov. Hra končí, keď jeden z hráčov dovedie všetky kamene do súperovho prvého vnútorného pola. Víťaz dostane 1 bod za každý súperov kameň, ktorý je na doske mimo cieľového pola. Jedna partia sa skladá z niekoľkých hier. Vyhráva ten, kto dosiahne najskôr súčet 31 bodov.

100. Bláznenie

Variant klasického backgammonu. Líši sa základným rozostavením. Na prvom poli leží všetkých pätnásť kameňov. Druhá veľká odlišnosť je v paši - hode dvoch rovnakých čísel. Keď hráčovi padnú dve rovnaké čísla, hrá ako by mu okrem nich padli dvojice ešte všetkých čísel pod týmito padnutými (napr. pokiaľ hráčovi padnú dve päťky, môže svoje kamene posunúť o 4 x 5 poli ako v klasickom backgamme, ale navyše ešte o 4 x 4, 4 x 3, 4 x 2 a 4 x 1 polia alebo o kombinácie týchto hodov ako v backgamme. Hra sa tak stáva veľmi rýchlou.

101. Lurch

V prvej časti hry sa kamene nasadzujú na dosku vždy na pole, ktoré poradím od okraja dosky zodpovedá hodenému číslu (keď padne 3 a 4, položíme jeden kameň na tretie, druhý na štvrté pole od okraja dosky). Na každom poli smie ležať ľubovoľný počet kameňov. Hneď ako je na doske nasadených všetkých pätnásť kameňov, hrá sa lurch rovnako ako klasický backgammon.

102. Detský backgammon

Hráči postaví do svojho vnútorného pola na prvé tri polia vežičku z dvoch, na druhé tri polia potom vežičku z troch kameňov. V prvej fáze využívajú hody iba na rozoberanie vežičiek po jednom kameni (keď padne 3 a 5, sníme hráč 1 kameň z vežičky na 3. a 5. poli. Ten, kto má rozobrané všetky vežičky, začína odstraňovať kamene podľa pravidiel klasického backgammonu. Pokiaľ by ešte nemal všetky vežičky rozobrané a padlo mu číslo, kde už nie sú kamene na seba, ťah prepadá a hrá ďalší hráč.

103. Tric-trac

Pri tejto hre sa v základných ťahoch postupuje rovnako ako pri backgamme. Rovnaké pravidlá platia pri blokovaní šípov pomocou ZVÁZKOV a pri vyhadzovaní jednotlivých súperových kameňov. Zásadný rozdiel spočíva v tom, že sa hrá o body. Kto získa ako prvý 12 a viac bodov, vyhral, a nemusí tak dohrávať hru so všetkými svojimi kameňmi.

Začiatok hry: Na začiatku hry postaví obaja hráči všetkých svojich 15 kameňov do troch veží na svoje prvé pole. Pre bieleho je to šíp s číslom 1, pre čierneho šíp číslo 24. A v ďalších ťahoch opäť postupujú proti sebe. Biely postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtiaľ prejde na šíp č. 13, potom ďalej až k šípu č. 24 a von. Čierny začína od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtiaľ prejde na šíp č. 12, potom ďalej až k šípu č. 1 a von. Šípy 1 a 24 sú štartové (cieľové) polia a kamene, ktoré ležia na týchto šípoch, nie sú v hre!

Postup: Hru začína ten, kto hodí väčší počet bodov. Prvý hráč hodí oboma kockami a vykoná svoje prvé ťahy, ktoré sa riadia opäť hodnotou bodov, ktoré padli na kockách. Hráč najprv musí všetkých svojich 15 kameňov dostať zo štartových šípov a až potom môže vykonávať ďalšie ťahy. Môže sa však v tejto časti hry rozhodnúť, či posunie dva kamene, alebo len jeden v PREDĽŽENOM ťahu. Ak zostane na štartovom poli len jeden kameň, musí hráč vykonať len ťah týmto kameňom. Môže využiť predĺžený ťah, pokiaľ to nie je možné, využije len jeden (výhodnejší) ťah a druhý prepadá. Ak padne pri hode na oboch kockách rovnaký počet bodov, hráč odohrá ťah a hádže ešte raz.

Kôš: Šíp číslo 12 (biely) a 13 (čierny) sú takzvané NOSE, ktoré podliehajú zvláštnemu obmedzeniu ťahov. Na vlastný kôš je možné vstúpiť iba v rámci jedného ťahu dvoma kameňmi zároveň. Príklad: Pri hode 4/2 s jedným kameňom zo šípu 8 a s druhým z čísla 10. V ďalších ťahoch už je možné vstupovať na kôš s ľubovoľným počtom kameňov (teda i samostatne). Kamene sa môžu z koša ďalej posúvať rovnakým spôsobom s výnimkou dvoch posledných. Tie sa opäť smú posunúť iba spoločne v rámci jedného ťahu. Súperov kôš je blokovaný, i keď je voľný. Žiadny ťah nesmie skončiť na súperovom koši. Iba v prípade, kedy je hráčov vlastný kôš ešte voľný a jeho ťah by skončil v koši protivníka, môže svoj kameň posunúť do vlast-

ného koša, to znamená, že ťahá o jeden bod menej, než koľko mu padlo. Tento ťah je dovolený iba v prípade, že nie je možné týmto ťahom dostať do koša i iné jeho kamene.

Vyhadzovanie: Osamotené súperove kamene je možné vyhadzovať rovnako ako v hre Backgammon. Vyhodené súperove kamene sa položia späť na jeho štartový šíp. Súper musí najskôr dostať tieto kamene späť do hry. Až potom môže vykonať ďalšie ťahy.

Vychádzanie z hernej dosky: S kameňmi sa môže vychádzať kedykoľvek, pokiaľ sa hodom dostaneme na posledný šíp vlastnej hernej dráhy alebo zaň (pre bieleho - šíp 24; pre čierneho - šíp 1). Na týchto šípoch sa nevyhadzuje!

Bodové hodnotenie: Každý súperov vyhodný kameň a každý vlastný dohraný kameň má hodnotu jedného bodu. Ak sa podarí hráčovi obsadiť kôš a okrem toho ešte zväzkami blokovat' päť šípov ležiacich pred košom na jeho strane, postaví tým VEĽKÝ MOST, ktorý je pre jeho súpera neprekonateľnou prekážkou. Za veľký most získa hráč 2 body. Keď sa hráčovi po vlastnom nasledujúcom ťahu podarí veľký most udržať, získava ďalšie 2 body. Hráč vyhráva, hneď ako dosiahne 12 bodov alebo viac bodov. Ak súper nezískal aspoň 7 bodov, platí víťazstvo dvojnásobne. Ak nezískal ani 3 body, platí výhra trojnásobne a ak nezískal ani jeden bod, platí výhra štvornásobne.

Pokračovanie: Tric-trac sa často hrá na niekoľko kôl. Víťaz sa môže rozhodnúť, či sa bude hrať od začiatku alebo či sa bude pokračovať v rozohrenej hre. Ak sa bude pokračovať v rozohrenej hre, všetky body, ktorými víťaz presiahol počet 12, sa prenášajú do ďalšej partie. Ak sa začne nová hra od začiatku, prebytočné body prepadajú. Pri partii, ktorá pokračuje, budú najprv dohrané všetky kamene. Hráč, ktorý takto dohrá, postaví svoje kamene opäť do troch veží na štartový šíp. Ďalej pokračuje tento hráč ako pri úplne novom začiatku.

HRA NA HERNOM PLÁNE DÁŽDOVKY

PRE 2 HRÁČOV OD 7 ROKOV

104. Dážďovky

Cieľ hry: Dostať sa čo najrýchlejšie zo štartového políčka číslo 1 do cieľa na políčko číslo 100. Počas hry môžete využívať rebriky ako skratky, ale beda, keď šliapnete na hlavu nezbednej dážďovky. Ani sa nenazdáte a skĺznete po jej tele dole až na koniec chvostika.



Začiatok hry: Hra je napínavejšia, keď sa na začiatku pripraví cenný, o ktoré sa bude hrať. Potom si hráči vyberú svoju farebnú figúrku. Hru začína najmladší hráč. Ďalej pokračujú v hre hráči v smere hodinových ručičiek. Štart je na políčko č. 1, kam sa postaví všetky figúrky.

Pravidlá hry: Prvý hráč hodí kockou a postúpi dopredu v smere šípky o toľko polí, koľko bodov padlo na kocke. Postupne hádžu kockou ďalší hráči a postupujú po hernom pláne. Na jednom políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok.

Rebriky: Ak končí hráčov hod na modrom políčku, kde začína rebrik, ihneď postúpí hore na jeho koniec. V ďalšom hode postupuje v smere šípky.

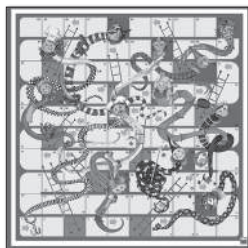
Dážďovky: Ak končí hráčov hod na červenom políčku, kde je hlava dážďovky, ihneď zide po jej tele až na koniec jej chvostika. V ďalšom hode postupuje v smere šípky opäť smerom k cieľu. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčko s číslom 100. Na toto políčko je potrebné trafiť sa priamym hodom. Pokiaľ hráč hodí viac bodov, než koľko potrebuje na dosiahnutie cieľového pola, netáhá a v hre pokračuje ďalší hráč. Hru je možné spestriť tým, že sa hrá na viac kôl. Vo chvíli, kedy niektorý z hráčov dosiahne cieľové pole, vyhral. Ostatní hráči si spočítajú, koľko im chýba polí do konca. Toto číslo si zapisujú ako trestné body. Po ukončení hry víťazí ten hráč, ktorý má najnižší počet trestných bodov.

105. Dážďovky - rýchly pretek

V tomto variante hádžu hráči 2 x a vyberajú hod, ktorý je výhodnejší. Víťazí hráč, ktorý ako prvý dosiahne cieľ.

106. Dážďovky - tam a späť

V tejto verzii hráči hádžu dvoma kockami a dosiahnuté hodnoty sčítajú. Hneď ako dosiahnu cieľ, vracajú sa späť na štart. Pokiaľ by sa hráč do cieľa ne-trafil presným hodom, ťah sa rozdelí, časť ide k cieľu a časť smerom späť. Na späťotocnej ceste posúvajú dážďovky hráča smerom k štartu a rebriky ho vracajú späť k cieľu.



HRA NA HERNOM PLÁNE HUSIČKY

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 6 ROKOV

107. Husičky

Cieľ hry: Cieľom hry je prejsť čo najrýchlejšie so svojou husičkou herné pole a dostať sa ako prvý do cieľa.

Začiatok hry: Každý hráč si vyberie svoju figúrku husičku, ktorú si postaví na štart. Najmladší hráč začne hru. Potom pokračujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.

Pravidlá hry: Každý hráč postupuje dopredu podľa počtu bodov, koľko hodil na kocke. Na jednom políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok. Pokiaľ sa niektorý z hráčov dostane na červené políčko, musí nastaviť podľa nasledujúcich pokynov:

- Políčko 5: Husička uteká pred líškou a postúpi až na políčko 8.
- Políčko 9: Husička je chytená a musí stáť až dovtedy, kým hodí 6.
- Políčko 13: Vďaka ježkovi vyhrá husička beh a postúpi na políčko 16.
- Políčko 15: Hľadá sa stratené pierko. Hráč jedno kolo nehrá.
- Políčko 18: Lietanie ide rýchlejšie, preto môže hráč hádzať ešte raz.
- Políčko 24: Husička prechladla, musí zostať jedno kolo v posteli.
- Políčko 30: Husička so sebou vezme lienku, ktorá sa ponáhla na políčko 34.
- Políčko 33: Husička ide na kolieskových korčuľach rýchlo ďalej na políčko 38.
- Políčko 36: Kto sa veľa najedol, musí si odpočinúť a preto spí dve kolá.
- Políčko 40: Husička si poranila nôžku a musí čakať, až prejde ďalšia husička. Pokiaľ za ňou nie je už žiadna husička, čaká jedno kolo.
- Políčko 45: Balónom poletí husička rýchlejšie, a to až na políčko 50.
- Políčko 49: Vaša husička získala titul Miss-hus a za odmenu môže hádzať ešte raz.
- Políčko 52: Husička zabľúdila a musí sa vrátiť na políčko 43.
- Políčko 57: Husička sa tak zamyslí, že zabudne, kam má ísť a musí vynechať dve kolá.
- Políčko 60: Kto prvý pristane presne na políčku 60, vyhráva.

Pokiaľ hodí kockou viac, než je potrebné do cieľa, musí sa o tieto body vrátiť späť.

HRY NA HERNOM PLÁNE KOLOTOČ

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 4 ROKOV

108. Veselý kolotoč

Cieľ hry: Úlohou každého hráča je obísť so svojimi figúrkami v smere šípky celé kolo až na cieľové políčka, t. j. na 4 rôznofarebné polia v strede herného plánu. Ten, komu sa to najskôr podarí, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa i oni dostanú svojimi figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry: Na začiatku hry si hráči rozdelia figúrky podľa farieb tak, že na každého vyjdú 4 figúrky jednej farby. Hráč postaví svoje figúrky do zásobníka. Zásobník sú 4 krúžky rovnakej farby v rohoch herného plánu. Jednu figúrku postaví hráč na štart (políčko zhodnej farby so šípku).



Pravidlá hry: Hru začína najmladší hráč. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi na najbližšie farebné políčko, ktoré je zhodné s farbou, ktorá padla na kocke. Ak padne hráčovi farba zhodná s jeho figúrkou, môže sa rozhodnúť, či nasadí ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka do hry alebo či bude pokračovať v hre s figúrkou, ktorá je už v hre. Pri postupe prekračuje hráč v ceste nachádzajúce sa figúrky protihráčov i svoje vlastné. Všetky prekračené polia sa náležite počítajú. Ak končí hráčov ťah na políčku, ktoré je už obsadené inou figúrkou, hráč túto dosiahnutú figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť späť do hry po hodení správnej farby. Figúrky, ktoré prešli celé kolo, umiestňujú hráči na 4 políčka v strede herného plánu. Na tieto políčka sa vstupuje z posledného pola pred štartovým políčkom so šípkou. Tieto 4 políčka sa nazývajú DOMČEKOM. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby. V domčeku sa už figúrky nevyhadzujú. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne farba s farbou políčka v domčeku. Políčko musí byť voľné, aby naň mohol vstúpiť. Pokiaľ hráčovi nepadne potrebná farba a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak na to majú miesto.

109. Rýchly kolotoč

Hráči hádžu v každom kole dvakrát a postupujú tak naozaj rýchlo. Figúrky sa počas hry nevyhadzujú. Na jednom políčku ich môže stáť viac. Ostatné pravidlá sú rovnaké ako v predchádzajúcej hre.

HRY NA HERNOM PLÁNE HALMA

PRE 2 - 4 HRÁČOV OD 7 ROKOV

110. Halma

Cieľ hry: Previesť všetky svoje figúrky do protiláhleho rohu herného plánu a obsadiť s nimi celý DVOR protihráča. Víťazí ten hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

Začiatok hry: Hráči si pravia figúrky podľa počtu účastníkov hry. Ak hrajú 2 hráči, každý si vezme 19 figúrok, ak hrajú 4 hráči, každý si vezme 13 figúrok. Tieto figúrky umiestnia do vyznačených rohov na hernom pláne vždy proti sebe. VEĽKÝ DVOR - ohraničený červenou linkou je pre 19 figúrok (hra pre dvoch). MALÝ DVOR - ohraničený žltou linkou je pre 13 figúrok (hra pre štyroch).

Pravidlá hry: Hru začína najstarší hráč. Ďalej sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Ťah sa vykonáva len vlastnými figúrkami a je povinný (nie je možné sa teda ťahu vzdať). Jedným ťahom sa rozumie: Posunutie jednej figúrky na voľné pole alebo preskok cez vlastnú alebo súperovu figúrku, ak je za ňou voľné pole vo všetkých smeroch okrem dozadu. Ak tvoria figúrky vhodnú kombináciu, môže hráč jednou figúrkou v jednom ťahu vykonať i niekoľko na seba nadväzujúcich skokov. Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, ale zostáva stáť na pôvodnom mieste! Stratégiou v priebehu hry je teda vytvoriť vhodnú kombináciu rozmiestnenia figúrok, ktorá umožní v jednom ťahu dostať vlastnú figúrku čo najďalej po hernom pláne. Zároveň sa snažíme blokovať súpera tak, aby skoky mohol využívať čo najmenej. Takto blokovať môže hráč i východiskový dvor, kde si počína tak, aby súper nemohol obsadiť celý dvor. Zároveň hráč musí mať istotu, že sa i s touto figúrkou (figúrkami) dostane rýchlo do svojho cieľového dvora. Ak hrajú hru 4 hráči, je možné zvoliť i variant, že protiláhli hráči spolu spolupracujú a pomáhajú si. Víťazí ten tím, ktorému sa podarí obsadiť vymenené dvory ako prvému.

111. Rýchla halma

V tomto variante má každý hráč iba 6 figúrok, ktoré rozstaví do radu pred VEĽKÝ DVOR opäť proti sebe. Ďalej hra pokračuje podľa pravidiel halmy a hráči sa snažia čo najrýchlejšie premiestniť všetkých svojich 6 figúrok na ľubovoľné miesto do protiláhleho VEĽKÉHO DVORA. Komu sa to podarí ako prvému, vyhráva.

112. Presná halma

Každý hráč si na začiatku hry označí niťou alebo nálepkou svoju figúrku stojacu na zadnom (rohovom) poli. Ďalej sa hrá podľa pravidiel halmy. Po premiestnení všetkých figúrok musí však označená figúrka stáť opäť na zadnom poli cieľového dvora.

113. Hľadanie pokladu

Všetky halmové figúrky sú postavené uprostred herného plánu. Jeden z hráčov opustí miestnosť. Ostatní zatiaľ zvolia, ktorá figúrka bude predstavovať poklad a označia túto figúrku dotykom. Teraz sa smie spoluhráč opäť vrátiť do miestnosti a snaží sa nájsť poklad. To robí tak, že odoberá z herného plánu jednu figúrku po druhej, až poklad nájde. Počet odobraných figúrok sa zaznamená. Potom sa figúrky rozostavia znovu a do hľadania sa pustí ďalší hráč. Všetko sa opakuje tak dlho, kým sa všetci nevystriedajú. Vyhráva ten, komu sa podarilo poklad nájsť za najnižší počet odobraných figúrok.

114. Piškvorky

Hrajú dvaja hráči, ktorí sa pravidelne striedajú. Každý vo svojom ťahu umiestni jednu figúrku svojej farby. Cieľom hry je postaviť rad piatich figúrok v jednej linke v ľubovoľnom smere. Komu sa to podarí, vyhráva.

115. Jedák

Dvaja hráči dostanú po 11 figúrkach, ktoré striedavo stavajú na ľubovoľné polia herného plánu. Nikdy však nesmú dve figúrky rovnakej farby stáť vedľa seba vo vodorovnom či zvislom smere. Ak sú umiestnené všetky figúrky, začínajú hráči posúvať vždy jednou figúrkou o jedno pole vodorovne alebo zvisle. Cieľom je vytvoriť vodorovný alebo zvislý rad troch kameňov rovnakej farby. Ak sa to hráčovi podarilo, prichádza jedák a zhltnie jednu figúrku súpera (figúrka sa odstráni z herného plánu). Vyhráva ten, kto spoluhráčovi prehltnie 9 figúrok (takže posledné 2 už nemôžu vytvoriť rad).

116. Sólová halma

Jeden dvor sa obsadí deväťnástimi figúrkami. Hráč sa snaží premiestniť figúrky do protiláhleho dvora pri použití čo najmenšieho počtu ťahov alebo skokov. Obaja hráči sa vystriedajú, pričom každému sa počíta, koľko ťahov a skokov potreboval. Hráči sa tak snažia nachádzať stále lepšie a rýchlejšie cesty, aby dokázali dosiahnuť cieľ pri menšom počte ťahov.

117. Top secret

Hráči si pripravujú 19 figúrok svojej farby. Pri hre striedavo stavajú po jednej figúrke do stredu herného plánu, ktorý je definovaný ako štvorec 6 x 6 polí. Potom, čo sú všetky figúrky v hre a stredový štvorec sa zaplnil, postupuje sa figúrkami smerom ku kraju herného plánu. Hráč môže v každom ťahu posunúť jednu figúrku o jedno pole ľubovoľným smerom. Je dovolené preskakovať, pokiaľ za preskakovanou figúrkou leží voľné pole. Je možné urobiť i niekoľko skokov po sebe, ak sa pri tom nezmení smer. Vyhráva ten hráč, ktorého všetky figúrky najskôr zaujmú ľubovoľné políčka na okraji herného plánu. Na jednom poli smie stáť vždy iba jedna figúrka.

118. Dve mačky a deväťnásť myši

Prvý hráč postaví svoje dve figúrky, ktoré predstavujú mačky, do stredu herného plánu. Deväťnásť figúrok druhého hráča sú myši, ktoré sa na hernom pláne ľubovoľne rozostavia. Mačky i myši sa môžu presúvať vždy na susedné pole v ľubovoľnom smere. Mačky pritom môžu (ale nemusia) brať myši tým, že ich preskočia a odstránia z hry. Myši však brať a vyradovať mačky nemôžu, preto sa snažia obklúčiť ich tak, aby im znemožnili pohyb. Mačky vyhrávajú vtedy, keď sa im podarí nachytať toľko myši, že už samy nemôžu byť obklúčené.

119. Go Bang

Hrajú 2 hráči s 12 figúrkami rôznej farby. Úlohou je obsadiť päť susedných polí, ktoré tvoria vodorovnú, zvislú či šikmú líniu. Hráči stavajú striedavo po jednej figúrke. Každý z nich musí dbať na to, aby na jednej strane získal čo najviac možností postaviť vlastný rad, na druhej strane sa ale musí snažiť zabrániť v tom svojmu protihráčovi. Po rozmiestnení všetkých kameňov hráči striedavo presúvajú

vždy jednu figúrku na susedné voľné pole. Vyhráva hráč, ktorému sa najskôr podarí zostaviť päť figúrok do jednej línie. Hrať je možné i v štyroch. Hráči tvoria dva tímy, spoluhráči sedia naproti sebe. Každý dostane iba šesť figúrok, pričom spoluhráči majú rovnakú farbu a striedajú sa v ťahoch v smere hodinových ručičiek.

120. Majstrovský Go Bang

Hrá sa podľa pravidiel go bangu, okrem toho ešte platí, že naraz je možné vyradiť dve protivníkové figúrky tak, že jeho dvojčlenný rad v jednej línii z oboch koncov obkľúči súper dvoma vlastnými figúrkami. Napr. pokiaľ za sebou v jednej línii stojí jedna figúrka čierna a dve biele, môže čierny vo svojom ťahu ďalšou figúrkou obe biele obkľúčiť a odstrániť ich z herného plánu.

121. Rakado

Obaja hráči postaví 16 figúrok svojej farby na prvý rad svojej strany herného plánu. Potom obaja hodia kockou. Ten, kto hodí najviac, začína. Hodí kockou ešte raz a posunie niektorú zo svojich figúrok o zodpovedajúci počet polí priamo vpred. Potom hodí súper a posunie tiež jednu svoju figúrku. Komu padne šestka, hádže ešte raz. Hráči sa snažia dostať svoje figúrky na základnú líniu súpera. Na ceste pritom smú vyraďovať súperove kamene, pokiaľ ich figúrka dosiahne kockou určeným počtom krokov presne pole, ktoré je obsadené protihráčovým kameňom. Pokiaľ hráč túto možnosť prehliadne, môže mu protivník dotýknúť figúrku odobrať. Cieľ môže byť dosiahnutý iba hodom na presný počet zostávajúcich krokov. Keď je figúrka vzdialená tri kroky od cieľa a padne napr. štvorka, nehýbe sa. Figúrka, ktorá dosiahla cieľ, nemôže byť vyradená, ani sama nemôže vyhadzovať. Hra končí, keď posledná figúrka jedného z hráčov dosiahne cieľový rad.

