

6^{rokov}
-99

Pravidlá hier

KLASIKA OD DJECO

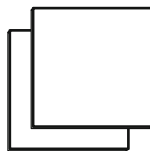




x 5



x 54



x 3



x 40



x 32



x 16



x 1



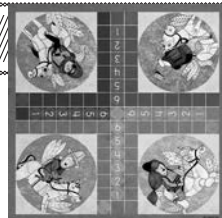
STOLOVÉ HRY

SK

Ludo (variant hry Človeče, nehnevaj sa)

Od 6 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.


OBSAH: Herná doska, figúrky (pre každého hráča 4, farebne odlišené), kocka.

CIEĽ HRY: Ako prvý dosiahnuť svojimi 4 figúrkami hviezdu uprostred.


POSTUP HRY

Každý hráč postaví svoje 4 figúrky na stajňu farebne zhodnú s figúrkami. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začne najmladší hráč, hodí kockou.

ŤAHY FIGÚRKAMI

Hráč musí hodiť 6, aby mohol figúrkou opustiť stajňu a postaviť ju na 1. políčko svojej dráhy. Následne hodí zas a posunie figúrku o toľko políčok, koľko hodil kockou. Keď má na dráhe viacero figúrok, môže sa rozhodnúť, ktorou z nich potiahne. Keď hráč hodí 6, spraví ťah a hodí ešte raz. Keď je viacero figúrok za sebou, nemôžu sa predbehnúť, hráč musí zastať na políčku za figúrkou, ktorá stojí pred ním.

Keď hráč hodí toľko, že zastane na políčku obsadenom protihráčom, môže figúrku protihráča vyhodíť a zabráť jeho miesto. Protihráč si postaví figúrku späť do stajne.

VÝSTUP DO NEBA

Po prejdení celého kola zostanú figúrky na poslednom políčku svojej dráhy, naspodku schodov vedúcich do neba. Schody sú označené číslami 1 až 6.

Poznámka: Treba zastať presne na políčku pred schodmi, pred políčkom 1. Keď hráč hodí vyššie číslo a nevie zastať na poslednom políčku dráhy, nepotiahne figúrkou a nasleduje ďalší hráč.

Schody sú očíslované 1 až 6. Hráč môže ísť na 1, len keď hodí 1, na 2, len keď hodí 2 atď. až po č. 6. Na záver musí ešte raz hodiť 6 a tak odísť figúrkou z hernej dosky.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý prvý odíde všetkými svojimi figúrkami po schodoch z hracej dosky, je víťaz.



Húsky

SK

Od 6 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 15 min.



OBSAH: herná doska, figúrky (pre každého hráča 1, farebne odlišené), 2 kocky.

CIEĽ HRY: byť prvý na políčku č. 63.

POSTUP HRY

Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, hodí oboma kockami a potiahne figúrkou o toľko políčok, koľko je hodený súčet. Keď sa hráč dostane na políčko obsadené inou figúrkou, vymení si s ňou miesto – figúrku postaví na svoje predošlé miesto. Keď hráč pri svojom prvom hode hodí 9 ako súčet $6 + 3$, postaví sa na políčko 26. Keď hodí 9 ako súčet $4 + 5$, postaví sa na políčko 53.

ŠPECIÁLNE POLÍČKA

- **húsky** (č. 9, 18, 27, 36, 45 a 54): hráč potiahne ešte raz o hodený počet políčok.
- **most** (č. 6): hráč sa presunie na ďalší most (č. 12).
- **hotel** (č. 19): hráč nejde 1 kolo.
- **studňa** (č. 31) a väzenie (č. 52): hráč tu musí stáť, kým

sa na políčko dostane iný hráč a vyslobodí ho. Vyslobodený hráč sa presunie na políčko, z ktorého prišiel druhý hráč. Obmena pravidla: hráč nejde 2 kolá.

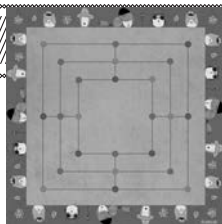
• **bludisko** (č. 42): hráč sa vráti na políčko 30.

• **smrtka** (č. 58): hráč sa vráti na políčko 1.

KONIEC HRY:

Víťazom je hráč, ktorý príde prvý na políčko 63.

Poznámka: Treba prísť presne na políčko 63. Keď hráč hodí viac než potrebuje, ide o toľko políčok späť, koľko hodil navyše (napr. potrebuje 3, ale hodí 5, tak ide o 2 políčka späť).



Mlyn

SK

Od 6 rokov | 2 hráči | 10 - 15 min.



OBSAH: herná doska, kamienky (pre každého hráča 9, farebne odlišené).

CIEĽ HRY: Získať čo najviac súperových kamienkov.

1. FÁZA: UMIESTŇOVANIE KAMIENKOV

Hráči umiestňujú svojich 9 kamienkov na uzlové body hernej dosky. Keď sa hráčovi podarí zoradiť 3 kamienky (krížom, vodorovne alebo zvislo), môže súperovi zobrať kameňok, ktorý nie je v rade 3 kamienkov a položiť ho vedľa dosky.

