



# Hracie karty

„Jedna hra, tisíc zážitkov.“

# Prehľad kariet v balíčku



# Vyskúšajte rôzne hry

## Babka

- Počet hráčov:** 3 - 5
- Hodnoty od najnižšej:** 7, 8, 9, 10, dolník, horník, kráľ, eso
- Princíp hry:** Babka je kartová hra čiastočne podobná mariášu. Najmä pre detí sú jej pravidlá jednoduchšie na pochopenie, a preto ju obľubujú. Princípom hry je nazbierať čo najmenej trestných bodov, ktoré sú niektorým kartám pridelené. Za každú červenú (srdcovú) kartu sú to dva body a za zeleného horníka štyri body.
- Pravidlá hry:** Na začiatku hry sa každému hráčovi rozdá rovnaký počet kariet. (Ak sa hráčov zíše nepárny počet, je potrebné najprv upraviť celkový počet kariet do hry - odoberá sa guľová a žaluďová sedmička.) Hráč po ľavici rozdávejúceho potom vynesie jednu kartu. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Ostatní hráči potom tiež postupne vynesú jednu kartu a musia dodržiavať farbu, nemusia však prebíjať kartou vyššou. Ak danú farbu nemajú, môžu vyniesť inú. Farby sú rovnocenné (v hre Babka nie sú tromfy). Na konci jedného kola berie karty ten, kto vyniesol najvyššiu kartu danej farby (pokiaľ teda vynášajúci hráč vynesie farbu, ktorú ostatní nemajú, berie karty na konci kola sám). V druhom kole vynáša hráč, ktorý v prvom kole karty bral a v ďalších kolách sa už hráči vo vynášaní pravidelne striedajú podľa smeru chodu hodinových ručičiek. Keď sa všetci zbavia kariet v ruke, spočítajú sa trestné body za uhrané karty (každý z tých kariet, ktoré v priebehu hry musel brať). Hráč s najnižším počtom trestných bodov víťazí.

## Ferbl / Poker

- Počet hráčov:** Príklad variantu hry pre 4 a viac hráčov
- Hodnoty od najnižšej:** 7, 8, 9, 10, dolník = 10, horník = 10, kráľ = 10, eso = 11
- Princíp hry:** Hra má viacero názvov, je veľmi podobná klasickému Pokeru - cieľom je dosiahnuť najvyšší súčet v jednej farbe alebo vytvoriť trojicu alebo štvoricu z kariet rovnakej hodnoty.
- Pravidlá hry:** Rozdáva sa po dvoch kartách. Hráč po ľavici rozdávejúceho vloží základný vklad a získa ďalšie dve karty. Ostatní hráči buď takisto vložia základný vklad a dostanú tiež dve ďalšie karty alebo ohlásia „pas“ a odstúpia. Posledný hráč má právo vklad zvýšiť. Ak hráči v ďalšom kole nechcú odstúpiť a prísť o možnosť získať bank, musia vklad dorovnať. Právo zvyšovania vkladu sa postupne v každom kole presúva na hráča po pravici. Ak tento hráč nezvýši, ale vklad iba dorovná, hlási „zatváram“. Hráči, ktorí sa v hre udržali, odkryjú svoje karty a hráč s najvyššou hodnotou kariet vyhráva bank.

## Durák / Dudák

- Počet hráčov:** Príklad variantu hry pre 2, 3, najlepšie však 4 hráčov
- Hodnoty od najnižšej:** 7, 8, 9, 10, dolník, horník, kráľ, eso
- Princíp hry:** Hráči sa snažia čo najskôr zbaviť všetkých svojich kariet, a tým dosiahnuť víťazstvo. Prehráva hráč, ktorému ako poslednému zostane v ruke jedna alebo viac kariet.
- Pravidlá hry:** Rozdáva sa celý balík (po dvoch kartách). Hráč po ľavici rozdávaného začína hru vnesením jednej karty. Povinnosťou ďalšieho hráča je prebíjať a navrch vyniesť ďalšiu ľubovoľnú kartu. Prebija sa kartou rovnakej farby vyššej hodnoty alebo tromfom. Ak nie je možné prebiť, musí si hráč vziať celú kôpku kariet. Tromfy sa môžu vyhlásiť pred začiatkom hry alebo až v priebehu, po vyhlásení však už nemôžu byť menené. Pokiaľ hráč prebija poslednou kartou a opúšťa hru (nemá už druhú kartu na vnesenie), „zabíja“ (zatvára) balíček a ten sa až do konca hry odkladá mimo.