122. Čiernobiela halma

19 figúrok pre každého pri hre vo dvojici (13 figúrok pre každého pri hre štyroch hráčov) postavíme ako pri halme. Figúrky stojace na čiernych poliach sa pohybujú iba šikmo po čiernych poliach a nesmú skákať. Figúrky na bielych poliach naopak môžu postupovať výhradne preskakovaním na iné biele pole. Úlohou figúry na čiernych poliach je teda prichystať možnosti skoku figúrkam z bielych polí. Vnútri cieľového dvora už môžu všetky figúrky postupovať a skákať ľubovoľne. Víťazí hráč, ktorý ako prvý premiestni všetky svoje figúrky.

123. Veľká dáma

Hráči postaví na čierne políčka v oboch posledných riadkoch po šiestnástich kameňoch. Platia bežné pravidlá dámy s tým, že je možné preskakovať tiež vlastné kamene bez toho, aby vypadli z hry. Ako dámy slúžia figúrky inej farby (každý hráč má svoju farbu). Dáma smie preskakovať iba súperove kamene.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE HALMA

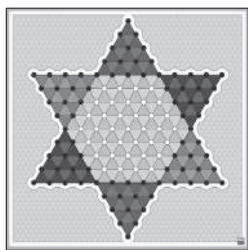
PRE 2 - 3 HRÁČOV OD 8 ROKOV

124. Halma pre 3

Cieľ hry: Previesť všetky svoje figúrky do protiláhleho cípu hviezdy rovnakej farby. Víťazí ten hráč, ktorému sa to podarí najskôr.

Začiatok hry: Hráči rozostavia svoje figúrky na čierne body do troch cípov hviezdy podľa farieb. Tieto obsadené cípy vždy po stranách susedia s cípmi voľnými.

Pravidlá hry: Hru začína najstarší hráč. Ďalej sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Ťah sa vykonáva len vlastnými figúrkami a je povinný (nie je možné sa teda ťahu vzdať). Jedným ťahom sa rozumie posunutie jednej figúrky po spojnicí na susedný voľný bod alebo preskok cez vlastnú alebo súperovu figúrku, ak je za ňou na spojnicí voľný bod. Figúrky sa pohybujú ľubovoľným smerom okrem dozadu. Ak tvoria figúrky vhodnú kombináciu, môže hráč jednou figúrkou v jednom ťahu vykonať i niekoľko na seba nadväzujúcich skokov. Preskočená figúrka sa nevyhadzuje, ale zostáva stáť na pôvodnom mieste! Stratégiou v priebehu hry je vytvoriť čo najrychlejšie rozostavenie, ktoré umožní v jednom ťahu



dostať vlastnú figúrku čo najďalej po hernom pláne a zároveň sa vyhnúť tlačencí, ktorá hrozí v prostriedku herného plánu, kde sa stretávajú troje rôzne figúrky. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý presunul všetky svoje figúrky do protiláhleho cípu rovnakej farby.

125. Triangel

Tejto hry sa zúčastňujú 2 či 4 hráči. Budete potrebovať 44 figúrok v štyroch farbách, ktoré rovnomerne rozdélite medzi hráčov. Hráči sa striedajú a stavajú po jednej figúrke na ľubovoľné miesto herného plánu. Ak hráč uzavrie a vytvorí pravouhlý trojuholník akejkoľvek veľkosti tým, že umiestni figúrky svojej farby na herný plán, získava 1 bod. Stredové pole herného plánu musí zostať počas hry prázdne. Vyhráva ten, kto získal najviac bodov za najväčší počet vytvorených trojuholníkov.

126. Topsy

Hráči si pripraví 15 figúrok svojej farby a striedavo stavajú po jednej figúrke na priesečníky línii herného plánu (na rohy polí) a pokúšajú sa pri tom obkľúpiť figúrky protivníka. Súperova figúrka je obkľúčená, pokiaľ obsadíte štyrmi svojimi figúrkami všetky jej susedné priesečníky. Hrajú všetci proti všetkým. Kto obkľúči figúrku niektorého z protihráčov, môže si ju vziať a ponechať. Uvoľnené pole môže byť novo obsadené. Tým sa herná situácia neustále mení a vznikajú nové a nečakané možnosti. Hra končí umiestnením všetkých pätnástich figúrok každého z hráčov alebo vtedy, ak nie je už možné nikoho obkľúčiť. Hráč je tým úspešnejší, čím viac figúrok protivníkov získal.

HRÝ NA HERNOM PLÁNE SOLITÉR

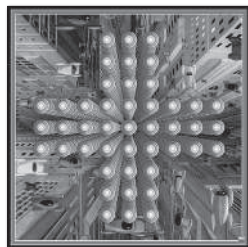
PRE 1 HRÁČA OD 7 ROKOV

127. Solitér

Cieľ hry: Skákaním vyradiť všetky figúrky z herného plánu, až zostane len jedna.

Začiatok hry: Hráč rozostaví všetky figúrky po hernom pláne tak, aby obsadil všetky políčka okrem prostredného, ktoré zostane voľné.

Pravidlá hry: Hráč musí v každom ťahu preskočiť ľubovoľnou figúrkou figúrku susednú a skočiť na voľné pole za ňou. Preskočená figúrka sa odstráni z herného plánu. Skákať je možné zvisle a vodorovne. Nie je dovolené skákať šikmo či cez roh a skok musí byť vedený po priamke. Úlohou je vyradiť čo najviac figúrok. Ideálne by na konci hry mala zostať na hernom pláne len jedna figúrka. Nie je to ľahké, ale je to možné.



128. Kríž

Hráč rozostaví 9 figúrok doprostred herného plánu tak, že vytvorí kríž s rovnako dlhými ramenami. Cieľom hry je odstrániť 8 z 9 kameňov tak, aby v strede zostala iba jedna figúrka.

HRÝ S DOMINOM

PRE 1 - 4 HRÁČOV OD 7 ROKOV

129. Domino

Hra pre dvoch hráčov. 28 kameňov sa položí lícom dole a premieša. Každý hráč si vyberie 7 kameňov a položí ich skryto pred seba. 1 kameň zo zálohy sa otočí lícom nahor. Ďalej hráči striedavo prikladajú po 1 svojom kameni podľa zásady: rovnaký počet ôk k sebe (dvojku ku dvojke, štvorku ku štvorke a pod.). Hráč, ktorý nemôže priložiť, berie si jeden kameň zo zálohy. Ak sa mu ani tento nehodí, berie zo zálohy tak dlho, kým nemôže priložiť na jednu alebo druhú stranu radu. Môže sa stať, že celú zálohu vyčerpá. Potom odoberá z ľubovoľného konca tak dlho, kým nemôže priložiť svoj kameň. Víťazí hráč, ktorý už nemá žiadny kameň.

130. Slepá ulička

Hra pre dvoch hráčov. 28 kameňov sa položí lícom dole a premieša. Každý hráč si vyberie 7 kameňov. Ostatné kamene túto hru už nehrajú. Začínajúci hráč položí doprostred prvý kameň. Ďalej sa pra-

videlne striedajú a prikladajú kamene podľa zásady domina. Hráč, ktorý nemôže priložiť žiadny kameň, povie ĎALEJ. Ten z hráčov, ktorý ako prvý priloží do radu posledný zo svojich 7 kameňov, ohlásí DOMINO a túto hru vyhráva. Súper odhalí svoje zvyšné kamene. Súčet všetkých ôk sa stáva výhernými bodmi pre víťazného hráča. Ak majú obaja hráči ešte na stole nejaké kamene, ale nemôžu prikladať na žiadnu stranu už vyloženého radu, ocitá sa hra v SLEPEJ ULÍČKE. Súperi si vzájomne ukážu svoje kamene. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má celkovo nižší súčet ôk a pripočíta si celkový počet súperových ôk. Pred ďalšou hrou sa znovu premiešajú všetky kamene. V ďalšej hre položí ako prvý otvárací kameň druhý hráč a postupne sa opäť striedajú. Pred začatím hry si hráči určia, do koľkých bodov budú hrať.

131. Domino so zálohou

Hra pre dvoch hráčov. Kamene sa premiešajú lícom dole. Každý z hráčov si vezme 7 kameňov. Zostávajúce kamene zostávajú v zálohe. Potom hrajú rovnako ako v SLEPEJ ULÍČKE iba s nasledujúcou obmenou: Pokiaľ nemôže niektorý z hráčov priložiť žiadny zo svojich kameňov, berie si jeden zo zálohy. Ak sa mu ani ten nehodí, berie zo zálohy tak dlho, kým nemôže priložiť na jednu alebo druhú stranu radu. Môže sa stať, že celú zálohu vyčerpá. Zo zálohy berie hráč i v prípade, kedy už vyložil všetky svoje kamene a prišiel na neho rad. Po vyčerpaní zálohy pokračuje hra rovnako ako v SLEPEJ ULÍČKE, ale body z jednotlivých hier sa nenačítajú. Víťazom je hráč, ktorý sa po rozobraní kociek zo zálohy zbavil všetkých svojich kociek ako prvý alebo ten, kto má na kockách, ktoré sa nedajú priložiť, nižší súčet ôk.

132. Bodové domino

Hra pre 2 - 4 hráčov. Kamene sa rovnomerne rozdelia všetkým účastníkom hry, prípadné zvyšné kamene sa nepoužívajú. Začína hráč s najvyšším doublom. Položí kameň a vysloví celkový počet bodov. Všetci hráči potom na striedačku prikladajú príslušný kameň a pripočítajú dané body k dotýčnému súčtu.

133. Maďarské domino

28 herných kameňov sa položí lícom dole a zamieša. Ak hrajú 2 hráči, prípadne na každého 12 kameňov, pri hre v troch 8 kameňov a v štyroch 6 kameňov. Každý z hráčov si skryte odoberie zodpovedajúci počet. Prebytočné kamene sa odstraňujú z hry. Začína hráč, ktorý môže vyložiť kameň s najvyšším počtom ôk a pridať k nemu ďalšie kamene, ktoré prísadzuje k sebe vždy rovnakou hodnotou. Čím viac kameňov sa podarí priložiť, tým lepšie. Ak už nemôže ďalej prikladať, je na rade ďalší hráč, ktorý sa pokúša na retážec nadviazať čo najväčší počet kameňov. Pokiaľ už nikto nemôže prikladať, poznamená zapisovateľ pri každom hráčovi počet trestných bodov (tzn. celkový počet bodov na všetkých jeho zostávajúcich kameňoch). Hra sa na viac kôl a hra končí, hneď ako jeden z hráčov prekročí hranicu 100 trestných bodov.

134. Francúzske domino

28 herných kameňov sa položí lícom dole a zamieša. Každý hráč si vezme 8, 7 alebo 6 kameňov, podľa toho, či hrajú 2, 3 alebo 4 hráči. Zvyšok príde do zálohy. Prvý hráč položí na stôl ľubovoľný kameň, ďalší hráč prikladá na začiatok či koniec, pričom jedna polovica jeho kameňa musí súhlasiť s polovicou vyloženého kameňa. Nehodiacu sa polovicu kameňa nechá hráč smerovať do voľného pola. Ďalší hráč prikladá rovnakým spôsobom, takže vzniknú dva rady, v ktorých sa nad sebou nachádzajú dve rovnaké čísla. Kto nemôže priložiť, buď vynechá, alebo vezme nový kameň. V zálohe musia zostať až do konca hry dva kamene. Vyhráva ten, komu sa najskôr podarí vyložiť všetky svoje kamene. Pokiaľ hráčom zostanú ešte nevyložené kamene, vyhráva ten, kto má najmenšiu hodnotu kameňov.

135. Krížové domino

Každý hráč si vezme 6, 4 alebo 3 kamene, podľa toho, či hrajú 3, 4 alebo 5 hráčov. Zvyšok príde do zálohy. Začína hráč, ktorý má kameň s najvyšším doublom, a tento kameň vyloží. K tomuto kameňu musia byť zo všetkých strán prikladané kamene s rovnakým počtom bodov. Vznikne tak kríž. Až keď je kríž hotový, môže sa na všetkých štyroch stranách pokračovať v prikladaní. Kto nemá príslušné číslo, musí si vziať zo zálohy. Ak je už kópka vybraná, musí čakať. Tiež tu vyhráva hráč, ktorý sa najskôr zbaví všetkých kameňov, príp. ten, ktorý má najnižšiu hodnotu kameňov.

136. Dominosa

Hráč si na list papiera nakreslí sieť ktorá sa skladá z 56 štvorcov (8 x 7 štvorcov). Dôkladne premiešané kamene položí lícom nahor na stôl tak, aby tvorili sieť, ktorá sa tiež skladá z 56 polí. Teraz si hráč do predkreslených polí doplní čísla kameňov. Potom sa kamene opäť premiešajú. Hráč sa pokúša zostaviť vhodný obrazec. Pokiaľ to skúsíte, zistíte, že to nie je vôbec také jednoduché, ako to vyzerá.

137. Štvorcové domino

Hráč musí zostaviť z kameňov štvorec 4 x 4 polia tak, aby súčet vo všetkých vodorovných i zvislých stranách bol zhodný.

138. Blokovacie domino

Hra prebieha podľa pravidiel domina so zálohou. Tu je však žiaduce protivníka čo najviac blokovať, príp. nútiť ho k častému doberaniu zo zásoby a to tak, že sa kladú také kamene, ku ktorým hráč nemôže prikladať. Ak jeden z hráčov nemôže priložiť a v zásobe už nie sú kamene, prehral.

139. Zo sto na nulu

Hrá sa ako v Domine so zálohou. Každý hráč však začína so 100 bodmi. Po každej partii smie víťaz zo svojho konta odčítať celkový súčet bodov protivníkových zostávajúcich kameňov. Pokiaľ nemôže žiadny z hráčov priložiť všetky kamene, môže každý zo svojho konta odčítať celkový súčet bodov protivníka. Vyhral ten, kto najskôr dosiahol hranicu 0 alebo ju prekročil.

140. Päťkovanie

Hra pre dvoch hráčov. 28 herných kameňov sa položí lícom dole a zamieša. Každý hráč dostane 5 kameňov, ostatné sú v zálohe. Cieľom hry je nielen priložiť všetky kamene, ale i dosiahnutím násobku 5 získať body navyše. Ak je súčet koncových polí radu 5, alebo násobok piatich, získava hráč za každú 5 jeden bod. Napr. ak začína hráč s dvojitou päťkou, dostane za ňu hneď dva body, pretože súčet je desať. Víťazí hráč, ktorý ako prvý dosiahne po niekoľkých partiách dohodnutý počet bodov.

141. Pašova závora

Hrá sa podľa pravidiel domina s tým rozdielom, že hráč položením ľubovoľného double kameňa môže kedykoľvek ukončiť hru. Hráči ihneď spočítajú hodnotu svojich kameňov. Hráč s najnižším súčtom vyhral a nepíše si žiadne záporné body. Ostatní hráči si body zapíšu. Hrá sa viac partii, kým niektorý z hráčov nezíska dohodnutý počet bodov. Potom sa určí poradie.

142. Matador

Hrá sa so všetkými kameňmi. Zvláštny význam majú štyri kamene, nazývané MATADOR: 0/0, 6/1, 5/2 a 4/3. Okrem prvého kameňa sú to teda také, pri ktorých súčet ôk dáva číslo 7. Všetky kamene premiešajte lícom dole. Pred každou partiou vyradte z hry 3 náhodne vybrané kamene. Pred začatím hry si hráči losom určia, kto začne. Potom si každý z hráčov vezme zo zálohy po tri kamene. Prvý hráč položí jeden svoj kameň na stôl. Druhý hráč musí priložiť taký kameň, aby súčet vzájomne sa dotýkajúcich kameňov bol 7. Pokiaľ hráč nemá kameň s potrebným počtom ôk na priloženie, ale má MATADORA, môže ho priložiť na ktorúkoľvek stranu radu bez ohľadu na počet ôk. Pre súpera potom platia normálne pravidlá hry. Musí teda priložiť kameň s počtom ôk do súčtu 7. Pokiaľ nemôže priložiť a nemá ani MATADORA, berie si po jednom kameni zo zálohy tak dlho, až môže priložiť. Môže sa tiež stať, že vyčerpáte celú zálohu. V prípade, že nemôžete ani potom priložiť kameň, hrá súper. Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa po vyčerpaní zálohy zbaví skôr všetkých svojich kameňov. Ak obom hráčom zostanú kamene, ktoré nemôžu priložiť, vzájomne ich odkryjú. Víťazom sa stáva hráč s nižším súčtom ôk.

143. Bergen

Hráči premiešajú všetky kamene lícom dole. Každý si vyberie 6 kameňov. Začína hráč, ktorý má DOUBLE s nižšou hodnotou. Tento kameň položí doprostred stola a započíta si zaň 2 body. Pokiaľ žiadny z hráčov nemá double, začína ten, ktorý má kameň s najnižším počtom ôk. Potom obaja hráči striedavo prikladajú po jednom kameni na ľavú alebo pravú stranu podľa obvyklých pravidiel. Snažia

sa ale priložiť taký kameň, aby vždy na konci radu vľavo i vpravo bol rovnaký počet ôk. Kedykoľvek sa to podarí, pripočíta si tento hráč 2 body. Pokiaľ sa však podarí priložiť na jednu stranu double s rovnakým počtom ôk, ako je na druhom konci radu, pripočíta si hráč za tento ťah 3 body. Hráč, ktorý podľa pravidiel nemôže alebo z taktických dôvodov nechce priložiť niektorý zo svojich kameňov, vezme si jeden zo zálohy. Ak sa mu nehodí ani tento, povie ĎALEJ a hrá súper. Ak sa dostane hra po rozobraní zálohy do slepej uličky, hra končí. Víťazí ten z hráčov, ktorému nezostal v ruke ani jeden double. Ak majú obaja hráči doubly, víťazí ten, ktorý ich má menej. V prípade, kedy obaja hráči majú po jednom double, stáva sa víťazom ten, ktorého double má nižšiu hodnotu. Pokiaľ nemá žiadny z hráčov double, spočítajú si oká na zostávajúcich kameňoch. Víťazom sa stáva hráč s najnižším počtom bodov. Hra pokračuje ďalším kolom. Absolútnym víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 15 bodov.

144. Sevastopol'

Hrá sa o stavené veci - orešky, bonbóny a pod. Na začiatku hry každý hráč vloží do banku po 1 kúsku zo svojej zásoby. Potom si z premiešaných kameňov hráči odoberú po 7. Hru začína hráč, ktorý má šestkový double a položí ho doprostred stola. Hráči pokračujú v smere hodinových ručičiek priložením kameňa so 6 okami. Môžu ho položiť nielen ako v obvyklých hrách vľavo a vpravo, ale tiež zdola a zhora (rozvetvenie). Ak nemá niektorý z hráčov žiadny kameň so 6 okami, povie ĎALEJ a vynecháva ťah. Hneď ako je okolo šestkového double zostavený kríž do štyroch svetových strán, začína druhá fáza hry. Každý z hráčov potom prikladá kameň na jedno rameno KRIŽA podľa základných pravidiel domina. Hráč, ktorý ako prvý odloží všetky svoje kamene, získava tri štvrtiny BANKU. Ostatní pokračujú v hre. Kto sa zbaví svojich kameňov ako druhý v poradí, získava posledný diel z BANKU. Zostávajúci dvaja hráči vyjdú naprázdno. Tiež v druhej fáze hry platí pravidlo, že kto nemôže priložiť kameň, povie ĎALEJ a vynecháva ťah. Ak sa dostanú všetci zúčastnení hráči do slepej uličky, hra končí. Víťazom sa stane hráč s najnižším súčtom ôk na svojich kameňoch a dostane tri štvrtiny z banku. Ako druhý sa umiestni hráč s nasledujúcim najnižším súčtom bodov a dostáva posledný diel z banku.

145. Dvadsaťjeden

Dominový variant známej kartovej hry. Kamene premiešajte na stole lícom dole. Hráči si postupne v smere hodinových ručičiek vezmú po 2 kameňoch. Tajne si ich pozrú a spočítajú si všetky oká. Cieľom hry je dosiahnuť na svojich kameňoch celkový počet 21 alebo sa mu čo najviac priblížiť. Pokiaľ sa niekomu zdá súčet ôk príliš nízky, priberie si zo zálohy jeden alebo i viac kameňov. Kto ale prekročí potrebný počet o jediný bod, stráca nádej na víťazstvo. Pokiaľ žiadny z hráčov nechce pribrať ďalší kameň, odkryjú všetci zúčastnení svoje kamene a sčítajú si body. Ak nemá žiadny z hráčov 21 bodov, víťazom sa stáva hráč s najbližším nižším počtom dosiahnutých bodov.

146. Sóló domino

Hra pre jedného hráča, ktorá veľmi dobre prehlbuje kombinačné schopnosti. Najprv obráťte všetky kamene lícom dole a riadne ich premiešajte. Potom si vyberte 5 náhodných kameňov, ktoré otočte lícom nahor. Z týchto kameňov si vyberte ten najvhodnejší a položte ho na stôl ako základ dominového radu. Následne prikladajte otočené kamene podľa základných pravidiel domina. Pokiaľ sa vám podarí postupne položiť na stôl z prvej päťce napríklad 4 kamene, priberte si ich zo zásoby a opäť otočte lícom nahor. Pokračujte v prikladaní kameňov. Je dôležité položiť vždy čo najviac kameňov z vybranej päťce. Opäť doplňte svoju zásobu podľa počtu vyložených kameňov. Pre všetky kolá teda platí: Koľko kameňov vyložíte, toľko nových kameňov si priberte. Víťazom sa stanete v prípade, že postupne položíte všetky kamene domina na stôl. Pokiaľ sa vám toto nepodarí a zostane vám hoci jediný kameň, ktorý nemôžete priložiť ani na jednu stranu, prehrávate. Môže sa tiež stať, že prehráte skôr, než rozoberiete celú zásobu. Táto situácia nastane, keď si doberiete 5 kameňov, z ktorých nejde ani jeden priložiť na ľavú alebo pravú stranu radu.

147. Talianske domino

Kamene sa zamiešajú a rozdajú hráčom. Päťka hráčov dostane po 5 kameňoch, štyria dostávajú po 6, ak hrajú 3 hráči, dostane každý po 3 kameňoch. Zvyšok je v zásobe. Začína hráč, ktorý môže vyložiť

kameň s najvyšším súčtom ôk. Musí pritom nahlas vyvolať súčet všetkých viditeľných bodov, napr. 12 pri 6/6, 10 pri 5/5. Ďalší hráč priloží ľubovoľný vhodný kameň a nahlas povie celkový súčet. Pokiaľ na stole ležal kameň 6/6 a hráč priloží kameň 3/5, vyvolá 20, pretože sčítal 12 a 8. Na začiatku hry dá každý vklad do banku. Z banku sa potom vypláca za každú hlášku 30, 50, 70 alebo 100. Najvyššie číslo získa najväčší podiel. Pokiaľ súčty nikto nezíska, vklady zostávajú pre ďalšiu hru.

148. Prebíjaná s dominom

Dvaja hráči si rozdelia kamene a vyrovnajú do radu pred seba lícom dole. Potom súčasne otočia krajný kameň. Kameň s vyšším súčtom ôk berie súperov kameň. Získané kamene sa zaradia na koniec radu. Kamene v rade počas hry nemenia poradie.

149. Tri štvorce

Vyradte z dominovej súpravy double 3, 4, 5 a 6. V hre zostane 24 kameňov na zostavenie troch štvorcov podľa týchto pravidiel. Súčet ôk na všetkých stranách zložených štvorcov musí byť rovnaký. Začni so súčtom 12, potom skús súčet 15. Potom nájdí iný možný súčet. Nezabudni, že rohové polia kameňov sa sčítajú dvakrát, vo vodorovnom rade i zvislom stĺpci.

