



## Classic by Djeco: zbierka 20 klasických hier - DJ05219

---

### Doskové hry

#### Človeče, nehnevaj sa

*od 6 rokov | 2-4 hráči | 10 – 20 minút*

**Materiál:** hracia doska, 4 figúrky rovnakej farby pre každého hráča, kocka

**Cieľ hry:** Dostaňte ako prví oba svojich koníkov doprostred hracieho poľa.

#### PRIEBEH HRY:

Hráči si umiestnia svoje figúrky do stajne tej istej farby. Hru začína najmladší hráč. Aby mohol vyviešť koníka zo stajne a nasadiť ho na prvé políčko svojej farby na hracom pláne (políčko s hviezdíčkou), musí najprv hodiť šestku. Akonáhle už má hráč koňa (figúrku) v hracom poli, postupuje vpred o počet políčok, ktoré hodí na kocke. Pokiaľ hráč hodí šestku, hádže ešte raz. Po každom hode môže hráč postupovať vpred iba jedným koňom (jednou figúrkou).

#### Zvláštne pravidlá:

Kôň nemôže predísť iného koňa. Musí sa zastaviť na políčku tesne pred ním. Kôň môže vstúpiť na políčko, kde už stojí iný kôň, pokiaľ hráči padne na kocke číslo, ktoré tam koníka pošle. Kôň, ktorý stál na danom políčku ako prvý, sa musí vrátiť do svojej stajne a začať znova (= je vyhodенý).

Potom, čo koník obíde celé kolo, musí si stúpnuť presne na posledné políčko vo svojej farbe - políčko s podkovou.

Pokiaľ hráči pri poslednom hode pred políčkom s podkovou na kocke padne vyššie číslo, než ktoré hráč potrebuje pre umiestnenie koníka do stajne (tj. podkovu by prešiel), musí sa o počet krokov, ktoré sú navyše nad potrebný počet, vrátiť na hracom pláne späť (počnúc od podkovy). Akonáhle sa koník zastaví presne na políčku s podkovou, musí hráč na kocke hodiť jednotku, aby sa dostal na políčko s číslom 1, potom dvojku, aby postúpil na políčko číslo 2, a nakoniec trojku, aby sa dostal na políčko s číslom 3. Na záver musí hráč hodiť na kocke šestku, aby mohol postúpiť na políčko koňa a jeho kôň tým došiel do cieľa celého závodu.

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dostane z hracej plochy všetky svoje figúrky.

#### HUSIA HRA

*od 6 rokov | 2-4 hráči | 10-15 minút*

**Materiál:** hracia doska, figúrky podľa počtu hráčov, dve kocky

**Cieľ hry:** Dostať sa ako prvá k číslu 63

Začína najmladší hráč a hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Hodí dvoma kockami a pohne sa o daný počet polí. Pokiaľ kocka jedného hráča pošle na políčko, kde už stojí iný hráč, tento druhý hráč musí svoje pole uvoľniť prvému hráčovi a stúpnuť si späť na políčko, kde pôvodne stál prvý hráč. Hráči,



ktorí pri svojom prvom hode hodí na kocke šestku, a trojku, poskočí rovno na pole 26. Ak hodí štvorku a päťku, poskočí na pole 53.

#### **Zvláštne políčka:**

- Pole s husičkami - č. 9, 18, 27, 36, 45 a 54: hráč podíde ešte raz o rovnaký počet políčok, akým sa na dané pole dostal.
- Most – č. 6: Most hráča posunie rovno na pole 12.
- Hotel – č.19: Hráč budúci bicykel nehrá
- Studňa alebo väzenie – č. 31, 52: Hráč musí na tomto poli zostať, pokiaľ na dané pole nevstúpi iný hráč. V takom prípade sa prvý hráč vráti na pole, kde pôvodne stál druhý hráč. Alternatívne pravidlo: hráč nehrá dve kolá.
- Bludisko – č.42: Hráč sa vráti na pole 30
- Lebka – č.52: Hráč sa vráti na pole 1

Vyhráva hráč, ktorý sa dostane na pole 63. Pokiaľ by mal hráč na základe svojho hodu prekročiť políčko 63, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.

## **MLYN**

*od 6 rokov | 2 hráči – 10 | 15 minút*

**Materiál:** doska pre hru Mlyn, 9 figúrok pre každého hráča (každý má svoju farbu)

**Cieľ hry:** zajať čo najviac figúrok svojho protivníka

### **FÁZA 1: UMIESTNENIE FIGÚRIEK**

Na začiatku hry hráči umiestnia všetkých svojich 9 figúrok na body kríženia na doske. V okamihu, keď sa niektorému hráčovi podarí vytvoriť rad troch svojich figúrok (diagonálne, na šírku či na výšku), získa právo zajať jednu figúrku protivníka, ktorá nie je súčasťou žiadneho radu. Figúrka, ktorá bola takto zajatá, sa už nesmie vrátiť do hry.

Pozn.: V tejto fáze hry hráči neposúvajú svoje figúrky.

### **FÁZA 2: PRESUNY**

Akonáhle obaja hráči položili svoje figúrky, začína fáza presunov. Každý hráč, akonáhle je na rade, môže posunúť jednu svoju figúrku. Posun je však možný iba po priamych linkách a bez preskakovania cez iné figúrky. Akonáhle sa jednému z hráčov podarí vytvoriť rad figúrok, môže zajať a z hry odstrániť jednu figúrku svojho protivníka, a to za rovnakých podmienok ako vo fáze 1.

