

# **SOUBOR 13 HER** **S KOSTKAMI**

**JEDNADVACET** - Hráči po řadě hází kostkami. Hodnota všech kostek se počítá. Hráč, kterému se jako prvnímu podaří mít součet 21 vyhrává.

**MODRÉ OČI** - Každý hráč háže 3x třemi kostkami. Počítají se pouze sudá čísla. Hráč s ne jvyšším součtem vyhrává.

**DVOJICE A TROJICE** - Cílem hry je hodit kostkami dvojice nebo trojice (2 nebo 3 kostky ukazující stejné číslo). Každý hráč háže třikrát kostkami. Počítají se pouze dvojice a trojice.

**SUDÁ NEBO LICHÁ** - Před začátkem hry se musí hráči dohodnout, zdali se budou počítat lichá nebo sudá čísla. Pokud se dohodnou na sudých, musí obě kostky ukazovat sudé číslo (2,4,6), pokud na lichých, musí obě kostky ukazovat liché číslo (1,3,5). Hráč s nejvyšším součtem vyhrává.

**ZLATÉ STOLETÍ** - Háže se dvěma kostkami. Každý hráč si počítá body. Hozená čísla se sčítají. Pokud hráč hodí 2 stejná čísla, tak se výsledek hodu násobí. Vyhrává hráč, který první dosáhne nebo překročí 100 bodů.

**NÁSOBEK** - Hodíte 2 kostkami a hodnoty vynásobte. Vyhrává nejvyšší hodnota.

**MARY** - Hraje se pouze s jednou kostkou. Každý hráč má 6 hodů. Pokud se hozené číslo rovná číslu pořadí hodu, toto číslo se počítá do hráčova skóre. Při prvním hodu se tedy bude počítat pouze 1, při druhém hodu pouze 2 atd. Maximální možný bodový zisk za hráčovu hru je:  $1+2+3+4+5+6=21$ . Hráč s nejvyšším součtem je vítěz.

**JEDNIČKA** - Hraje se pouze s jednou kostkou. Každý hráč může házet kolikrát chce, ale když hodí 1, jeho kolo končí. Pokud hodí 1, ztrácí skóre za dané kolo. Pokud se hráč rozhodne kolo ukončit před tím, než mu padne 1, může si skóre za dané kolo připočítat ke svému celkovému skóre. Pokračuje hráč co je na řadě. Vyhrává hráč, který první dosáhne nebo překročí hranici 100 bodů.

**HRA O 10000 BODŮ** - Dva a více hráčů, na počtu nezáleží. Jeden z hráčů zapisuje počty bodů na papír. Hrajeme s 6 kostkami. Není omezen počet hodů. Po hodu můžeme pokračovat nebo ne tak, abychom dosáhli co největšího součtu. Jak již sám název říká, jedná se o bodovou hru. Cílem je získat co nejdříve 10.000 bodů (cílové číslo může být libovolné podle dohody).

**Výpočet bodů:** Číslo 1 = 100 bodů, Číslo 5 = 50 bodů,  $3 \times 6 = 600$  bodů,  $3 \times 5 = 500$  bodů,  $3 \times 4 = 400$  bodů,  $3 \times 3 = 300$  bodů,  $3 \times 2 = 200$  bodů,  $3 \times 1 = 1000$  bodů, postupka 1-2-3-4-5-6 = 1500 bodů, 6 x jedno stejné číslo = šestice – nejvyšší počet jaký je možný – hráč, který tuto kombinaci hodí jedním hodem, automaticky vyhrává.

