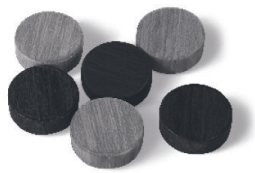
SÚBOR *klasických* HIER

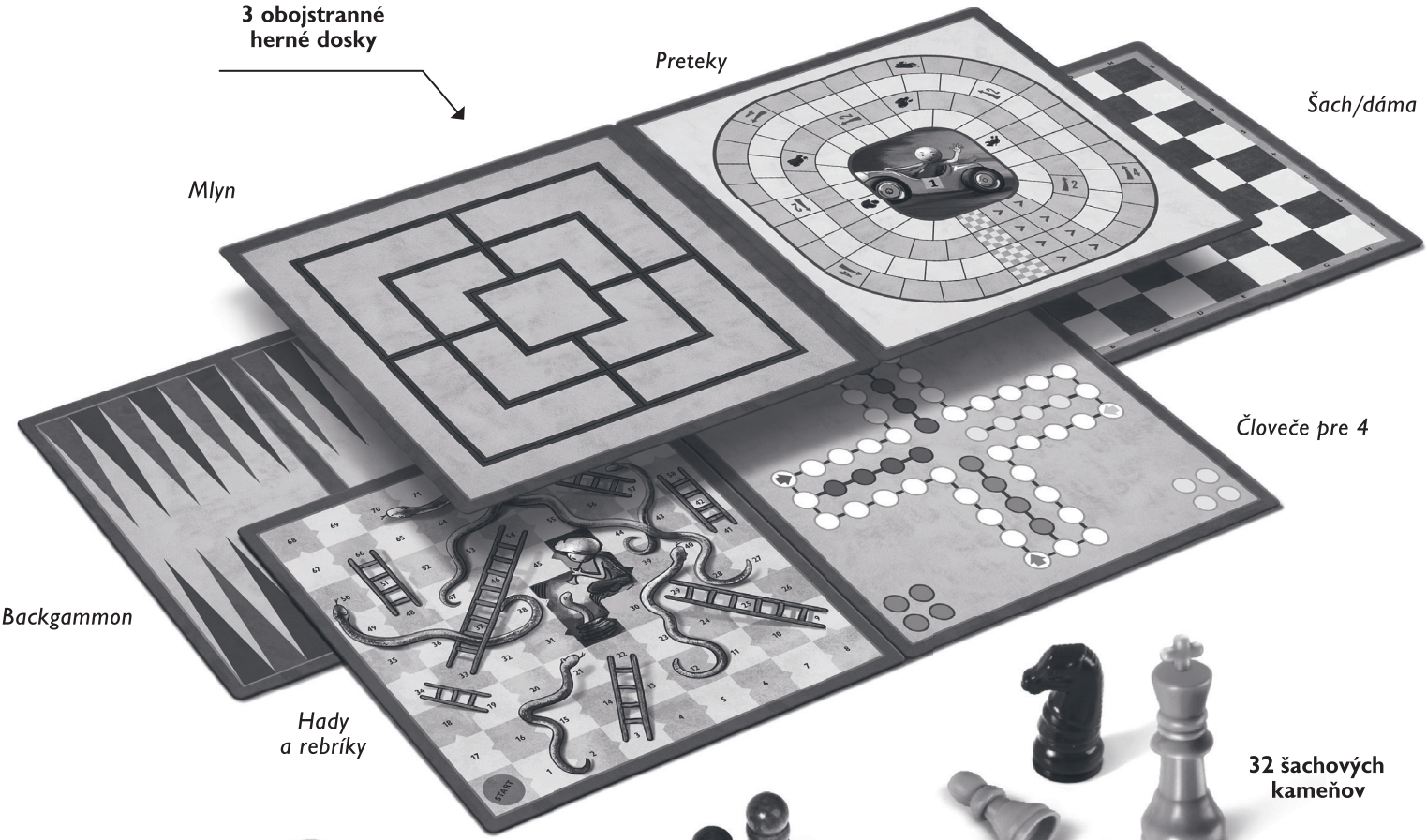


30 kameňov
v 2 farbách



32 kariet

3 obojstranné
herné dosky





6 kociek



16 figúrok
v 4 farbách

32 šachových
kameňov

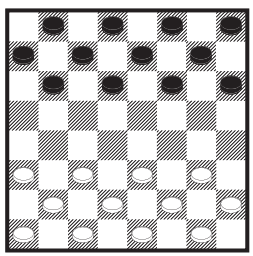
Albi

DÁMA

Základné pravidlá a ďalších 14 variantov

Základné pravidlá (2 hráči)

Každý hráč má 12 kameňov jednej farby. Cieľom hry je vyradiť kamene protihráča z hry alebo protihráča zablokovať tak, aby už nemohol hrať.
Pripravte 12 bielych a 12 čiernych kameňov a rozmiestnite ich na čierne polia šachovnice podľa *diagramu 1*. Určite hráča, ktorý bude hrať bielymi – ten začne.



D 1. Základné postavenie

Hráč vo svojom ťahu musí posunúť jeden svoj kameň o jedno pole *vpred* v diagonálnom smere (*diagram 2.*) Ak vám stojí v ceste súperov kameň, preskočte ho. *Skákanie je povinné.* V prípade, že skok neuskutočníte, prichádzate o svoj kameň, ktorý mal skákať. Skok musíte ukončiť hneď na poli za preskakovaným kameňom. Preskočiť je možné aj viac kameňov naraz. Preskočené kamene odstráňte z hry (*diagram 3*).
Ak kameň niektorého hráča skončí svoj ťah na opačnom okraji šachovnice, mení sa na tzv. *dámu*. Dámu utvoríte tak, že položíte dva kamene rovnakej farby na seba. Dáma sa pohybuje v diagonálnom smere *dopredu aj dozadu o ľubovoľný počet polí*. V skákaní má prednosť pred kameňom a môže preskakovať aj kamene, medzi ktorými sú väčšie medzery (*diagram 4*).

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov nemá žiadne kamene alebo už nemôže pohnúť žiadnym svojím kameňom. Hráč, ktorý zablokoval druhého hráča alebo vyradil jeho kamene, víťazí (*diagram 5*). V situáciách, keď žiadna strana už nemá šancu na výhru (napríklad keď proti sebe stoja už len jedna biela a jedna čierna dáma), sa hráči dohodnú na remíze. Remíza nastáva tiež v situácii, keď nebolo pätnásť ťahov po sebe hrané kameňom alebo skákané. Hra končí remízou aj vtedy, keď sa rovnaká pozícia vyskytne trikrát za sebou.

Talianska dáma (2 hráči)

Tento variant sa odlišuje tak, že *dámu môže vziať len dáma* a nikdy nie obyčajný kameň. *Branie je povinné*. V prípade, že má hráč viac možností, musí zvoliť takú, pri ktorej vyradí najviac súperových kameňov.

Malá dáma (2 hráči)

Platia základné pravidlá Dámy s tým rozdielom, že každý hráč má len 8 kameňov. Variant je menej náročný. Všetky ďalej opísané varianty (okrem Dámy solitér) je možné hrať aj v tomto menšom variante.

Francúzska dáma (2 hráči)

Pravidlá, základné rozostavanie kameňov aj ich počet zostávajú rovnaké ako v základných pravidlách. Výnimkou je, že ak chcete zajať súperov kameň, smiete brať len smerom dozadu. Dáma má možnosť zajímať v ľubovoľnom smere.

Dáma proti všetkým (1 – 2 hráči)

Prvý hráč dostane 12 bielych kameňov, ktoré postaví na tmavé polia do 3 základných radov. Druhý hráč dostane len jednu čiernu dámu, ktorú umiestni na ktorékoľvek tmavé pole vo svojich prvých 3 radoch. Začína biely – počas 12 ťahov musí prísť o všetky svoje kamene. Ak zlyhá, víťazom sa stane čierny. Hráč s čiernou dámou musí preskočiť všetky kamene, ktoré sa mu ponúkajú. Čiernu dámu nemožno preskočiť.
Tento variant môže hrať aj jeden hráč.

Žravá dáma (2 hráči)

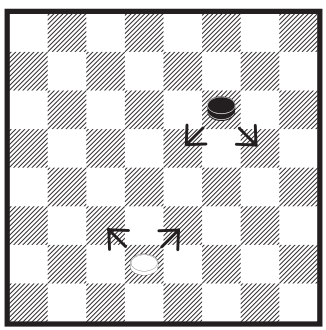
Platia základné pravidlá Dámy s tým rozdielom, že víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý buď príde o všetky kamene, alebo sa už nemá kam pohnúť.
Nezabudnite ale na základné pravidlo – skákanie je povinné! A súčasne platí, že ak má hráč možnosť preskočiť figúru protihráča dámou aj bežným kameňom, dáma má vždy prednosť.

Zajačí pochod (2 hráči)

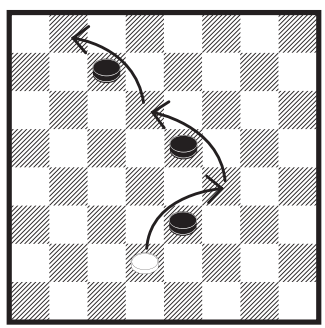
Platia základné pravidlá Dámy s tým rozdielom, že po svojom ťahu hrá každý hráč ešte raz, tentokrát ale hrá kameňmi protihráča.
Na začiatku hry hráč s bielymi kameňmi vykoná len jeden ťah, pokračuje hráč s tmavými kameňmi, ktorý vykoná najprv ťah svojimi kameňmi a vzápätí hrá kameňmi protihráča. Takto sa potom už pravidelne striedajú. Ten, komu zostane posledný alebo žiadny kameň v hre, prehráva.

Jazdecká dáma (2 hráči)

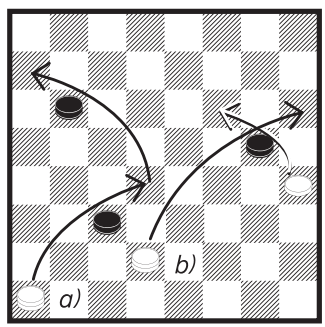
Kamene sa v tomto variante dámy premenia na šachových jazdcov (kone), ktorí sa pohybujú do tvaru písmena L. Na rozdiel od šachov *nesmú jazdci preskakovať* ostatné kamene. Ak jazdcovi stojí v ceste iný kameň, nemôže sa týmto smerom vydať, musí si vybrať inú cestu.
Jazdec postupuje *vždy vpred*, nemôže ísť vzad. Keď sa presunie na pole, kde stojí súperov kameň, odstráni ho a ďalej pokračuje v pohybe a braní súperových kameňov, kým je to možné. Ak už ďalej nemôže vziať súperov kameň, je na ťahu súper.
Keď kameňom dosiahnete súperov okraj, z jazdca sa stáva *šampión*. Taký kameň vymeňte za figúrku zo šachu. Šampión sa môže pohybovať všetkými smermi.
Vyhráva hráč, ktorý splnil jednu z týchto podmienok:
1. Dopravil svojho šampióna späť na vlastný okraj šachovnice ako prvý.
2. Súper prišiel o všetky kamene.
3. Súper nemôže tiahať žiadnym zo svojich kameňov.



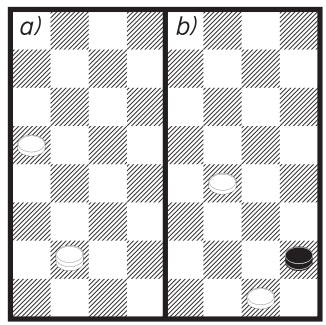
D 2. Ťahy kameňov



D 3. Skákánie
Ak sú medzi skákanými ka meňmi medzery, kameň smie preskočiť viac kame ňov naraz



D 4. Dáma
a) Príklad skoku
b) Prednosť v skákaní pred kameňom



D 5. Koniec hry
a) Čierny prišiel o všetky kamene
b) Zablokovaný čierny kameň nemá možnosť ťahu

Plus a mínus (2 hráči)

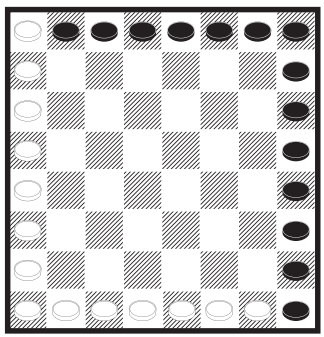
Pre tento variant platia základné pravidla Dámy.
Dôležité je, že branie kameňov je povinné! Zmena nastáva v miernej úprave kameňov – polovicu kameňov jednej farby označte znamienkom plus, druhú znamienkom mínus (môžete si pomôcť figúrkami zo šachu, namiesto plus budú kamene z Dámy, namiesto mínusových kameňov figúrky pešiakov).
Cieľom hry je zajať všetky protihráčove kamene s kladným nábojom (+). Ak zajmete všetky protihráčove kamene s negatívnym nábojom (−), prehrávate.