150. Zlomky

Vyradte zo súpravy všetky double a kamene s prázdnyim poličkom. Zostane vám 15 kameňov, s ktorými budete pracovať ako so zlomkami. Keď položíte na výšku kameň s jedným očkom hore a šiestimi okami dole, považujete ju za jednu šestinu. Keď ju položíte obrátené, platí za šesť jednín. Vašou úlohou je poskladať všetky kamene do troch radov po piatich kameňoch. Domyslite si medzi každým kameňom znamienko plus a kamene zoradte tak, aby súčet vo všetkých radoch bol rovnaký. V prvom kole 2 ½. V druhom kole 10.

151. Dudeneyho rad

Zoradte všetky kamene do 4 radov po siedmich kameňoch tak, aby súčet ôk v každom rade bol rovnaký.

152. Hod číslo

Vyradte z hry všetky kamene s nulou. Zvyšné potom vyrovnajte náhodne do radu. Každý hráč má jednu figúrku svojej farby, s ktorou sa pohybuje po hode kockou po kameňoch domina. Figúrky sa pohybujú po jednom poličku dopredu a to tak, že musia hodiť rovnaký počet bodov, aký je na kameni. Víťazí hráč, ktorý prejde celým radom najrýchlejšie.

HRÝ S KOCKAMI

PRE ĽUBOVOLNÝ POČET HRÁČOV OD 6 ROKOV

Hry s 1 kockou

153. Lodnícka

Prvý hráč určí ľubovoľné číslo od 1 do 6. Jeho súper potom hodí kocku a k počtu ôk pripočíta číslo stanovené súperom. Ďalej sa kockou už nehádza. Obaja hráči striedavo prevracajú kocku vždy o 90 stupňov v ľubovoľnom smere. Počet ôk sa po každom pretočení pripočíta k doterajšiemu súčtu. Kto prekročí hranicu 25, prehral.

154. Na čísla

Hráči si pred hrou vylosujú čísla od 1 do 6. Potom každý hodí dvakrát za sebou. Prvý hod určí, koľko žetónov má dostať. Druhý hod určí, kto výhru vypláti. Kto druhým hodom určí sám seba, nedostane nič. Hra končí, keď jednému z hráčov nezostane z počiatočných 20 žetónov nič, a víťazom je hráč, ktorý má žetónov najviac.

155. Oklahoma

Hráč hodí kockou tak, aby ostatní nevideli, koľko bodov hodil. Potom nahlásí číslo. Môže povedať skutočný počet ôk, alebo falošné číslo. Jeho súper buď hlásené číslo prijme, alebo neprijme. Keď ho prijme, vezme kocku a musí hodiť viac. Prvý hráč mu v tomto prípade nie je povinný ukázať, koľko na kocke skutočne padlo. Ak druhý hodil

viac, dostane od prvého hráča žetón. Ak hodí menej alebo rovnako, odovzdá žetón súperovi. Druhý hráč však hlásenie nemusí prijať. V tom prípade hráč odkryje kocku. Pokiaľ je tam nahlásené číslo, dostane hráč žetón. Pokiaľ nahlásil falošné, odovzdá žetón. Hrá sa na dohodnutý počet žetónov. Víťaz ich má samozrejme najviac.

156. Vzducholod'

Najskôr sa namaluje veľká vzducholod' (pozrite obrázok), ktorá sa rozdelí na 5 políčok. Gondola dostane číslo 6. To je nákladný priestor. Každý hráč dostane 6 zápaliek. Hádže sa v poradi. Kto hodí 1 - 5 položí jednu zápalku na príslušné políčko. Ak už leží na políčku zápalka, smie si ju vziať a nemusí žiadnu odovzdať. Kto hodí 6, musí vždy odovzdať jednu zápalku, pretože do gondoly sa ich vojde ľubovoľné množstvo. Kto nemá už žiadne zápalky, vypadá z hry. Vyhráva ten hráč, ktorý je ako posledný v hre. Smie si vziať všetky zápalky z gondoly.



157. Šesťnásť

Na začiatku hry si musia hráči pripraviť dvakrát toľko zápaliek (žetónov) než je hráčov, plus jednu zápalku navyše. Napríklad pre 4 hráčov pripravíme 9 zápaliek, ktoré sa položia doprostred stola. Cieľom každého kola hry je priblížiť sa čo najbližšie k číslu 16. Najlepší súčet bodov je teda 15. Prvé dva hody sú bez rizika, pretože súčet nemôže prekročiť 12. Hráč sa musí po prvom dvojhode rozhodnúť, či bude hádzať ďalej. Pokiaľ sa rozhodne hádzať ďalej, musí opäť hádzať 2 x. Toto pravidlo platí i pre prípadné ďalšie pokračovanie v hádzaní. Pozor! Ak hodí hráč viac než je 15, vypadáva a prehral kolo. Ak hodí hráč menej než 16, zapíše si body a v hre pokračuje ďalší hráč. Ak nevypadne z hry žiadny hráč, kolo prehráva ten, kto má najnižší počet bodov. Pokiaľ má viac hráčov rovnaký počet bodov, prehráva ten, ktorý tento najnižší súčet hodil ako prvý. Hráč, ktorý vypadol alebo prehral kolo, si musí vziať jednu zápalku a začína ďalšie kolo. Po rozobraní zápaliek pokračujú v hre len tí hráči, ktorí majú zápalky. Kto v tejto časti hry prehrá kolo, dostane zápalku od hráča, ktorý kolo vyhral. Kto má na konci hry všetky zápalky, prehral celú hru.

158. Oko (dvadsaťjeden)

Hráči hrajú 1 kockou, v jednom kole hádžu maximálne 5 x. Víťazí ten, kto sa súčtom všetkých bodov najviac priblíži k dvadsaťjednému bodom. Hráč so súčtom nad 21 prehral.

159. Päťdesiat vyhráva

Hráči hádžu 1 kockou v rade za sebou, celkom trikrát. Všetci sa snažia dosiahnuť spoločne súhrnné číslo päťdesiat. Dosiahnutie tejto hranice musí byť presné. Sčítajú sa body hodené všetkými hráčmi dohromady. Ak niekto prekročí päťdesiatku, musí ďalší hráč hodením kocky znížiť celkový počet pod päťdesiatku. Cieľom je hodiť presne päťdesiat.

160. Stávkovanie

Každý hráč si napíše pod seba do stĺpca čísla od jednej do desiatich so znamienkom násobenia (1 x, 2 x, 3 x... 10 x). Všetci potom postupne hádžu kockou. Hodené číslo vždy zapisujú vedľa ktoréhokolvek neobsadeného násobku. Samozrejme sa snažia vyššie číslo napísať k vyššiemu násobku. Po 10 hodoch sú všetky násobky obsadené. Čísla sa vynásobia a sčítajú. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom.

161. Sedem hodov

Každý hráč má postupne v jednom kole 7 hodov kockou. Hodené body sa počítajú takto: 1. a 2. hod sa sčíta (+), 3. hod sa od tohto súčtu odčíta (-), 4. hod sa pripočíta (+), 5. hod znovu odčíta (-), 6. hod sa pripočíta (+). Posledná 7. hodená hodnota sa odčíta (-). Kto dosiahne po piatich kolách najvyššiu bodovú hodnotu, víťazí.

162. Matematika

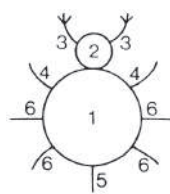
Každý hráč hádže jednou kockou, a to celkom päťkrát. Hodnoty 1. a 2. hodu sa sčítajú (+), 3. hod sa odčíta (-), doterajší výsledok sa násobí (x) hodenou hodnotou 4. hodu. 5. hodom nakoniec násobok vydeline. Pokiaľ hráč dosiahne výsledok, ktorý je menší než jedna, alebo po delení nedostane vôbec celé číslo, vypadáva z hry. Kto dosiahne najmenší výsledok (v celých číslach), stáva sa víťazom.

163. Drievka

Doprostred stola sa položí plná škatulka zápaliek. Hráči potom postupne vrhajú kockou a podľa počtu hodených bodov vyberajú zo škatulky príslušný počet zápaliek. Kto vezme poslednú zápalku, je víťazom.

164. Chrobák

Každý hráč potrebuje na hru list papiera, na ktorý bude kresliť chrobáka podľa obrázka. Hráči hádžu kockou. Maľovať začne ako prvý ten, komu padla jednotka. Ihneď namaluje trup a potom postupne primalováva ďalšie časti podľa toho, ako mu padajú jednotlivé bodové hodnoty. Rovnako si na vlastnom liste papiera maľuje ďalší hráč. Maliar, ktorému sa podarí ako prvému namalovať kompletného chrobáka, je víťazom.



165. Voš

Voš je zložená z 13 čiar a označuje cieľ hry. Na začiatku hry každý hráč hodí kockou a určí si tak číslo, ktoré musí hodiť, ak chce na svojom liste nakresliť časť obrázka. Hráči hádžu postupne a len pokiaľ hodia svoje číslo, smú domalovať jednu z 13 čiar. Kto domaluje voš ako prvý, vyhráva.



166. Obesenec či myš

Pokiaľ vás prestane baviť kresliť chrobáka či voš, môžete kresliť iný obrázok. Každý sa ale musí skladať z 13 čiar. Napr. domček, šibenica, myš.



167. Generál

Hrá sa na vopred stanovený počet kôl. Hráč hádže trikrát. Po každom hode musí nahlásiť, na ktorý rád (jednotky, desiatky, stovky) hodené číslo umiestni. Úlohou hráča je nahlásením čísel docieľť najvyššie číslo (teda 666). Ak jeden zo súperov nahádže 666, stáva sa GENERÁLOM a okamžitým víťazom celej hry.

168. Dvojité lásky

Každý z hráčov si na papier napíše rad čísel od 1 do 6. Číslo, ktoré hráč hodí, vyškrtne zo zoznamu a môže hrať ďalej. Pokiaľ už číslo má škrtnuté, odovzdá kocku ďalšiemu spoluhráčovi. Vyhráva ten, komu sa podarí ako prvému hodiť všetky čísla z radu.

169. Plus mínus

Cieľom hry je hodiť čo najvyššiu sumu. Každý hráč má 9 hodov. Každý tretí hod sa odčíta, všetky ostatné sa sčítajú. Komu sa podarí získať najvyššiu sumu, vyhral.

170. Veľké srdce

Každý z hráčov si nakreslí na papier veľké srdce a rozdelí ho na 6 polí. V priebehu hry musí hráč zapisovať čísla od 1 do 6, aby bolo na konci hry každé políčko obsadené rôznou číslou. Hráči sa v hodoch striedajú. Ak hodí hráč číslo, ktoré už má zapísané v srdci, musí ho prenechať druhému spoluhráčovi. Pokiaľ ani druhý hráč nemôže číslo uplatniť, presunie ho na ďalšieho hráča. Hod prepadáva, pokiaľ ho nikto nemôže zapísať. Vyhráva ten, kto ako prvý obsadí všetky polia.

171. Sultán

Cieľom hry je získať čo najviac žetónov. Hráči sa striedajú, každý hádže raz. Kto ako prvý hodí šestku, je sultán. Sultán potom vyberie jedno číslo medzi 1 - 5. Potom každý hráč dostane 8 žetónov. Sultán sa hádzania nezúčastňuje. Každý z hráčov hádže raz. Ak hodí hráč číslo, ktoré vybral sultán ako šťastné, musí sultánovi dať 5 žetónov! Ak hodí hráč iné číslo, musí dať sultánovi 2 žetóny. Kto hodí číslo 6, prevezme miesto sultána a určí nové šťastné číslo medzi 1 - 5. Ak jeden hráč nemá žiadne žetóny, hra končí a vyhráva ten, kto má najviac žetónov.

172. Kravský chvost

Potrebuje 1 kocku a 21 zápaliek pre každého hráča. Všetci si zo svojich zápaliek zostavia kravský chvost: t. j. do prvého radu sa položí 6 zápaliek, do druhého radu 5 zápaliek, a pod. Potom sa hádže kockou. Každý hráč môže zobrať rad, ktorý zodpovedá hodu kocky. Ak je už ale zodpovedajúci rad preč, hod prepadá. Vyhráva hráč, ktorého kravský chvost je odpratáný najskôr.

173. Volský chvost

Táto hra sa hrá rovnako ako kravský chvost, ale s jednou výnimkou: pokiaľ hráč hodí číslo, ktorého rad už je preč, musí hráč vziať zodpovedajúci rad z volského chvosta svojho súpera. Pokiaľ tento rad chýba vo všetkých volských chvostoch, hod prepadá a na rad prichádza ďalší hráč.

174. Tromf

Vybraný hráč hodí kockou. Hodené číslo je pre dané kolo tromfom. Každý môže hádzať desaťkrát. Iný hráč sčíta hodené body. Kto hodí tromf, prestane hádzať a pokračuje druhý hráč. Komu sa podarí s najmenším súčtom bodov hodiť tromf, vyhráva kolo.

175. Čokoláda

Jedna veľmi dobrá čokoláda sa zabalí do viacerých papierov, oviaže sa mašľou a položí sa doprostred stola. Ten, kto je na rade, hádže trikrát. Komu sa nepodarí hodiť 6, odovzdá kocku ďalej. Ak hodí jeden z hráčov šestku, musí dať na čokoládu mincu, rozviazať mašľu a rozbaľiť ju, vziať si vidličku a nôž a potom ju môže jesť tak dlho, kým iný z hráčov nehodí šestku. Kto najdlhšie je čokoládu, tomu sa podarí odhaliť jej výbornú chuť.

176. Hra dvojok

Každý hráč hádže trikrát. Počítajú sa len dvojky. Dve dvojky platia za 8 bodov, tri dvojky platia za 16 bodov. Kto získa po prvom kole najvyšší počet bodov, vyhráva.

177. Skákanie kocky

Hráč, ktorý začína, vezme kocku a položí ju na stôl pred seba. Položí svoj prst na kocku a stlačí ju tak, aby kocka vyskočila. Kocka dopadne na stôl a počíta sa počet bodov na vrchnej strane. Ďalší hráč pokračuje s kockou a číslom, akým predchádzajúci hráč prestal. Nie je dovolené kocku brať do ruky. Výnimka: ak spadne kocka zo stola, počíta sa 0 bodov. Kto dosiahne 50 bodov, vyhráva.

178. Kreslenie domčeka

Každý hráč dostane papier, ceruzku a sám si určí jedno šťastné číslo medzi 1 - 6, ktoré napíše na papier. Potom sa hráči striedajú po jednom hode. Kto hodí svoje šťastné číslo, môže urobiť jeden z 13 ťahov domčeka. Vyhráva ten, kto prvý nakreslí celý dom.



179. Rýchla prehra

Jeden hráč hodí kockou a určí prekliate číslo, ktorého by sa hráči mali vyvarovať. Každý má 10 hodov. Vyhráva hráč, ktorý prekliate číslo vôbec nehodí. Prehráva ten, kto číslo hodil najskôr.

180. Dvadsať jedna

Zmyslom hry je hodiť v správnom čase 1. Kto je na rade, hodí raz a odovzdá kocku ďalšiemu hráčovi. Každá hodená 1 sa povie nahlas a sčíta sa. Kto hodí 21 x jednotku, vyhráva.

181. Maratón

V tomto variante sa podobne ako pri predchádzajúcej hre ide cez 42 kilometrov, tzn. cez 42 jednotiek. Víťaz polčasu (21 jednotiek) smie za odmenu hádzať ihneď 40 x za sebou.

182. Ohorok

Začína najmladší hráč, ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek. Kto je na rade, hodí kockou. Hodený počet bodov na kocke si pripíše hráč po ľavici ako plusové body. Výnimkou je, pokiaľ padne 1. Potom si jeden bod odčíta. Kto má najviac bodov po piatich kolách, vyhráva.

183. Hádzanie lienok

Každý hráč hodí jedno číslo medzi 1 - 6 a napíše si ho. Po každom hode sa hráči medzi sebou striedajú. Komu sa podarí hodiť svoje číslo, nakreslí si na papier 1 diel lienky, ktorá sa skladá z 15 dielov: hlava, telo, 2 oči, 4 nohy, 2 tykadlá, 5 bodiek. Kto ako prvý nakreslí celú lienku, vyhráva.

184. Macao

Vyhráva ten, komu sa podarí hodiť počet 12 bodov alebo sa mu čo najviac priblíži. Kto je na rade, hodí trikrát kockou (4. hod je povolený, ale nie je povinnosťou). Hodené počty bodov sa musia sčítat. Kto hodí počet 12 alebo je čo najbližšie, vyhráva kolo. Kto hodí viac ako 12, vypadáva z hry. Hrá sa toľko kôl, koľko si hráči vopred určia.

185. Zlá jednotka

Každý hráč má 5 hodov. Hodené body sa sčítajú a napíšu. Kto hodí 1, ihneď prestáva a napíše len body dosiaľ hodené. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

186. Hore dole

Vyhráva ten, kto 7 hodmi dosiahne najvyššiu sumu. Jeden hráč začne, ostatní sa pripoja. Hodené počty bodov sa počítajú takto: 1. a 2. hod sa sčíta (+); 3. hod sa od tejto sumy odčíta (-); 4. hod sa opäť pripočíta (+); 5. hod sa odčíta (-); 6. hod sa pripočíta (+); 7. hod sa odčíta (-). Hráč s najvyššou sumou vyhráva. Komu sa podarí dostať do mínusu, vypadáva z hry. Počet kôl si hráči vopred určia.

187. Začarovaná trojka

Kto hodí trojku, vypadáva z hry. Hráč, ktorý je na rade, hádže tak dlho, ako chce. Ak nehodí trojku, môže prestať a súčet bodov sa mu zapíše na papier. Pri hodení trojky musí prestať a všetky body sa mu odčítajú. Kolo končí, keď všetci hráči hrali raz. Vyhráva ten, kto má najviac bodov.

188. Pomalý Peter

Každý hráč povie číslo od 1 do 6. Potom sa pokúša číslo čo najskôr hodiť. Pomalý Peter je ten, kto potrebuje najviac hodov.

189. Číslo domu

Cieľom je dosiahnuť čo najvyššie číslo domu. Každý má 3 hody. Po každom hode sa musí ihneď rozhodnúť, či má hodené číslo prijať na jednotkové, desiatkové alebo stovkové miesto trojmiestneho čísla domu. Najvyššie číslo vyhráva.

190. Najnižšie číslo domu

Pravidlá hry sú rovnaké ako pri predchádzajúcej hre, ale víťazom je hráč s najnižším číslom domu.

191. Mazanie bodu

V prvej časti hry si každý, kto dosiahol najvyšší počet bodov, namaluje pred seba na stôl jeden bod. Po 10 kolách je teda na stole dohromady 10 bodov. V druhej časti začína mazanie. Kto dosiahol najnižšie čísla bodov, smie vymazať jeden bod. Vyhráva ten, kto si najskôr zmazal všetky svoje body. Kto v prvej časti nedostal žiadny bod, nesmie sa druhej (mazacej) časti zúčastniť.

192. Holý vrabec

Najskôr je potrebné sa dohodnúť na počte kôl. Každý má iba 1 hod a ten patrí ľavému susedovi, ktorému sa tieto body pripíšu. Pokiaľ hodíme 1 holého vrabca, dostane hráč, ktorý hádzal, jeden bod mínus. Vyhráva ten, kto má najvyšší počet bodov.

193. Blych

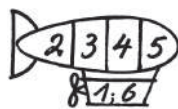
Každý hádže 10 x za sebou. Po hodení jednotky skončí a zapamätá si číslo svojich hodov. Kto hodí 1 najskôr, vyhráva.

194. Hranica

Okrem kocky potrebujeme ešte 6 zápaliček pre každého hráča. Platia iba body 1, 2 a 3. Kto hodí 1, dáva svojmu susedovi po ľavej strane zápalku, kto hodí 2, dáva svojmu susedovi po pravej strane zápalku. Keď padne 3, položí sa zápalka do stredu stola na hranicu. I keď hráč odovzdá svoju poslednú zápalku, zostáva v hre (môže totiž dostať jednu zápalku od suseda). Vyhráva ten hráč, ktorý hodí ako posledný 3 a na hranicu položí poslednú zápalku.

195. Zepelín

Na papier sa nakreslí veľký zepelín. Trup je zložený z polí 2 až 5, v gondole je pole 1 a 6, čo je zároveň i pokladňa. Každý dostane 6 žetónov. Potom sa po poradí hádže kockou. Kto hodí číslo od 2 do 5, položí svoj žetón do príslušného pola. Ak je toto pole obsadené, smie si hráč žetón ponechať a tiež získava žetón, ktorý sa nachádza v príslušnom poli. Gondola však pojme ľubovoľné množstvo žetónov, obsadzuje sa pri každej hodenej 1 a 6. Pokiaľ hráč stratil všetkých 6 žetónov, musí vystúpiť z hry. Víťazí ten, kto zostáva. Víťazovi patria tiež všetky žetóny z polí 1 až 6.



196. Jedna doprava

Každý hráč má 5 zápaliček. Podľa toho, koľko a ako kto hodí, môže postupne odoberať zápalky. Kto hodí 1, dá 1 zápalku spoluhráčovi napravo, po hodenej 2 dá 1 zápalku spoluhráčovi naľavo. Pri 3, 4 a 5 nerobí nič, pri 6 sa dá 1 zápalka doprostred stola. Kto nemá žiadnu zápalku, musí kolo vynechať než dostane jednu od svojho spoluhráča. Prehráva ten, ktorý má poslednú zápalku, pričom ostatní odovzdali svoje zápalky doprostred stola.

197. Kasa

Kto ako prvý prehrá všetky žetóny, vyhráva kasu. Každý hráč dostane 5 žetónov. Kto je na rade, hádže trikrát. Hráč si sčíta body všetkých hodov a zapamätá si výsledok. Až hodia všetci hráči, tak dôjde k plateniu. Kto hodil najvyššiu sumu, zaplatí do kasy 1 žetón. Ak sú dvaja hráči nerozhodne, platia obaja. Kto nemá na konci žiadny žetón, vyhráva všetko.

198. Sem a tam

Každý hráč dostane ceruzku a papier, na ktorý si napíše čísla od 1 až do 6. Kto je na rade, hádže. Hodené číslo si škrtne. Ak hodí druhýkrát to isté číslo, musí ho znovu zapísať na papier. Kto má všetky čísla ako prvý preškrtnuté, vyhráva.

199. Číselný rad

Pri šiestich hodoch za sebou sa hráči snažia dosiahnuť hodením čo najdlhší možný číselný rad (ideálny 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6). Vyhodnocujú sa vždy len hody, ktoré majú minimálne dve čísla za sebou. Napr. hráč hodí 4 - 6 - 2 - 3 - 4 - 1. Vyhodnotí sa iba 2 - 3 - 4. Správne hodené čísla na kockách sa sčítajú. Vyhráva ten, kto získá najvyšší počet bodov. Pri nerozhodnom stave vyhráva ten, ktorý má najdlhší číselný rad.

200. Všetko alebo nič

Hráči sa striedajú v hodoch kockou. Kto je na rade, môže hádzať, ako dlho chce, a sčítajú sa mu počty hodených bodov. Každá hodená päťka = 50 bodov; 2, 3, 4, 6 = hodnota na kocke. Ak padne jednotka, musí hráč prestať a všetky body z tohto kola sa mu vynulujú. Ak prestane skôr, napíše si body. Kto dosiahne ako prvý viac než 301 bodov, vyhráva.

201. Julie

Hráč, ktorý ako prvý hodí číselný rad 1 až 6 a 6 až 1, vyhráva. Jeden hráč začne, ďalší sa pripojí. Kto je na rade, hádže. Ak hodí jednotku, zapíše si ju na papier a odovzdá kocku ďalej. Potom musí hodiť dvojku, potom trojku, štvorku až šestku. Kto to dokáže ako prvý, hrá znovu, ale tentoraz začína hádzať odzadu šestku. Pri hode platia iba čísla, ktoré pasujú podľa číselného radu.

