

Obsah

War.....	4
Siam.....	4
Push Fight.....	4
Startego.....	5
Onitama.....	6
Hefatafl.....	6
Tactiki.....	6
Senjutsu:.....	7
Fortuna.....	9
Sequence Dice.....	9
Sekvencia.....	9
Kivi.....	9
Shut The Box.....	10
Pig Hole.....	10
Mountain Goat.....	10
Duch.....	11
Čarovný klobúk.....	12
Zwei Wege – Dve cesty.....	12
Orchard - Ovocný sad.....	13
Mnam.....	14
Hedgehog - Ježko.....	15
Ticket to Ride – Jízdenky prosím.....	15
Catan.....	16
Takenoko – Bambusový výhonok.....	17
Klofni Rybku.....	21
Coatl.....	22
Heat.....	26
Sky Team.....	27
Super farmár.....	28
HeckMeck.....	29
Tiger and Dragon.....	30
Karak 1.....	31
Karak 2.....	31
Posvitsi.....	33
MikroMakro mesto zločinu.....	35
FlottenManover – Lodičky.....	36
Abstract.....	37
Gipf.....	37
Tzaar.....	37
Dvonn.....	37
Punct.....	38
Zertz.....	38
LYNGK.....	39
Yinsh.....	39
Kulami.....	40
Einfach Genial – Kaledoskop.....	40
Mancala.....	40
Quixo.....	41
3muškatieri.....	41
Nonaga.....	42

Guacamole.....	42
Pakal.....	43
Tats My Fish.....	44
Fotosyntheza.....	45
Stratégia.....	48
Santoríny.....	48
Quoridor.....	49
Chyt' leva - Dōbutsu shōgi.....	49
Bison.....	50
Kamisado.....	50
Katarenga.....	51
Karty.....	51
Dixit.....	51
Floriferous.....	52
Arboretum.....	52
Krycie Mená.....	53
Nekonečná Odysea.....	54
Winter - Zima.....	55
Taco, kočka, koza, syr, pizza.....	55
Šváby šalát.....	56
Gobbit.....	56
Piou Piou.....	57
Saugut – Brouhaha.....	58
Kang-a-Roo.....	58
Kdo to bol.....	59
Dobble.....	59
Grabolo.....	60
Spiace kráľovné.....	60
Spíci kráľovny 2.....	61
Cink Junior.....	63
Cink Orginál.....	63
Cink Extrem.....	63
Skull - Lebka.....	64
Incké zlato.....	64
Lama.....	66
Napoletane -Scopa.....	67
Rummikub.....	69
Domino.....	71
Onexeno.....	71
Mahjongg.....	72
Pokrove Karty.....	74
Lyžicový poker.....	74
Žolík.....	74
Kartové Domino.....	75
Autobus.....	76
Poker.....	77
Black Jack.....	82
Mariašové karty.....	82
Faraon.....	82
Červená berie.....	83
Lóra.....	84
Vojna.....	84

Babka.....	84
Oko.....	85
Prší.....	86
Dudák.....	86
Makao.....	88
Mariáš.....	88
Misa.....	90
Pamäť.....	90
Päť navyše.....	90
Plávanie.....	90
Pleva.....	91
Podvod.....	91
Posledný štip.....	92
Rýchlik.....	92
Sedma - Mazanie – Zsír.....	92
Smoliar.....	93
Srdce.....	93
Vole padni - vole ľahni.....	93
Záchod.....	94
Zelená lúka.....	94
Žumpa.....	95
Memo.....	95
Barakka.....	95
Hrabivci.....	96
Foxy.....	98
Tile - Dlaždice.....	100
Azul.....	100
Harmonies – Krajina zvierat.....	101
Sagrada.....	102
Zoo New York.....	104
Ostrov Kočiek.....	106
Projekt L.....	110
Kaito.....	111
Quads.....	112
Blokus.....	112
Tetrace.....	113
Ubongo.....	113
PatchWork.....	114
Copenhagen - Kodaň.....	114
Gentle Rain - Jemný dážď.....	116
Pollen - Opeľovanie.....	117
Indigo.....	118
Mezen.....	119
Eco Coral Reef.....	120
Zakázaný ostrov.....	121
Carcassone.....	123
Tsuro.....	124
Logic Labyrinth.....	125
Team 3.....	125

War

Siam

Cieľ: Vytlačiť jeden kameň mimo tabule.