Poznámka: Počas 1. fázy hráči kamienky neposúvajú.

2. FÁZA: POSÚVANIE KAMIENKOV

Keď hráči umiestnili kamienky, pokračujú posúvaním kamienkov. Striedavo posunú niektorý zo svojich kamienkov. Kamienky smú posúvať iba po čiarach na

hernej doske. Preskakovať kamienky sa nesmie. Keď sa hráčovi podarí vytvoriť rad, môže protihráčovi zobrať z hernej dosky ľubovoľný kameňok, pri dodržaní vyššie uvedených pravidiel. Keď má hráč už len 3 kamienky, môže svoj kameňok presunúť na ľubovoľné prázdne miesto.

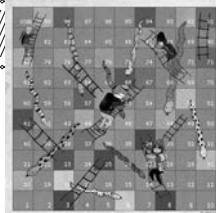
KONIEC HRY

Keď má jeden z hráčov už len 2 kamienky, je koniec hry. Víťazom je protihráč.

SK

Hady a rebríky

Od 6 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 15 min.

**OBSAH:** herná doska, figúrky (pre každého hráča 1, farebne odlíšené), 1 kocka.**CIEĽ HRY:** Ako prvý dosiahnuť políčko „100“.**POSTUP HRY**

Každý hráč si postaví figúrku pred políčko 1. Začínajúci hráč hodí kockou a potiahne figúrkou o hodený počet políčok.

Rebrík: Keď sa hráč dostane na políčko, na ktorom začína rebrík, presunie sa po rebríku nahor na políčko, na ktorom rebrík končí.

Had: Keď sa hráč dostane na políčko s chvostom hada,

presunie sa po hadovi nadol na políčko s hlavou hada.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý sa prvý dostane na políčko „100“, je víťaz.

Poznámka: Treba sa dostať presne na políčko „100“. Keď je hodené číslo väčšie než počet zvyšných políčok do cieľa, musí ísť hráč vzad o počet prebytočných políčok (napr. do cieľa sú 3 políčka, ale hodí 4, preto ide o 1 políčko vzad).

SK

Dáma

Od 6 rokov | 2 hráči | 10 - 20 min.

**OBSAH:** herná doska, kamienky (pre každého hráča 20, farebne odlíšené).**CIEĽ HRY:** Obráť protihráča o všetky kamienky.**POSTUP HRY**

Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi kamienkami. Každý hráč si uloží kamienky na čierne políčka prvých 4 radov svojej strany hernej dosky. Biele kamienky začínajú hru. Následne sa hráči striedajú.

Ťahy

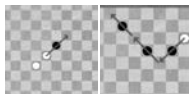
1. Kamienkami sa ťahá krížom o políčko vpred. Z kamienka, ktorý sa dostane do posledného radu protitahlej strany, sa stane dáma. (Na kamienok sa položí ďalší, už vyhodенý, aby vznikol vyšší kamienok.)
2. Dámu sa ťahá krížom o políčko i viac všetkými smermi.

Vyhodiť kamienok

Hráč musí vyhodíť kamienok protihráča. Kto nevyhodí, tomu môže protihráč zobrať kamienok. Vyhodený kamienok sa berie z hernej dosky.

Kamienkom

Hráč môže vyhodíť kamienok protihráča preskokom dopredu alebo dozadu, za predpokladu, že políčko za



protihráčovým kamienkom je prázdne. Ak vie následne vyhodíť ďalší kamienok, môže rovnakým kamienkom opakovane skočiť. Potom nasleduje protihráč.

Dámu

Hráč môže vyhodíť kamienok

(aj vzdialený) protihráča pres-

kokom dopredu alebo dozadu,

za predpokladu, že políčko za

protihráčovým kamienkom je prázdne.

Ak vie následne

vyhodíť ďalší kamienok, môže opakovane skočiť, a to aj

iným smerom. Potom nasleduje protihráč.

Pozor: Hráč musí spraviť ten ťah, ktorým vyhodí najviac

protihráčových kamienkov. (Dáma sa ráta ako jeden

kamienok.)

KONIEC HRY

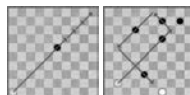
Víťazom je hráč, ktorý vyhodí všetky kamienky protihráča,

alebo keď protihráč nevie spraviť žiaden ťah. Hra je

v remíze, keď hráč 3x po sebe spraviť rovnaký ťah, alebo

keď počas 20 ťahov ani jeden z hráčov nevyhodí žiaden

kamienok.



Šach

SK

Od 6 rokov | 2 hráči | 15 - 30 min.