Hráč, ktorému zostávajú už len 3 figúrky, môže premiestňovať figúrky na voľné miesta ľubovoľne po celej hernej ploche.

### **KONIEC HRY**

Hra končí vo chvíli, keď jednému z hráčov zostávajú už len dve figúrky. Jeho protivník sa stáva víťazom.

## **HADI A REBRÍKY**

*od 6 rokov | 2-4 hráči | 10-15 minút*

**Materiál:** figúrky podľa počtu hráčov, hracia kocka, hracia plocha

**Cieľ hry:** Ako prvé sa dostať na políčko 100

Hráči položia svoje figúrky na hraciu plochu k poľu číslo jedna. Keď prídu na rad, hodí kockou a pohnú svojou figúrkou o daný počet polí.



**Rebríky:** Pokiaľ sa hráč dostane na pole s dolnou časťou rebríka, vylezie po ňom a figúrku položí na pole na vrchu rebríka.

**Hady:** Pokiaľ sa hráč dostane na pole, kde končí had, musí po hadovi zísť na pole, kde má had hlavu.

Hra končí v okamihu, keď sa jeden z hráčov dostane presne na pole 100. Pokiaľ by mal hráč prekročiť políčko 100, musí sa vrátiť späť o toľko políčok, o koľko krokov by mal toto políčko prekročiť.

## DÁMA

od 6 rokov | 2 hráči | 10-20 min.

**Materiál:** hracia plocha, 20 bielych a 20 čiernych figúrok

**Cieľ hry:** Zajať všetky hráčove figúrky

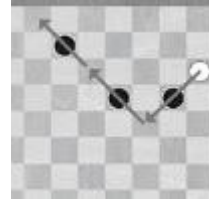
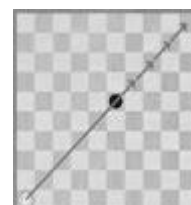
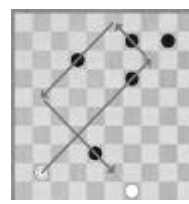
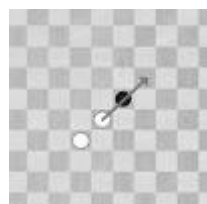
**Pravidlá:** Hráč si rozloží figúrky tak, aby obsadil všetky čierne polia na štyroch najbližších radoch. Začína biely hráč.

Hráči figúrkami pohybujú vždy diagonálne od seba, vždy o jedno pole.

Figúrka berie súperovu figúrku, ak sa nachádza pred ním v smere pohybu a susedné pole diagonály je voľné. Ak je za týmto voľným poľom ďalšia nepriateľská figúrka a za ňou znova voľné pole, hráč musí pokračovať v braní. Toto sa stále počíta ako jeden ťah. Brať je možné aj figúrky stojace v smere späť.

Hráči musia brať súperove figúrky, pokiaľ sú správne rozostavané. V prípade, že to neurobí, súper si vezme jeho figúrku a upozorní ho na chybu. Pokiaľ sa takáto situácia bude opakovať, hra končí.

**Dáma:** Keď sa figúrka dostane na súperovu počiatočnú líniu, stane sa dámou. Na túto figúrku sa položí jedna zo súperových zajatých figúrok. Dáma sa môže pohybovať dopredu aj dozadu po celej dĺžke diagonály a berie súperove figúrky preskočením na ďalšie voľné pole za figúrkou. Dáma tiež musí pokračovať v braní, ak je za týmto voľným poľom ďalšia nepriateľská figúrka a za ňou opäť voľné pole.





## ŠACHY

Od 6 rokov | 2 hráči | 15- 30 min.

**Materiál:** hracia plocha, 16 bielych a 16 čiernych figúrok

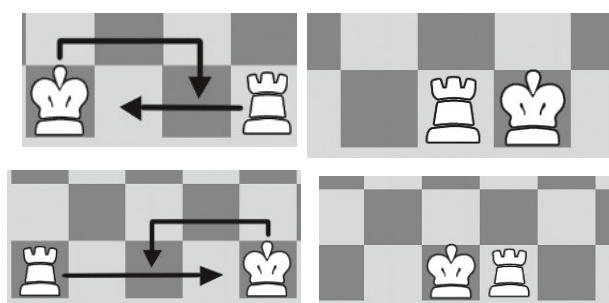
**Cieľ hry:** Zosadenie súperovho kráľa: tzv. šach-mat



Hra sa hrá na šachovnici so 64 striedavo svetlými a tmavými štvorcami. Neprehliadnuť: doska by mala byť vždy položená tak, aby svetlý štvorec bol napravo po hráčovej ruke. Každý hráč má 16 figúrok: 1 kráľa, 1 dámu, 2 veže, 2 jazdcov, 2 strelcov a 8 pešiakov, ktorí sú na začiatku hry rozložená tak, ako je ukázané na obrázku. Neprehliadnuť: „Dáma ctí farbu“ - dáma je vždy postavená na políčku svojej farby.

### Pravidlá

Vyžrebuje sa, ktorý hráč bude hrať bielymi figúrkami. Tento hráč tiež začína hru. Obaja hráči musia ťahať jednou zo svojich figúrok vždy, keď sú na rade - hráč nesmie vynechať kolo. Hráči začínajú hru presunutím jedného zo svojich pešiakov.



**Kráľ** je najdôležitejšou figúrkou v hre: ak je zosadený, hra končí! Kráľ sa pohybuje o jedno pole v ľubovoľnom smere. Druhým spôsobom ťahu kráľa je tzv. **rošáda**, pri ktorej sa pohybuje súčasne kráľom a vežou rovnakej farby v prípade, že obaja stoja na svojich pôvodných pozíciách (ani jedným z nich nebolo v hre ťahané).