Pravidlá:

1. Hráči sa striedajú v ťahoch.
2. Prvých dvoch ťahoch sa nesmie položiť figúrka na stredné polia oproti stredného kameňa.
3. Ťah pozostáva z jednej akcie z možností:
 - a. pohyb a/alebo otáčanie
 - b. tlačenie.
4. Pohyb len ortogonálne (nie diagonálne)
5. Pri vytlačení kameňa z tabuľky, víťazná figúrka je najbližšie pri kameni otočená vo smere vytlačenia.

Položenie figúrky na tabuľu:

- a. Na voľné pole na kraj tabule a natočiť v ľubovoľnom smere.
- b. Ak pri vložení na políčku už stojí figúrka, dá sa vložiť figúrka, ale platia pravidlá pri tlačení a odtláča sa pôvodná figúrka.

Pohyb figúrky: Na voľné pole ortogonálne o jedno pole na smerovaní nezáleží.. Súčasne môže sa meniť aj smer.

Zmena smeru: Bez pohybu otočenie v ľubovoľnom smere.

Tlačenie:

- a. 1 kameň - odtlačí jedna figúrka
- b. 2 kamene - otláčia dve figúrky
- c. 3 kamene - otláčia tri figúrky
- d. 1 súperova figúrka - odtlačia dve figúrky
- e. 2 súperove figúrky - odtlačia tri figúrky
- f. V smere tlačenia musí byť otočená figúrka.
- g. V riadku alebo stĺpci sa spočítajú figúrky podľa smerovania.
- h. V smere tlačenia sa spočítajú všetky figúrky aj súperove.
- I: Figúrky v protismere sa odpočítajú.
- J: Bokom otočené figúrky sú neutrálne.

Push Fight

Cieľ: Vytlačenie jednej zo súperových figúrok z hracej dosky.

Príprava:

1. Dvaja hráči si vezmú päť figúrok rovnakej farby (tri štvorce a dva kruhy) a umiestnia vedľa hracej plochy červenú kotvu.

1. Hráči umiestnia svoje figúrky na hraciu plochu, najbližšie k stredovej čiare.

Pravidlá:

Hráči striedavo ťahajú.

A) 2 Ťahy:

1. Ťah je nepovinný; môžete pohnúť sa iba jednou figúrkou alebo žiadnou figúrkou.
2. Presuňte dve svoje figúrky na ľubovoľné políčko. Ťahy musia byť v pravom uhle, nie diagonálne.
3. Dráha posunu môže meniť smer počas pohybu viackrát.
4. Okrúhle aj štvorcové figúrky sa môžu pohybovať prakticky kamkoľvek, za predpokladu, že políčka, po ktorých sa pohybujú, sú spojené aspoň na jednej strane (ale nie diagonálne).

5. Žiadna figúrka nikdy nepreskakuje cez iné figúrky.

B) 1 Posúvanie - tlačenie:

1. Posun – tlačenie figúr, je povinný.
2. Tlačenie je povolené len štvorcovou figúrkou.
3. Okrúhle figúrky netlačia, ale môžu byť tlačené.
4. Vyberte si jednu zo svojich figúrok a posuňte ju na susedné políčko (nie diagonálne) zatlačte na figúrku alebo figúrky vo smere tlačenia.
5. Medzi figúrkou, ktorá tlačí a tlačеныmi figúrkami nesmie byť prázdne pole.
6. Posúvané figúrky, bez ohľadu na to, či je vlastná alebo súperova, sa posunie o jedno políčko v smere posúvania.
7. Počet posúvaných figúr vo smere posuvu, nie je obmedzený.
8. Po tlačení, umiestnite červenú kotvu na figúrku, ktorá tlačila.
9. Červená kotva znemožní posúvanie tejto figúrky.
10. Ak sa posledná súperova figúrka na ceste tlačenia sa nachádza vedľa štvorca s dlhým pruhom na jednej z dvoch strán hracej dosky, je to vyvýšený predmet a nemožno ho tlačiť cez túto zábranu.