**Upřesnění:** Protože počet hodů není přesně určen, je tedy omezen tím, že hráč může pokračovat v házení, pouze pokud mu předešlý hod přinesl nějaké body, viz výpočet výše. V případě, že při prvním hodu nezíská žádný bod, je tento hod prohlášen za nulový, a pokračuje další hráč. Do výsledkové listiny se nic nepřipíše ani neodečte. Pokud již nějaké body získal a například ve třetím hodu nezíská bod žádný, hráč již dále nehází a počet získaných bodů z předešlých 2 hodů se nepočítá. Dalším pravidlem je zisk minimálního počtu 350 bodů za jedno kolo. Hráč, který tohoto počtu bodů nedosáhne, připíše do výsledkové listiny 0 bodů. Získá-li tedy hráč po několika hodech 300 bodů a v dalším žádný, pak v tomto kole již nehází a nepřipíše si žádné body, ani těch 300. Pokud hráč po tři za sebou následující kola nezíská žádný bod, ztrácí veškerý dosud dosažený počet bodů. Kostky, které přinášejí body, hráč klade bokem a hází pouze s těmi, které ještě žádnou hodnotu nemají. **Příklad:** jestliže po prvním hodu 6 kostkami získáme:  $3 \times 2 (= 200 \text{ b.})$ ,  $2 \times 1 (= 200 \text{ b.})$  a  $1 \times 5$ , pak tento hod se nazývá plný ( všechny kostky přinesly hráči určitou hodnotu). V tomto případě, hráč ale musí házet znovu všemi 6 kostkami a nechce-li ztratit získané body, musí v tomto hodu alespoň 1 kostka přinést nějaké body. Pokud ne ztrácí všechny získané body v tomto kole a připisuje 0.

**Konec hry Varianta A:** Poslední kolo se dohrává. Posledním kolem je kolo, ve kterém jeden z hráčů dosáhne, nebo přesáhne hodnotu 10000. Zvítězí hráč, který v posledním kole přesáhne 10000 nejvyšším rozdílem. Ten, kdo začíná kolo jako první (hráč A) je v určité nevýhodě, protože, má-li už např. 9500 bodů a hodí v tomto kole 500 bodů, získal jako první 10000 bodů a může skončit. Kolo se však dohrává. Druhý hráč (B) ví, že chce-li zvítězit a má již 9600 bodů, musí hodit nejméně 450 bodů, aby získal 10050 bodů a měl o 50 bodů více než hráč A. Pokud se mu to podaří, vyhrál hru.

**Varianta B:** Poslední kolo se nedohrává. Vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří přesně dosáhnout hodnoty 10000 bodů. Ale pozor, jakýkoli hod, kterým překročí cílovou hodnotu, se hráči odečte. **Příklad:** Hráč má 9600 bodů. Ve svém kole hodí  $3 \times 5$ , tedy 500 bodů, čímž cílovou hodnotu přehodil o 100 bodů a proto si celou hodnotu svého hodu odepíše, tedy:  $9600 - 500 = 9100$ .

**VRHCÁBY** - Hráč má v každém tahu tři hody k tomu, aby dosáhl jedné z figur uvedených v tabulce. Začíná všemi šesti kostkami, v dalších hodech může libovolné kostky ponechat nehozené. Tah může hráč kdykoli ukončit (i před prvním hodem), případné nevyužitě hody má k dispozici v dalších tazích. V každém tahu si může hráč připsat nejvýše jednu figuru. Zapsaná hodnota figury je součtem hodnot všech kostek, které ji tvoří (jedničky až poker - kostky dané výše, ostatní figury - všechny kostky). Hra končí dohráním kola, ve kterém některý hráč dosáhl své poslední nezapsané figury. Vítězem hry je ten, kdo má nejvyšší součet dosažených hodnot jednotlivých figur.

---

Kvalitní kostky zn. **CHESSEX** nejen pro výše uvedené hry dodává:

**CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.,**

Komárovské nábřeží 1, Brno,

tel.: 545423100, **www.corfix.cz**

Upozornění: Nebezpečí udušení! Výrobek obsahuje malé části.