**Pohyb figúrok** je popísaný nižšie. Figúrka sa nikdy nemôže pohybovať cez inú figúrku (okrem jazdca)

**Kráľ** sa pohybuje o jedno pole v ľubovoľnom smere.

**Dáma** sa môže pohybovať, o koľko polí chce, akýmkoľvek smerom.

**Veža** sa môže pohybovať o neobmedzený počet polí po radoch alebo stĺpcoch.

**Strelec** sa pohybuje o neobmedzený počet polí diagonálne.

**Jazdec** sa pohybuje v tvare písmena L: Vždy sa pohne o tri polia. Napríklad dve polia v rade a jedno v stĺpci alebo jedno pole v rade a dve v stĺpci. Jazdec je jediná figúrka, ktorá môže preskakovať ostatné figúrky.

**Pešiak** sa vždy pohybuje o jedno pole smerom dopredu, nikdy späť. Výnimkou je prvý ťah, kedy sa smie posunúť o dve polia.

**Dôležité:** na vyradenie súperovej figúrky musí pešiak urobiť diagonálny pohyb vpred o jedno pole. Keď sa pešiak dostane na posledný rad hracej plochy, hráč ho môže premeniť na dámu, vežu, strelca alebo jazdca (pr.: hráč tak môže získať druhú dámu).

### Zajaté figúrky

Pokiaľ sa figúrka postaví na pole, ktoré bolo obsadené súperovou figúrkou, je pôvodná figúrka odstránená z hry. Figúrka odstraňuje súperovu figúrku svojim normálnym pohybom, ale pešiak môže vyhadzovať súperove figúrky len pohybom diagonálne.

**Kto vyhráva?** Hráč, ktorý dostane protivníkovho kráľa do pozície, v ktorej sa nemôže kráľ hýbať. Tomu sa hovorí **Šach-mat**. Šach-mat nastane, ak hráč nejakým ťahom napadne súperovho kráľa, tzn., presunie sa



tak, že by potenciálne budúcim ťahom mohol kráľa brať. Pokiaľ taká situácia nastane, súper je povinný hrať tak, aby túto hrozbu odvrátil.

Hra môže tiež skončiť nerozhodne, keď:

- nastane pat: situácia kedy ani jeden z hráčov nie je v šachu, ale nemôže sa pohnúť tak, aby sa nedostal kráľom do šachu.
- nastane obojstranný pat
- hráč odohrá trikrát po sebe rovnaký ťah
- hráč nemá dostatok figúrok na to, aby uskutočnil ťah
- hráči uskutočnili 50 ťahov bez toho, aby zajali niektorú figúrku, alebo pohli s pešiakom.

---

## KOCKOVÉ HRY

### DESAŤ TISÍC

od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 10-20 min.

**Materiál:** 5 kociek

**Cieľ hry:** Dosiahnuť ako prvé skóre 10000 bodov

### PRIEBEH HRY

Ide o typ hry „ešte alebo stop“: kým hráč získava body, môže v hre pokračovať. Aby mohol začať body zbierať, potrebuje na začiatok 750 bodov; v ďalšej fáze hry už nie je potrebné žiadne minimálne skóre. Ak sa rozhodne hráč ďalej v hre nepokračovať, zapíše si získané body av hre pokračuje ďalší hráč. Pokiaľ sa však rozhodne pokračovať, riskuje, že sa mu hod nemusí podariť a že o všetko príde.

### POČÍTANIE BODOV

#### Vítané kocky

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

#### Vítané kombinácie

- trojica: 3 rovnaké kocky znamenajú 100x hodnotu kocky (napr. tri dvojky znamenajú  $100 \times 2 = 200$  bodov)
- trojica jednotiek: tri jednotky znamenajú 1000 bodov
- štvorka (štyri rovnaké kocky) zdvojnásobuje hodnotu trojice (napr. štyri 4 znamenajú  $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$  bodov).
- päťica (päť rovnakých kociek) zdvojuje skóre štvorice (napr. päťica zo štvoriek znamená  $800 \times 2 = 1600$  bodov).
- postupka (1, 2, 3, 4, 5 alebo 2, 3, 4, 5, 6) má hodnotu 1500 bodov.

**Pozn. 1:**

Kombinácia kociek na započítanie trojíc či postupiek sú platné len vtedy, keď táto kombinácia padne v rámci jedného hodu.

**Pozn. 2:**

Kombinácia štvorice alebo jám sú platné iba vtedy, ak vznikli v rámci jedného hodu alebo z trojice.

Prvý hráč hodí všetkých päť kociek. Spočíta si počet bodov, ktorý dosiahol. Potom sa rozhodne, či si body zapíše alebo či bude ďalej skúšať svoje šťastie a hodí kocky znova. Pokiaľ sa rozhodne pokračovať, dá bokom tie kocky, ktoré si chce započítať. Potom hodí ostatnými.

Ak všetky kocky prinesú body, je možné ich znova hodiť všetky. Avšak pozor, pokiaľ nový hod prinesie 0 bodov, hráč stráca všetky body získané predtým v tomto kole.

Potom prichádza na rad ďalší hráč, ktorý sa pokúsi o čo najlepší výsledok.

**PRÍKLAD**

1. hod: padne nám 6, 6, 6, 4, 3: máme teda 600 bodov z trojice šestiek.

