# Vilac Soubor her piráti a rytíři

## Člověče nezlob se

*Pravidla hry:* Všechny figurky jsou před začátkem hry umístěny ve startovním domečku, který je vyznačen stejnou barvou jako figurky. Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráči házejí kostkou při každém tahu. Figurky posouvejte o tolik bodů, kolik padlo při hodu kostkou. Pokud figurka skončí na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato odstraněna ze hry a vrácena zpět do domečku. Na políčko obsazené jinou vlastní figurkou vstoupit nelze. Figurky se nemohou přeskakovat. Aby hráč mohl nasadit do hry novou figurku, musí hodit šestku. Ve hře může být více figurek najednou. Pokud nemá hráč ve hře žádnou figurku, háže dokud mu nepadne šestka, maximálně však 3x. Pokud hodí šestku umístí koně na startovní políčko stáje a hraje znovu.

*Konec hry:* Aby hráč ukončil kolo, musí jeho kůň dojít na políčka stáje označené 1 až 6. Vyhrává hráč, který jako první dostane všechny své figurky koní do stáje.

## Husí hra

*Potřebujete:* Herní desku, 4 figurky, 2 kostky

*Počet hráčů:* 2-4

*Cíl hry:* Jako první dojít se svou figurkou na pole č. 63.

*Pravidla hry:* Před začátkem hry si každý hráč zvolí svou figurku husy. Poté každý z nich hodí oběma kostkami zároveň. Hráč, který hodil nejvyšší číslo začíná. Figurky posouvejte o tolik bodů, kolik padlo při hodu kostkou. Jestliže skončíte na políčku s obrázkem husy, maté štěstí – posuňte svou figurku znovu o stejný počet polí.
Když hodíte šestku a trojku při prvním tahu, posouváte se na pole č. 26.
Pokud hodíte čtyřku a pětku, posouváte se na pole č. 47
Pokud na začátku hry hodíte šestku, posouváte se na pole č. 12.
Abyste se dostali ze studny na poli č. 30, musíte hodit šestku.
Na poli č. 35 se dostanete do hotelu, jedno kolo stojíte.
Bludiště na poli č. 42 vás pošle zpátky na pole č. 31.
Ve vězení, na poli č. 52 stojíte dvě kola.
Na poli č. 58 se ztratíte v žaláři a musíte se vrátit zpět na start.

*Konec hry:* Hráč, který vstoupí na políčko č. 63 vyhrává. Pokud hodíte takové číslo, které by vás dostalo za pole č. 63, musíte se o tolik polí posunout zpět po herní ploše.

## Dáma

*Počet hráčů:* 2

*Potřebujete:* Herní desku – šachovnici, 20 bílých a 20 černých kamenů

*Pravidla hry:* Hraje se na šachovnici 10x10, figurky stojí v prvních čtyřech řadách, v černých polích. Každý hráč má 20 kamenů. Kameny se pohybují po diagonálách vždy po jednom poli, na prázdný čtverec. Kámen se nesmí pohybovat směrem dozadu, s výjimkou braní oponentova kamenu. Hráč může kamenem pohybovat vícekrát za tah jen v případě, že by takovým tahem sebral několik oponentových kamenů. Pokud kámen dojde na druhou stranu šachovnice, přemění se v dámu. Na tento kámen se položí další kámen stejné barvy. Dáma se pohybuje diagonálně do 4 stran a bere oponentovy kameny podle stejných pravidel jako obyčejný kámen. Skákání je povinné.

Může-li hráč skákat jak dámou, tak obyčejným kamenem, musí skákat dámou. V případě, že může jedním kamenem provést více variant skoku, je na něm kterou si vybere, musí ovšem variantu doskákat (např. když může jedním kamenem skočit jeden, nebo tři kameny, skočí tedy jeden, nebo tři. Nelze skočit jen dva z druhé varianty.) Při vícenásobném skoku se kameny odstraní až po dokončení celé sekvence. Přes jeden kámen nelze skákat vícekrát. Hráč, který je na tahu a nemůže hrát (nemá kameny, nebo má všechny zablokované), prohrál. Partie končí remízou tehdy, když je teoreticky nemožné vzít soupeři při pozorné hře žádnou další figuru.

*Vítěz hry:* Hráč, který sebral a zablokoval soupeřovy kameny.