**OBSAH: herná doska, figúrky (pre každého hráča 16, farebne odlíšené).****CIEĽ HRY:** Poraziť súperovho kráľa, dať mu šach mat.**POSTUP HRY**

Hráči si vylosujú, kto bude hrať so svetlými figúrkami. Šachovnicu otočte tak, aby na strane každého hráča bolo pravé spodné políčko svetlé. Figúrky umiestnite na šachovnicu podľa nákresu. Dáma sa umiestňuje na



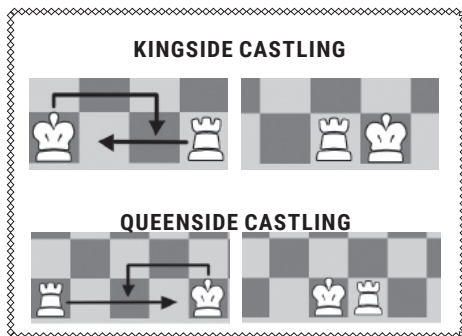
políčko vlastnej farby, preto stoja dámy protihráčov oproti sebe. Hráč so svetlými figúrkami spraví prvý ťah. Ťahy sa nevynechávajú. Hráči ťahajú striedavo, vždy jednou figúrkou.

ŤAHY FIGÚRKAMI

Figúrky sa nepreskakujú; výnimkou je jazdec.

Kráľ je najdôležitejšou figúrkou hry. Kráľom sa smie ťahať všetkými smermi vždy len o 1 políčko. Špeciálny ťah možný len kráľom je **rošáda**. Pri rošáde sa ťahá kráľom i vežou súčasne, keď:

- hráč zatiaľ kráľom ani vežou neťahal;
- medzi nimi nie je žiadna figúrka;
- kráľ nie je v šachu.



Dáma môže ťahať hociakým smerom o hocikoľko políček. Je to najsilnejšia figúrka hry.

Veža môže ťahať vodorovne alebo zvislo o hocikoľko políček.

Strelec môže ťahať krížom o hocikoľko políček.

Jazdec môže ťahať o 3 políčka do tvaru písmena „L“, t. j. o 1 alebo 2 políčka vodorovne alebo zvislo a potom do pravého uhla. Jazdec je jediná figúrka, ktorá môže preskočiť inú figúrku..

Pešiak môže ťahať o 1 políčko vpred, ale nikdy nie späť. Pri svojom prvom ťahu môže ísť o 2 políčka vpred. Keď dosiahne posledný rad šachovnice, môže sa zmeniť na ľubovoľnú figúrku rovnakej farby (okrem kráľa).

ZOBRAŤ (VYHODIŤ)

Hráč zoberie súperovi figúrku, ak sa svojou figúrkou dostane na políčko obsadené súperovou figúrkou. Figúrky berú v smere, ako ťahajú. Výnimkou je pešiak, ktorý berie krížom vpred.

Kráľ je v šachu, keď je ohrozený súperovou figúrkou, ktorá ho môže zobrať. Súper povie „Šach“. (Kráľa nemožno nechať v šachu.)

Kráľ je v pozícii šach mat (v zajatí), keď:

- nemôže spraviť ťah bez toho, aby bol zas v šachu ;
- hráč nevie umiestniť figúrku medzi kráľa a súperovu figúrku, ktorá ho drží v šachu;
- keď hráč nevie vyhodiť súperovu figúrku, ktorá ho drží v šachu.

KONIEC PARTIE

Keď hráč dá súperovmu kráľovi šach mat, povie „Šach mat!“ a vyhral.

Hra sa môže skončiť aj nerozhodne:

- keď je hráč v patovej situácii, t. j. jeho kráľ nie je v šachu, ale nevie potiahnuť bez toho, aby sa neocitol v šachu
- pri pretrvávajúcej šachovej situácii (keď žiaden z hráčov nedokáže dať súperovi šach mat)
- keď sa na šachovnici zopakuje 3x rovnaká pozícia
- keď hráč nemá dosť figúrok, aby dal súperovi šach mat
- keď ani po 50 ťahoch nikto nikoho nevyhodil alebo nepotiahol pešiakom.

KOCKOVÉ HRY

SK

10 000

Od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.

**OBSAH: 5 kociek.****CIEĽ HRY:** Ako prvý dosiahnuť 10 000 bodov.

POSTUP HRY

Hra sa zakladá na princípe „prestaň alebo pokračuj“: hráč je na ťahu dovtedy, kým získava body. Aby mohol získavať ďalšie body, musí získať aspoň 750 bodov v jednom ťahu; potom už neplatí podmienka minimálneho počtu bodov. Keď sa rozhodne prestať, zapíše si získané body a na rade je ďalší hráč. Ak sa rozhodne pokračovať a hodí nevhodnú kombináciu, stratí všetko.

BODOVANIE

- 1 je za 100 bodov.
- 5 je za 50 bodov.

Bodovanie kombinácií

- Trojica (3 rovnaké) je za 100-násobok hodeného čísla (napr. za tri dvojky je $100 \times 2 = 200$ bodov).
- Tri jednotky sú za 1 000 bodov.
- Štvorica (4 rovnaké) je za dvojnásobok hodnoty trojice (napr. za štyri štvorky je $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ bodov).
- Päťica (5 rovnakých) je za dvojnásobok hodnoty štvorice (napr. za päť štvoriek je $800 \times 2 = 1 600$ bodov).
- Veľká postupka (1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6) je za 1 500 bodov.