2. hod: hodíme znova kocky, ktoré dali 4 a 3 v prvom hode. Padne šestka a jednotka. Máme teda  $600 \times 2 = 1200$  bodov za štvoricu šestiek + 100 bodov za jednotku, celkom teda 1300 bodov.

3. hod: hodíme znova všetkými kockami a padne nám 3, 3, 4, 2, 6. Z tohto hodu si nemožno nič započítať, výsledok je 0, strácame všetky body získané o krok vyššie.

**KONIEC HRY**

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 10000 bodov.

**LOĎ, KAPITÁN A POSÁDKA**

*od 7 rokov | 2 - 4 hráči - 10 | 20min.*

**Materiál:** 5 kociek

**Cieľ hry:** Doplávať po desiatich kolách čo najďalej

**PRIEBEH HRY**

Prvý hráč hodí kocky. Potrebuje získať šestku, čo znamená loď, päťku, čo je kapitán, a nakoniec štvorku, ktorá predstavuje posádku.

Pokiaľ nehodí loď, hrá znova všetkými kockami. Nemôže si ponechať kapitána bez lode, ani posádku bez kapitána. Ak mu padne loď, ale nie kapitán, nemôže si nechať posádku! Tieto tri kocky musia získať počas jedného hodu alebo v postupných hodoch, ale v určenom poradí.

Hráč má právo na tri pokusy. Akonáhle získa šestku, päťku a štvorku, môže sa vydať na plavbu. Zvyšné dve kocky totiž znamenajú míle, ktoré na svojej plavbe loď prejde.

**PRÍKLAD**

Pri výsledku 6, 5, 4, 3 a 2: hráč prešiel  $3 + 2 = 5$  míľ.

Zapíše si prejdené míle av hre pokračuje ďalší hráč. Pokiaľ sa mu nepodarí získať 6, 5 a 4, nezapisuje si nič.

**KONIEC HRY**

Po desiatich kolách si hráči sčítajú prejdené míle. Vyhráva ten, kto sa dokázal plaviť najďalej (= ušiel najviac míľ).



## BEZ 5, BEZ 2

od 6 rokov | 2 - 4 hráči | 10 – 20min.

**Materiál:** 4 kocky

**Cieľ hry:** získať za desať kôl čo najvyšší počet bodov.

### PRIEH HRY

Prvý hráč hodí kocky a spočíta získané body s výnimkou pätiok a dvojok, ktoré odloží. Potom hodí kocky znova a opäť pripočíta získané body. Takto pokračuje dovtedy, kým mu zostávajú kocky (tj kým nie sú všetky vyradené, pretože na nich padla dvojka či päťka). Zapíše si dosadený počet bodov a v hre pokračuje ďalší hráč.

### KONIEC HRY

Po desiatich kolách hráči spočítajú počet bodov, ktoré získali. Vyhráva hráč s najvyšším súčtom.

## KOCKOVÝ POKER

od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 10 – 20 min.

**Materiál:** 5 kociek a 10 figúrok pre každého hráča

**Cieľ hry:** získať čo najviac figúrok

### PRIEH HRY

Hráč, ktorý začína, sa rozhodne o počiatočnom vklade (jedna alebo dve figúrky). Potom hádže kockami (má tri pokusy) a snaží sa dosiahnuť vhodnú kombináciu.

Ostatní hráči budú môcť hádzať kocky len toľkokrát, koľkokrát ich hodil prvý hráč. Po prvom hode môžu hráči znova hodiť jednu kocku, niektoré vybrané kocky či všetky kocky.

Ten, kto dosiahne najlepšiu kombináciu, vyhráva vsadené figúrky a ako prvý bude začínať ďalšie kolo.

### KONIEC HRY

Hra končí v okamihu, keď prvý z hráčov príde o poslednú figúrku. Vyhráva ten, kto získal najviac figúrok.

**Tabuľka:** možné kombinácie (vzostupne)

pár	= dve kocky rovnakej hodnoty
2 páry	= dvakrát dve kocky rovnakých hodnôt
Trojica	= tri kocky rovnakej hodnoty
Postupka	= rad kociek s piatimi po sebe idúcich hodnotách
full house	= jedna trojica a jeden pár
štvorica	= štyri kocky rovnakej hodnoty
poker	= päť kociek rovnakej hodnoty.



## PÄŤKA

od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 15 – 25 min.

**Materiál:** 5 kociek, zápisník na skóre

**Cieľ hry:** získať maximum bodov podľa definovaných kombinácií

KOMBINÁCIA	BODY
1	1x počet získaných jednotiek
2	2x počet získaných dvojok
3	3x počet získaných trojok
4	4x počet získaných štvoriek
5	5x počet získaných pätiok
6	6x počet získaných šestiok
<b>MEDZISÚČET 1</b>	<b>SÚČET BODOV ZÍSKANÝCH PODĽA PREPOČTU VÝŠE</b>
Bonus Medzisúčet 1 (Medzisúčet $\geq 63 = 35$ )	35 bodov, ak je medzisúčet $\geq 63$ bodov
Mini	Medzisúčet kociek, ak je $\leq 20$
Maxi	Medzisúčet kociek, ak je $\geq 63$
<b>MEDZISÚČET 2</b>	<b>SÚČET BODOV ZÍSKANÝCH PODĽA PREPOČTU VÝŠE</b>
Trojica = 3 rovnaké kocky	25 bodov
Full = 3 rovnaké kocky + 2 rovnaké kocky	30 bodov
Malá postupka = 1-2-3-4 alebo 2-3-4-5 alebo 3-4-5-6	25 bodov
Štvorica = 4 rovnaké kocky	35 bodov
Veľká postupka = 1-2-3-4-5 alebo 2-3-4-5-6	40 bodov
Päťka = 5 rovnakých kociek	50 bodov
<b>MEDZISÚČET 3</b>	<b>SÚČET BODOV ZÍSKANÝCH PODĽA PREPOČTU VÝŠE</b>
<b>KONEČNÝ SÚČET</b>	<b>SÚČET MEDZISÚČTOV 1 + 2 + 3</b>