C) Kotva:

1. Rozdiel medzi štvorcovými a okrúhlymi figúrkami je nasledovný:

A. Okrúhle figúrky sa môžu iba pohybovať.

B. Štvorcové figúrky majú navyše schopnosť tlačiť jednu alebo viac figúrok, s ktorými susedia (ale nie diagonálne).

POZNÁMKA: Po tlačení umiestnite červenú figúrku, kotvu na štvorcovú figúrku, ktorá práve tlačila. Figúrka s kotvou sa nemôže posunúť v ďalšom ťahu súpera.

Koniec hry:

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý vytlačí jednu z figúrok súpera z hracej dosky. Ak je súper na ťahu v pasci a nemôže tlačiť, môže od tlačiť z hracej dosky iba svoje vlastné figúrky.

Tipy pre nových hráčov:

1. Nenechať figúrku na okraji.
2. Okraje bez zábradlia musíte považovať za toxické; ak stojíte na jednom z nich, zvyčajne ste na krok od prehry.
3. Udržiavať okrúhle figúrky v bezpečnej oblasti. Najbezpečnejšia oblasť sú štyri stredné miesta, nie vedľa bočných zábradlí, ale štyri stredné. Ak ich dokážete tlačiť do tejto oblasti, kým neuvidíte otvor, dostanete sa do vedenia. Starajte sa o svoje okrúhle figúrky a nenechajte ich ísť príliš ďaleko na jeden alebo druhý koniec a nenechajte ich oddeliť sa.

Startego

Cieľ: Vyhráva hráč, ktorý prvý získa súperovu zástavu.

Príprava:

1. Hrací plán sa rozdelí zo zástenou.
2. Hráči si umiestnia figúrky podľa vlastného rozhodnutia, otočené tak, aby po odstránení zásteny, súper nevidel hodnoty figúr.

Pravidlá:

1. Bomba a zástava sa nepohybujú
2. Figúrky sa pohybujú o jedno pole dopredu/dozadu/doprava/dol'ava (nie diagonálne).
3. Vyzvedač (2) sa pohybuje ľubovoľný počet polí, kým nenarazí na nejakú prekážku (figúrku).
4. Figúrky nesmú sa pohybovať cez vodu.
5. Silnejšia figúrka odstráni slabšiu figúrku.
6. Pri rovnakej sile útočiaca figúrka zostáva.
7. Špión (1) porazí Veliteľa (10).
8. Odmínovač (3) odstráni bombu-

9. Okrem odmínovača(3) ostatné figúrky sú odstránené spolu s bombou.

Onitama

Cieľ: Hráč ktorému sa podarí umiestniť Onmyo na štartovacie pole súperovho Onmyo alebo vyhodit' súperovho Onmyo z hracej plochy je víťaz.

Príprava:

1. Umiestniť dosku s figúrkami. Onmyo v strede medzi pešiakmi vlastnej farby pričom na každej strane dosky sú figúrky jednej farby.
2. Zamiešajte všetky karty schopností a rozdajte každému hráčovi dve (tie si položí na svoju stranu dosky lícom nahor)
3. Piatu kartu vloží začínajúci hráč vedľa dosky po svojej pravici.

Pravidlá:

1. Hráč si vyberie jednu zo svojich kariet a posunie vlastnú figúrku podľa vyobrazenia na karte.
2. Ak sa dostane hráčova figúrka na pole so súperovou figúrkou, súperova figúrka je odstránená.
3. Dôležité: Nie je možné presunúť svoju figúrku mimo hracej dosky ani vyhodit' vlastnú figúrku.
4. Použitá karta je položená vedľa hracej dosky vľavo čelom k súperovi (teda otočená o 180°).
5. Nakoniec ťahu si zoberie hráč kartu po pravej strane dosky a môže ju použiť v ďalšom ťahu.
6. Potom je na ťahu súper.
7. Zvláštne prípady: Ak počas ťahu zistíte že nie je možné zahrať niektorú z kariet môžete pasovať svoj ťah a odložiť túto karty na ľavo a potiahnuť si kartu napravo čím ťah ukončíte.