202. Nemá Julka

Každý hráč má 1 hod počas kola, hra trvá 12 kôl. Cieľom je nahádzať čo najmenším počtom hodov poradie od jednej do šiestich. 1 musí padnúť najskôr, potom 2, potom 3 atď. Pokiaľ hráč dosiahol šesť, pokračuje zase pospiatky k jednotke. Vyhráva ten, kto najskôr (tzn. s najmenším počtom hodov) prebehol oboma smermi. Po celú hru však nikto nesmie hovoriť. Kto prehovori, začína hádzať znovu od jednej.

203. Terč

Na stôl namalujte kriedou terč a očísľujte medzikružia od 1 do 6 tak, že v strede je 6. Hráči sa v hodoch striedajú. Hodená kocka musí zastaviť v terči. Počíta sa hodnota napísaná v terči. Pokiaľ sa číslo zhoduje s počtom bodov na kocke, počíta sa dvakrát. Hrá sa na vopred dohodovaný počet kôl.

204. Mág

Hráč hádže 5 x za sebou. Pred každým hodom nahlási páma alebo nepáma. Hodené body správne tipovaných hodov sa sčítajú. Vyhráva hráč, ktorý po 10 kolách nazbiera najviac bodov.

Hry s 2 kockami

205. Veselá sedmička

Najprv sa namaluje herný plán podľa obr. Políčka musia byť dostatočne veľké, aby bolo možné na ne položiť oddelene stávky viacerých hráčov. Každý hráč dostane rovnaký počet žetónov. Jeden prevezme kocky a pokladňu. Tento hráč hádže a hrá proti všetkým. Pred každým hodom hráči stavia. Staviť môžu ľubovoľný počet žetónov na ktorékoľvek políčka. Po ukončení stávkovania hodi bankár kockami. Ak zodpovedá súčet bodov číslam na ľavej strane herného plánu, dostane bankár všetky žetóny, ktoré tam ležia, vrátane žetónov ktoré sú na čísle 7. Za to musí ihneď vyplatiť všetky stávky, ktoré ležia na strane pravej a to dvojnásobkom hodnoty. Ak hodí bankár niektorý počet bodov z pravej strany, dostane všetky tam ležiace žetóny a žetóny z čísla 7 a opäť dvojnásobkom vyplatiť stávky vľavo. Ak hodí bankár 7, dostane žetóny obidvoch strán. Musí však vyplatiť stávky na políčku 7 trojnásobkom ich hodnoty. Po každom vyplatení sa stávkuje znovu. Kto už nemá žetóny, vypadá z hry.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

206. Slepá krava

Prvý hráč hodí oboma kockami a výsledok zakryje (pri súčte sedem musí hádzať znovu). Jeho spoluhráč musí hádať, či hodil pod 7 alebo cez 7. Ak uhádne výsledok, počíta sa jeden hod, potom si úlohy vymenia. Kto získal ako prvý 15 bodov, vyhráva.

207. Hod smrti

Jeden z hráčov povie nahlas jedno číslo medzi 30 - 50. Hráči sa striedajú a každý podľa svojej voľby hádže s jednou alebo dvoma kockami. Hodené body sa postupne sčítajú od hráča ku hráčovi a komu sa podarí čísla smrti dosiahnuť alebo ich prekročiť, prehrá.

208. Xantypa

Hráči sa striedajú v hode dvoma kockami. Cieľom je hodiť súčet sedem. Komu sa to podarí najskôr, vyhráva.

209. Trdlo a Xantypa

Hráči sa striedajú v hode oboma kockami. Kto hodí paš (dve rovnaké čísla), je trdlo. Kto hodí sedmičku (1 + 6, 2 + 5, 3 + 4) je Xantypa. Kto sa stane ako prvý trdlom i Xantypou, vyhráva.

210. Nebo a peklo

Najskôr sa určí počet kôl v hre. Každý má jeden hod dvoma kockami. Číslo, ktoré padlo na kocke (nebo) sa vynásobí desiatimi. Číslo, ktoré je položené na stole (protiľahlá strana kocky než nebo) je peklo a pripočíta sa k nebu. Pokiaľ niekto hodí 5 a 2, tak sa počíta takto: 5 hore = 50 bodov; 2 dole = 2 body; dohromady 52 bodov; 3 hore = 30 bodov; 4 dole = 4 body; dohromady 34 bodov. Výsledky oboch kociek sa sčítajú (86 bodov). Kto má nakoniec najvyšší počet bodov, vyhráva.

211. Kúzlo - Kolko očí

Jeden hráč hodí oboma kockami. Hod prvou kockou zdvojnásobí, pripočíta k nemu 5, znásobí 5, pripočíta číslo z druhej kocky a oznámi kúzelníkovi výsledok. Kúzelník odčíta od celkovej sumy 25 a na konci oznámi počet bodov, ktorý bol hodený. Napr. padlo 6 a 2. $Dvojnásobok \text{ šiestich} = 12 + 5 = 17 \times 5 = 85 + 2 = 87$. Hráč teda nahlásí kúzelníkovi 87. Ten spočíta $87 - 25 = 62$ čiže 6 a 2.

212. Párna alebo nepárna

Hráč, ktorý hodí najvyšší počet bodov, vyhráva. Kto je na rade, hádže trikrát za sebou. V prvom kole (párna) sú vyhodnotené iba tie hody, v ktorých sú obe čísla párne (napr. šesť a dva). Počty hodených bodov sa sčítajú a zapisujú (pokiaľ sú platné). Ak všetci hráči absolvovali prvé kolo, nasleduje druhé nepárne. Teraz sa počítajú iba nepárne čísla. Tiež v tomto kole musí každý hráč hádzať trikrát. Kto dostane po týchto dvoch kolách najvyšší počet bodov, vyhráva.

213. Stovka

Ide o to, získať ako prvý 100 bodov. Kto je na rade, hádže. Má dve možnosti: a) na kockách sú dve rozdielne čísla, tie sa sčítajú a zapisujú na účet hráča (pr. $1 + 6 = 7$); b) na kockách sú dve rovnaké čísla (paš), vynásobia sa a zapisujú na účet hráča (pr. $3 \times 3 = 9$). Kto ako prvý získa 100 bodov, vyhráva.

214. Jedenkrát jedna

Hodené čísla na kockách sa násobia, aby vzniklo veľké číslo. Kto je na rade, hádže raz. Obe čísla sa medzi sebou vynásobia a zapisujú. Po dvoch hodoch sa vynásobené čiastky sčítajú a kto získa najvyšší súčet, vyhráva.

215. Jedenásť vyhráva

Každý hráč dostane 12 žetónov. Potom všetci vložia vklad do banku (stred stola). Je dobré, aby bolo na stole 12 žetónov. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Ak hodí 11 bodov (súčet bodov na kockách), berie celý bank. Kto hodí 12 bodov, musí znásobiť vklad banku. Kto hodí menej ako 11 bodov, musí za každý bod, ktorý chýba do 11, zaplatiť žetón do banku.

216. Kráľovský paš a zlá sedmička

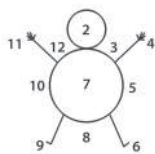
Komu sa podarí najmenším počtom hodov hodiť kráľovský paš (dve rovnaké čísla) je víťaz. Môže si nasadiť zábavný klobúk, ktorý odovzdá hráčovi na hlavu, pokiaľ hodí zlú 7. Zlá sedmička je hod ($1 + 6$; $2 + 5$; $4 + 3$). Ten samozrejme prehráva.

217. Mraky pätiiek

Cieľom hry je hodiť čo najviac pätiiek. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Hodnotia sa len hodené pätky. Jedna päťka je 5 bodov, päťka paš je 25 bodov. Kto nazbiera najviac bodov vo vopred určených kolách, vyhráva.

218. Šťastný Peter

Ako prvý sa namaluje na papier ŠTĚSTNÝ PETER. Každý dostane 7 žetónov. Jeden hráč začne, hodí oboma kockami, sčíta počet bodov (napr. 2, 3) a položí na pole 5 jeden žetón, pokiaľ je pole ešte voľné. V opačnom prípade si žetón z polia 5 musí vziať. Výnimka platí pri poli 10. Tu sa môžu žetóny prikladať stále. Vyhráva ten, kto sa zbaví všetkých žetónov.



219. Bodíky

Hrá sa 10 kôl. Kto hodí najnižší počet bodov v jednom kole, napíše si na papier bodík. V priebehu hry sa bodíky môžu mazat', pokiaľ v kole hodíte najvyšší počet bodov. Komu zostáva na konci hry najviac bodíkov, prehrá. Víťaz je ten, kto dokáže všetky svoje bodíky zmazať.

220. Honzík

Kto má na konci hry žetóny, vyhráva. Na veľký papier sa nakreslí Honzík podľa obr. Každý hráč dostane 4 žetóny. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Hodený počet bodov na kockách sa sčíta. Potom položí hráč svoj žetón na vedľajšie pole hodeného čísla. Pokiaľ už leží jeden žetón na vedľajšom poli, hráč si vezme tento žetón k sebe. Výnimkou je, že z polia č. 7 sa nesmú žiadne žetóny brať. Tieto žetóny patria Honzíkovi. Vyhráva ten, komu na konci hry zostávajú žetóny.



221. Pavúk

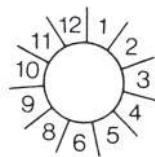
Každý hráč si namaluje na papier pavúka s číslom 7 v prostriedku, a s číslom 2 až 6 a 8 až 12 dookola. V prvom kole hádže každý raz a preškrtnie si hodené číslo. Od druhého kola každý hádže a škrta tak dlho, kým nenatrafí na číslo, ktoré už bolo škrtnuté. Hra končí, keď niektorý hráč všetky čísla preškrtnol. Každý hráč potom zaplatí víťazovi 1 žetón za každé svoje nepreškrtnuté číslo.

222. Škrtnutie krížikov

Každý hráč dostane papier, na ktorý si namaluje 20 krížikov. Začínajúci hráč hodí oboma kockami. Koľko hodil počet bodov, toľko škrtnie krížikov. Ďalej hrá spoluhráč. Ak hodí viac bodov než má krížikov, nesmie žiadny krížik škrtnúť, ale musí domalovať rozdiel medzi namalovanými krížikmi a hodenou sumou. Kto napr. hodí 7 a má iba 3 krížiky, musí domalovať 4 krížiky. Kto ako prvý dokáže všetky svoje krížiky vyškrtnať, vyhráva.

223. Slnko

Každý hráč dostane papier a namaluje si svoje slnko. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Počet bodov oboch kociek sa sčíta, a výsledné číslo sa preškrtnie na namalovanom slnku. Pokiaľ toto číslo je už preškrtnuté, odovzdá hráč kocky ďalšiemu spoluhráčovi. Komu sa podarí všetky čísla ako prvému vyškrtnať, vyhráva a zároveň dostáva body za každú nepreškrtnutú číslicu svojho spoluhráča. Kto ako prvý dokáže vyškrtnať všetky čísla na svojom slnku, vyhráva.



224. Pretekársky paš

Jedine pri hodení pašu získavate body. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Hodnotené a počítané sú iba hodené paše (dve rovnaké čísla). Jeden trojkový paš je napr. 6 bodov. Kto dosiahne po 20 kolách najvyšší počet bodov, vyhráva.

225. Delenie víťazov

Hráč hodí oboma kockami a sčíta počet bodov. Potom hodí kockou znovu. Pokiaľ sa dá súčet z prvého hodu vydeliť druhým hodom, vyhráva hráč jeden bod. Pr.: hodené 4 a 2 = 6, znovu hodí kockou 5; $6 : 5 =$ nejde - žiadny bod. Kto pri 2. hode hodí číslo 1, dostáva bod. Kto získa 10 bodov, vyhral.

226. Štvorlístok

Uprostred stola leží bank s 11 žetónmi. Hráč, ktorý je na rade, hodí oboma kockami. Platia tieto pravidlá: Ak hodí hráč 3 až 7 bodov dohromady, môže si vziať z banku 2 žetóny; ak hodí 2 alebo 12 bodov, môže si vziať z banku každý spoluhráč 1 žetón; ak hodí hráč 8 až 11 bodov, nesmie si vziať nikto nič. Ak leží posledný žetón v kase, vyhráva hráč, ktorý má najviac žetónov.

227. Macháček

Hráč hodí dvoma kockami naraz tak, aby spoluhráči nevideli výsledok. Hodené číslo nahlásí ako dvojčísle s tým, že na 1. mieste je vyššie hodené číslo (napr. 6 a 2 čítame 62). Pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Má dve možnosti:

- neverí, že hráč hodil číslo, ktoré nahlásil. Pokiaľ bol jeho odhad správny, súper dostane trestný bod. Pokiaľ je hláška zhodná s hodom, dostane trestný bod hráč, ktorý neveril.

- verí a v tom prípade opäť skryte hodí a nahlásí výsledok, ktorý musí byť vždy vyšší než predchádzajúca hláška a to i v prípade, že na kockách sú iné hodnoty.

Ďalej pokračuje rovnakým spôsobom ďalší hráč.

Hodnoty hodov od najnižšieho po najvyššie: 32 - 64, 1 - 6 apačov (1 apač = $1 + 1$ na kockách, 2 apači = $2 + 2$ na kockách a pod.) Najvyššou hodnotou v hre je Macháček: 21 ($2 + 1$ na kockách). Macháček sa neprebíja. Trestný bod získa nasledujúci hráč. Hra končí, hneď ako jeden z hráčov dostane 10. trestný bod. Víťazí hráč s najmenším počtom bodov.

228. Mexiko

Hodnota hodov je rovnaká ako v predchádzajúcej hre. Tentoraz hráme otvorenú hru. Hráč hodí dvoma kockami súčasne na stôl. Nasledujúci hráč musí hodnotu prehodiť. Pokiaľ sa mu to nepodarí, získava trestný bod a pokračuje ďalší hráč. Macháček (2, 1) sa neprehadzuje. Hráč ihneď získava trestný bod. Kto získa 10 trestných bodov, vypadáva z hry.

229. Sedmička

Hráči hádžu 2 kockami súčasne a v hre sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Komu padne súčet siedmich ôk, dá do banku žetón. Komu padne druhá sedmička, smie si ho z banku vziať. Hra končí, keď jeden z hráčov vyčerpá svoj počiatkový vklad do hry, t. j. 7 žetónov.

Hry s 3 kockami

230. Päťka

Dôležité číslo v tejto hre je 5. Každý hráč má k dispozícii 5 hodov, počas ktorých sa snaží hodiť číslo deliteľné piatimi (bezo zvyšku). Jednotlivé hody sa sčítajú dohromady. Pokiaľ sa hráčovi nepodarí dosiahnuť potrebné číslo v piatich hodoch, odovzdáva kocky ďalšiemu hráčovi. Ak získa hráč potrebné číslo, môže prestať hrať. V hre pokračuje ďalší hráč. Příklad: Hráč v treťom hode dosiahol celkový súčet 15 bodov ($15 : 5 = 3$). Ohlásí päť v troch. Úlohou ďalšieho hráča je získať minimálne rovnaký počet bodov tretím hodom. Pokiaľ chce vyhrať, musí v treťom hode dosiahnuť vyššiu hodnotu (napr. 20) alebo získať číslo deliteľné piatimi s menším počtom hodov.

231. Rýchla stovka

Cieľom hry je dosiahnuť čo najrýchlejšie presne 100 bodov. Hráči sa po každom hode pravidelne striedajú. Hra má dve časti. V prvej časti sa hádže len jednou kockou. Hráč, ktorý hodí šestku, môže postúpiť do druhej časti hry. V tej sa môže hádzať až tromi kockami naraz. Získané body sa sčítajú a zapisujú. Kto prvý dosiahne presne 100 bodov, vyhráva. Pokiaľ hráč posledným hodom nehodí potrebný počet bodov do 100, hod sa mu nepočíta a čaká na ďalšie kolo.

232. Maroko

Každý hádže maximálne trikrát v jednom kole, a to tak, aby získal maroko (dve rovnaké kocky) alebo veľké maroko (tri rovnaké kocky). Po prvom a druhom hode môže hráč nechať ležať jednu alebo dve kocky a dohodit zvyšné do maroka - môže však dohadzovať i so všetkými kockami. Hra sa na víťazstvo v jednotlivých kolách. Víťazí ten, kto hodí najvyššie maroko.

233. Atlanta

Každý hráč hádže trikrát za sebou. Platí pravidlo, že jednotka sa počíta za 100 bodov, šestka za 60 bodov a všetky ostatné body majú svoju číselnú hodnotu. Po každom hode môže hráč znovu hrať so všetkými kockami alebo niektoré kocky nechať tak, ako sú. Zapisuje sa dosiahnutý počet bodov. Vyhráva hráč, ktorý má po siedmich kolách najviac bodov.

234. Atlanta hore dole

Je variantom klasickej atlanty. Prvý hráč určí po svojom prvom hode, či sa po konečnom sčítaní budú body počítať tak, ako pri klasickej atlante (hore) alebo sa bude hrať na najnižší súčet bodov (dole). Pri hre o najnižšie číslo majú body svoju numerickú hodnotu, t. j. šestka platí ako 6 bodov, jednotka ako 1 bod.

235. Jedna až šesťnásť

Zmyslom hry je kombináciou hodených hodnôt dosiahnuť všetky čísla od jednej do šesťnásť. Napríklad padlo 1, 3 a 6, tzn. 1 je priamo hodená, $2 = 3 - 1$; $3 =$ priamo hodená, $4 = 3 + 1$; $5 = 6 - 1$; $7 = 6 + 1$; $8 = 6 + 3 - 1$; $9 = 6 + 3$; $10 = 6 + 3 + 1$. Hráč teda hodil čísla 1 až 10, v ďalších kolách hádže 11 až 16. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne všetky čísla od 1 do 16, víťazí.

236. Tisíc vyháva

Táto hra má tri kolá. Po každom z nich si hráč zaznamená hodené body ako ľubovoľné trojmiestne číslo. Napr. hodí 4, 2, 3, zapíše si 423, 432, 234, 342 alebo 324. Cieľom hry je dostať sa súčtom troch kôl čo najbližšie k číslu 1000, ale neprekročiť ho. Kto prekročí, prehral.

237. Pif-paf

Počet hráčov sa rovná počtu kôl. Jeden z hráčov hádže kockou, ostatní sa pokúšajú hodiť rovnaký počet bodov. Komu sa to nepodarí, je PIF-PAF, dostane za každý chýbajúci bod 1 trestný bod a za každý bod navyše 2 trestné body. Kto hodí rovnaké číslo, neplatí nič. Druhé kolo začína druhý hráč. Prehráva ten, kto získal najviac trestných bodov.

238. Rodina Nováková

Hráči hádžu v 1. kole 3 kockami, v 2. kole 2 kockami, v 3. kole 1 kockou. Najskôr musí padnúť 1 - pán Novák, potom 2 - pani Nováková. Pokiaľ sú už pán Novák a pani Nováková hodení, potom všetky nasledujúce hody sú ich deti. Ten, komu sa podarí zabezpečiť najviac potomkov, vyháva hru.

239. Veža

Hráči si postavlia vežu uprostred stola z čo najväčšieho počtu pivných táčok. Každý hráč si v predkole určí svoje číslo od 1 do 6. Viac hráčov môže mať rovnaké číslo. Háďže sa naraz 3 kockami, ale každé číslo sa počíta samostatne. Keď padne určené číslo, odoberie si hráč, ktorý si ho určil, 1 pivnú táčku z veže. Napr. keď padne 4 - 4 - 2, vezme si každý z hráčov, ktorí si určili číslo 4, dve táčky a čo si určili číslo 2 jednu táčku. Vyháva ten, ktorý má najviac táčok.

240. Číslo pätnásť žije

Každý hráč hodí naraz 3 kockami. Z hodených bodov sa pokúsi násobením alebo delením, pripočítaním alebo odčítaním dosiahnuť číslo 15. Napr. hodí 3 - 6 - 3, t. j. $6 \times 3 - 3 = 15$. Ak hráč vo svojom hode nedosiahne číslo 15, vypadáva. Ten, ktorý zostane v hre ako posledný, sa stáva absolútnym víťazom.

241. Rovno - stúpame

Každý hráč má 3 hody. V 1. hode platia len kocky s dvoma bodmi, v 2. hode len kocky so štyrmi bodmi a pri 3. hode len kocky so šiestimi bodmi. Vyháva najvyšší súčet bodov.

242. Rovno - klesáme

Opačný postup než v predchádzajúcej hre. Pri 1. hode sa počítajú len šesťky, pri 2. hode štvorky a pri 3. hode len dvojky.

243. Najvyššie (najnižšie) domové číslo

Domovým číslom je zloženie hodených bodov na 3 kockách do trojmiestneho čísla. Platí, že prvá kocka udáva stovky, druhá kocka desiatky a posledná jednotky tohto čísla. Najnižšie domové číslo je teda 111 a naopak najvyššie domové číslo je 666. Túto hru je možné hrať buď s 1 alebo 3 hodmi. Pri 3 hodoch môže hráč vždy nechať 1 kocku s najvyšším číslom ležať, ďalej hádže iba so zvyšnými, potom nechá opäť 1 kocku bokom a nakoniec hádže len s tretou kockou. Hráč s najvyšším číslom vyháva.

244. Desiatková hra

Jeden z hráčov drží bank a hádže za druhých. Ostatní spoluhráči uzatvárajú stávky na padnuté číslo. Pod 10 vyhávajú dvojité vklad, nad 10 vyháva bankár a berie všetky vklady.

245. Päťbodovka

Každý z hráčov má 10 hodov. Úlohou je čo najrychlejšie 3 kockami hodiť 5 bodov. Vyháva ten, kto na to potrebuje najmenej hodov.

246. Hviezdy

Každý hráč hrá s 3 kockami. Háďže max. trikrát za sebou. Vyhodnocujú sa iba body na diagonále 2 bodmi. Napr. $3 = 2$ body a $5 = 4$ body. Hráč, ktorý má po 3 kolách najviac bodov, víťazí.

247. Biela krát sivá

Jednu kocku nafarbíme ceruzkou na sivú. Každý hráč háďže iba 1 x všetkými kockami. Vykoná súčet dvoch bielych kociek a vynásobí ho číslom sivej kocky.

248. Malý Turek

V tejto hre sa navzájom vynásobia dva najnižšie počty bodov a vydedia sa hodom s najvyšším počtom bodov. Výsledok sa počíta s presnosťou na dve desatinné miesta. Bod dostáva vždy ten hráč, ktorý v jednom kole dosiahne najnižšie číslo.

249. Veľký Turek

Každý hráč má k dispozícii 1 hod s 3 kockami. Dva najvyššie počty bodov sa navzájom vynásobia a výsledok sa vydolí bodmi na tretej kocke. Výsledok sa zaokrúhli, pokiaľ nevýjde celé číslo. Po 10. kole sa výsledky spočítajú. Ten, kto má najvyšší súčet zo všetkých kôl, vyháva hru.

250. Malá berie

Táto hra sa hrá 5 kôl vždy s jedným hodom. Výsledky sa zapisujú. Kto hodí 2 alebo 5, môže tento počet odčítať od celkovej sumy. Víťazom sa stáva ten, kto na konci získa najnižší počet bodov.

251. Nepárna vedie

Každý z hráčov postupne v 3 hodoch háďže 3 kockami. Iba nepárne čísla sa sčítajú. Vyháva hráč, ktorý získa max. počet bodov.

252. Pašova hra

V tejto hre je potrebné hodiť tzv. paš (2 kocky s rovnakým počtom bodov), alebo dvojpaš (3 kocky s rovnakým počtom bodov). Pri hádzaní platí: prvýkrát s 3 kockami, druhýkrát s 2 kockami a tretíkrát s 1 kockou.

253. Víťazí desiatka

Každý hráč má 1 hod s 3 kockami. Spočítajú sa body. Ak je súčet menší alebo rovný 10, pripočíta sa hráčovi 10 bodov, pokiaľ je súčet väčší ako 10, naopak 10 bodov sa odčíta. Hráč, ktorý dosiahne najmenej bodov, vypadáva z hry. Ostatní pokračujú a posledný z nich je celkovým víťazom.