**NEVHODNÉ PRO DĚTI DO 3 LET!**



Figura	Popis	Příklad
Jedničky	aspoň tři jedničky	1, 1, 1, 3, 4, 4, atd. až ...
Šestky	aspoň tři šestky	6, 6, 6, 6, 2, 5
Poker	přesně čtyři stejné	3, 3, 3, 3, 1, 4
Postupka	jedna až šest	1, 2, 3, 4, 5, 6
Malé	všechny 1, 2 nebo 3	1, 2, 2, 2, 3, 3
Velké	všechny 4, 5 nebo 6	4, 4, 5, 5, 5, 6
Sudé	všechny 2, 4 nebo 6	2, 2, 2, 4, 6, 6
Liché	všechny 1, 3 nebo 5	1, 1, 3, 5, 5, 5
4 + 2	čtveřice, jiná dvojice	4, 4, 4, 4, 2, 2
5 + 1	pětice, jedna jiná	3, 3, 3, 3, 3, 5
Dvojice	tři různé dvojice	2, 2, 3, 3, 6, 6
Trojice	dvě různé trojice	4, 4, 4, 5, 5, 5
Pyramida	trojice, nižší dvojice, nejnižší	6, 6, 6, 4, 4, 2
Vrhcáb	trojice, vyšší dvojice, nejvyšší	1, 1, 1, 3, 3, 6
Generál	všechny stejné	5, 5, 5, 5, 5, 5

**VEŠKA** - tato hra je vhodná i pro menší děti.

Není sice desková, ale dětem se líbí a užije se mnoho legrace. Počet hráčů: 2 a více. Hrací potřeby – Papír, tužka pro každého hráče, 1 kostka. **Pravidla:** Cíl hry – Nakreslit vešku. Výchozí situace – Každý hráč si na začátku hry zvolí číslo od 1 do 6. Toto číslo si zapíše na papír. Dva i více hráčů si mohou zvolit stejné číslo.



**Hra** – Každý hráč si na začátku hry zvolí číslo od 1 do 6. Dva i více hráčů si mohou zvolit stejné číslo. Kdykoli hráč hodí své zvolené číslo, namaluje 1 část vešky (tělo, hlava, 2 oči, 6 nohou, ocásek), celkem tedy musí namalovat 11 částí. **Konec hry** – Hráč, který má první celý obrázek, vyhrává.

**MEZI KOZY** - Hra pro 2 a více hráčů (čím více tím lépe).

Hraje se 3 kostkami. Začínající hráč hodí všemi třemi kostkami. Tímto hodem se stanoví jeho výchozí pozice pro nadcházející hod. Mohou nastat následující situace:

**a)** Padnou současně 3 stejná čísla – hráč automaticky vyhrává kolo a připiše si maximální počet bodů – 5. **b)** Padnou 2 stejná čísla + číslo, které se liší o  $-/+1$  – hráč tak přichází o možnost házet druhý hod, protože nenaplnil podmínku pro hru „Mezi kozy“, jeho číslice totiž nepovolují možnost vhodit mezičíslo. (Příklad: hráč hodil 5, 5 a 4, tzn. neexistuje varianta jak vybrat z těchto tří kostek dvě, aby bylo možné hodit číslo, které je pravidly požadováno!) – hráč automaticky ztrácí 1 bod. **c)** Padnou různá čísla nebo 2 čísla stejná a třetí se liší alespoň o  $-/+2$  – hráč automaticky pokračuje dál – vybere si nejvyšší možný rozdíl mezi hodnotami na kostkách, které hodil v předchozím kole a třetí kostkou hodí tak, aby se trefil číslicí, která je minimálně o 1 menší než hodnoty zbývajících 2 kostek. (Příklad: hráč hodí 1.hodem 5, 2, 4. Největší rozdíl je při kombinaci 5 a 2. Pokud chce hráč získat body musí hodit buď číslo 3 nebo 4. Čísla 5, 2, 6, 1 znamenají prohru).

**Sázka bodů** – na základě prvního hodu hráč posoudí, jakou má šanci hodit svým druhým hodem požadované číslo. Podle toho se rozhodne, o kolik bodů chce hrát. Minimum je 1 bod. Maximum je 5 bodů. Pokud se hráči podaří hodit požadované číslo, přičte si počet bodů, které vsadil. Pokud požadované číslo nehodí počet bodů, které vsadil si odečte. I v případě, že se prvním hodem hráč dostal do téměř bezvýchodné situace (rozptyl je omezen na jediné číslo), musí hrát minimálně o 1 bod. Stane-li se hráči, že všechny nebo některé ze 3 kostek spadnou ze stolu, řeší se tyto situace v 1. kole stornováním hodu, v kole druhém hráč automaticky prohrává a body o které hrál se mu odečtou. Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne 20 bodů.