Hefatafl

Cieľ: Biely: Dostať kráľa na ľubovoľné rohové pole. Čierny: Obkľúčiť bieleho kráľa.

Pravidlá:

1. Všetky kamene môžu ťahať ako veža v šachu – o ľubovoľný počet voľných polí hore, dole, doľava a doprava, kým nenarazia na prekážku.
2. Na pole v strede a rohy hracieho plánu smie vstúpiť iba kráľ, ostatné kamene môžu vo svojom ťahu stredové pole len preskočiť.
3. Každý kameň (okrem kráľa) je zajatý a odstránený, pokiaľ je z dvoch protiľahlých strán tesne zovretý súperovými kameňmi.
4. Ak kameň do tejto pozície vstúpi, nie je zajatý.
5. Jedným ťahom je možné zajať aj viac súperových kameňov.
6. Na zajatie možno využiť aj zvýraznené polia (rohy a stredové polia bez kráľa), ktoré tak zastupujú jeden obkľúčujúci kameň.
7. Kráľ je zajatý, ak je obkľúčený zo všetkých štyroch strán, alebo z troch strán a trónom.
8. Kráľ môže zajať rovnakým spôsobom ako ostatné kamene.

Taktiki

Cieľ: Postaviť si stĺp z piatich figúr na súperovom prvom riadku.

Základné postavenie:

1. Na prvom riadku postaviť si do radu 5 figúr, na ktorých je položených ďalšia figúrka.
2. Hráč si sám určí rozloženie figúr.
3. Číselná hodnota figúr určuje ich silu.
4. Figúrky sú tak postavené, aby súper nevidel číselné hodnoty na figúrkach.

Pravidlá:

1. Počas ťahu sa dvakrát posunie s figúrkami a to ľubovoľne s jednou alebo s dvoma figúrkami.
2. Dva ťahy sú povinné. Ak neexistuje platný druhý ťah, tak sa druhý ťah vynechá.
3. Figúrka sa pohybuje len dopredu alebo do boku vpravo alebo vľavo.
4. Figúrka do zadu alebo diagonálne nesmie ísť.
5. Jedným ťahom figúrka sa môže položiť na vrch ďalšej/ďalších figúr. Potom sa figúrka vždy ukladá na vrch stĺpu.
6. Ak figúrka sa položí na súperove figúrky, potom sa odtajnia čísla a odstránia sa slabšie figúrky.
7. Ak figúrka dosiahne súperov prvý rad, potom už s touto figúrkou sa nesmie ťahať
8. Na štartovacích riadkoch sa nesmú napádať figúrky.

Sila figúr a reinkarnácia:

1. Vyššie číslo je silnejšie. Výnimkou je 1, ktorá je silnejšia ako 5.
2. Z figúr sa môžu poskladať rôzne vysoké veže.
3. Skok na vrch veže sa počíta ako jeden krok, nezáleží na výške veže.
4. Ak sa položí figúrka na súperovu vežu, otáčajú sa horne dve figúrky tak, aby oba hráči videli čísla a slabšia figúrka je odstránená z hracej plochy. Ak je viac figúr naskladaných, postupne v tom jednom ťahu sa porovnávajú hodnoty a odstránia sa všetky slabšie figúrky. Je užitočné si pamätať hodnoty odhalených figúr.
5. Ak súperova figúrka je slabšia, odstráni sa z tabule. Ak pri porovnaní sa narazí na silnejšiu figúrku, potom sa odstráni útočiaca vrchná figúrka.
6. Ak figúrky majú rovnakú hodnotu potom spodná figúrka bude blokováná, kým sa neposunie preč vrchná figúrka, alebo sa odstráni silnejšou súperovou figúrkou.
7. Reinkarnácia: Odstránenú figúrku hráč môže znova položiť na voľné políčko na svoj štartovací riadok. Nesmie sa položiť na inú figúrku alebo útočiť na súperovu figúrku.
8. Reinkarnácia nahradí platný dvoj ťah, takže potom sa už neťahá s figúrkou.
9. Odstránené figúrky sú schované pred súperom a pri oživení, hráč si vyberie figúrku, ktorá mu najviac vyhovuje.
10. Ak sa obsadí štartovací riadok súpera, potom už nemôže oživovať svoje odstránené figúrky.