## Kent

- Počet hráčov:** Kent je kartová hra pre párny počet hráčov, optimálny počet = 4
- Hodnoty od najnižšej:**
- Princíp hry:** Hrá sa vo dvojiciach. Každé dvojica si zvolí heslo a úlohou jednotlivca je nazbierať 4 rovnaké karty a potom dať spoluhráčovi vopred dohodnuté znamenie (napr. žmurknutie, pohyb rúk, dotyk nôh pod stolom, prednesenie dohodnutého slovného výrazu, jednoducho čo si kto vymyslí).
- Pravidlá hry:** Hrá sa tak, že sa na stôl položia 4 karty z balíčka, hráči si ich potom vymieňajú za karty, ktoré držia v ruke. Každý hráč dostane 4 karty. Snažia sa zhromaždiť štvorice, teda kentý. Keď jeden z dvojice heslom naznačí, druhý hlasno povie „Kent“. Tým dvojica získava bod. Keď však druhá dvojica včas vytuší (alebo rozpozná heslo), že súper majú kenta, môže povedať „stop Kent“. Ak bola domnienka správna, získajú bod oni, ak nie, bod majú protihráči. Môže sa stať, že kenta nazbierajú obaja z dvojice, a potom zvolajú „doublekent“. V tom prípade získavajú 2 body. Niektoré pravidlá uvádzajú, že pri použití mariášových kariet sa vyradia všetky karty od sedmičiek až po desiatky vrátane. Ďalej sa potom karty rozdájú a prvý hráč podá jednu kartu, ktorá sa mu nehodí, nasledujúcemu. Ten urobí to isté a tak stále dokola, dokiaľ niekto nezvolá „Kent“ alebo „stop Kent“.

## Oko berie - 21

- Počet hráčov:** 2 a viac
- Hodnoty od najnižšej:** 7, 8, 9, 10, horník = 1, dolník = 1, kráľ = 2, eso = 11 (dve esá = 21)
- Princíp hry:** Dosiahnuť čo najbližšieho súčtu k hodnote 21, nie však viac
- Pravidlá hry:** Existujú rôzne výklady postupu pri vlastnej hre. Podľa prvého rozdá bankár každému - aj sebe - po dvoch kartách. Hráči s výnimkou bankára si karty pozrú a môžu požiadať o ďalšie. Pritom uzatvárajú s bankárom stávky. Ak už žiadny z hráčov ďalšie karty nechce, odkryje svoje aj bankár a prípadne si ich tiež doplní. Podľa druhého výkladu bankár najprv stanoví výšku stávky, zamieša karty a každému rozdá rubom nahor po jednej, vrátane seba. Svoju kartu otočí lícom nahor. Následne podľa poradia pridáva hráčovi podľa jeho prania vždy postupne jednu kartu po druhej (ak o ňu hráč požiada, napr. Výrazom „ĎALŠIU“, „EŠTE“, „DÁVAJ“ a pod.). Hráč musí uzatvoriť stávku, ak je súčet hodnôt jeho kariet desať a viac. Snaží sa priblížiť čo najviac hodnote 21, ale kedykoľvek môže ohlásiť „DOST“. Ak riskuje príliš a dvadsaťjeden presiahne, musí ohlásiť „CEZ“ a platí bankárovi stávku ihneď. Keď bankár obsluží všetkých hráčov, môže sám doberať karty k svojej vyloženej a snažiť sa tiež o dvadsaťjeden. Následne každý hráč vysporiada svoju stávku s bankárom, nie hráči medzi sebou navzájom. Všeobecne platí, že vyšší súčet vyhráva nad nižším. V prípade zhody vyhráva vždy bankár. Ak v priebehu hry dostane hráč alebo bankár dve esá (ako dve prvé karty), ohlási „21“. Už sa ďalej o hru nezaujímajú, pretože okamžite inkasuje trojnásobok stávky.

## Mau-Mau / Prší / Faraón

- Počet hráčov:** Príklad variantu hry pre 2 až 5 hráčov
- Hodnoty od najnižšej:** 7, 8, 9, 10, dolník = 2, horník = 3, kráľ = 4, eso = 11
- Princíp hry:** Hráči sa snažia čo najskôr zbaviť všetkých svojich kariet. Komu sa to podarí ako prvému, vyhráva.
- Pravidlá hry:** Rozdáva sa päť kariet každému, zvyšok zostáva na kôpke, ktorej hovoríme talón. Vrchná karta talónu sa otočí doprostred ako základ odkladacieho balíčka. Zahajuje hráč po ľavici rozdáväjúceho. Na odložený list prikkladá jednu kartu rovnakej farby alebo hodnoty (tým môže dôjsť k zmene farby). Zvláštnosťou hry je možnosť použiť akéhokoľvek horníka a pritom ohlásiť zmenu na ľubovoľnú farbu. Ak sa nepoužije žiadna z možností, teda ak hráč napríklad nemá v ruke vhodnú kartu, musí si vziať jednu kartu z vrchu talónu. Výnimku tvorí sedmička a eso. Ak je vynesena sedmička, musí hráč po ľavici vziať tri karty z talónu alebo pridať svoju sedmu, čím preniesie povinnosť na ďalšieho hráča. Ďalší potom už z talónu berie šesť kariet, ak nemá sedmičku, atď. V prípade vynesenia esa musí hráč po ľavici jedno kolo vynechať (neberie z talónu ani nevynáša), alebo tiež vynesie eso a posunie hru na ďalšieho hráča. Sedmu a eso je v niektorých variantoch hry možné prebiť zeleným dolníkom. Ak sa talón minie, použije sa znova otočený balíček bez poslednej vynesenej karty. Kto sa zbaví prvý všetkých kariet, vyhráva. Hra iba na víťazstvo je najzábavnejšia a najrýchlejšia. Pri detailnejšie hre je možné pokračovať ďalej ubraním jednej karty pri rozdávaní víťazovi, alebo počítať poradie tak, že ostatní hráči spočítajú bodové hodnoty kariet, ktoré im zostali v ruke ako stratové.