### **PRIEBEH HRY**

Hráči hrajú jeden po druhom a každý má k dispozícii 3 hody, aby sa pokúsil získať niektorú kombináciu. Pri každom z týchto troch hodov môžu hráči znova hodiť všetky kocky alebo len niektoré. Po treťom hode si hráč zapíše body zodpovedajúce kombinácii, ktorú sa mu podarilo vytvoriť. Pokiaľ nevytvoril žiadnu, zapíše si do svojho políčka 0.

Stĺpec → musí vzniknúť v poradie od 1 do päťice.

Stĺpec ↑ musí vzniknúť v poradie od päťice do 1.

Stĺpec ⇕ môže vzniknúť v ľubovoľnom poradie.

Pozn.: Ak chcete skrátiť dĺžku partie, môžete sa rozhodnúť, že nebudete plniť všetky stĺpce.

### **KONIEC HRY**

Hra končí vo chvíli, keď zaplníte všetky stĺpčeky. Vyhráva ten, kto získa najvyššie skóre.

## **BLACK JACK**

*od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 10 – 20 min.*

**Materiál:** 3 kocky, 5 figúrok

**Cieľ hry:** získať všetky figúrky

### **PRIEBEH HRY**

Prvý hráč hodí kocky a spočíta hodnoty, ktoré na nich padli. Môže sa rozhodnúť, či týmto skončí (zapíše si získaný počet bodov a v hre pokračuje ďalší hráč), alebo pokračuje a hodí znova jednou, dvoma alebo tromi kockami. Pripočíta hodnoty, ktoré mu novo padli, k predchádzajúcemu súčtu. Potom takto pokračuje až do konca svojho ťahu.

### **CIEĽ HRY**

Získať skóre 21 bodov alebo sa mu čo najviac priblížiť, ale neprekročiť ho. Pokiaľ po hode kockami súčet hráčových bodov prekročí 21, musí hráč zaplatiť jednu figúrku do banku. Ten, kto vyhrá kolo tým, že dosiahne 21 alebo sa tejto hodnote čo najviac priblíži, získa bank. Všetci hráči mu odovzdajú jednu figúrku (aj ten hráč, ktorý musel vložiť figúrku do banku kvôli prekročeniu hodnoty 21; tento hráč teda v tomto kole príde o 2 figúrky).

### **KONIEC HRY**

Vyhráva ten, kto získa všetky figúrky.



## 421

od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 15 – 20 min.

**Materiál:** 3 kocky, 21 figúrok

**Cieľ hry:** nemať na konci hry žiadnu figúrku

### PRIEBEH HRY

Hra sa hrá na dve kolá, nazvané „nabitie“ a „vybitie“. V priebehu prvého kola sa hráči nabíjajú figúrkami, ktoré sa nachádzajú uprostred stola. Počas tejto prvej fázy môžu hráči hádzať iba raz.

V priebehu druhého kola hráči svoje figúrky „vybíjajú“.

Prvý hráč hodí tri kocky. Pokiaľ ho výsledok uspokojuje, odovzdá kocky ďalšiemu hráčovi. Ak nie, môže znova hodiť tromi, dvoma alebo jednou kockou (a ostatní si nechá). Môže hrať celkom trikrát, potom odovzdáva kocky ďalšiemu hráčovi.

Nasledujúci hráči musia hrať toľkokrát, koľkokrát hral prvý hráč, aj keby hneď v prvom hode získal dobrú kombináciu.

Potom, čo všetci odohrali, sa rozhodne o víťazovi: vyhráva ten, kto má najlepšiu kombináciu kociek.

Pri nabíjaní si hráč, ktorému padla najmenej dobrá kombinácia, vezme figúrky zo stredu stola podľa návodu nižšie. Nabíjanie končí v okamihu, keď na stole nezostanú voľné figúrky.

Pri vybíjaní vráti hráč, ktorý získal najlepšiu kombináciu, figúrky získané pri nabíjaní. Vybíjanie končí v okamihu, keď prvý z hráčov už nemá žiadnu figúrku.

### Víťazné kombinácie

- Ak hodí niektorý z hráčov 421: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 10 figúrok.
- Ak hodí niektorý z hráčov 111: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 7 figúrok.
- Ak hodí niektorý hráč 116 alebo 666: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 6 figúrok.
- Ak hodí niektorý hráč 115 alebo 555: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 5 figúrok.
- Ak hodí niektorý hráč 114 alebo 444: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 4 figúrok.
- Ak hodí niektorý hráč 113 alebo 333: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 3 figúrky.
- Ak hodí niektorý hráč 112 alebo 222: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 2 figúrky.
- Ak hodí niektorý hráč postupku 123 alebo 234: hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 2 figúrky.
- Ak hodí niektorý hráč kocky v poradí 665, 664...hráč, ktorý má najhoršiu kombináciu, získa 1 figúrok.