Dáma bez dámy (2 hráči)

Platia základné pravidlá Dámy s tým rozdielom, že dáma v hre vôbec nefiguruje.
Keď sa dostanete s kameňom na protihráčovu stranu šachovnice, z kameňa sa nestáva dáma, ale *špiatočnícky kameň*. Ten sa pohybuje späť na svoju štartovaciu pozíciu, a keď sa na ňu vráti, stáva sa z neho zase klasický kameň. Cieľom je zajať všetky súperove kamene.

Ming-mang (2 hráči)

Každý hráč má 14 kameňov. Základné rozostavenie vyzerá takto:



Hráči hrajú striedavo jedným kameňom – vodorovne alebo zvislo, a to ľubovoľne ďaleko. Skákanie nie je dovolené, podmienkou je, že cesta, po ktorej sa kameň pohybuje, je voľná. Namiesto skákania sú kamene blokované.
Kameň je zajatý, keď je uzatvorený medzi dvomi kameňmi protivníka, pozdĺž rovnej čiary. Zajatý kameň sa potom nahradí kameňom protivníka. To platí aj pre viac kameňov jednej farby, ktoré stoja v jednej rovine a sú zablokované na oboch koncoch tohto radu nepriateľskými kameňmi.
Ak existuje medzi dvomi nepriateľskými kameňmi voľné miesto a ak vsunieme svoj kameň do tejto medzery úplne dobrovoľne, potom tento kameň nie je v zajatí. Ak však protivník jedným z postranných kameňov pohne a vzápätí sa vráti na pôvodné miesto, vytvára *väzenie*.
Nemožno uväzniť kameň, ktorý je v rohu. Nemožno sa totiž v rovnej priamke ocitnúť medzi dvomi nepriateľskými kameňmi. Ak sa stane, že protivníka donútite opustiť túto kľúčovú pozíciu, víťazstvo máte takmer jasné. Hra končí, keď jeden z hráčov nemá už žiadny kameň.

Kráľova bábka (2 hráči)

Platia základné pravidlá Dámy s tým rozdielom, že keď sa váš kameň dostane na protihráčovu stranu šachovnice, stáva sa z neho síce dáma, ale tá je kráľovou bábkou. Teraz s ňou môže ľubovoľne pohybovať protihráč – dáma teda zmení stranu a stáva sa dámou protihráča. Tento variant hry vás donúti nahrávať protihráčovi tak, aby bol nútený dosiahnuť vašu stranu šachovnice a vy ste tak získali dámu do svojej moci.

Barikáda (2 hráči)

Hrá sa s 8 bielymi a 8 čiernymi kameňmi. Kamene sa postavia na tmavé polia v prvých dvoch radoch na oboch stranách šachovnice. Kamene nemožno preskakovať. Kamene sa pohybujú len po diagonálach tmavých polí. Cieľom hry je obklopiť súperove kamene tak, aby sa nemohli hýbať. Kamene je možné z hry vyradiť len v prípade, že sú úplne zabarikádované (všetky ich susedné polia musia byť obsadené súperovými kameňmi). Ak je jedným z kameňov kameň rovnakej farby, o barikádu nejde. Vyhráva hráč, ktorému sa podarí skôr zabarikádovať súpera.

Najrýchlejší víťazí! (2 hráči)

Pri hre je potrebných 12 bielych a 12 čiernych kameňov, ktoré sa rozostavajú podľa základných pravidiel. Kameňmi je možné postupovať šikmo ľubovoľným smerom, vždy o jedno pole dopredu i dozadu.
Ak sa nachádza za susedným kameňom protivníka voľné pole, je možné tento kameň preskočiť. V jednom ťahu je povolené preskočiť viac kameňov a tiež je možné vykonávať skoky cikcak. Preskočené kamene však nie sú vyradené a zostávajú ďalej v hre.
Úlohou je premiestniť vlastné kamene čo najrýchlejšie na stranu protivníka alebo mu obkľúčením znemožniť akýkoľvek ďalší ťah.

Sólo dáma (1 hráč)

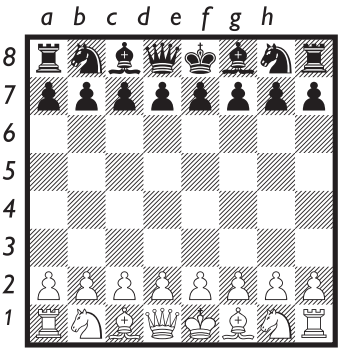
V tomto variante sa hrá so 16 kameňmi z každej farby. V škatuli je ich len 15, ten 16. teda môže predstavovať napríklad pešiak zo šachu.
Na začiatku hry sa kamene rozmiestnia do štyroch radov, dva rady bielych kameňov na jednej strane a dva rady čiernych kameňov na druhej strane šachovnice. Na rozdiel od klasickej dámy sa umiestňujú tak na biele, ako aj na čierne políčka.
Kamene sa smú pohybovať jediným spôsobom – preskočením iného kameňa *v priamom smere (nie diagonálne!)*. V každom ťahu musí byť preskočený jeden alebo viac kameňov. Ťahy sa vykonávajú striedavo bielymi a čiernymi kameňmi.
Hra končí vo chvíli, keď už nie je možné preskočiť žiadny ďalší kameň. Cieľom hry je vyradiť čo najviac kameňov.

ŠACH

Základné pravidlá a ďalších 11 variantov

Základné pravidlá

Hra pre 2 hráčov, každý má 16 kameňov. Cieľom hry je dať súperovmu kráľovi mat.



D1. Základné postavenie

Východisková situácia

Šachovnica je orientovaná tak, aby v pravom dolnom rohu bolo biele pole. Biele *pešiaci* stoja na druhom rade, ostatné biele kamene na prvom. V rohoch stoja *veže*, vedľa nich *jazdci*, bližšie k stredu *strelci*. Na zvyšnom bielom poli stojí *dáma* a na čiernom *kráľ*. Čierne kamene stoja na siedmom a ôsmom rade a zrkadlovo kopí ru jú postavenie bielych (*diagram 1*).

Hra

Hru začína biely, potom je na rade čierny. Ďalej sa obaja hráči v ťahoch pravidelne striedajú. Hráč na ťahu prenesie jeden zo svojich kameňov na iné pole, buď voľné, alebo obsadené súperovým kameňom. V druhom prípade tento ťah končí *braním* — odstránením súperovho kameňa zo šachovnice. Kameň *napadá* súperov kameň, ak na tomto poli môže *brať*.

Kamene ťahajú podľa nasledujúcich pravidiel:

Pešiak (P) sa smie posunúť len o jedno pole vpred. Výnimkou je presun z východiskového poľa, keď sa môže posunúť o jedno alebo dve polia. Pešiak, ktorý berie súperov kameň, sa nepresunie priamo vpred, ale o jedno pole vpred doprava alebo doľava *diagonálne*. (Pozrite si *diagram 2*.)

Jazdec (J) ťahá zvláštnym spôsobom — opisuje tvar písmena L. Jazdec ako jediná figúra smie preskakovať kamene, ktoré mu stoja v ceste (*diagram 3*).

Strelec (S) ťahá po diagonálach, na ktorých práve stojí, cez ľubovoľný počet voľných polí (*diagram 4*).

♖ **Veža (V)** môže postúpiť cez ľubovoľný počet voľných polí *ortogonálne* v rade alebo stĺpci, kde sa práve nachádza. (Pozrite si *diagram 3*.)

♕ **Dáma (D)** ,*najsilnejšia figúra*, ťahá všetkými smermi cez ľubovoľný počet voľných polí (*diagram 5*).

♔ **Kráľ (K)** môže postúpiť ľubovoľným smerom *len na susedné pole*, ktoré nie je ohrozené žiadnym súperovým kameňom. Rovnako sa nesmie priblížiť priamo k súperovmu kráľovi. Len pri rošáde sa kráľ smie posunúť o viac ako o jedno pole (*diagram 4*).

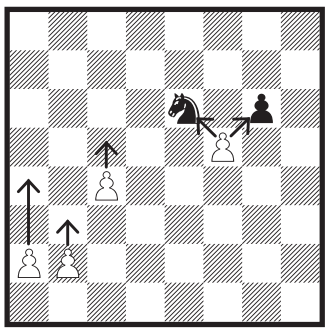
Rošáda je zvláštny druh ťahu, pri ktorom hráč posunie súčasne dva svoje kamene — kráľa a jednu z veží. Najprv sa kráľ presunie zo svojho základného poľa o dve polia smerom k veži rovnakej farby, ktorá doteraz stojí na svojom východiskovom poli. Potom sa táto veža premiestni cez kráľa a zostane stáť za ním na susednom poli v rovnakom rade. (Pozrite si *diagram 6*.)

Rošáda je možná len za týchto okolností:
1. Kráľom ani vežou sa doteraz neťahalo.
2. Všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné.
3. Pole, na ktorom kráľ stojí, ktoré musí prekročiť, alebo ktoré má obsadiť, nie je ohrozené súperovým kameňom.
4. Najprv sa premiestňuje kráľ. Ak sa hráč dotkne najskôr veže, nemôže s ňou už rošádu urobiť, ale musí s ňou uskutočniť len bežný ťah.

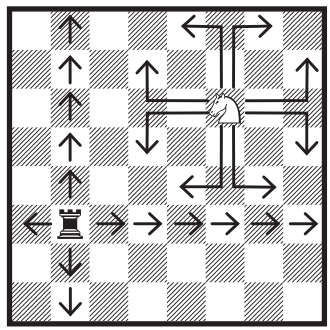
Zvláštnym pravidlom je **branie mimochodom** *(en passant)*. Pešiak ohrozujúci pole, ktoré práve prešiel súperov pešiak, ktorý zo základného poľa postúpil jedným ťahom o dve polia, môže tohto pešiaka brať, ako keby tento pešiak postúpil len o jedno pole. Toto branie je možné urobiť *len ako bezprostrednú odpoveď*. (Pozrite si *diagram 7*.)

Kráľ je v šachu, ak je *napadnutý* aspoň jedným súperovým kameňom, t. j. tento kameň by mohol v ďalšom ťahu vstúpiť na kráľovo pole. Kráľ, ktorý je v šachu, musí tejto hrozbe uniknúť ihneď v nasledujúcom ťahu. A to presunom na iné, neohrozené pole, braním šachu júceho kameňa alebo posunutím svojho kameňa medzi kráľa a šachujúci kameň. (Pozrite si *diagram 8*.)

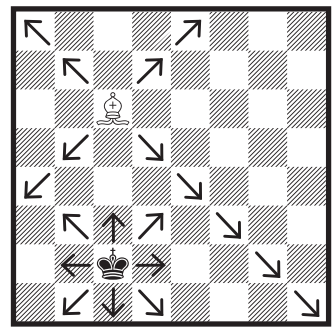
Keď pešiak dosiahne posledný rad ,*ihneď* sa premení za dámu, vežu, strelca alebo jazdca rovnakej farby. Voľba hráča nie je obmedzená na kamene, ktoré boli skôr vzaté. Táto zámena sa nazýva **premenou pešiaka**. Pôsobnosť premeneného kameňa je okamžitá.