Senjutsu:

Cieľ: Násť protivníkov zvitok alebo zlikvidovať celú jeho armádu.

Príprava:

1. Hra sa začína tým, že každý hráč vezme 30 základní a tri naskladá pod svojich bojovníkov.
2. Detaily na základniach sú odvrátené od súpera.
3. Hráči môžu počas prípravy na seba naskladáť základne pod svojich bojovníkov ľubovoľne.
4. Hráči potom umiestnia svojich bojovníkov do dvoch radov, ktoré sú k nim najbližšie, čím zostanú štyri polia v týchto dvoch radoch voľné.

Pohyb:

Ťahová sekvencia so šiestimi akčnými fázami.

Bojovník: vodorovne alebo zvislo jedno pole

Dôstojník: jedno pole vodorovne, zvislo aj diagonálne.

A. Fáza akcie:

- 1) Výber bojovníka (povinné): Vyberte si jedného zo svojich bojovníkov, ktorých použijete pre kroky 1-8
- 2) Boj so zbraňou (voliteľné): Použite (odhod'te) ľubovoľný počet zbraní od bojovníka zvoleného

v kroku 1 na útok na ľubovoľný počet bojovníkov

3) Pohyb (povinné): Presuňte sa o 1 políčko („Pri pohybe“ môžu bojovníci vziať maximálne 4 predmety.) (Bojovníci môžu preskočiť 1 priateľský kus.)

4) Boj so zbraňou (voliteľné)

5) Pohyb (voliteľné)

6) Boj so zbraňou (voliteľné)

B. Fáza doplnenia:

7) Ťahať si klanovú kartu? (iba útočník): Ak bol zabitý aspoň jeden nepriateľ, vezmite si do ruky kartu z klanového balíčka. Bez ohľadu na počet zabití môže byť ťahaná iba jedna karta za kolo. Vytiahnutú kartu nie je možné zahrať až do vášho ďalšieho ťahu.

8) Doplníte vybavenie (ak bol zabitý nepriateľský dôstojník): Ak bol dôstojník porazený, vezmite si náhodne položku z odhodenej kôpky. Umiestnite predmet na ktoréhokoľvek z vašich bojovníkov. Za každého zabitého dôstojníka dostanete predmet.

Hranie klanových kariet:

1. Útočiaci hráč môže zahrať jednu útočnú kartu kedykoľvek počas svojej akčnej fázy. (označené písmenom „A“) Jedinou výnimkou je karta Morálka.

2. Brániaci hráč môže zahrať ľubovoľný počet obranných kariet. (označené písmenom D)

Boj:

1. Predmety boja je možné použiť iba raz! Použité predmety sa umiestnia bokom na kôpku.

2. Zásobník predmetov zostáva na hracej ploche, kde bol bojovník vyradený.

A. Zbrane: útočník musí byť vidieť. Boj na diaľku podľa typu zbrane. Na inom poli ako útočiaci bojovník.

Meč: útočí na súpera stojaceho na susednom poli

Dlha tyč: útočí na súpera 1 alebo 2 polia ortogonálne (vodorovne/zvislo)

Luk a šíp: útočí na ľubovoľnú vzdialenosť

B. Holými rukami

1. Presuňte svojho bojovníka priamo na pole obsadené súperom.

2. O výsledku rozhodujú predmety protiútok.

3. Víťaz okamžite prevezme všetky predmety, ktoré po ňom zostali.

Prekážky:

Hrad: Ani zbrane, ani bojovníci nemôžu vstúpiť ani prejsť, a bráni vo výhľade

Lesy: bojovníci môžu vstúpiť ale nesmú skončiť svoj ťah v lesoch, taktiež nesmú použiť svoje zbrane. Lesy bránia „priamej viditeľnosti“, a preto cez lesy nemôžu prechádzať zbrane.