Pokiaľ niekomu z hráčov padne 221, tj. najslabšiu kombináciu, nazývanú tiež „trpaslík“, potom bez ohľadu na to, aké dobré padli ostatné kombinácie, dostane hráč, ktorý hodil najslabšiu kombináciu, 2 figúrky.

Pre vybíjanie platia rovnaké pravidlá pre kombinácie hodnôt na kockách, ale hráč, ktorý hodil 421, sa vybije = odovzdá 10 figúrok tomu, kto hodil najslabšiu kombináciu atď.

### KONIEC HRY

Hra končí v okamihu, keď niektorý z hráčov získa všetky figúrky. Víťazom je ten, kto sa ako prvý zbavil všetkých figúrok.



## KARTOVÉ HRY

*Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý rozdáva, rozdá ako prvému hráčovi po svojej ľavici. Až na výnimky sa ako prvý hráč chápe ten, ktorý je po ľavici od rozdáväjúceho hráča. Karty sa hráčom rozdáväjú po jednej.*

### KENT

od 7 rokov | 4 hráči | 15 min.

**Materiál:** súprava 52 kariet bez žolíkov

**Cieľ hry:** byť v tíme, ktorý získa najviac bodov

### PRIEBEH HRY

Hráči sa rozdelia do dvoch dvojíc. Oba tímy sa odoberú bokom a dohodnú si tajné znamenie (napríklad mrknutie okom, poškriabanie na tvári...). Rozdáväjúci hráč rozdá každému hráčovi 4 karty. Zvyšné karty tvoria doberací balík. Každý hráč sa pozrie na svoje karty tak, aby ich nikto iný nevidel. Potom rozdáväjúci hráč vezme

4 karty z doberacieho balíka a položí ich do radu doprostred stola, obrázkom hore. Cieľom je čo najrýchlejšie zhromaždiť štyri karty rovnakej hodnoty. Všetci hráči hrajú naraz a môžu si vziať kartu zo stola a vymeniť ju za inú zo svojej ruky.

Rozdáväjúci hráč vo chvíli, keď sú všetky výmeny dokončené, overí, že na stole ležia skutočne 4 karty. Pokiaľ už o nich nikto nemá záujem, pozbiera ich a dá ich bokom obrázkom dole. Potom otočí na stred 4 nové karty a ďalšie kolo výmen môže začať...

V okamihu, keď niektorý z hráčov zhromaždí 4 karty rovnakej hodnoty, pokúsi sa dať svojmu partnerovi tajné znamenie tak, aby si to protihráči nevšimli. Akonáhle spoluhráč zachytí tajné znamenie, zvolá „Kent!“. Ak nastane situácia, kedy obaja hráči z jedného tímu majú v rovnakom okamihu v rukách štyri karty rovnakej hodnoty, vydajú obaja tajný signál av rovnakom okamihu povedia „double Kent“.

Pokiaľ má hráč dojem, že odhalil tajný signál druhého tímu, môže povedať „stop Kent!“. Potom musí popísať, ako má signál vyzerieť. Pokiaľ je popis správny, hra sa zastaví a tím, ktorého signál bol odhalený, si vyberie iné znamenie. Pokiaľ však popis znamenia nie je správny, hra môže pokračovať.

### KONIEC HRY

Hráči sa na začiatku hry dohodnú o počte bodov, ktoré bude treba získať pre víťazstvo v hre. Tím, ktorý ako prvý tento počet bodov dosiahol, vyhráva.

### Výpočet bodov v tíme

1 Kent = 1 bod

1 dvojitý Kent = 4 body

1 kontra Kent = 4 body

1 zle odhadnutý stop Kent = 2 body (zle popísaný signál)



## FÚSAČ

od 7 rokov | 4 hráči | 30 min.

**Materiál:** súprava 52 kariet bez žolíkov

**Cieľ hry:** mať na konci hry čo najmenej bodov

### PRIEBEH HRY

Hra sa hrá na štyri kolá. Každé kolo sa skladá zo šiestich stávok.

### POPIS STÁVOK

1. Balík: zozbierať čo najmenej balíkov
2. Kráľovnej: pokúsiť sa nedostať v balíku kráľovnú
3. Srdce: pokúsiť sa nedostať v balíku srdčnej karty
4. Fúzač: pokúsiť sa nedostať v balíku kráľa
5. Posledný balík: vyhnúť sa poslednému balíku
6. Zmes: obsahuje všetky vyššie uvedené záväzky, tj pokúsiť sa nezískať balík, kráľovné, srdce, fúzače = kráľa a nevziať posledný balík.

Pripravte si papier na zapisovanie skóre; do stĺpčekov napíšte mená hráčov a do riadkov ich stávky. Začína najmladší hráč. Počas celého prvého kola bude rozdávať karty. On bude tiež ako prvý rozohrávať všetky časti kola a vyberať poradie, v akom sa bude hrať pri jednotlivých záväzkoch. Na konci prvého kola sa rozdávajúcim hráčom stane ďalší hráč na rade a tak ďalej do konca hry.

Rozdávací hráč rozdá hráčom všetky karty. Podľa svojich kariet sa rozhodne, akú stávku chce hrať, oznámi ju ostatným hráčom a vyloží svoju prvú kartu. Ostatní traja hráči hrajú rovnakým spôsobom podľa smeru hodinových ručičiek.

### Poradie kariet platí ako vždy:

Eso - kráľ - kráľovná - spodok - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2.

Hráč, ktorý vyloží najsilnejšiu kartu v požadovanej farbe, vyhráva balík odložených kariet.