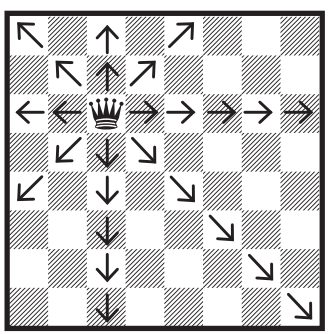
D 2. Ťahy pešiakom



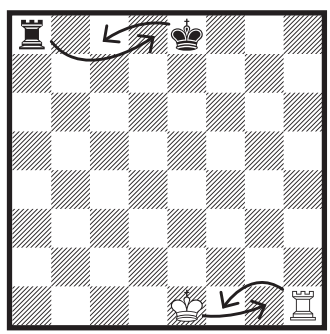
D 3. Ťahy vežou a jazdcom



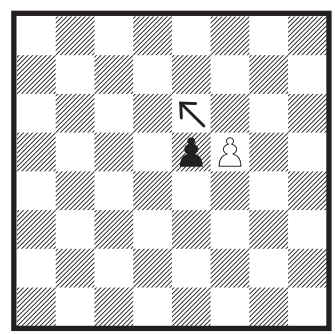
D 4. Ťahy kráľom a strelcom



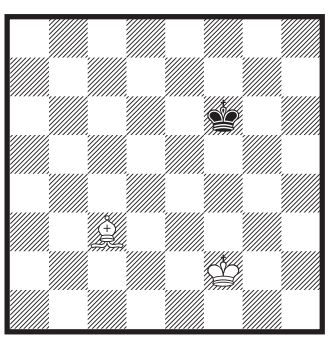
D5. Ťahy dámou



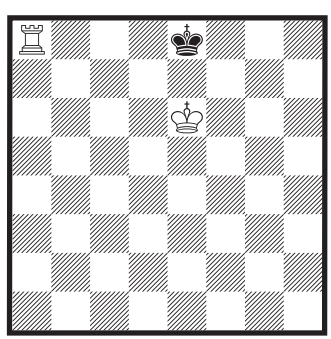
D6.Rošáda



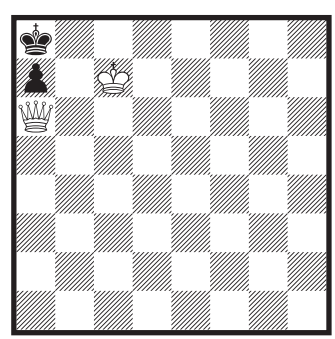
D7.Branie »en passant«
Čierny pešiak teraz urobil dvojkrok — biely pešiak môže brať mimochodom



D8.Šach
Biely strelec dáva šach



D9.Mat
Čierny na ťahu dostal mat



D10.Pat
Čierny na ťahu

Koniec hry

1. Ak hráč nedokáže odvrátiť svojím najbližším ťahom ohrozenie svojho kráľa a zbaviť ho šachu, partia končí jeho porážkou. Podľa ustálenej zvyklosti sa hovorí, že **dostal mat**. (Pozrite si *diagram 9*.)

2. Hráč, ktorý považuje svoju situáciu za bez nádejnú a nechce márniť čas, môže **vyhlásiť, že sa vzdáva**. Súper víťazí bez toho, aby musel dať mat.

3. **Partia je nerozhodná:**
   a) Na základe dohody medzi oboma hráčmi – **remízu ponúka** len hráč, ktorý práve ťahal.
   b) Ak kráľ hráča, ktorý je na ťahu, nie je v šachu a hráč nemôže vykonať žiadny prípustný ťah, hovorí sa, že partia skončila **patom**. (Pozrite si *diagram 10*.)
   c) Pokiaľ sa rovnaká pozícia môže práve vyskytnúť **potretíkrát** t alebo sa už po tretíkrát vyskytla.
   d) Pokiaľ obaja hráči urobili **posledných päťdesiat po sebe nasledujúcich ťahov** bez toho, aby sa bral nejaký kameň alebo sa hýbalo pešiakom.
   e) Keď zostali v hre len také kamene, ktoré neumožňujú žiadnemu z hráčov dosiahnuť výhru.

Fischerov šach (Chess 960)

Autorom tohto variantu je bývalý majster sveta *Bobby Fischer.* Oficiálne ho predstavil v roku 1996.
Pravidlá sú rovnaké ako v klasickom šachu – líši sa len v základnom postavení. Kamene na 1. a 8. rade, t. j. rady za pešiakmi, nemajú pevne dané rozostavenie a ich pozícia sa vyberá náhodne. Existuje iba také pravidlo, že strelci musia stáť na rôznych farbách a každá veža na inej strane od kráľa. Rošádu potom možno urobiť podľa rovnakých pravidiel ako v klasickom šachu. Táto verzia bola navrhnutá preto, aby si hráči neboli schopní zapamätať varianty herného začiatku a podporila sa tak ich kreativita. Existuje 960 rôznych východiskových pozícií.

Bughouse (holanďany)

Ak máte doma ešte jednu šachovú súpravu, môžete usporiadať hru pre *štyroch hráčov rozdelených do dvoch tímov.* Jeden z tímu má biele kamene, druhý čierne.
Obe partie hrajú naraz. Rozdiel oproti klasickým pravidlám je v tom, že ak hráč zoberie kameň, odovzdá ho svojmu spoluhráčovi. Ten si ho ponechá*v rezerve,* a ak chce, môže namiesto bežného ťahu vziať kameň z rezervy a umiestniť ho na akékoľvek prázdne pole na svojej šachovnici. (Výnimkou je pešiak, ktorého nemožno postaviť na prvý ani posledný rad.)
Bughouse znamená v preklade *blázinec* , čo je slovo, ktoré krásne vystihuje tento variant.

King of the Hill

Hrá sa podľa klasických pravidiel a vyhráva ten, kto dá mat. Zároveň sa ale dá vyhrať i tak, že hráč so svojím kráľom príde na jedno zo štyroch prostredných polí a stane sa tak *Kráľom bojového poľa.*

Žravý šach

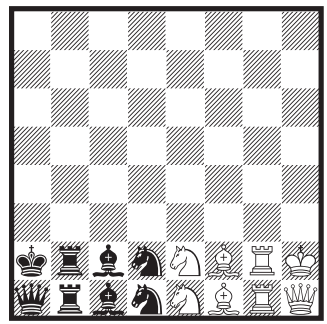
Netradičná forma hry nazývaná tiež*Žravky* nie je medzi šachistami veľmi obľúbená, pretože nemá s klasickým šachom veľa spoločného.
Cieľom hry je zbaviť sa čo najskôr všetkých svojich kameňov tak, že pokiaľ má niekto možnosť vziať súperov kameň, musí tak ihneď urobiť.
Šachovanie kráľa ani rošáda v tejto verzii neexistuje a pešiak sa dosiahnutím posledného radu dokonca smie premeniť i na kráľa.

3-Check Chess

Rovnaké pravidlá ako v základnej hre – vyhráva ten, kto dá súperovi mat. Navyše ale môže vyhrať i v prípade, že *dá súperovi po tretíkrát šach*. Ak ste teda už dostali dvakrát šach, musíte si dávať veľký pozor!

Preteky kráľov

Originálny šachový variant, ktorý vytvoril *Vernon R. Parton* v roku 1961. Vzhľadom na to, že cieľom hry je umiestniť svojho kráľa na posledný rad (a urobiť to rýchlejšie než súper), hra by sa mohla stať dobrou voľbou pre hráčov, ktorí sú oboznámení s pravidlami klasického šachu a radi by vyskúšali niečo viac »pretekárske«, než »hlboko strategické«.
Každý hráč začína hru s 1 kráľom, 1 dámou, 2 vežami, 2 strelcami a 2 jazdcami (teda štandardná šachová súprava bez pešiakov). Všetky figúrky (biele aj čierne) sú umiestnené v prvých dvoch radoch a obaja hráči vidia hraciu dosku z rovnakej perspektívy:



Cieľom hry je dosiahnuť vlastným kráľom posledný rad s použitím bežných šachových pravidiel na pohyb figúrok s nasledujúcimi pravidlami:
- Nie je dovolené napadnúť súperovho kráľa. To znamená, že žiadny hráč nesmie uskutočniť ťah, ktorým by v klasickom šachu dal súperovi šach.
- Kráľ nesmie ísť na pole, ktoré ohrozuje súperova figúrka, rovnako ako pri klasickom šachu.

Hra skončí, ak jeden z hráčov presunie vlastného kráľa do posledného radu. Ale ak tak urobí biely hráč a čierny v rovnakom ťahu tiež dosiahne kráľom posledný rad, hra končí remízou, aby sa tak eliminovala výhoda prvého hráča.

Výbušný šach

Táto verzia šachu je skutočnou »bombastickou bitkou«. Pravidlá hry sú podobné ako pri klasickom šachu, ale s niekoľkými významnými rozdielmi.
Neplatí žiadny šach ani mat. Ak sa kameň vezme, vybuchne v ničivej explózii. Tento výbuch zničí kameň, ktorý vykonal vzatie, vzatý kameň a všetky susedné kamene (vrátane diagonálnych smerov) s výnimkou pešiakov. Všetky zničené kamene sa okamžite odstránia z hracej dosky.
Hráč, ktorý vyhodí do vzduchu súperovho kráľa, vyhráva hru. Ťahy, ktoré by spôsobili výbuch vlastného kráľa, nie sú povolené. Znamená to, že žiadny kráľ nemôže zajať súperov kameň, pretože by sám seba vyhodil do vzduchu.

Šach s duchmi

Pri tejto hre platia základné pravidlá šachu s jedným zásadným rozdielom. Kamene, o ktoré prídete, sa menia na duchov a vracajú sa späť do hry vo chvíli, keď súper opustí pole, na ktorom vám kameň vzal. Tento kameň sa vracia do hry v podobe *ducha* (sami si zvoľte, ako ho označíte – napr. pod neho dajte kameň z Dámy). Duch berie »živé« kamene (tie, ktoré ešte nikto nevzal), ohrozuje súperovho kráľa a sám je nezraniteľný. Víťazí hráč, ktorý dá kráľovi mat.

Nejasný šach

Tento originálny variant, ktorý vytvoriF*abrice Liar - det*, má jednoduché pravidlá, ale hlbokú stratégiu. Základné pravidlá sú identické s klasickým šachom, ale namiesto ťahu figúrkou hráč len vyberie štvorec, ktorý sa má stať cieľovým poľom, a protihráč vyberie figúrku, ktorou za neho na vybrané pole potiahne.
Samozrejme platí, že je možné zvoliť len figúrky, ktoré na toto pole majú možnosť ťahu. Po zvolení figúrky a ukončení ťahu súper označí cieľové pole pre vlastnú figúrku atď.
Ak pešiak dosiahne posledný rad, hráčov súper zvolí, na ktorú figúrku sa tento pešiak premení. Nemožno uskutočňovať rošádu. Nie je tu žiadny šach ani mat. Cieľom hry je zajať súperovho kráľa.

Šach na dvakrát

Pri tejto hre platia základné pravidlá s jedným rozdielom. Každý hráč má k dispozícii dva ťahy.
Ak jeden z hráčov dá druhému šach už pri prvom ťahu, stráca možnosť ťahať druhýkrát – šach sa musí vyriešiť ako prvý! Ohrozený hráč musí odvrátiť hrozbu už svojím prvým ťahom, inak nastáva mat.
Ak ani jeden z hráčov nie je schopný vykonať druhý ťah, hra končí remízou.

Bezmatový šach

Pri tejto hre platia základné pravidlá šachu s niekoľkými rozdielmi. Ak má hráč možnosť vziať kameň súpera, musí tak učiniť. Ak kameň nevezme a súper mu túto skutočnosť pripomenie, prichádza o svoj kameň. Šach, mat ani pat v tejto hre neplatí. Kráľ môže byť zajatý, rovnako ako ostatné kamene.
Zvíťazí hráč, ktorý vzal súperovi všetky kamene.

PRETEKY

2 varianty

Základné pravidlá (2 – 4 hráči)

Cieľom hry je ako prvý dobehnúť do cieľa. Každý hráč si vyberie *pretekára* (farebnú figúrku) a postaví ho na *štart* (pole so vzorom šachovnice). Pozície na štarte si hráči rozdelia dohodou alebo žrebovaním, napr. partiou hry *kameň ,papier ,nožnice.* Začína pretekár vo vonkajšej dráhe, ďalej sa pretekári striedajú na ťahoch v smere hodinových ručičiek.
Pretekár vo svojom ťahu hodí kockou a posunie sa o daný počet polí. Po trati je možné pohybovať sa len vpred alebo do strán. Pri prebehu do strán musia spolu polia susediť plochou, nemožno sa posunúť cez roh poľa (diagonálne). Pretekári teda môžu meniť

pretekárske dráhy. Len v *štartovacej zóne* (2 žlté polia za štartom) nemožno prebiehať do strán. Ak je na poli protihráčov pretekár, musí ho hráč obehnúť. Cez obsadené polia nemožno prebiehať.
Každý pretekár má k dispozícii žetón*Druhý dych*, ktorý mu pridá pohyb o tri polia k akémukoľvek hodu. Druhý dych smie každý použiť v pretekoch len raz.