Predmet ninja (pasca): Dá sa použiť iba vtedy, keď je predmet nindža umiestnený samostatne alebo v zásobníku predmetov. Keď je obranný bojovník, ktorý má ninju porazený v boji, ninja nemá ŽIADEN efekt a je odstránený. Zvitok neutralizuje ninju.

Karty:

Clash – Bitka: Brániaci hráč môže odvrátiť útok so zbraňou. (meč, kópia)

Double Hit – Dvojitý zásah: Útočiaci hráč kartu použije súčasne so zbraňou. Útok sa počíta dvojnásobne, na obranu je nutné použiť dvojnásobok brnenia.

Influence – Vplyv: Karta umožní pohyb o jedno pole so súperovou figúrkou. Bojovník smie stále chodiť len vodorovne alebo zvislo. Napr. posunutie figúrky do boja s holými rukami, posunutie na pole s opustenými základňami.

Maneuver – Manéver: Útočiaci hráč môže pohnúť o dve polia ľubovoľného svojho bojovníka, ale nie bojovníka, ktorým práve sa pohol, a dvoj posunutý bojovník nesmie útočiť.

Strong Armor - Silné brnenie: Obranný hráč môže použiť na obranu svojej figúrky. Figúrka musí mať brnenie aby karta fungovala. Útočiaca zbraň je odstránená ale pôvodné brnenie na figúrke zostane.

Morale – Morálka: Kartu môže použiť aj útočiaci aj brániaci hráč. Ihneď po vyložení súperovej karty, zruší všetky efekty súperovej karty. Dá sa zrušiť aj práve vyložená karta morálky. Jediná možnosť, keď sa môžu vyložiť dve karty v jednej akcii.

Ninja attack – Ninja útok: Útočník po vyložení karty, môže ukradnúť jednu náhodne vybranú kartu z ruky súpera. Ostatné karty súpera nevidí hráč.

Ninja Spy – Ninja špión: Hráč môže si pozrieť vybavenie jedného súperovho bojovníka na hracej doske.

Reinforcements – Výstupy: Útočný hráč môže ihneď zahrať kartu po neúspešnom útoku. Bojovník, ktorý je porazený alebo nemôže pokračovať v útoku so zbraňou alebo v boji s holými rukami, má možnosť druhého ťahu a zaútočiť inou svojou figúrkou na toho istého napadnutého bojovníka.

Retreat – Ústup: Brániaci hráč môže ustúpiť z boja so zbraňou alebo s holými rukami. Útočiaci hráč musí odhodiť použité zbrane aj keď ustupujúci bojovník nie je poškodený. Útočiaci pokračuje podľa pravidiel a môže znova zaútočiť na bojovníka, ktorý práve ustúpil.

Stealth – Rýchly pohyb: Karta je útočná. Hráč môže s jedným so svojich figúr urobiť ľubovoľne dlhý pohyb v jednom smere podľa pravidiel. Nesmie preskočiť figúrku, prejsť cez hrad alebo les.

Fortuna

Sequence Dice

Cieľ: Umiestniť 5 svojich žetónov do radu, vodorovne, zvislo alebo diagonálne.

Pravidlá:

1. Hráči sa striedajú v ťahoch.
2. Hod s dvoma D6 kockami a polozenie žetónu.

Hod:

- a. 2 a 12 – hráč má ešte jeden hod.
- b. 11 - je žolík, polozenie žetónu na ľubovoľné prázdne pole.
- c. 10 – odstránenie jedného súperovho žetónu.
- d. Ak všetky polia sú obsadené, na niektorom z týchto polí si môže hráč vymeniť súperov žetón za svoj.
- e. žetóny z polí 2 a 12 sa nemôžu odstrániť alebo vymeniť.