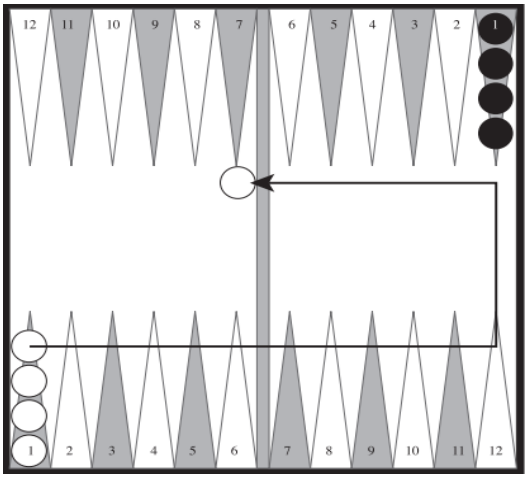
## Jacquet/Vrhcáby

*Počet hráčů:* 2

*Potřebujete:* Herní desku, 15 černých a 15 bílých kamenů, 2 kostky

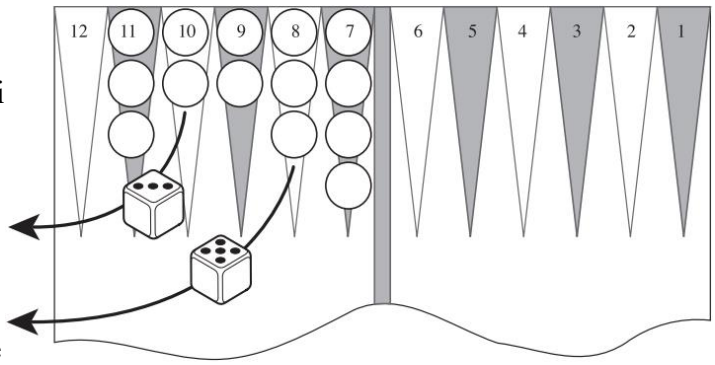
*Cíl hry:* Vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní „ohrádky“ a poté je odstranit z hrací desky, dle hodnoty na kostkách.

*Základní shrnutí:*
Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní „ohrádky“ a pak je odstranit z hrací desky. Hráči se střídají, na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet polí směrem k jejich cíli. Na každém poli může být libovolný počet kamenů jednoho hráče (i všech 15 na jednom poli). Pokud ovšem hráč ukončí tah kamenem na poli, kde je jeden soupeřův kámen, „vyhodí“ jej, tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty, na tzv. bar. Na pole, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny kameny, vítězí.




*Pravidla hry:*
Hrací deska se skládá z 24 polí rozdělených do čtyř sektorů.

Na tomto obrázku je vidět i počáteční rozestavení kamenů, směr pohybu kamenů obou hráčů a číslování polí z pohledu bílého (pole jsou někdy pro svůj tvar nazývána také klíny). Vnější šipka značí pohyb Bílého, vnitřní šipka značí pohyb Černého. Barva polí nemá žádný význam, pouze usnadňuje počítání.
Na začátku hry hodí každý hráč jednou kostkou a ten hráč, který hodil větší číslo začíná hru tím, že odehraje obě hozená čísla. Hod se bere jako dvě oddělená čísla, určující počet polí, o které smí hráč postoupit zvolenými kameny. Hráč může postoupit jedním kamenem o součet obou čísel, ale pouze tak, že nejprve posune kámen o hodnotu jedné kostky (což musí být sám o sobě platný tah, tzn. kámen nesmí skončit na poli obsazeném více než jedním soupeřovým kamenem), teprve poté o hodnotu druhé kostky. Pokud na obou kostkách padne stejné číslo, bere se dvojnásobně, tzn. jako by padlo na čtyřech kostkách. Tyto čtyři hodnoty hráč může rozdělit na posun čtyř různých kamenů, na posun jednoho kamene



o čtyřnásobek hozené hodnoty (ovšem opět ve čtyřech nezávislých krocích!), nebo libovolnou kombinaci těchto možností.
Hráč se nesmí vzdát svého tahu, třebaže je pro něj nevýhodný. Pokud existuje nějaký tah splňující pravidla, musí hráč táhnout. Pokud hráč může legálně hrát pouze část tahu (např. pouze hodnotu jedné kostky), musí odehrát co největší část tahu splňující pravidla. Pokud hráč může odehrát libovolnou hodnotu z obou kostek, ale nemůže hrát obě, musí hrát tu vyšší.
Hráč může umístit více než jeden kámen na stejnou šipku/pole. Také může zabírat několik po sobě jdoucích polí. Dva kameny na stejné šipce činí tuto nedobytnou, soupeř na tomto poli nesmí ukončit tah ani jeho část. Pokud je na poli jen jeden kámen, stává se tento zranitelným a pokud soupeř na toto pole vkročí, kámen vyhodí. Aby hráč mohl vrátit svůj kámen do hry, musí hodit jedničku. Dokud tento kámen nedostane zpět do hry, nemůže hrát jiným kamenem.