Na dráhe sa nachádzajú dve špeciálne polia:



Zrýchlenie: ak ukončíte svoj ťah na políčku *Zrýchlenie*, posuňte sa o daný počet polí, ktorý je na ňom uvedený. Zrýchlenie sa nespustí, ak cez políčko prebiehate bez zastavenia.



Kaluž: ak vbehnete na pole s kalužou, okamžite sa zastavíte a váš ťah končí.
Preteky sa hrajú na dve kolá. Kto po druhom kole prebehne cieľom (pole so vzorom šachovnice) ako prvý, je víťazom. V prípade záujmu je možné bežať viac pretekov a vystriedať sa v jednotlivých dráhach alebo pridať kolá podľa ľubovôle.

Rýchle preteky! (2 – 4 hráči)

Pravidlá zostávajú rovnaké ako v základnej verzii s tým rozdielom, že sa do hry pridá ďalšia kocka.
Hráč na ťahu tak namiesto jednej hádže dvomi kockami zároveň, pričom sa hodené hodnoty sčítajú a pretekári behajú o to rýchlejšie. Vždy sa pohybujú o jednu hodnotu, nemožno si medzi kockami urobiť prestávku a využiť bonusy na pláne.

ČLOVEČE, NEHNEVAJ SA!

Základné pravidlá a ďalších 10 variantov

Základné pravidlá (2 – 4 hráči)

Cieľom hry Človeče, nehnevaj sa! je doviesť všetky svoje figúrky do bezpečného domčeka.
Najprv zo všetkého si hráči rozdelia figúrky (každý dostane štyri figúrky rovnakej farby). Na začiatku hry sa figúrky umiestnia na začiatočné postavenie – štvorica polí na okrajoch hracej dosky označených príslušnou farbou hráča.
Hráči striedavo hádžu kockou, kým na kocke nepadne číslo 6. Ak padne, hráč nasadí jednu zo svojich figúrok na štartovacie pole, čo je vždy prvé pole vpravo od rohu, kde stoja figúrky. Potom hádže ešte raz a svoju figúrku posunie o toľko polí, koľko padlo na kocke. Ďalej sa hráči striedajú a hádžu kockou.
Ak niekomu padne opäť šestka, môže nasadiť ďalšiu figúrku do hry a hádzať znova alebo sa posunúť o príslušný počet polí figúrkou, ktorá je už v hre. Cifry môže rozdeliť aj medzi viacero svojich figúrok (príklad: ak padne 6, hráč nasadí novú figúrku do hry, potom hodí znova a padne 4 a on sa posunie inou svojou figúrkou o 4 polia dopredu). Figúrka sa musí z poľa vyhodiť, ak postúpi figúrka iného hráča na jej miesto. V tom prípade musí ísť figúrka späť na začiatočné postavenie a čaká, kým hráčovi opäť nepadne 6.
Hráč, ktorý ako prvý dovedie všetky svoje figúrky do domčeka, vyhráva. Pravidlá je možné upraviť aj podľa seba, ak sa na nich zhodnú všetci prítomní hráči.

Parkovisko (2 – 4 hráči)

Hráči pred začiatkom hry vyberú osem polí na hernom pláne, ktoré budú slúžiť ako *parkovisko* Figúrku, ktorá vstúpi na parkovisko, nemožno vyhodiť. Na parkovisku môže stáť naraz aj viac figúrok jednej farby. Inak platia klasické pravidlá Človeče.

Utečenec (2 hráči)

Každý hráč si vezme 4 + 1 figúrky, t. j. 4 figúrky v jednej farbe a 1 figúrku v odlišnej. Figúrka v odlišnej farbe je tzv. *utečenec*, ktorý, ak je nasadený, blúdi proti smeru všetkých ostatných a ako jediný smie vyhadzovať.
Figúrky sa teda môžu stretnúť na jednom políčku a zároveň môžu byť obidve naraz vyhodené utečencom (aj v prípade, že ide o figúrku z tímu utečenca). Vyhráva ten, kto navzdory utečencovi dovedie všetky štyri figúrky do domčeka.

Navrátilec

Hra sa hrá ako klasické Človeče, s jednou výnimkou. Figúrky sa neodhadzujú do domčeka, ale prehadzujú sa. Ak skončíte na poli s figúrkou súpera, vymeníte si s ňou pozíciu. Zostávate na políčku, na ktorom bol váš súper, a posielate súperovu figúrku na svoje východiskové políčko. Kto má všetky svoje figúrky v domčeku ako prvý, vyhráva.

Mačacia hra

Každý hráč má k dispozícii jednu figúrku, ktorú postaví na ľubovoľné políčko na pláne. Následne sa do hry vloží dohodnutý počet *značiek* (napríklad kamene z dámy alebo šachu) – ich množstvo sa určí podľa požadovanej obťažnosti.
Princípom hry je striedať sa v hádzaní kockou a prísť so svojou figúrkou na východiskové miesto, teda obísť plán jedenkrát dokola. Ak figúrka vstúpi na označené políčko, vracia sa na svoje začiatočné pole. Prvý hráč, ktorý obíde plán dokola, vyhral.

Africká barikáda (2 – 4 hráči)

Hrá sa podľa klasických pravidiel s tým rozdielom, že sa môžu stavať tzv. *barikády*, ktoré nemožno prekročiť. Barikádu vytvorí hráč tak, že na políčko, na ktorom už stojí jedna jeho figúrka, dovedie druhú figúrku. Táto barikáda sa do troch kôl musí zrušiť.
Ďalšou obmenou je to, že ak hráč vyhodí figúrku, odsunie ju nabok a druhý hráč ju od neho musí *vykúpiť* hodením šestky. Šestkou figúrku vráti na svoje začiatočné postavenie a v hre pokračuje ďalší hráč. Na štartovacích políčkach sa nevyhadzuje.

Bláznivé človeče (4 hráči)

Hráč začne v domčeku určitej farby so štyrmi figúrkami – každá figúrka musí mať inú farbu.
Platia rovnaké pravidlá ako pri klasickom Človeče s tým rozdielom, že keď hráč nasadí figúrku, môže hrať s ľubovoľnou figúrkou na pláne (aj cudzou).
Výnimkou je, že s figúrkou, ktorá stojí na štartovacom poli, smie hrať iba hráč, ktorému pole patrí.
Cieľom hry je doviesť do svojho domčeka štyri figúrky štyroch rôznych farieb. Hráč nesmie hrať s figúrkou, ktorá má rovnakú farbu ako niektorá z tých, ktoré už doviedol do domčeka.

Psi a mačky (2 hráči)

Prvý hráč hrá so štyrmi figúrkami, ktoré predstavujú *psov*. Druhý hráč hrá s mačkami. Každá štvorica začína na svojom štartovom štvorci a štvorce musia susediť. Mačky majú mať pred psami náskok a začínajú teda na ľavej strane.
Mačky utekajú pred psami a psi sa snažia chytiť mačky. Ak na políčko s mačkou vstúpi pes, obidve figúrky sa odstránia z herného plánu. Psi môžu herný plán obehnúť viackrát, ak chcú. Ak na kocke padne šestka, hráč hádže ešte raz a svoje hody sčíta. Môže ich však aj medzi svoje figúrky rozdeliť.
Keď sú všetky mačky v domčeku, hra končí. Psi víťazia v prípade, ak chytili viac mačiek, než koľko sa ich dostalo do domčeka. V opačnom prípade víťazia mačky.

Rozdelené človeče (2 – 4 hráči)

Hrá sa podľa základných pravidiel s pár rozdielmi. Každý hod môže hráč rozdeliť medzi svoje figúrky. Teda ak padne štvorka, smie jednou figúrkou ťahať o dve a druhou o ďalšie dve polia.
V tejto verzii sa nevyhadzuje. Keby sa figúrka mala zastaviť na obsadenom poli, musí hráč posunúť inou figúrkou, v opačnom prípade príde o svoj ťah.
Ak sa figúrka zastaví na štartovom poli iného hráča, môže hrať daný hráč ešte raz. Figúrka sa *musí nasadiť* vo chvíli, keď hráčovi padne 6.

Tímová hra (2, 4 hráči)

Hra sa hrá na tímy a spoluhráči sedia naproti sebe. Každý hráč hrá so štyrmi figúrkami jednej farby.
Prvá figúrka každého hráča okamžite začína. Ostatné figúrky čakajú dovtedy, než im padne 1 alebo 6. Figúrka sa nemusí ihneď nasadzovať, ak si chce hráč počkať na vhodnejšiu príležitosť.
Ak hodí hráč 1 alebo 6, môže hádzať a postupovať ďalej, kým nepadne iné číslo. Hráč potom musí postúpiť o daný počet polí (2, 3, 4 alebo 5) a hrá ďalší hráč. Hráči môžu pohybovať rôznymi svojimi figúrkami.
Ak sa hráč dostane na pole obsadené protivníkom, figúrku vyhodí a tá si znova musí počkať na 1 alebo na 6, aby mohla byť nasadená.
Na štartovom poli môže stáť niekoľko figúrok rôznych hráčov naraz a vzájomne sa nevyhadzujú. Na ostatných poliach smie stáť viac figúrok len v prípade, že ide

o figúrky rovnakého tímu. Ak na takéto viacnásobne obsadené pole vstúpi figúrka protivníka, smie vyradiť len jednu figúrku. Víťazí tím, ktorého hráč ako prvý prejde celú dráhu a má v cieli všetky svoje figúrky (nemusí ísť o oboch hráčov v tíme).

Pokuta

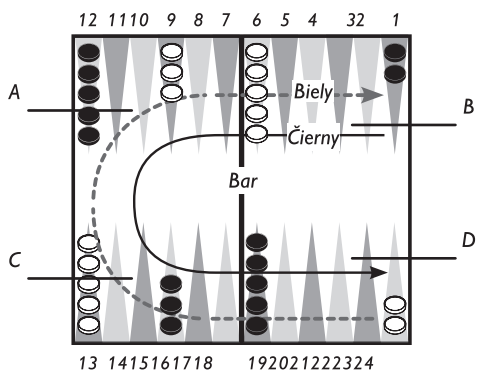
Na začiatku hry každý hráč dostane 4 figúrky a dohodnuté množstvo *žetónov* (napríklad kamene z dámy). Pred štartom každý hráč *zaplatí jeden žetón do banku* a postaví jednu svoju figúrku na štartové pole.
Ďalšie figúrky môže nasadiť až potom, keď hodí 6. Voľba, či nasadí novú figúrku, záleží na hráčovi.
Figúrky sa pohybujú po hernej dráhe len vpred a nesmú sa zastaviť na poli obsadenom súperovou figúrkou. Protivníka nemožno vyhodiť.
Ak hráč nemá možnosť ťahať, musí zaplatiť žetón do banku. Ak figúrka zastaví na štartovom poli súpera, hráč môže hádzať znova.
Víťazí hráč, ktorý dovedie všetky svoje figúrky do domčeka ako prvý. Víťaz získa všetky žetóny z banku.

BACKGAMMON

Základné pravidlá a ďalších 5 variantov

Základné pravidlá (2 hráči)

Hrá sa s dvakrát 15 kameňmi a 2 kockami. Cieľom hry je dostať všetky svoje kamene do svojho vnútorného poľa a odobrať ich potom z dosky. Začiatočné rozostavanie kameňov je znázornené na obrázku vrátane smeru pohybu kameňov oboch hráčov a číslovania polí (*klinov*) z pohľadu bieleho. Na každý klin sa zmestí maximálne 5 kameňov.
Obaja hráči hodia kockami. Komu padne vyšší súčet, vyberá si farbu a začína hru tým, že odohrá obidve hodené čísla. V ďalších kolách hádže hráč kockami sám.