Pozn. 1: Trojica a veľká postupka sú platné iba vtedy, keď kombinácia padne v jednom hode.

Pozn. 2: Štvorica alebo päťica je platná, keď kombinácia padne v jednom hode alebo keď doplní trojicu.

Hráč, ktorý je na rade, hodí všetkých 5 kociek. Spočíta získané body. Potom sa rozhodne, či si body pripíše, alebo

bude pokračovať, aby získal ďalšie body. Keď sa rozhodne pokračovať, tak dá nabok kocky, za ktoré môže získať body a hodí zvyšnými. Keď zaboduje aj týmito, môže zas hodiť všetkými piatimi. Pozor: ak ďalším hodom nezíska žiadne body, stratí aj predošlé hodené body! Potom nasleduje protihráč.

Príklad:

- 1. hod:** hráč hodí 6, 6, 6, 4, 3: môže získať 600 bodov tromi šestkami.
- 2. hod:** zoberie si 4 a 3 a ešte raz hodí oboma kockami: 6, 1. Za štyri šestky získa $600 \times 2 = 1 200$ bodov plus 100 bodov za jednotku, spolu 1 700 bodov.
- 3. hod:** hodí všetkými kockami ešte raz a padne: 3, 3, 4, 2, 6. Táto kombinácia neprinesie žiadne body, a preto všetky body stratí.

KONIEC HRY

Prvý, kto získa 10 000 bodov, je víťaz.

Lod', kapitán a posádka**SK**

Od 7 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.

**OBSAH: 5 kociek.****CIEL' HRY:** Po 10 kolách mať najviac bodov.**POSTUP HRY**

Hráči hádžu kockami na striedačku. Treba hodiť 6, čo značí **lod'**, potom 5, čo je **kapitán** a napokon 4, čo je **posádka**. Keď hráč nehodí lod', musí zas hodiť všetkými kockami. Nemôže mať kapitána bez lode, alebo posádku bez kapitána. Keď má lod', ale bez kapitána, nemôže si nechať posádku. Treba hodiť tieto čísla buď jedným hodom, alebo postupne, maximálne tromi hodmi. Keď hráč hodil 6, 5 a 4, môže vyplávať: ostatné dve kocky sa zarátajú ako preplavené námorné míle.

PRÍKLAD

Keď hráč hodí 6, 5, 4, 3 a 2, preplaví sa $3 + 2 = 5$ míľ.

Zapíše si preplavené míle a nasleduje ďalší hráč. Keď sa hráčovi nepodarí hodiť 6, 5 a 4, nezapíše si nič.

KONIEC HRY

Po 10 kolách si každý spočíta zapísané míle. Kto prešiel najviac míľ, je víťaz.

Bez päťky a dvojky**SK**

Od 6 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.

**OBSAH: 4 kocky.****CIEL' HRY:** Po 10 kolách mať najviac bodov.**POSTUP HRY**

Hráč, ktorý je na rade, hodí kockami, dá nabok päťky a dvojky a ostatné body spočíta. Následne hodí zvyšnými kockami a zas rovnakým spôsobom spočíta body. Takto pokračuje, kým nedá nabok všetky kocky. Zapíše si súčet bodov a nasleduje ďalší hráč.

KONIEC HRY

Po 10 kolách si každý spočíta zapísané body. Kto získal najviac bodov, je víťaz.

Poker s kockami**SK**

Od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.

**OBSAH: 5 kociek, 10 kamienkov na hráča.****CIEL' HRY:** Získať najviac kamienkov.**POSTUP HRY**

Začínajúci hráč určí začiatočný vklad (1 alebo 2 ka-

mienky). Potom môže max. 3x hodiť kockami, aby hodil dobrú kombináciu. Nasledujúci hráči nemôžu hodiť

viackrát než začínajúci hráč. Po 1. hode môžu hodiť jednými, viacerými alebo všetkými kockami. Ten, kto hodí najlepšiu kombináciu, získava vklad a v ďalšom kole hádza ako prvý.

KONIEC HRY

Keď sa niektorému hráčovi minú kamienky, hra sa skončila a víťazom je hráč, ktorý získal najviac kamienkov.

PLATNÉ KOMBINÁCIE vo vzostupnom poradí

PÁR	 2 rovnaké kocky
DVA PÁRY	 2 páry 2 rovnakých kociek
TROJICA	 3 rovnaké kocky
VEĽKÁ POSTUPKA	 séria 5 po sebe nasledujúcich čísel
FULL HOUSE	 trojica + dvojica
ŠTVORICA	 4 rovnaké kocky
POKER	 5 rovnakých kociek

SK**Yahtzee**

Od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 15 - 25 min.



OBSAH: 5 kociek, zápisník na body.

CIEĽ HRY: Získať najviac bodov hádzaním platných kombinácií.