**MACHÁČEK** - Dohodou, losem nebo hádkou se určí hráč,

který bude začínat. Hraje se směrem, který se určí obdobným způsobem. (Vhodné je po nějaké době směr otočit). Hráč vezme kostky a hodí je tak, aby ostatní neviděli, co padlo (nejlépe na stůl mezi dlaně) a nahlásí hodnotu (nazveme jej např. „ohlašovatel“). Musí ovšem vždy nahlásit vyšší hodnotu, než hodil předchozí hráč (výjimka – pokud začíná může nahlásit prakticky cokoli – pokud o tom dokáže přesvědčit ostatní hráče). Je povoleno blufovat - velmi často je to nutné, abyste mohli přebít. To je princip hry. Pokud hráč nahlásí nižší hodnotu než hráč před ním, prohrává. Hráč, který je na řadě (toho nazveme např. „důvěrník“) si pozorně vyslechne hlášení a uvažuje, dá-li se mu věřit. Potom reaguje následovně:

**a)** Pokud věří ohlašovateli, že hlášenou hodnotu skutečně hodil, převezme kostky a háže on. Důvěrník se tak stává ohlašovatelem. Samozřejmě, opět musí hodit (přesněji řečeno nahlásit) vyšší hodnotu. A tak to jde dál.

**b)** Pokud nevěří ohlašovateli, že hlášenou hodnotu hodil, požádá ho o odkrytí kostek. Pokud hodnota na kostkách souhlasí s hodnotou nahlášenou, prohrává důvěrník. Pokud hodnoty nesouhlasí, prohrává ohlašovatel. Vítěz „duelu“ si připiše +1 bod, poražený -1 bod. Celkovým vítězem se stává hráč, který dosáhne 10 bodů. Hozená hodnota se klasifikuje takto: **a) Nejnižší úroveň - číselné hodnoty:** Padne-li, může hráč nahlásit „třináct“ nebo „třicet jedna“.

**b) Vyšší úroveň - indiáni:** Je tak nazývána situace, kdy padnou na obou kostkách stejné hodnoty. Třeba jsou „čtyři indiáni“. Podobně třeba jeden indián, dva indiáni atd. až šest indiánů. Kterýkoliv indián přebíjí číselné hodnoty.

**c) Úroveň nejvyšší - MACHÁČEK:** Macháčka zastupuje jediná kombinace kostek a to . Je to nejvyšší hodnota v celé hře a přebíjí kterýkoliv číslo nebo indiány. **Nezapomínejte na základní pravidlo:** Hráč musí vždy přebíjet svého předchůdce. Pokud mu kostky nepadnou, musí si vymýšlet a vypadat přitom co nejdůvěryhodněji. Jediná výjimka je, pokud zahajuje aktuální kolo.

**Devalvace indiánů:** Indiány lze nahlásit i jako obyčejné číslo, pokud to hráči vyhovuje, zvláště na začátku řetězce. Takže např. je pět indiánů, ale také padesát pět.

**Devalvace Macháčka:** Snad ještě naléhavější věc než bod předchozí. Hráč může nahlásit dvanáct nebo dvacet jedna. **Pravidlo „Macháčkem na Macháčka“:** Macháčka nelze přebít. Je ale dovoleno vykoupit se tím, že je hozen opět Macháček. **Tvrďší verze Macháčka:** Drsnější pojetí hry spočívá v tom, že se při hodu zakrývá pouze jedna kostka. Druhá je tudíž viditelná. **Poznámka:** Blufovat můžete kdykoliv. Můžete prostě hodit a říct cokoli jiného. Klidně můžete. Trable Vám ale nastanou, když po Vás chtějí, abyste kostky ukázal(a)...

**POUŽÍVEJTE KOSTKY CHESSEX, KOSTKY NEJVYŠŠÍ KVALITY!**