Základné postavenie
A. vonkajšie pole čierneho; B. vnútorné pole čierneho
C. vonkajšie pole bieleho; D. vnútorné pole bieleho

Kamene sa presúvajú na základe čísiel, ktoré padnú na kockách, smerom od najvyššieho klinu (č. 24) k najnižšiemu (č. 1). Hráči sa teda pohybujú smerom proti sebe. Kameň je možné presunúť len na *otvorený klin* – teda taký, ktorý nie je obsadený dvomi či viacerými kameňmi súpera.
Ak sa presuniete na klin s jedným kameňom súpera, *vyhodíte ho na bar.* »Bar« (priečka) sa chápe ako pole umiestnené pred začiatkom dosky, najvzdialenejšie od cieľa.
Ak má hráč aspoň jeden kameň na bare, musí tieto kamene dostať do hry pred tým, než potiahne iným kameňom. Ak mu toto hod kocky neumožňuje, hod mu prepadá a hráč nehrá (príp. hrá len hodnotu na druhej kocke).
Ak má hráč nejaký kameň na bare (alebo kamene – počet kameňov tu nie je obmedzený) a chce ho dostať späť do hry, vykoná to tak, ako by daný kameň skutočne stál jedno pole pred doskou. Tzn. napríklad hodom 1 presunie kameň na prvý klin dosky (ak nie je obsadený súperom).
Ak sú niektoré z týchto vstupných klinov blokované kameňmi súpera, môže to znamenať značnú prekážku. Ak sa niektorému hráčovi podarí obsadiť všetky vstupné kliny, nazýva sa táto formácia »prime«. Ak má súper kamene na bare, nemôže hrať (ani hádzať) a musí počkať, kým sa neuvoľní vstupný klin.
Čísla na kockách predstavujú oddelené ťahy, hráč teda môže hrať dvomi rôznymi kameňmi alebo jedným v prípade, že zastaví na otvorenom kline. Ak hráč hrá jedným kameňom dvakrát, ani jeden z týchto pohybov nesmie skončiť na obsadenom kline.
Ak hráč hodí dve rovnaká čísla, môže hrať dvojnásobne (napríklad ak hodí dve 6, smie sa posunúť štyrikrát o 6 polí).
Ak hráč môže hrať iba časť ťahu, napr. len hodnotu jednej kocky, musí hrať tú vyššiu.
Víťazí hráč, ktorému sa podarí dostať všetky svoje kamene preč z hernej dosky. Ak chcete začať svoje kamene odstraňovať, musia byť všetky vaše kamene na posledných šiestich klinoch vašej cesty. Potom stačí každým kameňom posunúť aspoň o toľko, aby sa posunul preč z hernej plochy.

V Backgammone je možné hrať na tri stupne výhry:
1. **Backgammon** – trojnásobná výhra.
   Hráč, ktorý stihol vyviesť všetky svoje kamene skôr než protivník, získava trojnásobok výhry.
2. **Gammon** – dvojnásobná výhra.
3. **Bežná výhra** – jednoduchá výhra.

Arabský backgammon (2 hráči)

Tento variant je založený na základných pravidlách hry s tým rozdielom, že prvé polia oboch hráčov sa nepočítajú, ale slúžia ako štart a cieľ kameňov.
Čierny aj biely postaví svojich 15 kameňov na svoje prvé vnútorné pole. Kamene postupujú obvyklou cestou do súperových vnútorných polí.
Obaja hráči musia najprv doviesť do cieľa prvý kameň, a až potom môžu posúvať ostatné kamene. Kamene sa nevyhadzujú. Na obsadenie klinu stačí jediný kameň. Keď je obsadený, nesmie sa na ňom zastaviť žiadny ďalší kameň inej farby.
Hráči ťahajú tak, aby zablokovali čo najdlhšie súvislé úseky dosky a znemožnili súperovi postup. Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov dovedie všetky kamene do súperovho prvého vnútorného poľa.
Víťaz dostane 1 bod za každý súperov kameň, ktorý sa na hernej doske nachádza mimo cieľového poľa. Jedna partia sa skladá z niekoľkých hier. Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne 31 bodov.

Nackgammon

Variant hry, ktorý sa od štandardného Backgammonu líši len začiatočnou pozíciou. Z bodov 6 a 13 je odobraných po jednom kameni a sú umiestnené na bod 23. Tento variant hry sa považuje za strategickejšiu hru, kde má šťastie menší vplyv.

Hypergammon

Hypergammon sa hrá podľa tradičných pravidiel, ale len s tromi kameňmi pre každého hráča. Tie sú na začiatku umiestnené v súperovom vnútornom poli (na bodoch 24, 23 a 22).

Bláznenie (2 hráči)

Tieto pravidlá sú podobné Arabskému backgammonu s rozdielom rozostavania a využívania kociek.
Na prvom kline dosky vpravo dole a vľavo hore leží 15 kameňov v stĺpcoch po 3. Všetky kamene putujú v smere hodinových ručičiek, a keď prídu na 24. klin, začnú hernú dosku opúšťať.
Ak padnú na kockách rôzne čísla, kamene sa posunú ako obvykle.
Ak padne »paš« (kocky s rovnakým číslom navrchu), hráč použije hodené body dvojnásobne, ale zároveň ešte môže dvojnásobne použiť hodnotu bodov nižšiu, než práve hodil (tzn. ak padne 3, posunie sa dvakrát o 3 polia, ale zároveň sa môže posunúť dvakrát o 2 polia a dvakrát o 1 pole).

Chouette (čítaj »šuet«, minimálne 3 hráči)

Variant, keď proti sebe hrá 1 hráč (box) a zvyšok hráčov ako družstvo.
Na začiatku hry sa žrebuje poradie, keď prvý v poradí je »box«, druhý v poradí sa stáva *kapitánom družstva*. Kapitán má rozhodujúce slovo, ak dôjde k pochybnostiam pri zahraní. O spôsobe zahrania kameňov je obvykle dovolené medzi hráčmi družstva diskutovať.
Ak hru prehrá box, ide na jeho miesto kapitán družstva a box sa zaradí na koniec družstva. Kapitánom sa stáva ďalší v poradí v družstve.
Ak prehrá družstvo, box zostáva, bývalý kapitán sa presunie na posledné miesto a novým kapitánom sa stáva ďalší hráč v poradí.

MLYN

Základné pravidlá a ďalších 9 variantov

Základné pravidlá (2 hráči)

Cieľom hry je utvoriť tzv. *mlyn* a zabrániť súperovi vo vytvorení vlastného mlyna. Za mlyn sa považujú tri kamene rovnakej farby ležiace v jednej línii. Hra začína prázdnou hracou doskou a prvý je na rade biely. Potom sa hráči pravidelne striedajú. Každý hráč má k dispozícii 9 kameňov.

V *prvej fáze hry* položí hráč na ťahu svoj kameň na ľubovoľné voľné pole. Hráč, ktorý položil k dvom svojim kameňom tretí a dokončil tak mlyn, smie odstrániť z hracej dosky jeden súperov kameň, ale nesmie to byť kameň zo súperovho uzatvoreného mlyna.

Keď obaja hráči dokončia kladenie kameňov na dosku, začína *druhá fáza*. Hráč na ťahu posunie svoj kameň na susedné voľné pole. Skákanie cez iné kamene nie je dovolené. Kto dokončí mlyn, môže súperovi odobrať ľubovoľný kameň, ktorý nie je práve súčasťou jeho mlyna. Ak všetky súperove kamene tvoria mlyn, vezme ktorýkoľvek kameň tvoriaci mlyn. Hráči môžu kedykoľvek posunúť z mlyna kameň a v nasledujúcom ťahu ho vrátiť na pôvodné miesto. Za nové uzatvorenie mlyna získavajú právo na odstránenie ďalšieho kameňa súpera.

Komu zostanú v hre posledné tri kamene, smie po čiarach skákať cez kamene súpera, ale vždy len cez jeden. Ak stratí napriek tomu ďalší kameň a zostávajú mu už len dva, nemôže už utvoriť mlyn a prehráva. Hráč prehráva aj v prípade, že nemôže uskutočniť žiadny ťah.

Rohový mlyn

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

Mlyn s kockou

K hre sú potrebné 3 kocky, 9 bielych a 9 čiernych kameňov. Na začiatku hry hráči rozostavajú 6 kameňov po diagonále. Pred postavením každého ďalšieho kameňa hráč hodí 3 kockami. Keď padnú čísla 1, 1, 1 alebo 2, 2, 2, alebo 3, 3, 3, alebo 4, 5, 6, môže hráč pred položením svojho kameňa vziať súperov kameň z mlyna (ak ho má hráč postavený).

Ak hráč zároveň uložením svojho kameňa postavil svoj mlyn, súper stráca ďalší kameň. Keď sú všetky kamene rozostavané, kockami sa už nehádže a postupuje sa ďalej podľa bežných pravidiel.

Mlyn na kríž

6 bielych a 6 čiernych kameňov postavíme do radu po diagonále. (Pozrite si *diagram 2*.) Hráči striedavo posúvajú kamene vždy o jeden bod. Kto prvý postaví mlyn, vyhráva.

Jazdecký mlyn

K hre 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 aj cudzie kamene, skočiť smie len na voľné políčko. Komu zostávajú len tri kamene, nasadzuje ich na ľubovoľné polia herného plánu.

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 s 3 kameňmi len svojej farby.

Lov

Biely hrá s 3 a čierny so 7 kameňmi. Týchto 10 kameňov sa na hernú dosku umiestni podľa *diagramu 3*. Hráč so 7 čiernymi kameňmi sa pokúša ťahať tak, aby mohol vytvoriť mlyn. Mlyny vzniknuté pri rozostavovaní pritom neplatia. Biely sa snaží súperovi zabrániť v stavbe mlyna a skáče vždy len jedným kameňom. Čierny hráč víťazí, ak sa mu podarí do 15. ťahu postaviť mlyn. Inak vyhráva biely.

Laskerov mlyn

Hrá sa s 9 bielymi a 9 čiernymi kameňmi podľa základných pravidiel mlyna s tým rozdielom, že od začiatku hry, keď sa obvykle kamene iba pokladajú, môžu hráči kamene aj ťahať. Ak hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho môže otvoriť a až potom nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený nasadiť kameň, aby zabránil novému uzatvoreniu mlyna.

Malý mlyn

Malý mlyn sa hrá s trochu inou doskou, ktorú si môžete jednoducho predkresliť na papier. Plán má len 9 bodov, v každom rade 3. Hra sa hrá podľa základných pravidiel, ale každý hráč má len 3 kamene. Hráč, ktorý postaví prvý mlyn, vyhráva.

Veľký mlyn

Hrá sa podľa základných pravidiel s malou zmenou: jednou líniou sa spoja 4 rohy vonkajšieho kvadrátu s dvomi zostávajúcimi kvadrátmi (*diagram 4*). Na týchto diagonálach je možné teraz stavať mlyny. Pri tejto zmene hry ide o zvýhodnenie začínajúceho hráča – je preto dobré hrať na párny počet kôl.

HADY A REBRÍKY

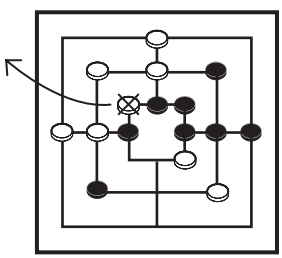
Základné pravidlá a ďalšie 4 varianty

Základné pravidlá (minimálne 2 hráči)

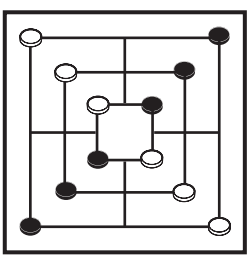
Hráči si vyberú figúrky a určia hráča, ktorý začne. Skôr než bude môcť hráč nasadiť figúrku do hry, musí hodiť jednotku (má tri pokusy). Keď sa mu to podarí, nasadí svoju figúrku na pole č. 1. Potom hodí ešte raz a posunie svoju figúrku o príslušný počet polí.

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek v hodoch kockou a posúvajú svoje figúrky o počet polí zodpovedajúci číslu na kocke. Smer hry je naznačený číslami. Ak sa figúrka zastaví na poli s dolným koncom rebríka, vystúpi na jeho horný koniec a skráti si tak cestu. Ak sa figúrka zastaví na poli s hlavou hada – »skĺzne« po hadovi dolu – zostúpi na pole, kde končí chvost hada. Ak vstúpi hráč na pole obsadené figúrkou súpera, vyhodí ju – figúrka súpera sa musí vrátiť na pole č. 1. V prípade, že padne šestka, hráč uskutoční svoj ťah a hádže ešte raz.