Hráči počas hry musia dodržiavať zhlásenú farbu (je to farba prvej vyloženej karty). Ak nemá niektorý z hráčov kartu požadovanej farby, môže sa zbaviť niektorej z kariet, ktorá mu nevyhovuje. Táto karta nebude zaradená do balíka.

Hráč, ktorý si vzal balík, znova začne hru a vyloží novú kartu. V okamihu, keď sú vyčerpané všetky karty, hra končí a hráči si sčítajú body podľa toho, k akému záväzku sa prihlásili.

### KONIEC HRY

Vyhráva ten hráč, ktorý má po štyroch kolách najmenej bodov.

### Výpočet bodov podľa stávok

1. Balík = 2 body za balík
2. Kráľová = 6 bodov za každú kráľovnú
3. Srdce = 7 bodov za každú srdcovú kartu
4. Fúzač = 20 bodov
5. Posledný balík = 20 bodov
6. Zmes: súčet vyššie uvedených bodov



## POSERÚŤKA

od 8 rokov | 4 hráči | 25 min.

**Materiál:** sada 54 kariet vr. žolíkov

**Cieľ hry:** stať sa prezidentom

### PRIEBEH HRY

Rozdajte medzi hráčov všetky karty.

#### Poradie kariet:

Žolík - 2 - eso - kráľ - kráľovná - spodok - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3.

Prvý hráč vyloží jednu alebo viac kariet rovnakej hodnoty na stôl. Nasledujúci hráč musí vyložiť rovnaký počet kariet, avšak s vyššou hodnotou, a tak ďalej.

#### Príklad:

Prvý hráč vyloží dve päťky; nasledujúci hráč musí vyložiť dvojicu kariet rovnakej hodnoty vyššej ako päť. Pokiaľ hráč, ktorý je na rade, nechce alebo nemôže hrať (vyložiť karty), stojí. Hráč, ktorý ako posledný vyložil kartu či karty, na ktoré nikto z ďalších hráčov nechce alebo nemôže nadviazať, zoberie balík a začne znova hrať podľa rovnakých pravidiel.

Prvý hráč, ktorý už nemá karty, získa titul Prezidenta. Druhý je Viceprezident, tretí Malá poseruťka a posledný Veľká poseruťka.

Pre ďalšie kolo rozdáva karty Veľká poseruťka. Ďalej musí tiež odovzdať Prezidentovi dve svoje najlepšie karty a Prezident mu výmenou dá svoje dve najhoršie karty.

Malá poseruťka dá jednu svoju najlepšiu kartu viceprezidentovi, ktorý mu na oplátku dá svoju najhoršiu kartu.

*Pozn. 1: Ďalšie kolá vždy začína Veľká poseruťka.*

*Pozn. 2: Na konci každej partie sa vymenia role hráčov podľa toho, v akom skončili poradie.*

## KORSICKÁ BITVA

od 8 rokov | 2 - 6 hráčov | 15 min.

**Materiál:** súprava 52 kariet bez žolíkov

**Cieľ hry:** získať všetky karty

### PRIEBEH HRY

Rozdajte medzi hráčov všetky karty. Hráči si svoje karty zrovnajú pred seba do balíčka, obrázkom dole. Prvý hráč otočí hornú kartu zo svojho balíčka a umiestni ju do stredu stola. Ostatní hráči potom jeden po druhom otáčajú horné karty svojich balíčkov a kladú ich na otočenú kartu vyloženú predchádzajúcim hráčom.

Pokiaľ hráč otočí kartu s postavou, musí nasledujúci hráč urobiť stávkou, že otočí v rade za sebou jednu alebo viac kariet zo svojho balíka: jednu kartu, ak bol otočený spodok; dve karty, ak bola otočená kráľovná; tri karty, ak bol otočený kráľ. Pokiaľ pri plnení tejto stávky (otáčanie kariet) neotočí hráč žiadnu kartu s postavou, balík si vezme hráč, ktorý pôvodne kartu s postavou vyložil.



Pokiaľ otočí kartu s postavou, jeho stávka je naplnená a prechádza na ďalších hráčov v poradí. Ten musí realizovať stávku podľa toho, akú kartu s postavou otočil hráč s prvou stávkou. Hra takto pokračuje do chvíle, kým niektorý hráč v rámci stávky neotočí žiadnu kartu s postavou. V tomto prípade si balík berie ten, kto otočil poslednú kartu s postavou.

Ak sú otočené po sebe dve karty rovnakej hodnoty, a to buď rovnakým hráčom, alebo aj dvoma rôznymi hráčmi, všetci hráči musia čo najrýchlejšie buchnúť rukou do balíčka kariet uprostred stola. Najrýchlejší berie celý balík kariet.

## KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý získal všetky karty.

## AMERICKÁ OSMA

*od 7 rokov | 2 - 5 hráčov | 10 min.*

**Materiál:** sada 54 kariet vr. žolíkov

**Cieľ hry:** čo najrýchlejšie sa zbaviť všetkých svojich kariet

## PRIEBEH HRY

Rozdajte každému hráčovi 8 kariet. Zvyšok kariet sa položí ako doberací balík na stred stola obrázkom dole. Otočte prvú kartu balíka a položte ju vedľa balíčka. Prvý hráč hrá v nadväznosti na otočenú kartu. Môže zahrať:

- jednu alebo viac kariet rovnakej hodnoty,
- jednu kartu rovnakej farby,
- osmičku bez ohľadu na farbu.