254. Pohár

V pohári sa zamiešajú 2 kocky a prikryjú sa obráteným pohárom. Na jeho dno sa potom položí 3. kocka, ktorá sa z neho sfúkne dole. Pohár sa zdvihne a spočítajú sa pod ním body na kockách a vynásobia sa bodmi zo sfúknutej kocky. Vyššie číslo vyháva.

255. Dvojitá stávka

Hráči hádžu dokola a zapisujú si hodené čísla. Prehráva ten, kto dosiahne alebo prekročí číslo 66.

256. Siamské dvojčatá

Táto hra je variantom dvojitej stávky, ktorá sa hrá pri väčšom počte hráčov. Cieľom hry je číslo 88.

257. Kúzelník

Hráči hádžu s 3 kockami. Body na dolných a horných plochách sa napíšu ako šesťmiestne číslo, ktoré sa potom vydolí 37. Tento výsledok sa vydolí 3, dosiahnuté číslo sa oznámi kúzelníkovi, ten od ne-

ho odčíta 7 a výsledok vydolí 9 a tým pozná body na kockách. Napr. hodí sa 1, 5 a 3, zapíše sa ako 153624 : 37 : 3 = 1384 (toto číslo sa oznámi kúzelníkovi). $1384 - 7 = 1377 : 9 = 153$, na kockách je teda 1, 5 a 3.

258. Jednotky

Každý z hráčov háďže trikrát a počítajú sa len jednotky

259. Jedenásť žetónov

Hra pre 3 hráčov. Doprostred stola sa položí 11 žetónov a potom sa postupne háďže. 2 žetóny berie ten, kto hodí menej než 11. Naopak kto hodí viac než 11, musí sa pozerat, ako si jeho spoluhráči berú po 1 žetóne. Keď padne 11, nikto nič neberie. Posledný žetón dostane ten, kto hodí najvyššie číslo.

260. Nepárna vyháva

Len hodenie kocky s nepárnou číslou prinesie body do hry. Kto je na rade, háďže všetkými 3 kockami naraz. Pri 1. hode sa počítajú iba jednotky, pri 2. hode sa počítajú iba trojky a pri 3. hode sa počítajú iba päťky. Kto po šiestich kolách získa najvyšší počet hodov, vyháva.

261. Mile

Pri tejto hre vyháva ten, kto dosiahol 1000 km. Jeden z hráčov prevezme POST KONTROLÓRA CESTY a pre každého hráča kontroluje kilometre. Každý hráč háďže trikrát a zapíše si body. Na začiatku musí každý z hráčov zaujať štartové miesto. Tzn., musí hodiť najskôr 6 a v nasledujúcom hode 1. Kto to zvládne, je na štarte preteku. Každý ďalší hod pre neho znamená kilometre ďalej. Pravidlá: päťka - 100 km; jednotka - 10 km; dvojka - 20 km. Pr.: $6 - 3 - 1 = 100$ km; $5 - 5 - 1 = 210$ km; $5 - 5 - 5$; 300 km. Kto ako prvý získa 1000 km alebo viac, vyháva.

262. Tri v jednom

Každý hráč dostane 3 zápalky. Kto je na rade, musí sa rozhodnúť medzi číslami 3, 10 a 11, až potom môže začať hádzať. Hodené čísla na kockách sa sčítajú. Ak hodí hráč číslo 10 alebo 11, môže odložiť 1 zápalku. Ak sa rozhodne hodiť trojku a naozaj ju hodí, môže odložiť všetky 3 zápalky. Ak nehodí hráč číslo, ktoré si určil, odovzdá kocky svojmu spoluhráčovi ďalej. Kto odloží ako prvý všetky zápalky, vyháva.

Hra so 4 kockami

263. Zvlečený had

Hra spočíva v tom, že zo svojho suseda po ľavej strane chceme urobiť zvlečeného hada. Spočítame jeho počet bodov z hodu 4 kockami a odpočítame od ďalších hodených bodov jeho suseda z ľavej strany. Pokiaľ získame výsledok 0 alebo minusovú hodnotu, sused je vylúčený. Keď má sused vyššiu hodnotu, sami sa stávame zvlečeným hadom. Potom sa zase snaží sused po pravej strane urobiť svojho suseda po ľavej strane zvlečeným hadom. Vyháva ten hráč, ktorý zostáva nakoniec posledný.

264. Párovanie

Na túto hru je potrebné zafarbiť ceruzkou 2 zo 4 kociek na sivú. Biely kocky sú kladné a sivé záporné. Po hode sa sčítajú body na bielych kockách a od nich sa odčítajú body na sivých kockách. Hráči majú k dispozícii 5 hodov, ktoré sa zapisujú. Vyháva ten hráč, ktorý získa najvyšší súčet bodov.

265. Kúzelník a veža

Hráč hodí 4 kocky, postaví z nich vežu a povie kúzelníkovi otočenému chrbtom počet bodov hornej plochy kocky. Kúzelník hneď vie, koľko bodov je na zakrytých plochách kocky. Platí, že proti sebe ležiace strany kocky majú vždy celkom 7 bodov. $28 (4 \times 7 \text{ bodov})$ mínus menované číslo = víťazstvo. Tento malý trik sa dá robiť i s viacerými kockami. Pre 2 kocky je východiskové číslo 14, pre 3 kocky 21; vždy zodpovedajúci násobok 7.

266. Belzebub

3 biele kocky hrajú proti 1 sivej (Belzebub). Suma troch kociek sa počíta a od toho sa odčíta počet bodov na sivej kocke. Hrá sa celkom 5 kôl.

Hry s 5 kockami

267. Kockový poker

V každom kole je možné hádzať trikrát. Hráč má možnosť hádzať vždy všetkými kockami, alebo po prvom i druhom hode nechať ležať ľubovoľný počet kociek. Kombinácie bodov majú tieto hodnoty: rad 1, 2, 3, 4, 5 = 20 bodov; rad 2, 3, 4, 5, 6 = 25 bodov; tri rovnaké a dve rovnaké čísla = 30 bodov + hodnoty kociek; štyri rovnaké čísla = 50 bodov + hodnoty kociek. Víťazom sa stane hráč, ktorý získa po desiatich kolách najvyšší počet bodov.

268. Vabank

Každý hráč postupne hodí každou z piatich kociek a vždy určí, či sa pri druhom, treťom, štvrtom hode čísla medzi sebou sčítajú, odčítajú, násobia alebo delia. Každý z týchto matematických úkonov je potrebné raz použiť. Napr. prvý hod 3; druhý hod 5. Hráč sa rozhodne pre sčítanie $3 + 5 = 8$. Tretí hod 6. Hráč sa rozhodne pre násobenie $8 \times 6 = 48$. Štvrtý vrh 1. Hráč sa rozhodne pre delenie $48 : 1 = 48$. V piatom hode 4. Musí sa odčítať $48 - 4 = 44$. Výsledkom delenia musí byť iba celé číslo (s výnimkou posledného hodu). Vyhráva hráč s najvyšším počtom získaných bodov.

Hry so 6 kockami

269. Jednotky a pätky

Hráč začne hádzať so šiestimi kockami a po každom hode musí odložiť najmenej jednu bodovanú kocku (pozrite bodovanie). Potom môže pokračovať so zvyšnými kockami alebo si iba zapísať počet nahraných bodov. V takomto prípade ukončí kolo a odovzdá kocky ďalšiemu hráčovi. Pokiaľ odloží poslednú kocku, musí pokračovať znovu so šiestimi kockami. Ak však nemôže odložiť žiadnu bodovú kocku, stráca všetky body v tomto kole. Bodovanie: jednotka = 100 b., päťka = 50 b., 3 x dvojka = 200 b., 3 x trojka = 300 b., 3 x štvorka = 400 b., 3 x päťka = 500 b., 3 x šesťka = 600 b., 3 x jednotka = 1000 b., 3 x dvojica = 1000 b., postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 2000 b., 6 x rovnaké číslo = 5000 b. Na postupku alebo šesť rovnakých čísel je možné dohodnúť jednu kockou. Body sa sčítajú a víťazí ten, kto najskôr dosiahne stanovený počet bodov (napr. 10000 bodov).

270. Tisícka

Hra je vhodná pre 4 hráčov. Hráči sa proti smeru hodinových ručičiek striedajú v hode všetkými šiestimi kockami. Hodené kocky sa bodujú podľa nasledujúceho zoznamu: päťka = 5 bodov, jednotka = 10 b., tri rovnaké čísla = desaťnásobok (3 x dvojka = 20), 3 x jednotka = 100 b., 3 páry čísel = 150 bodov a musí sa hádzať znovu, 6 x rovnaké číslo (s výnimkou dvojok) je ako tri páry (150 bodov) a nie je nutné hrať znovu. Pokiaľ padne postupka všetkých šiestich čísel, získava hráč 300 bodov a musí hádzať ešte raz. Komu padnú najmenej 4 dvojky, stratí všetky body, ktoré nazbieral od začiatku hry. Hodené body sa sčítajú, po každom bodovanom hode má hráč právo hádzať ďalej, ale pokiaľ ďalšie hody budú bez bodu, nezískava ani jeden bod z predchádzajúcich hodov v jednom kole. Pred každým opakovaným hodom musí hráč odložiť najmenej jednu kocku s bodovaným hodom. Keď niektorému z hráčov pri opakovaných hodoch zostane len jedna kocka, môže touto kockou hádzať dvakrát, i keď by mu v prvom hode nepadol žiadny bod. Ak bude bodovať i v druhom hode, môže znovu hádzať všetkými šiestimi kockami. Keď sa mu táto situácia pri opakovaných hodoch zopakuje, získa po dvojtom hode jednu kockou prémieu 100 b. (Ak je jeden z hodov bodovaný). Keby sa ešte tento šťastný cyklus opakoval, získa vždy pri záverečnom dvojtom hode ďalších 50 bodov navyše. Keď niektorý hráč dosiahne 1000 bodov, majú ešte ostatní súper i nárok na poslednú sériu hodov. Vyhráva ten, kto získa najviac bodov (tzn. 1 hráč viac než 1000 bodov).

271. Oči

Každý hádže šesťkrát za sebou, najskôr jednou kockou, potom dvoma, tromi, štyrmi, piatimi a šiestimi. Dosiahnuté body sa sčítajú. V ďalšom kole sa hádže opačne od šiestich kociek k jednej. Víťazí hráč, ktorý po týchto dvoch kolách dosiahol najvyšší súčet bodov.

272. Trikrát paš

Každý má tri hody. Započítavajú sa hodené páry PASE. Po každom vrhu môže hráč odložiť nabok hodené páry a ľubovoľný počet kociek a dohadzovať. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom párov po treťom hode. Pri zhodnom počte pašov rozhoduje počet bodov na kockách.

273. Maratón

Na začiatku hry si hráči vytvoria tabuľku, kde každému hráčovi bude pridelený jeden stĺpec. V každom kole môže hráč hádzať trikrát a po každom hode smie odložiť ľubovoľný počet kociek. Po treťom hode si hráč vyberá, do ktorej položky tabuľky chce body zapísať. Do každej kolónky je možné zapísať body len raz, víťazí hráč, ktorý má po obsadení všetkých políček (po štrnástich kolách) najvyšší súčet. V riadkoch sú uvedené nasledujúce údaje: jednotky (zapísať sa súčet všetkých jednotiek na kockách), dvojky (súčet všetkých dvojok), trojky (súčet všetkých trojok), štvorky (súčet všetkých štvoriek), pätky (súčet všetkých pätiok), šesťky (súčet všetkých šesťok), medzisúčet (medzisúčet jednotiek až šesťok), bonus (25 bodov, ak je medzisúčet min. 63), 1 dvojica (súčet dvoch kociek s rovnakou hodnotou), 2 dvojice (súčet bodov dvoch dvojíc), trojica (súčet bodov troch kociek rovnakej hodnoty), kvarta (súčet bodov štyroch kociek rovnakej hodnoty), malá cesta (15 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5), veľká cesta (25 b., ak padne 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6), šanca (súčet všetkých šiestich kociek, ktoré nie je možné začleniť inak), hra (50 bodov, pokiaľ padne šesť rovnakých kociek), súčet predchádzajúcich riadkov. Hráč, ktorý má najviac bodov, vyhráva.

274. Cesta do Ameriky

Cieľom hry je čo najnižším počtom hodov dosiahnuť číselnú postupnosť od jednej do šiestich. Každá kocka, ktorá zapadne do číselného radu sa odloží. Príklad: Hráč hodí 1, 2, 4, 5, 5, 6. Odloží jednotku a dvojku a hádže znovu. Víťazí hráč s najmenším počtom hodov.

275. Sedmičky

Cieľom hry je zostavovať z dvojíc kociek vždy súčet sedem. Kocky so súčtami hráč odloží a hádže zostávajúcimi kockami znovu. Víťazí ten, kto dosiahol všetky tri páry so súčtami sedem, najnižším počtom hodov.

276. Tri tisícky

Hráči sa striedajú v hode všetkými kockami. Bodované sú iba jednotky a pätky. Pokiaľ niekto hodí päť alebo šesť jednotiek či pätiok naraz, stáva sa okamžitým víťazom. Inak si pripočíta body podľa tohto zoznamu: 1 x jednotka = 100 b., 2 x jednotka = 200 b., 3 x jednotka = 1000 b., 4 x jednotka = 2 000 b. Pri päťkách sú body polovičné. Príklad: Hráč hodí 1, 1, 3, 5, 6, 2 a započíta si 200 + 50 bodov.

277. Zlá trojka

Hrá sa na ľubovoľný počet kôl. Kto hodí trojku, vypadá z hry. Kto má na konci najviac bodov, vyhráva.

278. Na zakázané čísla

Hráč hodí dve kocky a čísla, ktoré sa na nich ukážu, platia ako zakázané. Ak padne na oboch rovnaký počet ôk, hádže sa znovu. Pokračuje v hre ďalší hráč. Hodí 6 kockami a vyradí kocky so zakázanými číslami. Body na zostávajúcich kockách počíta. Ďalej hádže iba kockami, na ktorých nepadlo zakázané číslo. Takto pokračuje tak dlho, kým nevyradí poslednú kocku. Všetky získané body počíta a pokračuje ďalší hráč. Hrá sa na vopred dohodnutý počet kôl.

KARTOVÉ HRY (32 listov)

PRE 2 A VIAC HRÁČOV OD 6 ROKOV

279. Vojna

Hra pre 2 hráčov. Každý dostane 16 kariet, ktoré zloží do balíčka. Obaja hráči naraz položia lícom navrch vrchnú kartu z balíčka. Hráč s vyššou hodnotou vezme obe karty a uloží ich na spodok svojho balíčka. Pri zhode oboch kariet rozhoduje súboj. Obaja hráči položia ďalšie 3 karty na vyloženú kartu bez toho, aby menili poradie. Rozhoduje hodnota vrchnej karty. Vyššia berie všetko. Potom vynášajú ďalšiu kartu. Hra končí, keď jeden z hráčov získa všetky karty a druhému nezostane nič, ten prehráva vojnu.

280. Čierny Peter

Hráč, ktorý rozdáva karty, vyradí jedného dolníka z hry. Potom sa karty zamiešajú a všetky rozdáju dvom (či viacerým) hráčom. Každý hráč si karty vyrovná a dvojice, ktoré má v ruke, vyloží (napr. dve dámy, a pod.) Potom jeden hráč nechá súpera zľava vytiahnuť jednu kartu. Ak získa opäť pár, odloží ho bokom. Táto hra sa hrá tak dlho, až jednému z hráčov zostane jedna karta (jeden nepárny dolník) a tým pádom prehráva.

281. Vole, padni

Každý hráč dostane 8 kariet. Jeden hráč začína, pošle skryte jednu kartu ďalšiemu hráčovi. Druhý hráč ju prijme, zväzí, či ju potrebuje a pošle ďalšiemu hráčovi nepotrebnú kartu. To sa opakuje tak dlho, kým jeden zo 4 hráčov nenazbiera 8 kariet jednej farby. V momente, kedy jeden hráč má v ruke 8 kariet jednej farby, položí všetky karty na stôl a povie nahlas: VOLE, PADNI! a vyhráva. Kto ako posledný hodí svoje karty na stôl, prehral.

282. Spáč

Túto hru hrá max. 8 hráčov. Uprostred stola ležia žetóny, a to o jeden menej než je počet hráčov. Každý z hráčov sa pokúša čo najskôr dostať do ruky 4 karty rovnakej hodnoty. Pokiaľ niekto túto štvoricu dostane už na začiatku hry ihneď po rozdani kariet, potom si vezme 1 žetón. Všetci ostatní postupujú rovnako. Spáčom sa stáva ten hráč, ktorý svoju príležitosť premešká. Ak sa po rozdani kariet ešte nevyskytuje žiadna štvorica, nechá každý zo svojich kariet vytiahnuť jednu susedovi po ľavici (súčasne sám dostane jednu od svojho pravého suseda). Ten, kto získa týmto spôsobom štvoricu, vezme si žetón. Hneď ako sa nájde spáč, všetci ostatní položia svoju štvoricu zakrytú pred seba na stôl a vrátiť získané žetóny. Ku koncu hry musia dokázať, že nešvindlovali. Hra pokračuje až dovtedy, kým sa vyskytne i posledná štvorica.

283. Trojlist

Hrá 2 až 5 hráčov. Každý dostane 3 karty a musí zaplatiť do banku vklad deliteľný tromi. Vrchná karta z balíčka sa otočí a tým sa určí farba tromfa. Na základe vlastnej karty môže hráč vystúpiť z hry, alebo hrať ďalej a meniť karty z balíčka. Hra začína po výmene. Kto nemôže dať farbu, musí odhodiť alebo prebiť. Za každý štich dostane hráč tretinu bodu. Pokiaľ hráč nemá štich, zaplatí 3 jednotky.

284. Trestná päťka

Hrajú 2 až 4 hráči. Poradie hodnôt pri prebíjaní je eso, kráľ, horník, dolník, deviatka, osma, sedma. Počítajú sa len štichy. Rozdávač karty zamieša a každému rozdá 5 kariet. Jeho spoluhráč po pravej strane začína ako prvý. Hráči musia rešpektovať farbu, pokiaľ môžu, musia prebiť, inak môžu priložiť ľubovoľnú kartu. Každý sa snaží získať čo najviac štichov. Na začiatku hry sa napíše zoznam so zvláštnym stĺpcom pre každého hráča, kam dostane 15 zálohových bodov. Víťazom sa stáva ten z hráčov, ktorý v priebehu hry umiestni všetky svoje zálohové body. Každý štich sa hodnotí jedným bodom. Hráč, ktorý v priebehu jednej hry nezíska ani 1 bod, dostane 5 trestných bodov, ktoré sa pripočítavajú k zálohovému bodom.

285. Horí, horí, horí

Hrajú 4 hráči s 28 kartami s nasledujúcim poradím - eso, kráľ, horník, dolník, desať, deväť, sedem (osmičky sa vyberú z hry). V tromfovej farbe najviac platí dolník, potom nasleduje sedmička, nakoniec eso, kráľ, horník, desať a deväť. Rozdajú sa 2 + 3 + 2 karty, celkom teda

7 kariet pre každého hráča. Hráči nahlásia HORÍ, pokiaľ si myslia, že dokážu urobiť 3 šťichy. Hráči môžu zvýšiť ponuku, a to slovami 4 šťichy, 5 šťichov alebo 6 šťichov. Kto si ako prvý myslí, že ponuku udrží, hlási DRŽÍM. Keď hru podržal, potom určí tromfovú farbu. Tá bude menovaná až vtedy, keď sú ukončené ponuky. Sólový hráč dohráva prvý. Ďalej musí dohrať ten, kto zahodil alebo tromfoval. Keď vyhrá sólový hráč, musí každému protihráčovi zaplatiť počet bodov v rovnakej výške. Platné hodnoty sú: horí = 1 bod = 3 šťichy pre sólo hráča, 4 šťichy = 2 body, 5 šťichov = 3 body, 6 šťichov = 3 body, žiadny šťich = 5 bodov, 7 šťichov = 6 bodov.

286. Päťdesiatjednotka

Hrajú 2 - 4 hráči. Symbolické hodnoty sa odlišujú od klasickej stupnice: eso = 1, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = -1, deviatka = 0, osma = 8, sedma = 1. Rozdávač nechá po premiešaní karty rozdeliť na polovicu; rozdá každému 5 kariet a zostávajúcu kôpku položí rubom nahor na stôl. Vrchná karta sa otočí a položí vedľa kôpky. Hráč vpravo od rozdávača vezme jednu kartu z kôpky a ľubovoľnú kartu zo svojej ruky položí otvorene na kartu ležiacu vedľa kôpky. Pritom nahlási súčet hodnôt oboch odkrývaných kariet. Napr. vedľa kôpky leží kráľ a na neho sa položí dolník, povie sa: šesť (kráľ = 4, dolník = 2). Ďalší hráč postupuje rovnako, pripočíta hodnotu svojej karty, ktorú položí na predchádzajúce, k ich celkovej hodnote. Napr. potom položí osmičku, nahlási: štrnásť (6 + 8). Týmto spôsobom sa pokračuje. Platí pravidlo, že pokiaľ hráč zloží desiatku, nesmie počítať, ale odčítať jeden bod od celkovej hodnoty uložených kariet. Skladanie sa usmerňuje tak, aby sa neprekročila hodnota 51. Len hráč, ktorý túto hodnotu svojou kartou dosiahne alebo dokonca prekročí, prehráva.

287. Na život a na smrť

Hrajú 2 hráči. Karty sa rozdelia na polovice. Každý hráč dostane jeden balíček. Obaja hráči položia skryté vrchnú kartu na stôl a na ňu potom položia ďalšiu lícom navrch. Vyššia karta berie všetko. Pri zhode kariet opäť hráči položia navrch jednu kartu skryté a na ňu jednu kartu lícom navrch. Vyššia karta berie všetko. Ten hráč, ktorý odoberie spoluhráčovi všetky karty, vyhráva hru.

288. Jedenásť víťazí

Hra pre 2 až 3 hráčov. Rozdávač dá každému hráčovi trikrát 2 karty a zvyšok položí na stôl. V šťichoch sa hodnotia len - eso, kráľ, horník, dolník a desiatka každej farby. Vzhľadom na to, že v hre je celkom 20 kariet týchto hodnôt, víťaz ich musí získať minimálne 11. Platí, že tromf neexistuje, farba sa nemusí rešpektovať a prebijať sa tiež nemusí. Každý hrá ľubovoľne, ale pokúša sa podľa možnosti získať čo najviac hodnotných kariet podľa už uvedeného radu pokračujúceho deviatkou, osmou a sedmou. Karty z balíčka sa postupne rozoberú, je však potrebné rešpektovať farbu. Prehrávajúci hráči zaplatia výhercovi vopred stanovenú sumu. Keď hráč získa 15, zaplatí sa dvojnásobná suma, pri 20 trojnásobná suma.

289. Zaplať X-násobky

Hra pre 3 a viac hráčov. Najprv sa vylosuje, ktorý z hráčov bude hrať bankára. Potom každý hráč dostane 3 karty, ktoré otvorene položí pred seba na stôl. Bankár postupne odkrýva karty z balíčka. Keď má niektorý z hráčov zhodnú hodnotu karty s odkrytou kartou, zaplatí bankárovi dohodnutú cenu. Keď musí platiť už druhýkrát, zaplatí dvojnásobok, pri treťom platení je to trojnásobok. Po prvom zaplatení trojnásobku sa mení hra a platí bankár prvýkrát dvojnásobok, druhýkrát trojnásobok a tretíkrát štvornásobok. Potom zase platia hráči. Keď sú všetky karty odkryté, hra končí.