KOMBINÁCIE	BODY
1	1 × počet jednotiek
2	2 × počet dvojok
3	3 × počet trojok
4	4 × počet štvoriek
5	5 × počet päťiek
6	6 × počet šesťiek
SÚČET 1	SÚČET VYŠŠIE ZÍSKANÝCH BODOV
Bonus	35 bodov, keď súčet 1 ≥ 63 bodov
Mini	súčet získaných bodov, keď súčet 1 < 20
Maxi	súčet získaných bodov, keď súčet 1 > 20
SÚČET 2	SÚČET VYŠŠIE ZÍSKANÝCH BODOV
Trojica: 3 rovnaké kocky	25 bodov
Full House: trojica + 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
Yahtzee: 5 rovnakých kociek	50 bodov
SÚČET 3	SÚČET VYŠŠIE ZÍSKANÝCH BODOV
VÝSLEDNÝ SÚČET	SÚČET 1 + 2 + 3

POSTUP HRY

Hádza sa na striedačku kockami, hráč hodí max. 3x, nech padne vhodná kombinácia. Po každom hode sa hráč rozhodne, či hodí zas všetkými kockami, alebo dá niektoré nabok. Po treťom hode, ak má niektorú z platných kombinácií, zapíše si príslušný počet bodov. Ak ju nemá, zapíše si za kolo nulu.

Stípec ↓ pre body získavané vo vzostupnom poradí od 1 po Yahtzee.

Stípec ↑ pre body získavané v zostupnom poradí od Yahtzee po 1

Stípec ↓ pre body získavané v ľubovoľnom poradí.

Poznámka: Ak chcete hru skrátiť, nemusíte vyplniť všetky stípece.

KONIEC HRY

Hra sa skončila, keď je stípec/stípece vyplnený/é. Víťazom je hráč s najvyšším počtom bodov.

Black Jack**SK**

Od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.



OBSAH: 3 kocky, 5 kamienkov na hráča.

CIEĽ HRY: Získať najviac kamienkov.

POSTUP HRY

Začínajúci hráč hodí všetkými 3 kockami a spočíta hodené čísla. Ak sa rozhodne nepokračovať, zapíše si získaný počet bodov a nasleduje ďalší hráč. Ak pokračuje, hodí 1, 2 alebo 3 kockami. Hodený počet pripočíta k predošlému a opäť sa rozhodne, či pokračuje, alebo nie, atď.

Cieľom je hodiť 21 bodov, príp. číslo najbližšie k tomu, ale neprekročiť ho.

Kto prekročí **21**, vzdá sa jedného kamienka.

Kto hodí **21**, alebo číslo najbližšie k tomu, získa vklad kamienkov (ktorých sa iní museli vzdať) a od každého hráča 1 kamienok (aj od hráča, ktorý sa predtým musel kamienka vzdať; t. j. od tohto 2 kamienky).

KONIEC HRY

Víťazom je hráč, ktorý získa všetky kamienky.

421**SK**

Od 8 rokov | 2 - 4 hráči | 10 - 20 min.



OBSAH: 3 kocky, 5 kamienkov na hráča.

CIEĽ HRY: Zbaviť sa všetkých svojich kamienkov.

POSTUP HRY

Hra pozostáva z 2 kôl, z „nakladania“ a „vykladania“. V 1. kole si hráči, ktorý prehrali, naložia z kamienkov ležiacich uprostred stola. Každý hádže len raz. V 2. kole hráči vykladajú kamienky. Začínajúci hráč hodí všetkými 3 kockami. Keď hodí dobre, posunie kocky ďalšiemu hráčovi. Keď nehodí dobre, môže hodiť zas všetkými 3, 2 alebo 1 kockou (vtedy dá ostatné nabok). Môže hodiť aj tretíkrát a potom už posunie kocky ďalšiemu. Nas-

ledujúci hráči hodia toľkokrát ako začínajúci hráč, a to aj vtedy, keď hodia na prvýkrát dobrú kombináciu. Keď všetci hodili, vyhral ten, kto hodil najlepšiu kombináciu. Pri nakladaní si hráč s najhoršou hodenou kombináciou naloží kamienky zo stola. Keď uprostred stola už nie sú kamienky, nakladanie sa skončilo. Pri vykladaní sa hráč s najlepšou hodenou kombináciou zbaví svojich kamienkov. Keď hráč už nemá kamienky, vykladanie sa skončilo. Počet kamienkov pozri v zozname nižšie.

PLATNÉ KOMBINÁCIE

- **Hráč hodil 421** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 10 kamienkov.
- **Hráč hodil 111** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 7 kamienkov.
- **Hráč hodil 116 alebo 666** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 6 kamienkov.
- **Hráč hodil 115 alebo 555** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 5 kamienkov.
- **Hráč hodil 114 alebo 444** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 4 kamienky.
- **Hráč hodil 113 alebo 333** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 3 kamienky.
- **Hráč hodil 112 alebo 222** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 2 kamienky.
- **Hráč hodil postupku 123 alebo 234, atď.** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 2 kamienky.