Vyvádění kamenů:
Ve chvíli, kdy jsou všechny kameny hráče umístěny v jeho domácí ohradě (na posledních šesti polích desky), může hráč vyvádět kameny mimo desku. To provádí tak, že kameny jakoby táhne na fiktivní pole těsně za deskou, tzn. pokud na kostce padlo např. číslo čtyři, odstraní hráč jeden kámen ze čtvrtého pole. Pokud hráči padne číslo vyšší, než je jeho nejvzdálenější kámen, odstraní jeden z kamenů na nejvzdálenějším poli. (Tato poučka se netýká situace, kdy na daném poli sice neleží žádný kámen, ale nějaký kámen je ještě za daným polem. Tehdy musí hráč provést běžný tah kamenem po desce.) Pokud se v průběhu této koncovky stane, že se některý z kamenů dostane mimo domácí ohradu (soupeř ho vyhozením pošle na bar), hráč nemůže pokračovat ve vyvádění kamenů do té doby, než jsou opět všechny jeho zbylé kameny v domácí ohradě.

*Vítěz hry*: Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů vyvede z desky poslední kámen, čímž se stává vítězem. Hru je samozřejmě také možné ukončit v jejím průběhu (před hodem hráče) tím, že hráč nabídne soupeři svou rezignaci, kterou soupeř může a nemusí přijmout.

# Karetní hry

## Vojna

*Počet hráčů:* 2+

*Potřebujete:* Balíček 32 karet

*Cíl hry:* Vyhrát všechny karty soupeře.

*Pořadí:* Eso, Král, Dáma, Kluk, 10, 9, 8, 7.

*Pravidla hry:* Všechny karty se rozdají lícem dolů, po jedné. Hráči si je uloží do balíčku, nemíchají je. Poté každý z hráčů ve svém tahu otočí svrchní kartu ze svého balíčku. Vyhrává nejvyšší karta. Vítěz vezme tyto karty a vloží je vespod svého balíčku.
Vojna nastává, pokud hráči otočí kartu stejné hodnoty. Postupuje se tak, že se na tyto karty položí jedna karta lícem dolů a poté další lícem nahoru. Nejvyšší karta bere celý zdvih.

*Vítěz hry:* Hráč, který získal všech 32 karet.

## Pikový kluk

*Počet hráčů:* 3 nebo 4+

*Potřebujete:* Balíček 32 karet pro 3 hráče, balíček 52 karet pro 4+ hráčů

*Pravidla hry:* Pikový kluk je z balíčku odebrán. Jeden z hráčů rozdá všechny karty, po jedné. Každý hráč vezme všechny páry stejné barvy a hodnoty z jeho ruky, např.: 2 červené dámy, 2 černí

králové...
Hráč, který rozdával ukáže své karty ve vějíři, ale lícem – obrázky k sobě, svému sousedovi. Ten si vybere jednu náhodnou kartu. Pokud tato karta vytvoří pár s jinou kartou v jeho ruce, odloží tento pár bokem a poté ukáže svůj vějíř, ale lícem – obrázky k sobě, jeho sousedovi, který si vezme náhodnou kartu.

*Konec hry:* Prohrává hráč, který se nezbaví pikového kluka, který nepasuje do páru, protože byla jeho dvojice odebrána z balíčku před startem hry.

## Manille

*Počet hráčů:* 4 ve 2 týmech

*Potřebujete:* Balíček 32 karet

*Hodnoty karet:*

| | |
|---|---|
| 10 (manille) | 5 bodů |
| Eso (manillon) | 4 body |
| Král | 3 body |
| Dáma | 2 body |
| Kluk | 1 bod |

*Pravidla hry:* Každý hráč obdrží 8 karet. Poslední z nich vybere trumfovou kartu (nejsilnější kartu). Soused po jeho levici hraje jako první. Ostatní hráči se poté střídají v tazích a zahrají kartu vybrané karty, také vyšší hodnoty, pokud je to možné nebo rovnou zahrají trumf. Není ale potřeba hrát kartu vyšší než jakou zahrál váš partner, nebo navyšovat jeho trumf.