290. Srdcová desiatka a eso

Hrajú 4 hráči, z ktorých každý dostane 8 kariet. Hráč, ktorý má srdcovú 10, hrá spolu s hráčom, ktorý má srdcové eso, proti zostávajúcim dvom hráčom. Srdce je vždy tromfom a prebije v poradí: eso, desiatku, kráľa, horníka, dolníka, deviatku, osmu, sedmu. Nie je nutné tromfovať, ale farba sa musí rešpektovať. Keď srdcová desiatka a eso sú v jednej ruke, ohlasuje dotýčný hráč sólo a hrá proti zostávajúcim 3 hráčom. Víťazom sa stáva sólový hráč alebo dvojica majúca srdcovú desiatku a eso, keď dosiahne min. 61 bodov. Bodo- vanie: eso = 11, desiatka = 10, kráľ = 4, horník = 3 a zostávajúce karty = 0 bodov.

291. Nevzdávam sa!

Táto hra je pre 2 hráčov. Hodnoty kariet sú od najnižšej - sedma, osma, deviatka, desiatka, dolník, horník, kráľ a eso. Ten kto rozdáva, zamieša, preloží, potom rozdá najskôr 2 x po dvoch a 2 x po troch (každý celkom 5 kariet). Jedenásta karta sa odkrýje a určí tromfovú farbu. Ak ide o kráľa, zapíše sa rozdávajúcemu 1 bod. Zostávajúce karty sa neodkrýjú položia na stôl. Zmyslom hry je vytvoriť najmenej 3 šťichy. Hráči si najprv prezrú svoje karty a rozhodnú sa, či budú meniť, t. j. zložia karty, a zhora balíčka dostanú nové. Táto výmena je riziková, pretože odložené karty sa v hre už nepoužijú. Teraz hráč vyloží kartu. Protivník musí rešpektovať farbu a zložiť vyššiu kartu rovnakej farby, akú má. Keď túto farbu nemá, musí položiť tromf. Keď ho nemá, potom zvolí ľubovoľnú inú kartu. Pokračuje ten, kto vzal šťich. Hráč, ktorý vlastný tromfového kráľa, získa 1 bod, za 5 šťichov sa mu zapíše 2 body. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý získa 5 bodov.

292. Bank

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Vylosuje sa bankár, ostatní hráči zložia ľubovoľne vysoký vklad na stôl pred seba. Keď prehrá bankár, musí tento vklad každému z nich vyplatiť. Naopak keď vyhrá bankár, hráči jemu zaplatia daný vklad. O výhre a prehre rozhodujú nasledujúce pravidlá. Bankár karty zamieša, preloží, položí kôpku na stôl pred seba a zdvihne hornú kartu. Táto karta je jeho mernou hodnotou, položí si ju odkrytú na stôl vľavo od kôpky. Nasledujúca karta, ktorú zdvihne, je mernou hodnotou spoluhráčov. Túto kartu položí odkrytú vpravo od kôpky. Zostávajúce karty sa položia doprostred stola a rozhodujú o prípadnej výhre či prehre. Karty sa na stôl vykladajú tak dlho, kým sa objaví karta v hodnote jednej z dvoch merných hodnôt. Keď je to hodnota bankára, zinkasuje všetky vklady spoluhráčov, v opačnom prípade vyplatí vklady všetkým spoluhráčom a začína novu hru. Platí, že pokiaľ sú merné hodnoty bankára a spoluhráčov totožné, vyhráva bankár bez toho, aby musel vykladať ďalšiu kartu. Po každom vyhranom kole záleží na bankárovi, či odovzdá bank inému spoluhráčovi alebo nie.

293. Prísť o všetko

Hra pre 2 - 5 hráčov. Postupnosť kariet zhora dole je eso, kráľ, horník, dolník, desať, deväť, osem, sedem. Prvý hráč karty zamieša a nechá ich zložiť. Potom po jednej karte v smere hodinových ručičiek rozdáva, každý hráč získa 3 karty. Hráč naľavo od rozdávačeho hráča musí určiť tromfovú farbu. Platí, že karty tromfovej farby prebijajú všetky ostatné karty. Po určení farby každý z hráčov dostane ešte 2 karty. Potom je možné vymeniť až 3 karty. Prvý hráč vynesie svoju kartu. Ostatní musia prihodiť karty zhodnej farby, pokiaľ nemajú, potom tromfovej farby. Keď nemajú ani tromf, musia odhodiť ľubovoľnú kartu. Šťich patrí tomu hráčovi, ktorý má najvyššiu kartu. Tento hráč začína počítanie. Každý hráč má na začiatku hry 20 bodov. Za každý šťich sa mu odčíta 1 bod, pokiaľ ho dosiahol srdcovou kartou, potom 2 body. Keď hráč neurobil žiadny šťich, pripočíta sa mu 5 bodov. Keď bolo tromfovou farbou srdce, pripočíta sa mu 10 bodov. Ten, kto príde o všetky body, vyhráva túto hru.

294. Rýchlik

Pre 2 hráčov, je možné však pribrať i viac hráčov. Hodnota listov: Eso - 11, Kráľ - desiatka za 10, ostatné podľa hodnoty na karte. Cieľom hry je získať najvyšší súčet kariet. Hlavným hráčom je bankár, ktorý drží bank tak dlho, kým neohlási MALÁ DOMOV! Ukončiť úlohu bankára chce preto, že je bank prázdny alebo naopak preto, že je v banku vysoká výhra, o ktorú nechce prísť. Odstúpiť smie, až odkúpi list dohodnutej hodnoty. Spravidla to býva kráľ alebo sedma. Bankár rozdá všetkým hráčom a nakoniec i sebe po jednej karte. Potom vyzve na uzatvorenie stávok. Potom rozdá každému a nakoniec i sebe ďalšie dve karty. Teraz sa karty všetkých hráčov otočia a vyhodnotia. Vyhráva najvyšší súčet troch kariet. Trojice kariet rovnakej hodnoty platia viac. Pokiaľ má trojicu viac hráčov, vyhráva bodovo hodnotnejšia.

295. Zvolaj šnip, šnap, šnup

Hrajú 2, 4 alebo 6 hráči. Po rozdání si každý svoje karty položí pred seba na stôl. Prípadný zvyšok kariet sa na stôl položí ako kôpka, ktorá sa použije v prípade, keď hra už nemôže pokračovať, alebo určitá karta chýba. Prvý hráč začína ľubovoľnou kartou, napr. srdcovou sedmou, zvolá: ŠNIP Držiteľ srdcovej osmy ju položí na sedmu a povie: ŠNAP. Nasleduje srdcová deviatka ŠNUP, srdcová desiatka

BAZILÓRUM a srdcový dolník BUM, ktoré držiteľia týchto kariet položia. Kto zahrá poslednú kartu z určitej farby, môže ďalej pokračovať kartou ľubovoľnej farby a zvoláť BAZILÓRUM. Úplné päťkové rady sa odložia rubom nahor na kôpku. Vyhráva ten, kto ako prvý zloží všetky karty.

296. Moje babi - tvoje babi

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Jeden z hráčov sa stane bankárom a na väčší kus papiera nakreslí nasledujúcu hernú schému:

Vľavo	Vpravo
1. karta - eso	2. karta - desiatka
3. karta - kráľ	4. karta - deviatka
5. karta - horník	6. karta - osma
7. karta - dolník	8. karta - sedma

Bankár každému hráčovi rozdá rovnaký počet žetónov, premieša karty, preloží a položí kôpku kariet pred seba na stôl. Hráči ako pri rulete stavia ľubovoľný počet žetónov na ľubovoľné karty. Po ukončení stávky položí bankár najvrchnejšiu kartu vľavo od seba a povie: MOJE BABI. Bankár posťahuje všetky vklady ležiace na tejto karte, potom nasleduje druhá karta na pole desiatky vpravo od neho s hláskou TVOJE BABI. Za to vyplatí každému z hráčov, ktorý vsadil na túto kartu, dvojnásobok jeho vkladu. Každý hráč potom môže svoje vklady znovu rozdeliť, zvýšiť alebo i zrušiť. Hra pokračuje, prvá karta vľavo MOJE BABI, druhá karta vpravo TVOJE BABI. Keď sú obe karty rovnako vysoké, stiahne sa vklad i z TVOJE BABI. S poslednými dvoma kartami sa už nehrá. Tretia karta MOJE BABI ide na pole kráľa, štvrtá karta TVOJE BABI na pole deviatky atď. Pokiaľ sa položí karta s hodnotou rozdielnou od napísanej, zostáva vklad stáť. Pokiaľ sa položí karta s hodnotou zodpovedajúcou napísanej, znamená MOJE BABI toľko, že banka vyhráva a TVOJE BABI toľko, že banka musí zaplatiť toľko, koľko bolo na toto pole stavené.

297. Srdiečkovanie

Hrajú 4 hráči. Srdiečkovanie sa skladá zo série 8 hier, ktoré sa hodnotia dohromady. Neexistuje tu tromfová farba, ale je potrebné farbu rešpektovať. V 1. hre platia pre získané srdcové karty tieto hodnoty v podobe mínusových bodov: eso = -2, desiatka = -10, kráľ = -4, horník = -3, dolník = -2 a 9, 8, 7 = -1 bod. V 2. hre sa musí získať podľa možnosti veľa šťichov, nezáleží na farbe. Každý šťich sa počíta za 10 plusových bodov. V 3. hre je to celkom opačné. Každý šťich znamená 10 mínusových bodov. V 4. hre prináša každý šťich, v ktorom je horník, 20 mínusových bodov. V 5. hre nesmie byť v šťichu srdcový kráľ, pretože znamená 10 mínusových bodov. Pri 6. hre znamená posledný šťich 40 plusových bodov, pri siedmej hre opačne, t. j. 40 mínusových bodov. Osmá hra sa vykladá. Začína sa dolníkom, ku ktorému sa prikladajú karty v určenom poradí smerom nahor i dole. Kto posledný priloží, dostane 0 bodov, predposledný 10 bodov a tretí 20 bodov atď. Ten hráč, ktorý nahromadil najviac bodov zo všetkých hier, vyhráva.

298. Raz, dva, tri

Hrajú 2, 4 alebo 6 hráči. Po rozdání si každý hráč položí karty pred seba na stôl (prípadné zvyšné karty sa odložia vedľa). Jeden z hráčov, vedúci hry, zvolá: RAZ, DVA, TRI! V tomto momente každý hráč odkrýje svoju hornú kartu, krátko si ju prehliadne a uistí sa, či niektorý zo spoluhráčov neodkrýl kartu rovnakej hodnoty. Pokiaľ je to tak, položí hráč, ktorý to najskôr zistil, svoju ruku na kartu protivníka, ktorý mu ju potom musí odovzdať. Keď to urobia obaja naraz, je to nerozhodne a obaja si svoje karty ponechajú. Získané karty sa ukladajú na druhú kôpku. Kto udrie omylom, ten sa pri nasledujúcom kole vynechá, farby pri tejto hre nehrajú úlohu. Hra končí tým, keď jeden z hráčov nemá už ani jednu kartu a víťazom sa stáva ten hráč, ktorý má najviac kariet (vrát. druhej kôpky).

299. Preferencie

Hrajú 3 hráči. Podľa farieb: zelené - 1, žlté - 2, gule - 3, červené - 4. Poradie kariet: dolník, horník, kráľ, eso. Losovaním sa rozhodne, kto rozdáva. Každý dostane od rozdávačeho 3 karty, ďalšie 2 položí neodkrýté do stredu stola. Potom každému hráčovi doloží po siedmich kartách. Hráči si karty zoradia a musia odhadnúť, či môžu prihrávať. Vynásacie karty sa môžu položiť, potom ten hráč končí s hrou alebo nahlási JEDNA, t. j. farba, ktorú si vybral. Ďalší hráč karty položí, alebo zvolí inú farbu. Rozdávač hráč má tiež právo zahlasiť TRI. Keď zahlasí jeden z hráčov vyššiu farbu, prehlasovať ho je možné jedine vyššou farbou. Hru dostáva ten,

kto zahľási najvyššiu farbu. Tento hráč potom dostane karty z balíčka, prezrie si ich a dve položí na stôl a potvrdí tromfovú farbu. Ostatní hráči sa musia rozhodnúť, či budú len prihrávať alebo zostanú doma. Hráč, ktorý zostáva doma, položí karty na stôl a vzdáva sa hry. Keď obaja spoluhráči zostanú doma, dostáva hráč, ktorý drží hru, celý vklad z banku a mieša karty. Keď sa jeden z hráčov rozhodne, že prihráva, začínajúci hráč vyloží kartu. Platí zásada, že kartu musíte zobrať vyššou kartou, alebo kartou tromfovou; keď nemáte, položíte ľubovoľnú. Výhry sa vyplácajú, keď sa hráči zbavia všetkých kariet, ktoré mali v ruke. Za každý ťich sa dáva 1 žeton. Keď hráč nemá žiadny ťich, potom zaplatí 10 žetonov. Keď hráč prepadne, t. j. má menej než 6 ťichov, zaplatí dvojnásobný vklad.

300. Šnops

S 10 kartami hrajú 2 hráči. Najvyššiu hodnotu má eso, najnižšiu dolník. Poradie kariet: eso = 11, desať = 10, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2. Zmyslom hry sa pre hráčov stáva získať 66 bodov. Jeden z hráčov mieša, nechá spoluhráčom preložiť karty. Spodná časť sa po preložení položí na vrchnú a tieto karty sa rozdeľujú ako prvé. Rozdeľujúci hráč dá najskôr 3 karty súperovi a potom sebe. Siedma karta hry sa položí na stôl, určuje tromfovú kartu tejto hry. Potom sa rozdá ešte po 2 kartách. Ostatné neodkryté karty sa položia na stôl na tromfovú kartu a tvoria balíček. Súper vyloží 1 kartu, rozdeľujúci na ňu položí ľubovoľnú farbu. Neplatí pravidlo MUSÍ ZOBRAŤ VYŠŠOU KARTOU. Kto dá kartu vyššej hodnoty, berie ťich, potíchu si spočíta body a karty položí vedľa seba. Po každom ťichu si obaja hráči z balíčka berú po jednej karte; najskôr hráč, ktorý bral ťich. Keď sa karty z balíčka rozerú a odkrytá karta je posledná, ktorá zostala, začína platiť zásada - nútiaca hráča zobrať ťich vyššou kartou alebo tromfom. Keď ju hráč poruší, prehral hru za 3 body. Vyhráva ten hráč, ktorý získal 66 bodov. Pokiaľ nikto z hráčov nemá 66 bodov, potom vyhral ten, kto získal posledný ťich. Keď sa hráčovi podarí získať 66 bodov už počas hry, a je na rade, nahlasí: MÁM DOSŤ. Keď sa hráč pomýlil a 66 bodov nemá, body, ktoré by získal, si pripíše súper. Pri šnopsi môže získať naraz 20 bodov, a to pokiaľ má kráľa a dámu rovnakej farby. Keď je kráľ a dáma tromfovej farby, dostáva hráč 40 bodov. Je však nutné túto dvojicu kariet povedať, keď je hráč na ťahu a jednu z kariet práve vykladá. Hráč si môže tromfovú kartu ležiacu na stole vymeniť za tromfového dolníka. Tiež má právo, keď je na ťahu, tromfovú kartu na stole otočiť. Od tohto okamihu platí ďalšie pravidlo: MUSÍŠ ZOBRAŤ VYŠŠOU. Hráč, ktorý túto kartu otočil, musí získať najmenej 66 bodov. Keď sa mu to nepodarí, napíše si jeho súper taký počet bodov, ktorý by mal vo chvíli, kedy sa karta otáčala. Keď má porazený 33 bodov, víťaz získava 1 bod. Keď má porazený menej než 33 bodov, víťaz získava 2 body. Keď porazený nezíska ani jeden ťich, víťaz získava 3 body. Tieto body sa odčítajú od 7, ktoré dostane každý hráč na začiatku hry. Víťazí ten hráč, ktorý sa ako prvý dostane na nulu. Porazenému víťaz nakreslí na papier čierne koliesko. Keď má víťaz nula bodov, zatiaľ čo porazený 7, je krajčiom a dostáva dve čierne kolieska.

301. Krížový šnops

Hrajú 4 hráči s 20 kartami. Naproti sediaci hráči tvoria vždy dvojicu. Po miešaní kariet sa ukáže spodná karta balíčka a tá potom predstavuje tromfovú farbu. Rozdeľujúci dá 5 kariet najskôr svojmu partnerovi, potom hráčovi po ľavej strane, potom po pravej a nakoniec sebe. Karty sa teda rozdeľujú krížom. Partner rozdeľujúceho začína ako prvý. Hneď môže ohlásiť dvadsiatku alebo štyridsiatku. Platí, že každý hráč musí rešpektovať farbu alebo prebijať tromfom. Keď nemá túto možnosť, smie položiť i inú kartu. Dvojica, ktorá získala 66 bodov alebo viac, vyhráva. Pokiaľ má 1 z hráčov dobrú kartu, môže hrať sólo. Vtom prípade môže hrať ako prvý, musí však 66 bodov získať celkom sám. Sólová hra sa pri zúčtovaní získaných bodov počíta dvojnásobne. Inak platí obvyklé bodové ohodnotenie ako pri klasickom šnopsi.

302. Volaný šnops

Hrajú 4 hráči s 20 kartami. Karty sa rozdeľujú jednotlivito všetkým hráčom. Kto sa komu stane partnerom, sa rozhodne až v priebehu hry. Keď hráč naľavo od rozdeľujúceho dostane 3 karty, určí tromfovú farbu. Potom vyvolá ESO z tromfovej farby. Jeho držiteľ je jeho tajným partnerom, avšak sa neohlasuje. Prejaví sa len tým, že pri prvej vhodnej príležitosti tromfovú eso vyloží. Keď ale vyvoláva sám v priebehu hry získa tromfovú eso, hrá sám a musí tiež sám dosiahnuť 66 bodov. To však v priebehu hry ostatným hráčom nenahlasí.

Opäť v tejto hre platí prísne pravidlo rešpektovať farbu a brať ťich. Všetky karty sa odohrajú. Dvojica, ktorá ako prvá získa 66 bodov, sa stáva víťazom. Inak platí obvyklé bodové ohodnotenie ako pri klasickom šnopsi.

303. Sedliacky šnops

Hrá sa s 20 kartami ako pri klasickom šnopsi (eso až desiatka). Názvy farieb a kariet, ich bodová hodnota sú rovnaké s klasickým šnopsom. Pri sedliackom šnopsi spolu hrajú dvaja partneri, ktorí sa najprv určia losovaním a pri stole sedia naproti sebe. Rozdeľujúcim sa stane ten, kto zdvihne najvyššiu kartu. Rozdáva v smere hodinových ručičiek, a to každému spoluhráčovi najprv po 3 kartách, potom po 2 kartách. Pri sedliackom šnopsi je niekoľko hlásených možností, z ktorých vyplýva priebeh hry. Ohodnocujú sa plusovými bodmi nasledovne:

Volaný	1 - 3 body
Šnops	6 bodov
Durch	9 bodov
Kontrolovaný šnops	12 bodov
Sedliacky šnops	12 bodov
Pánsky durch	18 bodov
Kontrolovaný sedliacky šnops	24 bodov
Pánsky šnops	24 bodov

Hráč, ktorý ako prvý dostane 3 karty, musí z 3 prvých kariet určiť tromfovú farbu. Je zrejme, že si zvolí farbu, ktorá je v týchto 3 kartách najlepšie zastúpená. Keď je voľba ťažká, môže si tento hráč rozdeľujúcim nechať otočiť prvú kartu druhej dávky. Táto je potom tým tromfom. Potom vykoná každý hráč hlášku. V prípade, že každý hráč povie: ĎALEJ, hrá sa jednoduchá hra o 1 - 3 víťazné body. Začína hráč, ktorý ako prvý dostal 3 karty, platí ťichová povinnosť. Cieľom pri jednoduchom šnopsi je dosiahnuť 66 bodov. Dvojica, ktorá to dosiahne, sa musí ohlásiť. Keď sa to žiadnej dvojici nepodarí, rozhoduje o výhre posledný ťich. Víťazné body sa rozdeľujú ako pri klasickom šnopsi takto: žiadny ťich - 3 body; menej než 33 - 2 body; inak - 1 bod.

ŠNOPS - 6 bodov. Ohlásiť šnops môže len vyvolávač. Musí pritom získať prvé 3 ťichy a dosiahnuť 66. Keď sa mu to podarí dvoma ťichmi alebo jedným ťichom, a napr. jednou štyridsiatkou hláskou, vyhráva tiež hru pre svoju dvojicu. Šnops môže zahrat ako jeden z partnerov skupiny určujúci tromfovú farbu. Ohlási (hneď ako je na rade) tým spôsobom napr. srdce šnopsuje. Vyvolávač zahráva, jeho partner musí v prvom prípade zahrat i menej, kým nedosiahne 66. V takom prípade sa počítajú ako dvadsiatka a štyridsiatka len od šnopsujúceho hráča.

DURCH - 9 bodov. V tomto variante neexistuje tromf ani povinnosť rešpektovať farbu. Vyvolávač vychádza a musí získať všetkých 5 ťichov sám, pričom jeho partner podľa možnosti odhadzuje karty, ktoré by mu v tom mohli brániť. Túto hru môže zahrat každý z hráčov.

KONTROLOVANÝ ŠNOPS - 12 bodov. Ktorýkoľvek hráč môže vyvolávača každú hru kontrolovať. Urobí to iba vtedy, keď to bude mať zmysel tzn., keď si myslí, že hru vyhrá. Kontrolovaný šnops zdvojnásobuje hodnotu hlášky.

SEDLIACKY ŠNOPS - 12 bodov. Hrá sa ako durch, ale s tromfami. Hráť ho môže len vyvolávač, prípadne jeho partner.

PÁNSKY DURCH - 18 bodov. Túto hru (nazvanú i farebný durch) môže ohlásiť ktorýkoľvek hráč (okrem vyvolávača), keď má všetkých 5 kariet jednej farby.

KONTROLOVANÝ SEDLIACKY ŠNOPS - 24 bodov. Keď jeden z protihráčov vyvolávača dostal dobrú kartu a myslí si, že získa všetky ťichy, ohlási kontrolovaný sedliacky šnops. Táto partia rozhoduje o výhre alebo prehre celej hry.

PÁNSKY ŠNOPS - 24 bodov. Je to najvyššia a najmenej používaná hra. Môže ju zahrat len vyvolávač, pretože je na ňu potrebných všetkých 5 tromfových kariet. Rozhoduje sa tiež ihneď o celej hre. Poradie hlások! Po rozdání všetkých kariet a určení tromfu (voľbou alebo otočením karty) musí vyvolávač zahľásiť, či bude hrať. Po ňom príde na rad partner rozdávača. Môže pritom jeho hlásenie schváliť, kontrolovať alebo prelicitovať. To isté urobia ostatní 2 hráči v poradí v smere hodinových ručičiek, pričom sa vlastný partner prirodzene kontrolovať nebude. Platí, že jeden hráč môže urobiť len jednu hlášku a musí pri nej zostať. Napr. kontrolovaný šnops je vyšší než nekontrolovaný durch (12 : 9 bodom). Hrá sa vždy najvyššia hláška (pozrite poradie uvedené v predchádzajúcom texte).

304. Dáma - kráľ - eso

Hrá určená pre 4 hráčov. Premiešajte 32 kariet a potom ich začnite rozdeľovať po jednom liste všetkým dookola. Po rozdání kariet si každý vezme svoj balíček bez toho, aby sa pozrel, čo dostal. Vyvolávač (ktokolvek z hráčov) začne hlasno odriekavať heslo: DÁMA - KRÁĽ - ESO! Pri slove dáma všetci uchopia z balíčka vrchnú kartu (stále sa nesmú na ňu pozrieť) a sotva doznie heslo eso, otočia kartu obrázkom hore a položia ju tak, aby ju všetci videli. Kto najskôr postrehne medzi všetkými vyloženými kartami dve rovnaké, napr. desiatky, zvolá ich názov, desiatka a pod. a získava obe pre seba. Pokiaľ je rovnakých kariet viac, získa ich všetky. Tie karty, ktoré nemali žiadnu dvojicu, si každý zasunie na spodok balíčka. To platí i pre toho, kto získal karty navyše. Pokiaľ vykrične názov karty viac hráčov naraz a nedohodnú sa, kto z nich bol prvý, nedostane dvojicu kariet nikto. Niekedy sa objaví súčasne viac párových kariet. Každý dostane tie karty, ktoré si zvolal. Hra končí, keď niekto príde o poslednú kartu a ostatní si spočítajú počet kariet. Víťazom je ten, kto ich má najviac.