• **Hráč hodil 665, 664 atď.** > hráč s najhoršou kombináciou si naloží 1 kamienok.

Jedno, ktorá kombinácia je najlepšia, hráč, ktorý hodí najmenšiu kombináciu **221**, si naloží 2 kamienky.

Pre vykladanie platia rovnaké pravidlá, pričom hráč, ktorý hodí **421**, vyloží 10 svojich kamienkov a dá ich hráčovi s najhoršou kombináciou atď.

KONIEC HRY

Hra sa skončila, keď jeden z hráčov získal všetky kamienky. Víťazom je ten, kto sa prvý zbavil všetkých svojich kamienkov.

KARTOVÉ HRY

Hrá sa v smere hodinových ručičiek.

Hráč rozdávací karty začína hráčom naľavo od seba.

Začínajúci hráč je vždy hráč naľavo od hráča rozdávacího karty.

Karty sa rozdávací po jednej.

SK**Kent**

Od 7 rokov | 4 hráči | 15 min.

OBSAH: 52 kariet bez žolíkov.

CIEĽ HRY: Ako tím získať najviac bodov.

POSTUP HRY

Hráči sa rozdelia po dvojiciach do dvoch tímov. Potom si určia tajné znamenie (napr. žmurknutie, poškrabanie líca...). Rozdávací hráč dá každému hráčovi 4 karty. Ostatné karty uložte na kôpku. Každý si pozrie karty, tak aby ich iní nevideli. Potom hráč, ktorý rozdal karty, zoberie z kôpky 4 karty a otočené lícom nahor ich zoradí doprostred stola. Cieľom je čo najrychlejšie pozbierať 4

rovnaké karty. Všetci hrajú naraz a každý si môže zobrať kartu zo stola za výmenu karty z ruky. Keď si hráči vymenili karty, rozdávač dozrie, aby na stole zostali 4 karty. Keď už nikto nechce vymeniť kartu, rozdávač ich zoberie a dá otočené lícom nadol nabok. Potom vyloží ďalšie 4 karty a opäť prebehne výmena kariet atď. Keď hráč pozbiera 4 karty jedného druhu, dá spoluhráčovi tajné znamenie. Keď si spoluhráč všimne znamenie,

zvolá „Kent!“ Keď sa obom hráčom z tímu podarí v rovnaký čas získať kent, dajú si znamenie a zvolajú „DvojKent!“ Keď sa niekto domnieva, že uhádol znamenie protihráčov, zvolá „Stop kent!“ Povie, aké je znamenie protihráčov. Ak povie správne, hra sa preruší, aby si tím dohodol nové znamenie. Ak sa zmýli, hra pokračuje.

KONIEC HRY

Na začiatku sa hráči dohodnú, koľko bodov musí tím získať, aby vyhral. Víťazom je tím, ktorý prvý získa určený počet bodov.

POČÍTANIE BODOV PRE TÍMY

1 KENT	1 bod
1 DVOJKENT	4 body
1 STOP KENT	4 body
NESPRÁVNY STOP KENT	- 2 body
(nesprávne určené znamenie)	

Barbu

SK

Od 7 rokov | 4 hráči | 30 min.



OBSAH: 52 kariet bez žolíkov.

CIEĽ HRY: Na konci hry mať najmenej bodov.

POSTUP HRY

Hrá sa na 4 kolá. Každé kolo tvorí 6 kontraktov (zadaní, ako má tá-ktorá partia skončiť).

KONTRAKTY

- Súboj:** cieľom je nevyhrať súboj.
- Dámy:** cieľom je nevyhrať dámu v súboji.
- Srdcia:** cieľom je nevyhrať srdce v súboji.
- Kráľ (Barbu):** cieľom je nevyhrať srdcového kráľa v súboji.

5. Posledný súboj: cieľom je nevyhrať posledný súboj.
6. Šalát: mix ostatných kontraktov: cieľom je nevyhrať niektorý z vyššie uvedených súbojov..

Pripravte si tabuľku na zapisovanie bodov: do stĺpcov zapíšte mená hráčov a do riadkov názvy kontraktov. Hru začne najmladší hráč: v 1. kole bude rozdávať karty (karty rozdá 6x, lebo sa hrá 6 kontraktov), rozhodne, v akom poradí sa budú kontrakty hrať a začne každý kontrakt. V 2. kole bude rozdávačom nasledujúci hráč atď.

Rozdávač rozdá hráčom všetky karty. Rozhodne, ktorý kontrakt sa bude hrať a vyloží prvú kartu. Ostatní traja hráči vykladajú v smere hodinových ručičiek.

Dodržiava sa zaužívané poradie kariet: A (najvyššia), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Najvyššia karta zadanej farby súboja berie všetky 4 vyložené karty. Keď hráč nemá zadanú farbu, vyloží kartu, ktorej sa chce zbaviť, ale táto karta sa nezapočíta. Hráč, ktorý bral, vyloží prvý. Keď

hráči vložia svoje karty, spočítajú si body, v závislosti od zadaného kontraktu.