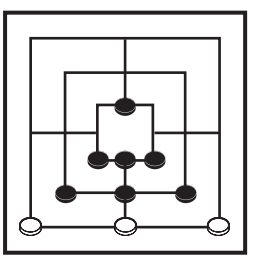
Víťazí hráč, ktorý ako prvý dosiahne presným hodom cieľové pole. Ak hodí príliš veľa, »odrazí sa« späť. Príklad: Ak sa figúrka nachádza na poli č. 75 a padne štvorka, vykoná figúrka jeden krok dopredu, tri späť a zakončí svoj ťah na poli č. 73. V prípade, že padne trojka, figúrka vstúpi na pole č. 74, z ktorého skĺzne až na pole č. 47, kde zakončí svoj ťah.



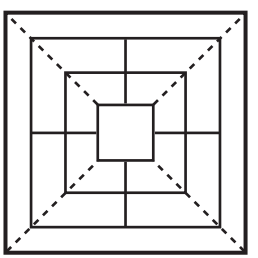
D1. Mlyn
Čierny vytvoril mlyn a odstránil jeden súperov kameň



D2. Mlyn na kríž
Základné postavenie



D3. Hon
Základné postavenie



D4. Veľký mlyn

Rýchle preteky (minimálne 2 hráči)

V tomto variante hádžu hráči 2× a vyberajú hod, ktorý je výhodnejší.

Tam a späť (minimálne 2 hráči)

V tejto verzii hádžu hráči dvomi kockami a dosiahnuté hody sčítajú. Keď dosiahnu cieľ, vracajú sa späť na štart. Keby sa hráč do cieľa netrafil presným hodom, ťah sa rozdelí, časť ide k cieľu a časť smerom späť.
Na spiatočnej ceste posúvajú hady hráča smerom k štartu a rebríky ho vracajú späť k cieľu.

Veľká smola (minimálne 2 hráči)

V tejto verzii platia základné pravidlá s tým rozdielom, že keď figúrka skončí na poli s vrchnou časťou rebríka, spadne po ňom dolu (ako po hadovi).
Hneď je dvakrát ťažšie dosiahnuť cieľ!

Chyť ma, keď to dokážeš! (min. 2 hráči)

Platia základné pravidlá hry s tým rozdielom, že sa k hráčom pridá *škodiaca figúrka* navyše. Táto figúrka slúži ako ďalší účastník pretekov do cieľa a platia pre ňu rovnaké pravidlá ako pre hráčov s tým rozdielom, že keď skončí na políčku s inou figúrkou, vyhodí ju a vráti späť na začiatok. Škodiaca figúrka ťahá až potom, keď ostatní hráči odohrajú kolo. Hádžu za ňu ostatní hráči a v hodoch sa striedajú. Škodiacu figúrku nemožno vyhodiť, a ak dorazí do cieľa ako prvá, hráči prehrali. Hráči sa navzájom nemôžu vyhodiť.
Tento variant hry je možné si uľahčiť tak, že na dosiahnutie cieľového políčka nie je nutné hodiť presnú číselnú hodnotu (teda je možné ju prehodiť).

KARTOVÉ HRY

20 hier

Prší (2 – 5 hráčov)

Cieľom tejto hry je zbaviť sa všetkých kariet v ruke ako prvý. Každému hráčovi sa rozdá 5 kariet a jedna sa dá lícom hore doprostred stola. Ostatné karty tvoria doberací balíček. Hráč na ťahu smie do stredu stola odhodiť buď kartu rovnakého typu, alebo rovnakej farby karty, ktorá už na stole leží. Ak nemôže alebo ak nechce odhodiť kartu, vezme si novú. Hráči sa v ťahoch striedajú.
Ak položí hráč do stredu svoju poslednú kartu v ruke, povie nahlas »prší« a víťazí. Ostatní hráči si počítajú body na kartách v ruke a dostanú tak trestné body. Víťazí ten hráč, ktorý má po odohraní určitého počtu hier najnižšie skóre trestných bodov.
Hodnoty kariet: 7, 8, 9, 10, dolník = 2, horník = 3, kráľ = 4, eso = 11. V hre sú tri karty, ktoré majú pre hru špeciálny význam:

- **Horník:** je možné ho položiť na ľubovoľnú farbu a určiť, v ktorej farbe bude hra pokračovať.
- **Sedma:** núti hráča na ťahu vziať 2 karty z balíčka. Ak má hráč v ruke tiež sedmu, smie ju zahrať a sedmu na stole tak prebiť. Ďalší hráč na ťahu si teraz musí vziať 4 karty alebo tiež prebiť na 6.
- **Eso:** hráč po ľavici hráča na ťahu stojí, teda toto kolo nehrá. Eso je možné prebiť ďalším esom a donútiť stáť ďalšieho hráča po ľavici.

Rychlík (2 – 5 hráčov)

Hrá sa s ôsmimi kartami a je možné naraz zahrať viac kariet rovnakej hodnoty. Napríklad na srdcového kráľa môžem zahrať tri osmy – tá srdcová však musí ísť prvá a až po nej nasledujú ďalšie farby.

Srdcová sedma (2 – 5 hráčov)

Vracia do hry. Ak zostanú v hre poslední dvaja hráči a jeden zahrá ako svoju poslednú kartu červenú či sedmu, je možné ju prebiť srdcovou sedmou a hráča tak vrátiť do hry. Hráč si z doberacieho balíčka vezme 2 karty (alebo 4 v prípade prebitia na sedmu).

Faraón (2 – 4 hráči)

Balíček kariet sa zamieša a každému hráčovi sa rozdá 5 kariet. Na stôl sa vyhodí jedna náhodná karta, na ktorú ostatní hráči vyhadzujú ďalšie karty.
V prípade, že *štartovacia karta je sedma ,eso* či *zelený dolník*, balíček kariet sa otočí, a ak je na spodku rovnaká hodnota, karta je platná. V hre hráči vyhadzujú karty v smere hodinových ručičiek.
Vyhodená štartovacia karta má hodnotu a farbu, na ktorú musí hráč vyhodiť jednu kartu rovnakej hodnoty či farby. Vyhráva ten, kto sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet. **Špeciálne karty:**

- **Horník:** je možné ho zahrať na ľubovoľnú kartu a zmeniť na ľubovoľnú farbu.
- **Sedma:** ak hráč zahrá sedmu, nasledujúci hráč si musí vziať 3 karty z balíčka.
- **Červená sedma:** táto karta môže vrátiť hráča do hry, ak už hráč nemá žiadne karty v ruke a ak už neprešlo jedno kolo.
- **Zelený dolník:** ruší efekt sedmy a môže byť zahraná na ľubovoľnú farbu, pričom nasledujúci hráč hrá ľubovoľnú kartu.
- **Eso:** zastavuje nasledujúceho hráča a počet vyhodených es určuje počet zastavených hráčov.
- **Spálená:** ak hráč odohrá 4 karty rovnakého druhu naraz, má »spálenú« a hrá znova.

Olympijský faraón (2 – 4 hráči)

Má rovnaké pravidlá ako základná hra a jediný rozdiel je, že hráč, ktorý prehral, stráca jednu kartu do ďalšieho kola. Táto verzia hry je o niečo dlhšia. Vyhráva hráč, ktorému zostane aspoň jedna karta, pričom ostatní hráči prišli o všetky karty.

Farbička/Ferbel (minimálne 4 hráči)

Hráči sa snažia dosiahnuť najvyšší súčet v jednej farbe či vytvoriť trojicu alebo štvoricu z kariet rovnakej hodnoty. Každému hráčovi sa rozdajú 2 karty. Predák vnesie základný vklad a dostane ďalšie 2 karty. Ostatní hráči buď tiež zložia základný vklad a tiež dostanú ďalšie 2 karty, alebo ohlásia »pass« a odstúpia. »Zadák« má právo vklad navýšiť. Ak hráči v ďalšom kole nechcú odstúpiť a prísť o možnosť získať vložené stávky, musia vklad dorovnať. Právo zvyšovania vkladu sa postupne v každom kole presúva na hráča po pravici. Ak tento hráč vklad nenavýši, ale len dorovná, povie »zatváram«. Hráči, ktorí sa udržali v hre, odkryjú svoje karty a najhodnotnejšia karta získava všetky vložené stávky. **Hodnoty kariet:** 7 až 10 = 7 až 10, dolník, horník, kráľ = 10, eso = 11.

Čierny Peter (minimálne 2 hráči)

Hráči vyberú z balíčka jednu kartu dolníka (alebo akúkoľvek inú kartu). Potom sa balíček zamieša a všetky karty sa rozdajú rovnomerne medzi zúčastnených hráčov tak, aby nebolo zrejmé, kto získal Čierneho Petra (dolník, ktorý nemá svoju dvojicu).
Hráči najprv odstránia rovnaké dvojice zo svojej ruky (vyložia ich pred seba na stôl) a zvyšné karty rozložia vejárovito v ruke. Hráč po ľavici rozdávajúceho si náhodne vyberie jednu kartu od rozdávajúceho. Ak môže, odloží doplnený pár a ponúkne ďalšiemu hráčovi v kole kartu zo svojho. Hráči takto postupujú v kruhu, postupne odhadzujú dvojice kariet a ten, komu zostane Čierny Peter v ruke, prehráva.

Dudák (2 – 4 hráči)

Všetkým hráčom sa rozdá rovnaký počet kariet z balíčka. Rozdáva sa celý balíček, ak to počet hráčov umožní, v prípade hry 3 hráčov sa dve náhodné karty pred začiatkom hry odkladajú nabok a nehrá sa s nimi. **Určenie tromfov** – tromf nemožno počas hry zmeniť. Existuje hneď niekoľko spôsobov, ako si tromf zvoliť:

- **Najčastejší spôsob:** za tromfovú farbu sú bežne určené srdcia, to platí pre všetkých hráčov.
- **Voľba hráča (verejná) :** hráči pred rozdaním alebo po ňom oznámia svoj tromf (vopred sa rozhodne, či môže mať viac hráčov za tromf rovnakú farbu).
- **Voľba hráča (tajná) :** hráč svoju voľbu odhalí až keď prvýkrát vynáša tromf.
- **Náhodne:** určiť tromfy je možné náhodne pred začiatkom hry, napríklad zamiešaním všetkých kariet kráľov a žrebovaním.

Hru začína hráč po ľavici od rozdávajúceho. Ten vynesie na stôl akúkoľvek kartu. Úlohou každého ďalšieho hráča je vrchnú kartu prebiť a navrch potom vyložiť ďalšiu ľubovoľnú kartu. Prebiť kartu je možné buď vynesením karty rovnakej farby, ale vyššej hodnoty, alebo vyložením tromfu za predpokladu, že vyložená karta nie je tromfová.
Ak nastane situácia, keď hráč nemôže vyloženú kartu žiadnym spôsobom prebiť, potom berie všetky karty vyložené na stole a dá si ich do ruky. Takto hra pokračuje, kým hráčom zostávajú v ruke karty.

Hráč svoju hru môže uzatvoriť dvomi spôsobmi. Oba však ovplyvňujú len zvyšok hráčov, ktorý sú stále v hre:

1. Môže prebiť vynesenú kartu a navrch vyložiť poslednú kartu z ruky. V tomto prípade hra pokračuje bez zmeny.
2. Môže pomocou svojej poslednej karty prebiť tú vyloženú, ale už nemá ďalšiu kartu na vyloženie. Týmto tzv. »zabíja« vynesené karty. Všetky doteraz vyložené karty sa odložia nabok a do konca hry s nimi nemožno hrať.

Dudák lízaný

V tomto variante sa každému hráčovi rozdajú len dve karty a ostatné zostanú v balíčku.
Ak hráč nedokáže poraziť vyloženú kartu, líže karty z balíčka, kým nezíska kartu, ktorú je schopný poraziť. Ak je vyložené tromfové eso, a teda sa nedá prebiť, hráč si vezme 6 kariet a vyložené karty sa vynulujú.

Prebíjaná (2 hráči)

Na začiatku sa zamiešajú karty a balíček sa rozdelí medzi dvoch hráčov. Následne každý hráč vyhodí kartu. Hráč, ktorý vyhodil vyššiu kartu, v tomto kole víťazí a berie vyhodené karty. Tieto karty si vsunie naspodok balíčka. Ak hráči vyhodia rovnaké symboly, obaja vyložia ďalšie tri karty. Rozhodne tretia karta a tá, ktorá mala vyššiu hodnotu, vyhráva. V hre víťazí ten hráč, ktorý získal všetky karty.