305. Alager

Zamiešajte 32 kariet a rozdeľte všetkým po 3 listoch, ďalšie 3 položte doprostred stola obrázkom hore, ostatné zostanú na kôpke rubom dole. Každý si môže postupne vymeniť 1 alebo 3 karty. Pri výmene 1 karty je možné si ju vymeniť z kôpky alebo z 3 kariet uprostred alebo vziať všetky karty uprostred a nahradiť ich svojimi. Hlavný cieľ hry je získať taký rad kariet, ktorých hodnota bude mať najviac bodov. Sedmička platí za 7 bodov, osmička za 8 bodov, deviatka za 9 bodov, desiatka za 10 bodov. Dolník, horník, a kráľ sa počítajú za 10 bodov, eso za 11 bodov. Pozor, sčítat body môžeme len pri rovnakej farbe. Zvláštnu hodnotu má trojica horník, kráľ, eso jednej farby t. j. ALAGER. Výmena kariet postupuje stále dokola, nie je nutné zakaždým karty vymieňať, a preto každý hráč povie ďalej. Niekedy povedia ďalej všetci a potom sa karty vyložené uprostred zasunú na spodok kôpky. Pokiaľ niekto z hráčov uzná, že má dostatočnú hodnotu bodov, povie: KONIEC. Ostatní môžu ešte vykonať jednu výmenu a tým sa partia uzatvára. Karty sa vyložia na stôl, kto má karty s najnižšou bodovou hodnotou, prehral a dostane trestný bod. Ten, kto má v ruke dámu, kráľa a eso jednej farby zvolá: ALAGER, okamžite tak zakončí hru a ostatní už nemajú nárok na akúkoľvek výmenu. Vlastník alageru si zmaže trestný bod, pokiaľ nejaký má. Čas trvania je podľa dohody. Vyhráva hráč s najmenším počtom trestných bodov.

306. Páry

Starostlivo premiešajte 32 kariet a rozdeľte na 8 kôpok po 4 kartách lícom dole. Potom obráťte všetky kôpky tak, aby spodná karta bola hore, obrázkom hore a začnite odoberať vhodné dvojice. Napr. 2 esá, 2 desiatky, 2 kráľov, 2 sedmy. Na farbe nezáleží. Brat môžete len tie, ktoré ležia hore. Každý odobraný pár dajte nabok. Ak sa vám podarí odložiť postupne všetky karty, vyhrali ste. Ak uviaznete v slepej uličke, znamená to vašu prehru.

307. Prší

Jeden hráč rozdá všetkým po štyroch kartách a zvyšok položí rubom na stôl, vrchnú kartu obráti a položí vedľa kôpky. Vpravo sediaci hráč položí svoju kartu na odkrytú kartu vedľa kôpky. Musí to byť karta rovnakej farby alebo rovnakej hodnoty. Napr. na srdcového dolníka je možné položiť ľubovoľnú srdcovú kartu alebo ľubovoľného dolníka. Pokiaľ hráč ani jeden z týchto variantov nemá, môže vyložiť ľubovoľného horníka s tým, že určí novú farbu pre nasledujúceho hráča. Pokiaľ hráč nemôže použiť žiadnu kartu, vezme si jednu z kôpok. Ak niekto vyloží eso, je nasledujúci hráč pre jedno kolo vynechaný z hry. Na vynesení sedmu kupuje ďalší hráč dve karty. Hru vyhrá ten hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

308. Prší II

Pravidlá sú rovnaké ako v predchádzajúcej hre s tým rozdielom, že hráči môžu prebijať. Hráč vynesene eso prebije iným esom a kolo vynechá až hráč, ktorý nemá ďalšie eso. Rovnako tak je možné prebít i sedmičku. Trestné karty sa sčítajú a berie až hráč, ktorý nemá sedmičku. Červená sedmička vracia do hry.

309. Aran

Hra pre 2 až 5 hráčov. Rozdajú sa všetky karty. Držiteľ pikovej osmy hrá ako prvý a na prvú kartu položí ďalšiu v ľubovoľnej farbe i hodnoty. Ďalší hráč v smere hodinových ručičiek musí na poslednú kartu svojho predchodcu položiť kartu rovnakej farby, avšak ľubovoľnej hodnoty. Na túto položí ďalšiu, a to ľubovoľnej farby a hodnoty. Ostatní hráči postupujú rovnakým spôsobom. Hráč, ktorý nemá kartu zodpovedajúcej farby, si musí vziať z kôpky kartu do ruky. Ten z hráčov, ktorý sa ako prvý zbavil svojich kariet, vyhráva.

310. Švindel'

V tejto hre je povolený podvod a klamanie. Každý hráč dostane rovnaký počet kariet, zvyšné karty sa nepoužijú. Prvý hráč položí kartu lícom navrch a povie jej farbu. Ďalší hráč na ňu položí svoju kartu rubom hore a povie tú istú farbu. Hráči ďalej pokračujú a buď položia správnu, alebo podvádzajú nesprávnou kartou. Po ukončení prvého kola smie každý z hráčov, ktorý tuší, že sa klamalo zavolať ŠVINDEL! Najvrchnejšia karta sa otočí. Ak bola švindľovaná, potom dotýčny podvodník dostane celú kôpku kariet. Ak sa klamanie nepotvrdí, vezme si celú kôpku hráč, ktorý švindľoval nahlásil. Potom sa opäť vynesie lícom hore ľubovoľná karta a hra pokračuje dovtedy, kým niekto z hráčov vyloží svoju poslednú kartu, ktorú už nie je možné spochybniť.

311. Dvadsaťjeden (Oko berie)

Bankár rozdá každému dve karty. Hráči postupne môžu chcieť ďalšie karty s tým, že sčítajú ich bodovú hodnotu. Pokiaľ dosiahnu 21 alebo majú dosť, nahlásia STAČÍ. Karty majú hodnoty podľa čísel: dolník a horník sú za 1 bod, kráľ za 2 body a eso za jedenásť bodov. Keď majú všetci hráči dosť, vykladá bankár. Ten svoje karty obracia verejne. Vyhráva ten, kto nazbiera presne 21 bodov, alebo dve esá alebo sa súčtom svojich bodov najviac priblíži dvadsaťjednotke. A naopak prehráva ten hráč, ktorý nazbiera vyše dvadsaťjeden.

312. Kent

Hra pre 4 hráčov. Z balíčka vyradíte všetky sedmy až desiatky. Hráme teda so 16 kartami v hodnotách dolník až eso. Karty zamiešajte a každému rozdajte po štyroch. Vždy dvaja hráči hrajú spolu, ale nevidia si do kariet. Cieľom hry je získať všetky karty rovnakej hodnoty. Spoluhráči musia mať dohovorený signál pre ukončenie hry. Ten, kto začína, podá susedovi jednu kartu, ktorá sa mu nehodí tak, aby jej hodnotu nikto nevidel. Sused dá jednu kartu svojmu susedovi a tak ďalej. Keď jeden z hráčov získa všetky karty jednej farby, dá spoluhráčovi znamenie a ten zvolá KENT. V tomto prípade táto dvojica vyhrala. Pokiaľ ale súper zaregistruje znamenie, než hráč zvolá KENT, zvolá STOP! Pokiaľ mal hráč skutočne všetky karty rovnakej farby, vyhráva stopujúci, inak víťazí druhá dvojica.

313. Kvarteto

Najmenší počet účastníkov sú traja hráči. Karty sa zamiešajú a všetky sa rozdajú medzi hráčov. Hráč zľava od rozdáväjúceho začína a snaží sa získať všetky štyri farby jednej hodnoty a to tak, že sa opýta ktoréhokolvek hráča na požadovanú kartu. Pokiaľ túto kartu opýtaný má, musí ju odovzdať vyzývateľovi. Ten pokračuje ďalšou otázkou na niektorého hráča tak dlho, kým sa mu darí. Pokiaľ nie, pokračuje v hre opýtaný hráč, ktorý nevlasťnil požadovanú kartu. Ak zloží hráč úplné kvarteto (všetky farby jednej hodnoty), vyloží ich na stôl. Vyhráva hráč s najväčším počtom kvartet.

314. Pexeso s kartami

Hra pre 2 hráčov. Zamiešajte balíček s 32 kartami a rozložte ich obrátene na stôl do 4 radov. Začína najmladší hráč. Obráti ktoréhokolvek 2 karty, pokiaľ majú rovnakú hodnotu, napr. 2 osmičky, alebo 2 esá, uschová si ich k sebe a môže pokračovať ďalej. Ak sa nepodarí obrátiť dve karty s rovnakou hodnotou, obráti ich zase späť a začína ďalší hráč. Hráči sa postupne striedajú a vyhráva ten, kto má najviac rovnakých párov kariet.

315. Výmena

Karty sa premiešajú a každému hráčovi sa rozdajú 4 karty a ešte jedna sa položí pred neho. I keď hrá menej hráčov než 4, položia sa na stôl vždy 4 karty (akoby pred nehrajúceho hráča). Balíček zostá-

vajúcich kariet sa položí lícom dole. Hráči sa postupne striedajú, a buď môžu vziať kartu z balíčka a odhodiť 1 kartu vedľa svojej odkladacej, alebo si vymeniť z jednej z kôpok jednu kartu. Prvý hráč, ktorý má v ruke karty rovnakej farby dostatočnej hodnoty, povie STOP a položí karty na stôl. Hráč, ktorý má najvyšší súčet hodnôt kariet rovnakej farby, je víťaz (nemusi to nutne byť hráč, ktorý hru zastavil). Sedmička až desiatka podľa hodnoty; dolník, horník, kráľ = 10 bodov; eso = 11 bodov.

316. Štvorica

Rozdajú sa všetky karty. Hráči, ktorí už majú kompletnú štvoricu, vyložia ju pred seba na stôl. Potom sa v smere hodinových ručičiek striedajú v ťahaní kariet od suseda po pravicu. Kto má kompletnú štvoricu, opäť ju vyradí. Hra končí po vyradení poslednej štvorice. Kto má najviac štvoríc, vyhráva.

317. Šable

Bankár zamieša karty. Jeden z hráčov rozpolí balíček najvrchnejšou kartou na 2 polovice a tú hornú položí pod balíček. Bankár jedného z hráčov vyzve, aby menoval určitú kartu. Uzatvorí sa stávky buď na ľavý, alebo pravý balíček. Bankár začne karty obracať a striedavo ich dáva vľavo a vpravo od balíčka. Tam, kde sa karta objaví, vypláti bankár dvojnásobok vkladu. Stávky na balíček, kde karta nie je, prepadajú bankárovi.

318. Kartové domino

Hra pre 3 až 4 hráčov. Každý hráč dostane po 6 kartách. Ostatné karty sa nechajú v balíčku uprostred stola. Začína ten, kto má žaludového dolníka. Pokiaľ karta nie je rozdaná, začína hráč s guľovým, červeným, zeleným alebo v poradí horníkom atď. Na vynesenu kartu smie hneď položiť vhodný list (napr. dolník a na neho horník, alebo desiatku). Tak vytvára buď vzostupný, alebo zostupný rad. Každý hráč smie kľásť týmto dominovým spôsobom tak dlho, kým má karty. Pokiaľ už karty nemá, vezme si kartu z balíčka a pokiaľ sa hodí na doloženie, tak ju ihneď priloží a ak má ďalšie karty, ktoré sa hodia, pokračuje ďalej. Pokiaľ sa karta nedá priložiť, vezme si ju k zostávajúcim, čo drží v ruke. Ďalej pokračuje ďalší hráč. Niekedy máme v ruke karty, ktoré sa nehodia na odloženie a dokonca ani tá z balíčka, neostáva nič iné, než aby pokračoval v hre ďalší hráč. Kto sa zbaví všetkých kariet a je na ňom rad, aby pokračoval ďalej, odoberie kartu z balíčka a buď ju priloží, alebo si ju ponechá. Hra končí, keď nie je v balíčku žiadna karta, a vyhráva ten, kto má v ruke najmenej kariet.

319. Vyhráva posledný šťich

Hráči rozdajú všetky karty a striedajú sa vo vynášaní. Potom, čo všetci hráči vynesú, získava tieto karty (šťich) hráč, ktorý vynesol najvyššiu kartu v rovnakej farbe, v akej bola položená prvá karta. Poradie kariet od najmenej je: dolník, horník, 7, 8, 9, 10, kráľ, eso. Karty inej farby, než má prvá položená, nemajú žiadnu hodnotu. Pretože víťazí ten, kto vezme posledný šťich a snaží sa odkladať najprv menšie karty a vysoké si nechať až na koniec hry.

320. Žumpa

Hráči si rozdajú všetky karty a postupne ich odhadzujú s tým, že sa hodnota kariet v odhodenom balíčku sčíta (eso = 0, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = 1, deviatka = 1, osma = 8). Pokiaľ niekto odhodí sedmičku, odčíta si 10 bodov. Ten, kto prekročí 60 bodov, sa zaboril do žumpy a hru prehráva.

321. Sto

Hra veľmi podobná Žumpe s tým rozdielom, že karty majú iné hodnoty (Sedmička až desiatka podľa hodnoty; dolník = 2; horník = 3; kráľ = 4; eso = 11) a hráči sčítajú karty až do 100. Kto prekročí 100, získava 1 trestný bod, karty zamieša a znovu rozdáva. Pokiaľ sa mu však podarí presná hodnota 100, je absolútnym víťazom a mažu sa mu 3 trestné body. Vo chvíli, kedy niekto získa 10 trestných bodov, hra končí. Víťazom sa stáva hráč s najnižším počtom trestných bodov.

322. Prebíjaná

Karty sa zamiešajú, položia v balíčku lícom na stôl a snímu sa 3 karty, ktoré sa položia na stôl vedľa seba, lícom nahor. Vedľa každej

sa z banku položí dohodnutý vklad. Hráč na ťahu vezme balíček, znovu vsadí vedľa prvej karty dohodnutý vklad a pokúsi sa kartu prebiť. Pokiaľ sa mu to podarí, berie si všetko, čo bolo vedľa karty, svoju kartu na tejto nechá ležať a pokračuje pri ďalšej opätovným vsadením vkladu. Pokiaľ si vytiahne rovnakú alebo nižšiu, odhodí ju na balíček použitých kariet, svoj vklad pri karte ponechá a hrá ďalší hráč. Ten znovu pridá vklad a pokúša sa kartu prebiť. V priebehu hry sa tým pádom hodnota pri karte stále zvyšuje. Pokiaľ je na kôpke eso, táto kôпка sa už neprebíja. Víťazí hráč s najväčším počtom vyhraných vkladov.

323. Tromfy

Hráči sa striedajú vo vynášaní kariet, podobne ako v hre VYHRÁVA POSLEDNÝ ŠTICH. Poradie kariet je však 7, 8, 9, 10, dolník, horník, kráľ, eso a v závere hry sa počíta len počet dolníkov, horníkov, kráľov a es. Kto ich má vo svojich šťichoch najviac, je víťaz.

324. Komando

Rozdávací dá každému hráčovi štyri karty a potom otočí jednu z balíčka lícom nahor. Farba tejto karty predstavuje tromf. Pokiaľ je táto tromfová karta dolník, horník, kráľ alebo eso, smie si ju hráč po ľavici rozdáväjúceho vziať, ale potom sa stáva komandantom, a aby vyhral, musí neskôr v hre uhrat' minimálne dva šťichy. Pokiaľ kartu odmietne, môže si ju vziať hráč po jeho ľavici, príp. ďalší hráč. Ak nikto z hráčov kartu nechce, nie je komandantom nikto a všetci majú rovnaké šance. V druhej časti hry hráči ukladajú po jednej karte. Začína komandant a ostatní sa ho v smere hodinových ručičiek snažia prebiť vyššou kartou rovnakej farby alebo tromfom. Šťich berie ten, kto v ňom má najvyššiu kartu. Za hru sa tak zahrajú štyri šťichy (každý má štyri karty). Hráč s najvyšším počtom šťichov vyhráva (komandant však musí mať minimálne dva).

325. Trojica

Rozdávací dá každému vrátane seba po jednej karte a hráči buď môžu dať dohodnutý vklad, alebo sa zdržať hry. Potom rozdá hrajúcim po ďalších dvoch kartách. Ten, kto má najvyšší súčet kariet (7 - 10 = hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11), vyhráva vklad. Trojica rovnakých hodnôt je vždy viac, než súčet najvyšších kariet, v prípade viacerých trojíc víťazí samozrejme tá vyššia. V prípade zhodného výsledku sa bank necháva do ďalšej hry.

326. Ferbl

Kartová hra, veľmi podobná pokru. Každému hráčovi sa rozdajú 2 karty. Potom sa hráči rozhodnú, či budú v hre pokračovať a zaplatia do banku dohodnutý vklad, alebo či od hry odstúpia a zložia karty. Hráči, ktorí sú v hre, dostanú ďalšie dve karty. Snažia sa získať najvyšší bodový súčet (7 - 10 = hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11) s tým, že trojica rovnakých hodnôt je viac než ľubovoľné karty, štvorica rovnakých hodnôt je viac než trojica. Potom sa už len zvyšujú peniaze v banku. Hráči, ktorí chcú zostať v hre, musia opäť zaplatiť dohodnutý vklad. Posledný hráč po pravicu rozdáväjúceho (žadák), má právo vklad pre ďalšie kolo zvýšiť. Musí však zvýšený vklad pochopiteľne sám tiež pridať. V ďalšom kole sa úloha zadáka sťahuje na hráča po pravicu zadáka bývalého. Pokiaľ zadák už nezvyší, ukazujú sa karty. Hráč s najvyššími kartami získava celý bank.

327. Zmrznutý

Karty sa rozložia rubom hore do polkruhu a jedna karta sa otočí do stredu lícom nahor. Hráč po ľavici kladúceho musí priložiť list rovnakej farby a navrch priložiť ľubovoľnú ďalšiu kartu. Berie teda tak dlho, kým nemá kartu rovnakej farby. Ostatné karty zhromažďuje v ruke. Hneď ako sú všetky karty rozobrané, musí hráč, ktorý nemá rovnakú kartu, odobrať z odkladacieho balíčka toľko kariet, koľko je potrebné, aby sa dostal ku karte, na ktorú môže priložiť. Víťazí hráč, ktorý ako prvý nemá žiadne karty a na stole neostáva žiadna rubom hore.

328. Mŕtvý

Všetky karty sa rozložia na stôl rubom hore. Prvý hráč menuje jednu kartu ako mŕtvu. Potom sa hráči striedajú v obracaní kariet. Ten, kto nájde mŕtvu kartu, vypadáva z hry. Môže však označiť ďalšiu mŕtvu kartu. Podmienkou je, že nesmie byť medzi ťahanými. Ten, kto otočí poslednú kartu, alebo zostáva v hre ako posledný, vyhral.

329. Dudák

Karty sa rozdeľia rovnomerne medzi hráčov. Hráč odhadzuje na kôpku, musí prebiť ležiacu kartu kartou rovnakej farby, ale vyššej hodnoty, alebo berie z kôpky tak dlho, kým nemôže prebiť. Potom na kôpku odhodí jednu ľubovoľnú kartu a hrá ďalší hráč. Pokiaľ hráč nemá čím prebiť, môže tiež určiť jednu svoju farbu ako svoj tromf. Táto farba potom prebija akúkoľvek kartu. Ostatní potom môžu vyhlásiť svoje tromfy a kartu prebiť. Každý však smie mať za hru iba jednu tromfovú farbu, i keď dvaja rôzni hráči smú mať rovnakú. Víťazí ten, kto sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

330. Tajný dudák

Hrá sa ako dudák s tým rozdielom, že každý hráč dostane bokom jednu kartu, na ktorú sa nepozera, a tú označí ako tromf. Hra potom prebieha podľa bežných pravidiel s tým, že voľba tromfu nezávisí na nás, ale na tejto pridelenej TAJNEJ karte.

331. Otvorený dudák

Základné pravidlá sú zhodné s dudákom. Tromfy sa však losujú na všetky kolá dopredu a nie je možné ich počas hry meniť.

332. Sedma

Každý hráč dostane 4 karty, ktoré postupne vynáša a prebija. Hráč môže kartu prebiť buď kartou rovnakej hodnoty, alebo sedmičkou (tá prebija všetko), prípadne hodí ľubovoľnú kartu. Vložené karty patria hráčovi, ktorý prebil ako posledný. Ten tiež novo vynáša. Ešte predtým si však každý doplní z balíčka opäť do počtu štyroch kariet. Na konci hry sa počíta iba počet desiatok a es, ktoré hráči vybojovali prebieraním. Ten, kto ich má najviac, vyhráva.

333. Srdce

Hrá sa ako klasické tromfy s tým, že karty červenej farby sú tromfy a prebijajú čokoľvek. Pokiaľ hráč nemá kartu rovnakej farby alebo tromf, môže odhodí ľubovoľnú kartu. Po vyčerpaní všetkých kariet sa spočíta hodnota vlastných šticov podľa bodovania (eso = 11, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = 10, zvyšné karty nemajú bodovú hodnotu). Hráč s najvyšším počtom bodov je víťaz.

334. Päť navyše

Každý hráč je zatážený pätnástimi trestnými bodmi, tromfy sa určia na začiatku hry, potom sa rozdájú všetky karty. Stabilným najvyšším tromfom je guľová sedma, ktorá prebija úplne všetko. Za každý štic sa hráčovi zmazáva jeden trestný bod. Na konci partie (keď dôjdu karty), sa štiny zamiešajú a znovu rozdájú. Pokiaľ niekto za partiu neuhrá ani jeden štic, pripočíta sa mu päť trestných bodov. Víťazom je ten, kto sa zbaví všetkých trestných bodov.

335. Posledný štic

Hry sa môže zúčastniť 3 - 6 hráčov. Hodnoty kariet majú túto postupnosť: eso, desiatka (druhá najvyššia), kráľ, horník, dolník, 9, 8, 7. Cieľom hry je uhrat posledný štic. Ak hrajú traja hráči, dostáva pri rozdávaní každý po ôsmich kartách. Pri štyroch hráčoch sa dáva po siedmich, pri piatich sa rozdáva šesť a pri šiestich účastníkoch všetci dostanú po piatich kartách. Prvý výnos je záležitosťou predáka sediacého po ľavici rozdáväjúceho. Farba sa musí priznávať, kto nemôže, smie hodiť ľubovoľný list. Kto získal štic, má právo výnosu. V priebehu hry sa hráči snažia najskôr zhodiť všetky nízke karty. Vysoké hodnoty vstúpia do hry až na záver. Nezabudnite však, že niektoré karty sa v hre vôbec neuplatnia. Balík zostávajúcich kariet je totiž mimo hry. Jeho obsah nie je známy, a tak sa nám môže celkom ľahko stať, že práve tieto listy, ktoré nie sú v hre, urobia škrt cez naše nedokonalé kalkulácie a dohady. Pred začiatkom hry sa hráči dohodnú nielen o spôsobe premiovania, ale tiež o konečnom limite pre ukončenie hry. Touto hranicou býva spravidla 500 bodov. Kto ju najskôr dosiahne, víťazí. Zisk posledného šticu sa hodnotí 50 bodmi.