KONIEC HRY

Po 4 kolách je víťazom hráč, ktorý má najmenej bodov.

BODY ZA KONTRAKT

- SÚBOJ** 2 body za súboj.
(kto vyhrá súboj, pričom cieľom je ho nevyhrať, započíta si 2 body)
- DÁMY** 6 bodov za dámu.
- SRDIA** 2 body za srdce.
- KRÁĽ (BARBU)** 20 bodov za srdce. kráľa.
- POSLEDNÝ SÚBOJ** 20 bodov za vyhratý posledný súboj.
- ŠALÁT** súčet vyššie uvedených bodov.

SK**Prezident a žobrák**

Od 8 rokov | 4 hráči | 25 min.

**OBSAH: 54 kariet so žolíkmi.****CIEĽ HRY:** Stať sa prezidentom.**POSTUP HRY**

Všetky karty (vrátane žolíkov) sa rozdeľujú hráčom

Poradie kariet od najvyššej po najnižšiu je:

ŽOLÍK, 2, A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Začínajúci hráč vyloží 1 alebo viac kariet rovnakej hodnoty. Nasledujúci hráč musí vyložiť rovnaký počet kariet, ale vyššej hodnoty atď.

Napr.: prvý hráč vyloží dve 5, tak nasledujúci hráč vyloží 2 karty vyššie ako 5. Keď hráč nevie alebo nechce vyložiť, vynechá. Posledný hráč, ktorý vyložil, t. j. prebil ostatné karty, si karty zoberie a vyloží ďalšiu prvú kartu/karty. Kto sa prvý zbaví kariet, stane sa „prezidentom“. Druhý sa stane „viceprezidentom“, tretí „vicežobrákom“ a štvrtý „žobrákom“. V nasledujúcom kole rozdá karty žobrák a prezidentovi dá 2 svoje najlepšie karty. Prezident mu na oplátku dá 2 svoje najhoršie karty.

Vícežobrák dá viceprezidentovi 1 svoju najlepšiu kartu a viceprezident mu na oplátku dá 1 svoju najhoršiu kartu.

Pozn. 1: Žobrák vyloží prvú kartu/karty ďalšieho kola.

Pozn. 2: Na konci každého kola si hráči rozdelia roly podľa poradia, v akom skončili.

SK**Korzická bitka**

Od 8 rokov | 4 hráči | 25 min.

**OBSAH: 52 kariet bez žolíkov.****CIEĽ HRY:** Získať všetky karty.**POSTUP HRY**

Všetky karty sa rozdeľujú hráčom. Karty si uložia otočené lícom nadol na kôpku pred seba. Začínajúci hráč si otočí vrchnú kartu a položí ju doprostred stola. Nasledujúci hráč položí kartu zvrchu svojej kôpky na vyloženú kartu predošlého hráča atď. Keď hráč vyloží figúru (nečíselnú kartu), nasledujúci hráč musí splniť z nej vyplývajúce zadanie: J (doľník) – vyloží 1 kartu, D (dáma) – vyloží 2 karty, K (kráľ) – vyloží 3 karty. Keď žiadna z vyložených kariet nie je figúra, berie karty hráč, ktorý posledný vyložil figúru.

Keď však vyloží figúru, jeho kontrakt sa preruší a zadanie s novou figúrou sa presúva na nasledujúceho hráča

atď. kým hráč, ktorý je na rade, nevyloží figúru. Všetky vyložené karty si berie hráč, ktorý posledný vyložil figúru.

Keď sa jedna po druhej vyložia karty rovnakej hodnoty (jedného alebo dvoch hráčov), každý z hráčov sa snaží ako prvý udietať na kôpku vyložených kariet. Najrýchlejší si zoberie vyložené karty.

KONIEC HRY

Víťazom je hráč, ktorý získa všetky karty.

Bláznivé osmičky**SK**

Od 7 rokov | 2 - 5 hráčov | 10 min.

**OBSAH: 54 kariet so žolíkmi.****CIEĽ HRY:** Zbaviť sa čo najskôr svojich kariet.**POSTUP HRY**

Rozdávač rozdá každému hráčovi 8 kariet. Ostatné karty uloží otočené lícom nadol na kôpku doprostred stola. Otočte vrchnú kartu kôpky a položte ju vedľa nej. Hráč, ktorý je rade vyloží podľa vyloženej karty:

- 1 alebo viac kariet rovnakej hodnoty,
- alebo kartu rovnakej farby
- alebo 8 akejkoľvek farby.

Nasledovné karty majú nasledovné vlastnosti:

- **8** mení farbu: hráč oznámi ostatným zvolenú farbu.
- **Žolík a 2:** nasledujúci hráč si potiahne 2 karty.
- **A (eso)** mení smer hry.
- **Dolník (J):** nasledujúci hráč vynechá ťah.
- **7:** hráč vyloží ešte raz.