Tieto karty majú špeciálny význam:

- Osmičky umožňujú kedykoľvek zmeniť farbu. Hráč oznámi, na akú farbu mení.
- Žolíci a dvojky znamenajú, že nasledujúcemu hráčovi môžete vziať 2 karty.
- Esá znamenajú zmenu smeru hry.
- Spodky znamenajú, že nasledujúci hráč stojí.
- Po sedmičke sa hrá znova.

Pokiaľ hráč nemôže ťahať kartou, musí si líznuť z balíka. Pokiaľ ani po líznutí nemôže hrať, stojí a hrá ďalší hráč.

Hráč, ktorému v ruke zostane jediná karta, musí okamžite zvolať „karta“. Ak zabudne na to, ale ak si to všimne iný hráč, dostane od každého hráča jednu kartu a hra pokračuje.

Keď je vyčerpaný doberací balík, ponechá sa na stole posledná otočená karta. Zvyšok kariet zamiešajte a vytvorte tak nový doberací balík.

Hra končí v okamihu, keď prvému z hráčov dôjdu karty. Ostatní hráči si spočítajú body, ktoré im ostali v ruke.

## Výpočet bodov

Hráč, ktorý vyložil všetky karty, si započíta 10 bodov. Ostatné sčítajú hodnotu kariet v ruke: eso = 40 bodov, spodok, kráľovná a kráľ = 10 bodov. Bodová hodnota ostatných kariet zodpovedá hodnote na kartách.



## KONIEC HRY

Po piatich kolách vyhráva hráč, ktorý má najmenej bodov.

## VÝŤAH

od 8 rokov | 3 - 6 hráčov | 15 min.

**Materiál:** súprava 52 kariet bez žolíkov

**Cieľ hry:** Získať presný počet balíkov, nahlásený na začiatku hry.

## PRIEBEH HRY

Ak hrajú traja hráči, odoberte jednu dvojku; ak hrá päť hráčov, odoberte dve dvojky; ak hrá šesť hráčov, odoberte štyri dvojky.

Pripravte si list papiera, do stĺpčekov zapíšte mená hráčov a do riadkov počet hier; budete sem zaznamenávať nahlásený počet balíkov a skóre.

## Poradie kariet:

Eso – kráľ – kráľovná – spodok – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

Pri prvom kole rozdávací hráč dá každému hráčovi jednu kartu. Ostatné karty predstavujú doberací balík. Potom otočí prvú kartu z tohto balíka. Táto karta určuje farbu tromfu. V každom novom kole sa bude rozdávať o jednu kartu viac ako v kole predchádzajúcom. Od okamihu, keď sú všetky karty rozdane, sa postupuje opačne: v každom ďalšom kole sa počet rozdávaných kariet znižuje o jednu.

Hráči sa pozrú na svoju/svoje karty. Potom podľa toho, aká farba bola na otočenej karte, prvý hráč ohlásí počet balíčkov, ktoré chce pozbierať. Rovnako aj ostatní hráči ohlásia svoj odhadovaný počet balíčkov.

*Pozn.:*

*Posledný hráč musí ohlásiť taký počet balíčkov, ktorý po pripočítaní k počtu balíčkov ohlásených ostatnými hráčmi, bude nižší alebo vyšší (nie však rovný) počtu kariet rozdávaných hráčom.*

Prvý hráč zahrá prvú kartu. Nasledujúci hráči musia hrať rovnakú farbu. Pokiaľ nemôžu, hrajú farbu karty vyložené ako prvé (trumpf). Pokiaľ ani takú kartu nemajú, môžu odhodiť akúkoľvek kartu podľa svojho výberu.

Balíček odhodенých kariet berie ten, kto vyložil najsilnejšiu kartu tromfu. Ak nikto nemal tromf, balíček odhodенých kariet berie ten, kto mal najsilnejšiu kartu v požadovanej farbe. Ten potom znovu začne hru.

## Výpočet bodov

Hráči, ktorí dosiahli ohlásený počet balíčkov, získavajú za každý balíček 5 bodov a ďalších 5 bodov celkom ako bonus. Hráči, ktorí nedosiahli ohlásený počet balíčkov, si za každý balíček získaný navyše oproti ohlásenému počtu či za každý balíček chýbajúci do ohláseného počtu odčítajú 5 bodov.

## KONIEC HRY

Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.



## MARIÁŠ

od 7 rokov | 4 hráči | 15 min.

**Materiál:** súprava 52 kariet bez žolíkov

**Cieľ hry:** získať čo najviac balíčkov

### PRIEBEH HRY

Rozdávajúci hráč rozdá každému hráčovi 13 kariet. Otočí poslednú kartu, ktorú rozdá sám sebe, ukáže ju ostatným hráčom a potom ju vráti medzi svoje karty. Táto karta predstavuje tromf.

### Poradie kariet:

Eso – kráľ – kráľovná – spodok – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2

Prvý hráč zahrá kartu podľa svojho výberu a položí ju obrázkom nahor doprostred stola. Ostatní hráči postupne vynesú každý jednu kartu v požadovanej farbe.

Ak môžu všetci hráči vyložiť kartu správnej farby, pripadne balík hráčovi, ktorý vynesol najsilnejšiu kartu. Hráči, ktorí nemajú požadovanú farbu, vynesú tromf. Tejto situácii sa hovorí, že balík je „rezaný“. Balíček pripadne tomu, kto vynesie najsilnejšiu kartu tromfu. Hráč, ktorý nemá ani požadovanú farbu, ani tromf, vynesie kartu, ktorej sa chce zbaviť.

### Výpočet bodov

Každý získaný balíček má hodnotu 1 bodu.

### KONIEC HRY

Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.