336. Ecarté

Rozdáväjúci rozdá päť kariet a zvyšok otočí rubom nahor. Potom otočí vrchnú kartu, ktorá predstavuje tromfovú farbu. Ak je to kráľ, má rozdáväjúci pri sčítaní 1 bod navyše. Rozdáväjúci hráč sa vyjadrí, či bude meniť. Pokiaľ áno, vymení si ľubovoľný počet kariet, rovna-

ko ako jeho protihráči. Pokiaľ nie, alebo pokiaľ je balíček kariet už dobratý, začína hra. Rozdáväjúci vynáša a ostatní sa snažia prebiť kartou rovnakej farby (vyššej hodnoty) alebo tromfom. Na konci hry sa spočítajú štiny. Jeden navyše si pripisuje ten, kto má tromfového kráľa. Vyhráva hráč s najvyšším počtom šticov.

337. Mistigri

Hráči rozdájú po piatich kartách a jednu otočia. Tá predstavuje tromf. Potom si hráči môžu vymeniť ľubovoľný počet kariet. Pokiaľ má niekto šťastie a má už po výmene všetkých päť kariet rovnakej farby, prípadne štyri rovnaké a žaludového dolníka (zvaného Mistigri), víťazí. Pokiaľ nikto nezvíťazí, nastáva druhá časť hry, ktorá prebieha rovnako ako v hre Komando (prebieranie vyššou kartou rovnakej farby alebo tromfom). Mistigri je najvyšší tromf. Kto má na konci najviac šticov, víťazí.

338. Tisíc a jedna

Hrá sa podobne ako srdce s tým, že sa rozdáva 6 kariet, ktoré sa po každom kole doberajú. Bodovanie je tiež zhodné s tým, že pokiaľ niekto má kráľovskú dvojicu (horník + kráľ rovnakej farby), môže to nahlas povedať a pripísať si daný počet bodov (guľová = 40, červená = 60, zelená = 80, žaludová = 100). Jednu kartu z dvojice musí tiež vyniesť. Táto karta potom určuje tromfy, kým niekto nezahlasí inú kráľovskú dvojicu. Víťazí ten, kto ako prvý presiahne 1000 bodov.

339. Rýchlo prší

Hrá sa, ako klasické prší, ale rozdáva sa 6 kariet. Karty rovnakej hodnoty sa môžu odkladať naraz (napr. tri desiatky), hru je možné zavrieť iba položením ľubovoľného horníka ako poslednej karty.

340. Makao

Podobné pravidlá ako v hre Oko. Každý hráč dostane najprv jednu kartu, neskôr si môže požiadať o ďalšiu. Eso sa počíta za 1 bod; dolník, horník, kráľ a desiatka sú za 0 bodov; ostatné karty majú svoju hodnotu. Cieľom je čo najviac sa priblížiť súčtu 9. Kto presiahne, prehrá. Samotná karta deviatka je najviac, po nej je samotná osmička, potom 9 a menej bodov zložených z viacerých kariet.

341. Zoo

Hráčom sa rozdájú všetky karty tak, aby na ne nevideli. Každý z hráčov si vyberie ťažko zapamätateľné meno, ktorým ho ostatní budú oslovovať (napríklad nosorožec či mononukleóza). Potom všetci na povel TERAZ! otočia vrchnú kartu. Pokiaľ sú medzi otočenými rovnaké karty, musí každý z vlastníkov týchto kariet rýchlo zavolať meno protihráča, ktorý vložil rovnakú kartu. Ten, kto meno zavolať ako prvý, sa zbavuje svojej karty. Tú si berie protihráč, ktorý ju vloží do svojho balíčka. Ostatné karty si hráči rozoberú späť a vložia na spodok. Ďalším povelením TERAZ! hra pokračuje, kým sa niekto nezbaví všetkých kariet a stáva sa tak víťazom.

342. Plávanie

Pokiaľ sa hry zúčastnia len 2 - 3 hráči, vyberieme všetky sedmy a osmy. Každý hráč dostane 4 karty a 4 karty sa položia na stôl, lícom nahor. Hráči si postupne môžu meniť buď 1 kartu zo stola, prípadne všetky. Nikdy 2 alebo 3 karty. Pokiaľ sa im žiadna karta nehodí, ohlásia PAS a hrá ďalší hráč. Cieľom hry je zhromaždiť 41 bodov v jednej farbe (7 - 10 = ich hodnota; dolník, horník, kráľ = 10; eso = 11). Keďže je to veľmi nalahké, môže hra končiť i potom, čo všetci hráči ohlásia PAS. Potom víťazí hráč s najvyšším počtom bodov v jednej farbe.

343. Špinavé plávanie

Ide vlastne o variant hry Plávanie s tým rozdielom, že hráči nemusia zbierať hodnotu v jednej farbe, ale z kariet ľubovoľnej farby. Pokiaľ má hráč štyri sedmičky, počítajú sa za 41 bodov.

344. Jedenástky

Každý hráč dostane 6 kariet, ktoré si v každom kole dopĺňa z balíčka. Rozdáväjúci vynáša prvú kartu, ostatní sa ju snažia prebiť kartou vyššej hodnoty. Farba pritom nerozhoduje. Po dobratí balíčka

a vynesení poslednej karty sa spočítajú desiatka, dolník, horník, kráľ, eso u každého hráča. Kto ich má najviac, vyhral. Pri hre dvoch hráčov vyhráva ten, kto ich má aspoň jedenásť.

345. Šesťdesiatšesť

Z kariet vyradíme všetky sedmičky a osmičky. Rozdáva sa každému šesť kariet a ďalšia karta sa otočí, aby určila tromfovú farbu. Základom hry je prebieranie. Nie je povinnosťou klásť rovnakú farbu, ale najvyššia hodnota rovnakej farby (alebo tromf) berie štic. Karty sú bodované (eso = 11; desiatka = 10; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; deviatka = 0), sčítajú sa. Keď má niekto horníka a kráľa, môže ich vyložiť naraz a získať 20, v prípade tromfovej farby potom 40 bodov. Hlásí pritom 20, príp. 40. Kto prvý dosiahne 66 bodov alebo viac, hlási ŠEŠŤDESIATŠEŠŤ a vyhráva hru.

346. Sedliackych dvadsaťšesť

Z kariet sa vyradia deviatky, hráčom sediacim proti sebe sa vždy body sčítajú. Každý hráč sa môže rozhodnúť pre jeden z variantov hry, ktorý však musí dodržať. Sú to: zóbrák (hráč sa zaväzuje, že nezíska ani jeden štic a neplatia pre neho tromfy) - po skončení hry získa 5 bodov; hlásená hra (hráč musí počas prvých troch šticov získať minimálne 33 bodov) - za 6 bodov; durch (hráč musí vyhrať všetky štiny, tromfy v hre neexistujú) - 9 bodov; sedliacka hra (to isté ako durch, tromfy platia) - 12 bodov; pánska hra (to isté ako durch, hráč musí mať všetkých 5 listov v rovnakej farbe, pričom neplatia tromfy) - 24 bodov. Za klasickú hru sa za víťazstvo pripisuje 5 bodov. Kto prvý dosiahne 50 bodov, vyhral.

347. Bassarawitz

Každý hráč dostane osem kariet. Rozdáväjúci hráč vynesie kartu, ostatní hráči musia pridať kartu rovnakej farby (príp. akúkoľvek, pokiaľ nemajú). Snažia sa však nezískať ani jediný štic, príp. snažia sa získať čo najmenej bodovaných kariet (eso = 11; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; desiatka = 10; deviatka, osma, sedma = 0). Hráč s najnižším počtom bodov víťazí.

348. Pamäť

Karty rozložíme na stôl lícom dole do obdĺžnika 4 x 8 kariet. Karty obraciame a snažíme sa hľadať rovnaké dvojice, trojice či štvorce. Pokiaľ sa nám to podarí, môžeme ich odobrať. Za dvojicu je 1 bod, za trojicu 2 a za štvoricu 4 body. Pokiaľ je ďalšia obrátená karta iná, musíme všetky vrátiť a hrá ďalší hráč. Víťazí hráč s väčším počtom bodov.

349. Kôpky

Balíček kariet sa rozdelí na rovnaký počet kôpok, podľa počtu hráčov. Pred každého sa položí jedna, rubom hore. Na pokyn hráči svoje kôpky (balíčky) otočia. Kto má na spodku najvyššiu kartu, vyhral. Pokiaľ je najvyšších kariet viac, pokračuje hra medzi víťazmi.

350. Mariáš

Je hrou, ktorá sa bezmála stala národným symbolom českého hazardu. Ani detailné vysvetlenie pravidiel nemôže zďaleka vystihnúť všetky jemné finesy, taktické manévry a dramatické okamihy tejto hry, ktorá svojou vnútornou hodnotou ďaleko prevyšuje všetky z dosiaľ uvedených hier. Základné údaje: Hrá sa s 3 hráčmi. Sled jednotlivých listov: 7, 8, 9, 10, dolník, horník, kráľ a eso nie je úplne totožný s hodnotami kariet, ktoré sa uplatňujú v hre. Desiatka predstavuje totiž v bežnom rade výnimku. Stáva sa hneď druhou najvyššou kartou po ese a prebija nielen všetky číselné karty, ale tiež každú z troch figúr. Tiež farby majú v mariášových kartách svoje špecifické názvy: červené, gule, zelené a žalude. V mariási sa predovšetkým bojuje o dosiahnutie hodnotných listov, teda o maximálny počet desiatok a es. Okrem toho buduje posledný zdvih a tiež každá dvojica pozostávajúca z horníkov a kráľov rovnakej farby. Po zamiešaní a zložení dá rozdáväjúci predákoví sedem listov. Potom obsluží zadáka a seba piatimi kartami. V druhom slede rozdáväjúci dá každému ďalších päť kariet. Predák, ktorý drží v ruke stále len sedem listov, nemá právo zdvihnúť zo stola päťku kariet, ktoré mu boli rozdane. Voľba: Voliacim hráčom musí predák, ktorý z prvých siedmich kariet musí vybrať jednu ako tromfovú. Jeden list z tejto farby položí na stôl reversom nahor. Až potom vezme zo stola zostávajúcich päť kariet. Ak nemá dobrú kartu v prvých siedmich kartách, môže voliť Z NÁRODA z päťke kariet, pridelených v druhom

slede. Hneď ako bolo zvolené, zhadzuje predák dva zbytočné listy do talónu. V ruke má teraz deväť kariet, desiata leží stále na stole. Rozohrávka: ten, kto volí. Hrá sám na vlastnú päsť proti obom súperom. Tí potom spoločne bojujú a vzájomne sa podporujú v snahe získať maximálny počet hodnotných listov. Voliaci hráč sa opýta po poradí najskôr suseda po ľavici, potom po pravici, či schvaľujú hru. Výzvou na schválenie či odmietnutie voľby sa stáva slovo HRA alebo FARBA. Ak odpovedia protihráči slovom DOBRÁ, je hra prijatá. Ak sa však ozve slovo ZLÁ a tento hráč berie dve talónové karty, je HRA VO FARBE zamietnutá. Znamená to, že sa bude hrať buď betl alebo durch. V prípade, že obaja hráči hru schvália, otočí predák tromfovú kartu, ohlásí napríklad GULA a hrá - nesie prvý list na prvý zdvih.

Pravidlá hrania: Priznať farbu je povinnosť. Prebíjať nižšiu hodnotu hodnotou vyššou je tiež povinné. Ak nie je možné prebít, musí sa prihodit aspoň nižšia hodnota tej istej farby. Tromfuje sa, keď nie je v ruke žiadna karta nesenej farby. Zhadzovať akúkoľvek kartu je dovolené len v prípade, pokiaľ hráč nemá ani nesenú kartu a ani tromfa. Na výnose je vždy hráč, ktorý bral posledný zdvih.

JEDNOTLIVÉ KATEGÓRIE MARIÁŠA A ICH BODOVÉ HODNOTENIE:

Obyčajná hra: 1	Tichá sedma: 1	Hlásená sedma: 2
Tichá stovka: 2	Hlásená stovka: 4	Betl alebo žobrák: 5
Vyložený žobrák: 10	Durch: 10	Vyložený durch: 20

Za každú desiatku cez 100 sa platí polovička základnej hry.

Za dve sedmy a platená hra navyše: 12

Za dve sedmy, pričom tromfová je červená a platená hra navyše.

Betl: Je hra, v ktorej sa hráč zaväzuje, že nezíska ani jeden zdvih. Hlásky sa nebudujú, tromfy neexistujú a desiatka stráca svoju vysokú hodnotu, klesá medzi dolníka a deviatku.

Vyložený žobrák a vyložený durch: Kto ohlásil vyloženú hru, musí po prvom zdvihu položiť svoje karty na stôl. To isté urobia i spoluhráči, potom sa vyložená hra preverí.

Dve sedmy: Tento termín znamená prísľub, že tromfová sedma vezme posledný zdvih a ďalšia sedma bude pritom tromfovej sedme pomáhať. Pomocou sa rozumie, že sedma inej farby získa predposledný zdvih.

Flek-re: Ak protivník pochybuje, že hlavný hráč uhrá svoj záväzok, môže oponovať slovom FLEK. Na toto kontrovanie môže však hlavný hráč odpovedať RE ak je si istý, že svoju hru uhrá. Flek zvyšuje hodnotu hry dvojnásobne. Re platí dvakrát toľko, čo flek.

Zvyšovanie hodnoty hry prebieha podľa tejto stupnice:

- obyčajná hra 1 x hra
- flekovaná 2 x hra
- reovaná 4 x hra
- tutti 8 x hra
- retutti 16 x hra

Ak nikto neflekoval základnú hru vo farbe, karty sa väčšinou skladajú. To isté sa týka pravidiel i hry so sedmou. Iba hra vyššia než stovka sa hrá bez ohľadu na to, či bola kontrovaná, alebo nie.

Hodnotenie hry:

- víťaz hlásenej stovky a sedmy získava.... 6 bodov
- sto a sedem červených (červená platí dvojnásobok), zisk... 12 bodov
- sto a sedem, sedma je stratená, zisk... 2 body
- sto a sedem červených, oboje bolo flekované, na sto bolo re, sedma bola prehraná.... 24 bodov

351. Licitovaný mariáš

Hrajú 3 hráči. Najzaujímavejší variant mariášovej hry. Každý dostane 10 kariet, hráči postupne licitujú stupeň hry, na ktorý sú ochotní pristúpiť. Jednotlivé stupne licitácie sa nesmú preskakovať. Hráč, ktorý má najvyšší záväzok, smie vziať obe zostávajúce karty a určí druh hry. Smie hrať buď tú, ktorú vylicitoval, alebo vyššiu. Stupne licitácie: obyčajná hra, lepšia hra (červené tromfy), sedma, lepšia sedma (červené tromfy), sto, lepšia sto, betl, durch, dve sedmy, dve sedmy - lepšie ultimo (červená tromfová nakoniec).

352. Skat

Hrajú 3 hráči. Každý hráč dostane 10 kariet (ich hodnoty sú eso = 11; desiatka = 10; kráľ = 4; horník = 3; dolník = 2; deviatka, osma, sedma = 0) a licitujú o kategórii hranej hry. Sú to: Hra vo farbe (hráč volí svoju tromfovú farbu), grand (ako tromfy platia len

štyria dolníci), nulová hra (hráč nesmie získať jediný štic, tromfy neplatia vôbec, ani veľké tromfy - dolníci). Nasledujú tie isté kategórie hrané ako vyložená hra (hlavný hráč ukazuje svoje karty pred začiatkom hry). Každá kategória sa ešte delí na hru s bránim skatu - hráč si vymení svoje dve karty za zvyšné karty na stole a hru z ruky bez brania skatu. Najnižšia kategória je teda obyčajná hra s bránim skatu, najvyššia je vyložená nulová hra z ruky. V každej kategórii (okrem nulových) musí hráč dosiahnuť minimálne 61 bodov, aby zvíťazil. Karty sa prebíjajú, pokiaľ má hráč rovnakú farbu, musí ju použiť. Pri tromfovaní platí poradie: pevné tromfy (dolník), potom eso, desiatka, kráľ, horník, deviatka, osma, sedma.

353. Jass

Hráči sa rozdelia na 2 dvojice, ktoré bojujú na spoločný bodový účet. Každý hráč dostane 9 kariet, hráč naľavo od rozdávajúceho určí farbu tromfov, príp. odovzdá toto právo ďalšiemu hráčovi. Hráči potom hlásia kombinácie vo svojich kartách: terciu (sled 3 kariet) 20 bodov, kvartu (sled 4) 50 b., kvintu (5 kariet idúcich po sebe) 100 b., sextu 150 b., septimu 200 b., oktavu 250 b. (sled 6, 7 resp. 8 kariet), totálnu sekvenciu (postupka všetkých 9 kariet) 300 b., štvoricu - kombinácia 4 kariet rovnakej hodnoty (4 x dolník = 200 b., 4 x 9 = 150, 4 x 10, horník, kráľ, eso = 100). Odmeňuje sa len najvyššia kombinácia, v prípade dvoch rovnakých majú prednosť vyššie karty, príp. tromfová farba. Každá karta smie byť len v jednej kombinácii kariet (napr. 9 - 10 - dolník... smie byť ako terciu, ale nie ako štvorica desiatok. Pokiaľ však hráč má ešte napr. 4 x horníka, smie zahľásiť i 4 x horník). Horník a kráľ v tromfovej farbe sú bodované + 20 bodmi. V druhej fáze dochádza ku klasickému prebíjaniu. Najvyššou kartou sú tromfovi dolníci, potom 10, potom esá, netromfové karty sú v klasickom poradí od 7 do esa. Hráč musí položiť kartu rovnakej farby, pokiaľ ju má. Nezávisle na farbe sa smú hrať tromfovi dolníci, zvaní Jass. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa 1000 bodov. V prípade hry 3 hráčov sú 2 karty odložené bokom.

354. Cvik

Každý hráč dostane tri karty. Každý potom vloží do banku základný vklad a rozdávajúci položí z balíka na stôl ešte jednu kartu, ktorá určí tromfy. Potom začne s vynášaním kariet, ostatní sa snažia prebít. Musia dať kartu rovnakej farby (i keby bola nižšia), ak nemajú, tak tromf. Za každý získaný štic získa hráč tretinu banku.

355. Slobberhanes

Holandský variant pre 3 hráčov. Prvý a posledný zdvih sa testá jedným mínusovým bodom. Za žaluďového horníka sú 2 body. Hra končí, hneď ako niekto dosiahne 10 bodov.

356. Ťaženie

Hrá 1 hráč. Karty rozloží lícom nahor do štvorca 5 x 6. Dve karty sú záložní horníci. Vyberie jednu kartu z okraja a tú odoberie. Z nej sa môže presunúť rovno, zvisle alebo šikmo na ďalšiu susediacu kartu, avšak len pokiaľ má rovnakú farbu alebo hodnotu. Tú potom odoberieme a presúvame sa podľa rovnakého pravidla ďalej. V prípade, že uviazneme, môže nám pomôcť HORNÍK, môžeme sa z karty, kde sme uviazli, presunúť na kartu, ktorá s ňou susedí, ale má farbu či hodnotu zhodnú s jedným z horníkov. V tom prípade odstránime i horníka. Víťazíme, ak sa nám podarí vybrať všetky karty, i keď to nebýva časté. Lepšie je sám seba tromfovať v počte zobraňných kariet.

357. Skryté ťaženie

Hra pre 1 hráča. V podstate ťažší variant ŤAŽENIA. Hráč odkrýva karty vždy len v okolí karty, na ktorej práve stojí, rovnako tak má zakrytých i horníkov, na ktorých sa smie pozrieť až v prípade uviaznutia. Je teda omnoho náročnejšie plánovať si cestu baňou, prípadne zvíťaziť.

358. Kartový Nim

Hra pre 2 hráčov. Rozložte na stole do radu desať kariet lícom nahor. Začína mladší hráč. Obráti ľubovoľnú kartu v rade lícom dole. Jeho súper má teraz 2 možnosti: Buď obráti tiež jednu kartu, alebo obráti dve karty, ale vždy len tie, ktoré susedia s listom obráteným lícom dole. Toto pravidlo platí i v ďalších ťahoch. Súperi sa v hre pravidelne striedajú. Vyhráva ten, ktorý otočil lícom dole poslednú kartu.

359. Záchod

Premiešajte na stole všetky karty a nechajte ich ležať ako neuporiadčanú kôpku. Potom vezmite dve karty a na vrchole kôpky z nich postavte striešku. Hráči sa v hre striedajú a postupne každý vytiahne jednu ľubovoľnú kartu tak, aby strieška nespadla. Komu spadne, prehral. Spadol do záchoda.

360. Zelená lúka

Všetky karty zamiešajte a balíček rubom nahor roztrhajte do kruhu na stôl. Jednu kartu potom otočte a položte do kruhu. Hráč, ktorý je na rade, si vytahuje karty z kruhu tak dlho, kým nenájde rovnakú farbu, aká je vyložená. Tú potom položí do stredu a na ňu položí ľubovoľnú inú kartu. Rovnakým spôsobom hrajú postupne ďalší hráči. Pokiaľ už na stole nie sú na doberanie žiadne karty a hráč nemá požadovanú farbu, musí si vziať do ruky i karty zo stredového balíčka a to až po farbu, ktorú má v ruke. Víťazí hráč, ktorý odloží všetky karty.

361. Hádzanie kariet

Vezmite balíček kariet a hádžte ich po jednej od štartovej čiary do otvorenej škatule, vzdialenej tri kroky. Komu sa podarí trafiť do škatule viac kariet, vyhrá.

362. Určí poradie

Hrá ľubovoľný počet hráčov. Na stole sa rozložia tri rady po 6 kartách lícom nahor. Hráči majú časový limit na zapamätanie. Potom sa karty otočia lícom dole. Každý hráč musí na papier zakresliť poradie kariet, ako ležia na stole. Nakoniec sa karty otočia opäť lícom nahor a vyhodnotia sa chybné pozície záporným bodom.

363. Domček z kariet

Na rovnom a stabilnom podklade o seba oprieme 2 karty, tesne vedľa nich oprieme o seba ďalšie 2 karty. Cez obe strechy položíme 1 kartu, ktorá tvorí základňu pre ďalšiu striešku. Takto pokračujeme do spotrebovania balíčka. V 2. fáze domček rozoberáme. Komu domček spadne počas hry, prehral.

364. Kríž

Hra pre 1 hráča. Premiešajte balíček kariet a začnite otáčať jednu kartu za druhou lícom hore a ukladajte na stôl na kôpku. Hneď ako narazíte na sedmičku, položte ju vedľa odkladacej kôpky. Na každú stranu od kôpky príde sedmička inej farby. Hneď ako máte položenú sedmičku, môžete začať prikladať vzostupne. Teda na 7 príde 8, na ňu 9 atď. Smiete však na seba klást iba karty s rovnakým symbolom. Keď otočíte poslednú kartu balíčka, otočíte balíček odložených kariet rubom hore a odoberáte znovu kartu za kartou. Po treťom otočení hra končí. V priebehu hry prikladáte karty z balíčka, ale môžete priložiť i vrchnú kartu z odkladacieho balíčka. Pokiaľ sa vám podarilo umiestniť všetky karty, vyhrali ste.

365. Hra Márie Antoinetty

Zamiešajte balíček s kartami. Začnite listy rozkladať po stole do štyroch radov po ôsmich. Všetky karty ležia rubom navrch a vy si v duchu opakujete, čo ktorý rad znamená. Ten najvrchnejší červené, druhý gule, tretí zelené, štvrtý žalude. Prvá karta zľava v každom rade je sedmička, druhá osmička, ďalej vzostupne až k esu. Teraz viete presne, kde má ktorá karta vyhradené miesto. Zdvihnite ktorýkoľvek ležiaci list a preložte ho na miesto, ktoré je preň vymedzené. Než kartu položíte, musíte zdvihnúť list, ktorý tam zaberá vyhradené miesto. Ten potom opäť správne zaradíte. Takto pokračujete tak dlho, kým pred vami neležia všetky karty obrátené lícom hore, vyrovnané podľa farieb a hodnôt. Pokiaľ uviaznete v polovici cesty, prehrávate.

Dino Toys

K Pískovné 108

295 01 Mnichovo Hradište

Czech republic

www.dinotoys.cz