Horník – kráľ – eso (4 hráči)

Zamiešajte karty a po jednom ich všetky rozdajte. Po rozdaní kariet si každý vezme svoj balíček bez toho, aby sa na karty pozeral.*Vyvolávač* (ktokoľvek z hráčov) začne odriekavať slová »horník – kráľ – eso«.
Pri slove *horník* všetci zo svojho balíčka uchopia vrchnú kartu (na ktorú sa nepozerajú) a sotva doznie slovo eso, otočia kartu lícom hore a položia ju tak, aby na ňu všetci videli. Kto uvidí dve rovnaké karty (napr. sedmičky), zvolá ich názov (sedmička) a získa karty pre seba. Ak je rovnakých kariet viac než dve, získa ich všetky. Ak zvolá názov karty viac hráčov naraz a nie je isté, kto z nich bol prvý, nedostáva karty nikto.
Ak je párov kariet na stole niekoľko, každý dostane tie karty, ktorých názov zvolal. Karty, ktoré zostanú bez dvojice, si každý hráč vsunie dolu pod svoj balíček. Toto pravidlo platí aj pre hráča, ktorý získal karty. Hra končí, keď jeden z hráčov stratí poslednú kartu. Ostatní hráči potom spočítajú svoje karty a víťazom sa stane hráč s najvyšším počtom kariet.

Kent (4, 6 hráčov)

Táto hra sa hrá na tímy. Hráči, ktorí sú spolu v tíme, sedia krížom oproti sebe. Karty sa zamiešajú a rozdajú po 4 každému hráčovi. Na stôl sa lícom hore vyložia 4 karty. Vyhlási sa »štart«. Každý z hráčov si môže zo stola vziať kartu a následne za ňu vyložiť ďalšiu z ruky. Keď už nebude o vyložené karty záujem, upracú sa zo stola a vyložia sa za ne 4 nové z balíčka. Poradie hráčov na branie kariet zo stola nie je. Platí tu pravidlo, že rýchlejší vyhráva.
Hra je založená na dvojiciach, ktorých úlohou je dať si znamenie, keď niekto z dvojice nazbiera 4 karty rovnakého druhu (napr. 4 sedmičky) – *Kent*.
Dvojica si určí tajné znamenie, ktoré slúži ako ohlásenie Kenta, a môže byť verbálne (slovo, fráza atď.) i neverbálne (poškriabanie na čele, kopnutie pod stolom, usporiadanie kariet v ruke atď.). Ak si hráč znamenie všimne, povie »kent« a jeho spoluhráč odhalí svoje karty. Ak má 4 karty rovnakého typu, tím v tomto kole víťazí. Hráči v opačnom tíme však majú možnosť hlásiť »stop-kent«, keď si myslia, že protihráči získali Kenta. Ak Kenta nemajú, hráči v opačnom tíme kolo prehrávajú.
Keď sa tímu nepodarí odhadnúť znamenie alebo nehlási »stop-kent«, vyhrala dvojica, ktorá získala Kenta.

Tri, dva, jedna! (2, 4 alebo 6 hráčov)

Po rozdaní všetkých kariet si každý hráč položí svoj balíček pred seba na stôl. Jeden z hráčov zvolá: »Tri, dva, jedna!« V tej chvíli všetci odkryjú svoju vrchnú kartu, krátko si ju prezrú a uistia sa, že žiadny z protihráčov neodhalil kartu rovnakej hodnoty.
Ak takú kartu uvidí, položí ruku na kartu protihráča, ktorý mu kartu musí odovzdať. Keď tak učinia obaja hráči naraz, obaja si svoje karty nechávajú. Získané karty sa ukladajú na druhú kôpku. Hráč, ktorý položí ruku na kartu omylom, v nasledujúcom kole nehrá. Farby v tejto hre nehrajú rolu. Hra končí vo chvíli, keď niektorý z hráčov prišiel o všetky karty a víťazom sa stane ten, kto má vrátane druhej kôpky najviac kariet.

Kartové pexeso (2 hráči)

Zamiešajte balíček kariet a rozložte ich lícom dolu na stôl do 4 radov. Začínajúci hráč otočí ktorékoľvek 2 karty, ak majú rovnakú hodnotu (napr. 2 sedmičky alebo 2 kráľov), vezme si ich k sebe a pokračuje ďalej. Ak sa mu nepodarí otočiť dve karty rovnakej hodnoty, otočí ich zase späť a hrá ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Hráči sa postupne striedajú a vyhráva ten, ktorý pozbieral najviac párov kariet.

Zelená lúka (2 – 6 hráčov)

Všetky karty sú položené lícom dolu na stôl tak, aby vytvorili kruh s voľným priestorom uprostred. Potom sa náhodne vyberie jedna karta, ktorá sa otočí lícom hore a umiestni sa ako odkladací balíček na voľné miesto vnútri kruhu. Hráči potom postupne ťahajú kartu.
Ak má vytiahnutá karta zhodnú farbu s kartou na vrchu odkladacieho balíčka, môžu ju naň odhodiť a navrch priložiť jednu ďalšiu z ruky (ľubovoľnej farby). Tým môžu zmeniť farbu ďalšiemu hráčovi a odovzdať mu štafetu. Ak sa vytiahnutá karta farbou nezhoduje (a hráč nemá zodpovedajúcu farbu ani v ruke), musí ťahať z kola tak dlho, kým priložiteľnú kartu vhodnej farby nenájde.
V prípade, že je kruh kariet úplne rozobraný, odoberá sa z vrchu odkladacieho balíčka. Hráč však musí odoberať všetky karty totožnej farby, kým nepríde karta inej farby. V tom prípade už žiadnu kartu neodhadzuje a pokračuje ďalší hráč.
Vyhráva ten, komu sa ako prvému podarí zbaviť všetkých kariet v ruke po rozobraní kola (zelenej lúky).

Švindeľ (minimálne 2 hráči)

Hráči si rozdajú všetky karty. Začínajúci hráč položí jednu kartu na stôl lícom hore a hlási farbu, ktorú vidí (napr. zeleň). Druhý hráč vezme jednu zo svojich kariet a položí ju na kartu na stole rubom hore a zahlási rovnakú farbu, ktorú hlásil hráč pred ním. Môže hovoriť pravdu alebo klamať. Je potom na súperovi, či mu verí. Ak je spodná karta zeleň, mal by sa na ňu položiť zase zeleň.

1. Ak súper hráčovi verí, pokračuje sa ďalej vo vykladaní kariet.
2. Ak súper hráčovi neverí, otočí kartu. Ak je tam skutočne karta, ktorú hráč hlásil (napr. zeleň), ten, kto ho osočil, si berie balíček a hra pokračuje ďalej.
3. Ak súper neverí a otočí kartu, ktorá je iná, než hráč hlásil, balíček berie klamár a hra pokračuje ďalej.

Vyhráva hráč, ktorý sa zbaví kariet ako prvý.

Vole, padni! (4 hráči)

Hráčom sa rozdá po 8 kartách. Hra prebieha v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč si vyberie kartu, ktorá sa mu nehodí, a skryto ju pošle ďalšiemu hráčovi. Súper kartu prijme, zváži, či ju potrebuje alebo nie, a pošle ďalšiemu hráčovi pre neho nepotrebnú kartu. To sa opakuje tak dlho, kým jeden zo 4 hráčov nenazbiera 8 kariet jednej farby. V tej chvíli taký hráč položí všetky karty na stôl a nahlas povie „Vole, padni!“ a je víťazom. Ten, kto vyloží svoje karty na stôl ako posledný, prehral.

Oko berie

Jeden hráč je *bankár* (táto pozícia sa strieda) a má na starosť rozdávanie kariet – každému hráčovi rozdá po 2 kartách (vrátane seba).
Hráči si pozrú svoje karty, a ak chcú, môžu požiadať bankára o ďalšie. Keď už žiadny hráč nechce ďalšie karty, bankár odkryje svoje karty, a ak chce, môže si pribrať ďalšie. Potom všetci hráči odkryjú svoje karty a porovnajú súčty bodových hodnôt.
Cieľom hry je dosiahnuť kombináciu kariet s čo najvyšším súčtom bodových hodnôt – hráč, ktorý má najvyšší súčet bodových hodnôt, vyhráva. Súhrnná bodová hodnota však nesmie prekročiť číslo 21.
Ak túto hodnotu prekročí, hráč ohlási, že *jed* a prehráva. Ak bodová hodnota v ruke hráča bude presne 21, ide o takzvané »oko«.
Hodnoty kariet: 7 – 10 = 7 – 10, dolník, horník = 1, kráľ = 2, eso = 11.

Domček z kariet (minimálne 1 hráč)

Na rovný stôl položte dve karty proti sebe tak, aby vytvorili striešku. Po stranách pridajte ďalšie dve karty a na tieto štyri karty položte kolmo jednu kartu, ktorá vytvorí základ domčeka.
Na tejto karte môžete pokračovať v stavbe alebo môžete pridať ďalšie minidomčeky a na základoch postaviť luxusnú vilu. Predstavivosti sa medze nekladú. Len si dávajte pozor na vietor!

Záchod (ľubovoľný počet hráčov)

Balíček kariet rozložte rovnomerne na kôpku tak, aby sa karty prekrývali. Z niekoľkých kariet potom postavte »záchod«. V jednoduchšej verzii to môžu byť dve karty opreté o seba, aby tvorili striešku. Prípadne môžete o tieto dve karty oprieť zo strán ďalšie dve a na ne položiť ešte jednu ako striešku.
Každý hráč potom postupne odoberá zo spodnej kôpky po jednej karte. Cieľom hry je vytiahnuť karty tak, aby záchod nespadol. Komu spadne, ten prehral.

KOCKY

15 hier

Holý vrabec (1 kocka)

Hádže sa raz kockou z téglika. Hráč nehádže za seba, ale za svojho suseda po ľavici. Zatrepe kockou v téglik a prevrhne ho na stôl tak, aby kocka zostala pod téglikom. Hráč po jeho ľavici potom téglik zdvihne a zapíše si hodnotu vrhnutej kocky.
Výnimkou ale je, ak padne jednotka, tzv. *holý vrabec*, keď si hráč, ktorý hádzal, odčíta jeden bod. Po piatich až desiatich kolách (dohodnite sa na začiatku hry) sa body sčítajú a hráč s najnižším počtom bodov dostane titul holý vrabec.

Oko (1 kocka)

Každý má maximálne päť hodov v jednom kole. Víťazí ten, kto sa súčtom bodov najviac priblíži hodnote 21. Kto má tento súčet vyšší než 21 bodov, ten prehral.

Skákaná (1 kocka)

Začínajúci hráč vezme kocku a položí ju na stôl pred seba. Prstom kocku stlačí tak, aby vyskočila.
Keď kocka dopadne na stôl, hráč si pripočíta k svojmu skóre počet bodov, ktorý sa nachádza na jej vrchnej strane. Ďalší hráč na rade pokračuje s kockou a číslom, ktorým predchádzajúci hráč prestal. Kocku nie je povolené brať do ruky.
Výnimka: ak spadne kocka zo stola, body sa nepočítajú. Kto ako prvý dosiahne 50 bodov, vyhráva.

Generál (1 kocka)

Táto hra sa bežne hrá na 10 alebo na iný počet vopred určených kôl. Hráč trikrát hodí jednou kockou. Po každom hode nahlasuje, ku ktorému radu chce číslovku priradiť. Teda či do jednotiek, desiatok, či stoviek.
Úlohou hráča je nahlásením čísiel docieliť najvyššie číslo (najvyššie možné je 666). Ak jeden z hráčov nahádže 666, stáva sa generálom a ihneď víťazom hry. Ak nikto číslo 666 nedocielil, víťazí hráč s najvyšším číslom.

Pavúk križiak (1 kocka)

Každý hráč hodí kockou a zapíše si hodnotu, ktorá mu padla. Hráči sa v nasledujúcich hodoch striedajú. Komu sa podarí znova hodiť svoje číslo, môže si nakresliť 1 diel pavúka križiaka, ktorý sa skladá z 15 dielov – 1 hlava, 4 oči, 1 telo, 8 nôh, 2 hryzadlá a 1 kríž na chrbte. Hráč, ktorý ako prvý nakreslil celého pavúka, vyhral.