Keď hráč nevie vyložiť, potiahne si kartu z kôpky. Ak zas nevie vyložiť, nasleduje ďalší hráč. Háč, ktorý má už len 1 kartu, zvolá „Karta!“ Keď na to zabudne a iný hráč si to všimne, dostane od každého hráča 1 kartu a hra pokračuje. Keď sa minie kôpka kariet, dajte vrchnú kartu kôpky doprostred stola a ostatné karty zamiešajte

a uložte na kôpku. Hra sa skončila, keď sa niektorému hráčovi minú karty. Ostatní hráči si spočítajú karty v ruke.

BODOVANIE

Hráč, ktorý vyložil všetky karty získa -10 bodov. Ostatní si spočítajú karty nasledovne: za A (eso) = 40 bodov; J, Q, K = 10 bodov a za číselné karty hodnotu čísla.

KONIEC HRY

Víťazom je hráč, ktorý má po 5 kolách najmenej bodov.

Výťah**SK**

Od 8 rokov | 3 - 6 hráčov | 15 min.

**OBSAH: 52 kariet bez žolíkov.****CIEĽ HRY:** Vyhrať presný počet súbojov, určený na začiatku hry.**POSTUP HRY**

Pri 3 hráčoch odstráňte z balíčka 1 dvojku; pri 5 hráčoch 2 dvojky; pri 6 hráčoch 4 dvojky. Pripravte si tabuľku na zapisovanie bodov: do stĺpcov zapíšte mená hráčov a do riadkov počet kôl, aby ste si zaznamenali tipy a body. Dodržiava sa zaužívané poradie kariet: **A (najvyššia), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

V 1. kole dá rozdávač každému hráčovi 1 kartu.

Ostatné karty uloží na kôpku a otočí vrchnú kartu kôpky, ktorá určí tromfovú (prebíjajúcu) farbu. V každom ďalšom kole rozdá hráčom o kartu viac ako v predošlom.

Po kole, v ktorom sa rozdali všetky karty, sa počet kariet v nasledujúcich kolách opäť znižuje.

Hráči si pozerú karty. S ohľadom na zadanú tromfovú farbu si každý hráč tipne, koľko súbojov v danom kole vyhrá (môže aj nula).

Poznámka: Posledný hráč si musí určiť taký počet súbojov, že keď sa jeho údaj pripočíta k údajom ostatných hráčov, ich súčet je vyšší alebo nižší (a nerovná sa) ako počet kariet rozdанных jednemu hráčovi.

Prvý hráč vyloží kartu, ktorou zadá zbieranú farbu. Keď ďalší hráč nemá kartu zadanej farby, vyloží tromfovú kartu, a keď nemá ani takú, vyloží ľubovoľnú kartu. Kto vyložil najvyššiu tromfovú kartu, berie vyložené karty. Ak nikto nevyložil tromfovú kartu, berie ten, kto vyložil najvyššiu zadanú kartu. Hráč, ktorý bral, následne vyloží ako prvý.

BODOVANIE

Hráči, ktorým tip na počet vyhratých súbojov vyjde, získajú 5 bodov za každý vyhratý súboj, plus 5 bonusových bodov. Hráči, ktorým tip nevyjde, stratia 5 bodov za každý súboj, ktorý im chýba alebo je navyše.

KONIEC HRY

Po všetkých kolách je víťazom hráč, ktorý získal najviac bodov.

SK

Whistiti (Whist pre deti)

Od 7 rokov | 4 hráči | 15 min.



OBSAH: 52 kariet bez žolíkov.

CIEĽ HRY: Vyhrať najviac súbojov.

POSTUP HRY

Rozdávač dá každému hráčovi 13 kariet. Poslednú kartu dá sebe, otočí ju a ukáže ostatným. Táto karta udáva tromfovú farbu (prebíjajúcu ostatné).

Dodržiava sa zaužívané poradie kariet: **A (najvyššia), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.**

Prvý hráč vyloží ľubovoľnú kartu. Ostatní hráči vyložia kartu zadanej farby. Keď všetci majú danú farbu, berie vyložené karty hráč s najvyššou kartou. Kto nemá danú

farbu, vyloží tromfovú farbu. Hráč, ktorý vyloží najvyššiu tromfovú kartu, berie. Hráč, ktorý nemá ani zadanú ani tromfovú farbu, vyloží ľubovoľnú kartu.

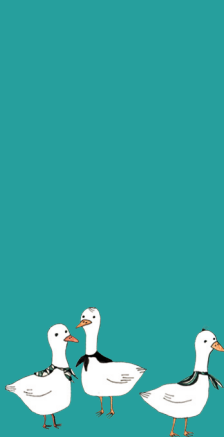
BODOVANIE

Každý vyhratý súboj je za 1 bod.

KONIEC HRY

Víťazom je hráč, ktorý získal 20 bodov.





DJ05219

Pozor, malé části.



Djeco
3, rue des Grands Augustins 75006 Paris - France
www.djeco.com
Vyrobené v Číně
Navrhnuté vo Francúzsku