*Konec hry:* Na konci hry si týmy sečtou body, tým, který zahrál nejméně bodů si nezapíše nic. Tým, který zahrál více než 34 bodů si započítá body, které jsou nad 34 bodů.

## Trpělivost

*Počet hráčů:* 1

*Potřebujete:* Balíček 32 karet

*Cíl hry:* Seřadit karty po 8 do 4 řad. První řada křížová, druhá kárová, třetí srdcová a poslední piková, každá z nich seřazená od Esa po sedmičku.

*Pravidla hry:* Hráč položí své zamíchané karty lícem dolů do 4 řad po 8. Poté karty po jedné otáčí dokud nenajde esa. V každém řádku musí být jedno eso, podle kterého určí pořadí zbytku karet. Karty musí pohybovat tak, aby měnily místo s jinou kartou.

*Vítěz hry:* Hra je dokončena když jsou všechny karty srovnány podle jejich hodnoty.

## Coinche

*Počet hráčů:* 4 ve 2 týmech

*Potřebujete:* Balíček 32 karet

*Pravidla hry:* Coinche je varianta na Manille s 2 doplňky – zdvojování a hra bez trumfu. Hodnota karet je stejná jako v Manille. Jeden z hráčů rozdá 8 karet každému hráči. Podle toho, jak kvalitní karty má hráč na ruce se rozhodne buď hrát s trumfem (ohlásí ho) nebo bez něj. Pokud si myslí, že

má na ruce slabé karty, měl by trumf ohlásit jeho partner. Soupeři poté mohou zdvojit nebo vynechat. Pokud jeden z nich zdvojí, zaváže svůj tým k tomu, aby získal více bodů než oponent.

*Konec hry:* Pokud bude sázka úspěšná, tým získá 34 bodů plus zdvojení pokud počet bodů překročí 34. Pokud bude sázka neúspěšná, berou hráči s trumfem 34 bodů. Na konci hry, pokud zdvojili, vynásobí své body 4 namísto 2.

## Faleš

*Počet hráčů:* 2-6

*Potřebujete:* Balíček 52 karet

*Pravidla hry:* Jeden z hráčů rozdá všechny karty, po jedné. Soused po jeho leivici vezme kartu ze své ruky, položí ji lícem dolů před sebe a oznámí barvu: kříže, piky, srdce nebo káry. Hráč může zalhat – to je faleš. Ostatní hráči pak při svém tahu položí po jedné kartě na odkládací balíček a také oznámí stejnou barvu (i pokud lžou). Kdykoliv může jiný hráč říct "faleš" hráči, který je zrovna na tahu. Pokud je tato karta – po otočení – opravdu jiné barvy, bere falešný hráč všechny karty ze stolu. Pokud je barva na kartě pravá, musí hráč, který ho osočil vzít všechny karty ze stolu. Hráči mohou také zafalšovat zahráním více než jedné karty. Pokud si tohoto ale někdo všimne, dostane tento hráč po jedné kartě od ostatních.

*Vítěz hry:* Hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

## Kent

*Počet hráčů:* 4 ve 2 týmech

*Potřebujete:* Balíček 32 nebo 54 karet

*Pravidla hry:* Každý hráč obdrží 4 karty, další 4 karty jsou položeny lícem nahoru doprostřed stolu. Zbytek karet zůstává v talonu. Cílem hry je poskládat kenta tzn. 4 stejné karty – 4 kluky, 4 dámy... Dvojice si také zvolí heslo – znamení. Například mrknutí, poškrábání na nose, kývnutí hlavou, atd. Hráči si vyberou kartu, kterou by si chtěli ze stolu vzít, poté jeden z nich odpočítává start a při startu se všichni 4 snaží získat jednu z karet. Tu pak musí vyměnit za jednu kartu z ruky, takže má každý hráč stále v ruce 4 karty. Když jeden z dvojice udělá heslo, druhý hlasitě řekne "kent" – tímto dvojice získává bod. Ovšem, když druhá dvojice má tušení, že mají kenta, může říct "stop kent" (pozastavení), když je domněnka správná, získají bod oni, pokud ne, bod získávají protihráči. Může se stát, že kenta nasbírají oba z dvojice, a řekne některý "double kent". Potom získají 2 body.

*Vítěz hry:* Tým s nejvíce