Macháček (2 kocky)

Prvý hráč hodí dvomi kockami, ale výsledok ukryje pred hráčom po ľavici, ktorý je na rade. Svoj výsledok mu len oznámi. Hráč po ľavici teraz prevezme kocky a má za úlohu nahádzať vyššie hodnoty, ako nahlásil prvý hráč.
Môže sa však stať, že sa mu to nepodarí. V takom prípade sa len snaží predstierať, že prvého hráča prehodil. Nahlási teda pokojne aj nepravdivý výsledok. Problém je ten, že ak mu tretí hráč neuverí a vyzve ho na odkrytie kociek, dostáva 1 trestný bod. Na druhú stranu, keď nejaký hráč vyzve na odkrytie kociek niekoho, kto neklamal, sám dostáva 1 trestný bod.
Hodnoty sa počítajú takto:
Z dvoch rôznych hodnôt sa vždy vyššie číslo hlási v desiatkach a nižšie v jednotkách (napr. 4 a 5 = 54).
Dve rovnaké čísla sú vyššia hodnota než 65 a hlásia sa ako *indiáni* (napríklad 3 a 3 = traja indiáni).
2 a 1 je najvyššia hodnota v hre a hlási sa ako *macháček*. Macháčka je možné prehodiť zase len macháčkom.

Nebo, peklo (2 kocky)

Vopred sa určí počet kôl (bežne 5 – 10). Hráči jeden po druhom hádžu kockou a zapisujú si získané body. Body sa počítajú tak, že horné číslo kocky (predstavujúce *nebo*) znamená desiatky. Spodné číslo (predstavujúce *peklo*) potom jednotky.
Teda napríklad ten, kto hodil dvojku, má 25 bodov. Po odohraní určeného počtu kôl sa body sčítajú a hráč s najvyšším súčtom víťazí.

Skok smrti (2 kocky)

Jeden z hráčov určí číslo medzi 30 a 50. Hráč po jeho ľavici hádže ako prvý. Môže hádzať jednou alebo dvoma kockami.
Hody všetkých hráčov sa sčítajú a hráč, ktorý dohodil (alebo prehodil) zvolené číslo, prehráva. Je možné hrať na vopred dohodnutý počet kôl, na trestné body alebo do konečného rozhodnutia, keď zostane v hre posledný hráč – víťaz.

Maroko (3 kocky)

Každý hráč 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 dohodiť zvyšné do »Maroka« – môže ale dohadzovať aj so všetkými kockami.
Hrá sa na víťazstvo v jednotlivých kolách. Víťazí ten, kto hodí najvyššie »Maroko«.

Všetky čísla (3 kocky)

Hráči sa striedajú v hádzaní troch kociek. Cieľom hry je sčítaním a odčítaním jednotlivých kociek dosiahnuť všetky čísla od 1 po 18. Hodnoty je možné zapisovať v ľubovoľnom poradí. Ak teda hodí hráč prvým hodom 2, 4 a 6, smie si zapísať jeden z nasledujúcich variantov:

2
4
6
8 (6 + 4 – 2)
12 (6 + 4 + 2)

Kto nahádzal všetky čísla ako prvý, vyhral.

Atlanta (3 kocky)

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 znova hrať so všetkými kockami alebo niektoré kocky nechať tak, ako sú.
Zapisuje sa dosiahnutý počet bodov. Víťazí hráč, ktorý má po siedmich kolách najviac bodov.

Párna (4 kocky)

Každý hráč v tejto hre hádže celkovo trikrát. Pri prvom hode sa počítajú len dvojky, pri druhom hode len štvorky a pri treťom hode len šestky. Kto získa najväčší počet bodov, vyhral.
Hra sa dá hrať na vopred určený počet kôl alebo si pravidlá môžete upraviť inak – je možné napríklad hrať tak, že sa budú *vždy* počítať len párne čísla, teda že pri každom hode započítavate tak dvojky, ako aj štvorky aj šestky.

Matematika (5 kociek)

Každý hráč postupne jednotlivo hodí každou z 5 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.
Napríklad prvý hod 4; druhý 5. Hráč sa rozhodne pre sčítanie 4 + 5 = 9. Tretím hodom hodí 6. Hráč sa rozhodne pre násobenie 9 × 6 = 54. Štvrtý hod hodí 1. Hráč sa rozhodne pre delenie 54 : 1 = 54. V piatom hode hodí 4. Odčíta sa: 54 – 4 = 50.
Výsledkom delenia musí byť len celé číslo (s výnimkou posledného hodu). Vyhráva hráč s najvyšším počtom získaných bodov za vopred určený počet kôl.

Yahtzee!/Kockový poker (6 kociek)

Na papier si vypíšte nasledujúcu tabuľku s rovnakým počtom prázdnych stĺpcov, ako máte hráčov. Do týchto stĺpcov si budete zapisovať skóre.

	Hráč 1	Hráč 2	Hráč 3	Hráč 4
Jednotky 5 b				
Dvojky 20 b				
Trojky 25 b				
Štvorky 20 b				
Päťky 25 b				
Šestky 30 b				
CELKOVO				
Bonus (63)+ 35 b				
Trojice				
Štvorice				
Malá postupka (1 – 2 – 3 – 4 – 5) 30 b				
Veľká postupka (2 – 3 – 4 – 5 – 6) 40 b				
Full House (3 + 2 od jedného) 25 b				
Šanca 30 b				
Yahtzee! (Pätica) 50 b				
CELKOVO				

Cieľom hry je dosiahnuť čo najvyššie skóre z rôznych kombinácií hodov kociek. Hráči sa v ťahoch striedajú. Vo svojom ťahu môže hráč hádzať až trikrát, pričom po prvom hode si môže vybrať, či chce hádzať znova všetkými kockami alebo si nejaké nechať.

Po troch hodoch sa hráč rozhodne, ktorú kombináciu kociek zaradí do skóre tabuľky, vyberie si kategóriu a zapíše si body. Smie si zvoliť prázdnu kategóriu alebo prepísať skóre z jednej z vyplnených a zvýšiť si tak riziko, že nestihne zapísať všetky výsledky, než hra skončí.

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov ako prvý vyplní všetky políčka svojej tabuľky. Potom sa sčítajú body a vyhráva hráč s najvyšším skóre.

Kombinácie v tabuľke:

- **Jednotky – šestky:** zapisujete súčet kociek danej hodnoty. Príklad: Ak hodíte tri dvojky, zapíšete si 6 bodov do kategórie »Dvojky«.
- **Bonus (63 :)+** ak dosiahnete v kategóriách »Jednotky – šestky« aspoň 63 bodov, získavate na konci hry bonus 35 bodov.
- **Trojice, štvorice:** počíta sa súčet všetkých kociek. Teda ak hodím 3, 3, 3, 6, 5, píšem si do okienka pre »Trojice« 20 bodov.
- **Full House:** musíte mať tri kocky rovnakej hodnoty a k nim dve kocky inej rovnakej hodnoty. Príklad: 4, 4, 4, 5, 5 = 25 bodov.
- **Šanca:** zapisujete súčet všetkých kociek. Táto kategória sa zvlášť hodí, ak sa vám nevyplatí zapísať si hod inam a na kockách máte slušné celkové skóre.
- **Yahtzee:** zapisuje sa, keď hodíte 5 kociek s rovnakou hodnotou. Zapisujete vždy 50 bodov bez ohľadu na hodnoty kociek.

Jednotky (6 kociek)

Hádže sa všetkými 6 kockami naraz. Ak padne 1, 5 alebo tri a viac kociek rovnakej hodnoty, také kocky si dáte nabok alebo si ich necháte a rovno zapíšete. Ak si dáte aspoň jednu kocku nabok, musíte pokračovať a hádzať ostatnými kockami znova. Vždy musíte odložiť aspoň jednu bodovateľnú kocku nabok. Ak sa rozhodnete dohodiť zvyšok a na kockách vám nepadne 1, 5 ani tri a viac kociek rovnakej hodnoty, o celý zárobok prichádzate.

Ak vám však padne 1, 5 alebo tri a viac kociek rovnakej hodnoty, kocku si dáte nabok a buď si kocky sčítate a zapíšete, alebo pokračujete. Pokračovať môžete, kým vám budú padať bodovateľné kocky.

Ak máte všetkých 6 kociek »naboku«, musíte znova hádzať všetkými kockami a svoj hod »potvrdiť«.

Opäť potom môžete riskovať a pokračovať alebo si body zapísať. Pamätajte ale, že ak vám nič nepadne, o body prichádzate.

Bodovanie:

1 = 100 bodov
5 = 50 bodov
3× rovnaké číslo = hodnota × 100
(napríklad **tri 4** = 400 bodov)
4× rovnaké číslo = hodnota × 200
(napríklad **štyri 4** = 800 bodov)
5× rovnaké číslo = hodnota × 300
(napríklad **päť 4** = 1 200 bodov)
6× rovnaké číslo = 5 000 bodov
tri jednotky = 1 000 bodov
štyri jednotky = 2 000 bodov
päť jednotiek = 4 000 bodov
šesť jednotiek = 8 000 bodov
3× dvojica = 1 000 bodov
postupka (1, 2, 3, 4, 5, 6) = 1 500 bodov

Príklad:

Kocky rovnakej hodnoty vám musia padnúť naraz, inak ich nemožno započítať. Teda ak mi padnú tri dvojky, musím si ich dať nabok (a mať z nich 200 b) a hádzať zvyškom kociek ďalej alebo si body zapísať. Ak mi ale padnú tri dvojky a jednotka, je rozumnejšie dať si nabok jednotku (majúcu hodnotu 100 b) a hádzať ďalej kockami, na ktorých s najväčšou pravdepodobnosťou hodím lepšie skóre než 200 b, čo mám teraz vo dvojkách.

Hra končí po dosiahnutí vopred určeného skóre – napríklad kto ako prvý dosiahne 10 000 bodov.

ĎALŠIE HRY

Piškvorky (2 hráči)

Je možné hrať na doske so šachovnicou – k dispozícii máte 15 bielych a 15 čiernych kameňov z Dámy, prípadne svetlé a tmavé figúrky zo šachu.

Klasická hra, pri ktorej súperi ukladajú kameňov do mriežky. Cieľom hry je prepojiť päť svojich symbolov v jednej línii – vodorovne, zvislo alebo diagonálne. Na počte prepojených symbolov sa však môžete dohodnúť.

Hráči sa na ťahu striedajú a ukladajú kamene na ľubovoľné voľné políčka. Kameň nemožno položiť tam, kde sa už nachádza iný. Hráči sa snažia vzájomne si škodiť a prerušovať protihráčovi jeho stratégiu.

Zúrivá jazda (2 hráči)

K tejto hre je potrebná šachovnica, 16 šachových pešiakov, 1 biely jazdec, 1 čierny jazdec a 2 kocky.

Najprv na prázdnu šachovnicu rozmiestnite 16 pešiakov tak, aby na každom stĺpci aj na každom rade boli presne dvaja pešiaci. Na farbe pešiakov v tejto hre nezáleží. Potom nasaďte bieleho jazdca na b1 a čierneho jazdca na g8 a nachystajte si každý kocku. Jazdci sa pohybujú podľa základných pravidiel šachu – teda do tvaru písmena L.

Hru začne biely. Hodí kockou a môže potom svojím jazdcom zahrať počet ťahov zodpovedajúci padnutému číslu. Ak hodí napríklad štvorku, môže štyrikrát skočiť.

Potom hádže čierny, hodí napríklad trojku a skočí trikrát. Jazdci sa v priebehu hry nemôžu zobrať navzájom. Hrá sa tak dlho, kým na šachovnici nezostane aspoň 1 pešiak. Na záver obaja hráči spočítajú zobraných pešiakov.

Boj o kamene (2 hráči)

Dvaja hráči proti sebe rozostavajú kompletnú súpravu kameňov – na jednu stranu biele, na druhú čierne. Nechajú medzi obidvomi farbami asi 1 meter priestoru. Hráči sa potom striedajú v cvrnkaní ukazovákom do jedného zo svojich kameňov.

Keď hráč svojím kameňom zasiahne ten súperov, odoberie ho z hry. Jedným cvrnknutím môžete zničiť aj viac kameňov. Kto príde o všetky svoje kamene, prehral.

Jazdec a kráľ

Do ľavého dolného rohu šachovnice postavte kráľa a do pravého horného rohu jazdca (koňa). Platia základné šachové pravidlá pohybu týchto figúrok.

Podarí sa jazdcovi dať šach alebo mu kráľ utečie a rýchlejšie dosiahne druhú stranu šachovnice?