## Rýchlik

- Počet hráčov:** 2 a viac
- Hodnoty od najnižšej:** 7, 8, 9, 10, horník = 1, dolník = 1, kráľ = 2, eso = 11 (dve esá = 21)
- Princíp hry:** Dosiahnuť najviac bodových hodnôt
- Pravidlá hry:** Bankár rozdá každému jednu kartu. Začína po ľavici a končí pri sebe. Potom vyzve k uzatvoreniu stávk. Následne rozdá každému ešte dve karty a všetci karty otočia. Vyrovnávanie prebieha vždy medzi jednotlivým hráčom a bankárom. Kto má vyšší súčet bodových hodnôt, vyhráva. Pri nižšom súčte hráča prepadá jeho vklad bankárovi, naopak ak má hráč vyšší súčet než bankár, dostane z banku ekvivalent vkladu. Tri rovnaké karty sú viac než akýkoľvek súčet rôznych kariet. Ak sa zídne viac trojíc, víťazia trojice vyšších kariet. V prípade rovnosti nedochádza ani k prepadnutiu, ani k výplate (hráč si vezme späť vsadenú sumu).

## Švindel'

- Počet hráčov:** Príklad variantu hry pre 2 a viac hráčov
- Hodnoty od najnižšej:** Hodnoty sa nepočítajú, záleží len na farbe.
- Princíp hry:** Hráči sa snažia čo najskôr zbaviť všetkých svojich kariet. Víťaz bez kariet vypadáva z hry, ostatní pokračujú. Prehráva hráč, ktorému ako poslednému zostane v ruke jedna alebo viac kariet.
- Pravidlá hry:** Rozdáva sa celý balík a rozdávatel položí doprostred kartu lícom dolu tak, aby nebola vidieť jej farba. Pritom farbu hlási slovami. Môže podľa pravdy alebo klamať a skutočná farba karty nezodpovedá tomu, čo hovorí. Hráč po ľavici môže pred vnesením svojej karty overiť otočením, či predchádzajúci hráč nešvindľoval. Pokiaľ ho nachytá, musí si švindľujúci vziať celú kôpku. V opačnom prípade, teda ak farba súhlasila, je povinný vziať si kôpku nedôverčivec.



## Záchod / WC

- Počet hráčov:** Príklad variantu hry pre ľubovoľný počet hráčov
- Hodnoty od najnižšej:**
- Princíp hry:** Táto hra je zaujímavá tým, že ju možno hrať v podstate s akýmkoľvek hracími kartami, ktoré sú práve poruke. Zabaví najmä deti.
- Pravidlá hry:** Karty sa úplne náhodne rozprestrú po hracej ploche. Potom sa na nich z niekoľkých kariet postaví „WC“. Vždy dve karty sa proti sebe zapnú hornými okrajmi, zatiaľ čo ich spodná časť je od seba trochu oddialená, aby vztýčená dvojica kariet mala stabilitu. Pri jednoduchšom variante hry sa „záchod“ stavia z 2 kariet, iní dávajú prednosť stavbe vybudovanej z piatich kariet tak, že sa postavia tesne ku sebe dve dvojice a navrch sa cez ne položí piata karta lícom nahor. Hráči postupne vyťahujú po jednej karte z tých, ktoré ležia rozprestreté po stole, a pravidelne sa pri vyťahovaní striedajú. Hra sa s ubúdajúcimi kartami stáva ťažšou, pretože je stále ťažšie vytiahnuť kartu spod stavby tak, aby sa konštrukcia nezosypala. Ten, komu pri vyťahovaní karty záchod spadne, prehral (spadol do záchoda). Pri variante so stavbou z piatich kariet je možné hru vyšperkovať aj tým, že sa vytiahnutá karta musí ešte umiestniť na stavbu bez toho, aby sa táto zrútila. Niektoré pravidlá trvajú ešte na tom, aby prikladaná karta zodpovedala farbou či hodnotou piatej karte ležiacej na vrchole stavby. Ak teda hráč nevytiahne vhodnú kartu, ktorá by sa dala priložiť na vrchol, musí vytiahnuť znovu inú kartu a to až do tej doby, kedy sa mu podarí nájsť zodpovedajúcu kartu. Pre menšie deti odporúčame skôr pravidelné striedanie (každý jednu kartu) a prípadné prikladanie na vrchol stavby bez závislosti na hodnote či farbe karty. Rýchle striedanie malého neposedného hráča viac vtiahne do hry a hra je pre neho zábavná nielen svojím názvom, ale aj každým pádom kartovej konštrukcie.