Sekvencia

Cieľ: Pre 2 hráčov (2 tímy) vytvoriť 2 rady žetónov po 5 kusov. Pri 3 hráčoch vytvoriť 1 rad žetónov po 5 kusov. (vodorovne, zvislo, diagon.)

Pravidlá:

Hráč/karta: 2/7, 3/6, 4/6, 6/5, 8/4, 9/4

0. Rohové polia sú žolíkové pre sekvenciu.

1. Z ruky položiť jednu kartu a na zodpovedajúce pole položiť žetón.
2. Dvojoký J-ack - žetón na ľubovoľné pole.
3. Jednooký J-ack – odstránenie 1 súperov žetón
4. Po položení žetónu sa doberie karta. (Ak sa na to zabudne, hráč bude mať o jednu kartu menej)
5. Pri hre spoluhráči nesmú radiť jeden druhému – každý hráč tímu stratí jednu kartu za trest.

Kivi

Cieľ: Vyhráva hráč s najvyšším skóre.

Pravidla:

1. Po hode so 6 kockami, jeden žetón treba položiť na hraciu dosku s znázornenou kombináciou kociek.
2. Za obsadenie tmavších políčok je viac bodov. Po vytvorení radov skóre sa vynásobí s počtom žetónov v rade.
3. Ak na konci tretieho pokusu o hod kockou nebola vytvorená žiadna užitočná kombinácia na umiestnenie drahokamu, bude vyradený.
4. Zložitejšie kombinácie kociek poskytnú 3 víťazné body, menej náročné 2 body a jednoduché 1.
5. V prípade ortogonálne susediaceho umiestnenia drahokamov tým istým hráčom bude mať prospech z násobiteľa bodov, ktorý sa rovná počtu jeho drahokamov v rade.

Koniec:

Ked' hráčom sa minú žetóny skončí sa hra.

Shut The Box

Cieľ: Najrýchlejšie zatvoriť svoje čísla.

Pravidlá:

1. Hráč hodí obidvoma kockami a spočíta ich. Môže zmeniť počítadlá, ktoré súčtom sú rovnaké s výsledkom hodu. Na príklad, ak hodením hod 5 a 3 ($5 + 3 = 8$) znamená, že hráč môže pokryť ktorúkoľvek z nasledujúcich kombinácií: 8, $7 + 1$, $6 + 2$, $5 + 3$, $1 + 2 + 5$, $1 + 3 + 4$
2. Hráč sa zvyčajne pokúsi najskôr pokryť vyššie čísla (7, 8, 9).
3. Hráč potom hodí kockami znova a pokúsi sa pokryť všetky zostávajúce políčka novým súčtom.
4. Ak hráč pokryje 7, 8 a 9, (čísla nad 7) môže sa rozhodnúť hodiť iba jednou kockou.
5. Hráč pokračuje vo svojom ťahu, kým nemôže pokryť žiadne políčka pomocou kombinácií. V tomto bode hráč končí svoj ťah so skóre rovnajúcim sa súčtu nekrytých políčok.
6. Ak pokryl každé číslo (skóre nula), má možnosť „Zatvor krabicu“.

Pig Hole

Cieľ: Zbaviť sa všetkých kamienkov skôr ako ostatní hráči.

Príprava:

1. Každý hráč dostane rovnaké množstvo kamienkov.
2. Hráči dostanú rovnaký počet ošipaných: 2 os. = 20 kamienkov / 4 os. = 15 kam./6 os. = 10 kam.

Pravidlá:

1. Ked' ste na rade, hodíte kockou (D6) a umiestnite jedno zo svojich kamienkov na hodené číslo.
2. Ak je číselná oblasť už plná, musíte vziať všetky kamienky z tohto čísla.
3. Číslo 6: Kamienok sa hodí do diery, už je vyradený z hry.
4. V prvom kole musíte raz kockou hodiť.
5. kolo musíte dvakrát hodiť kockou.
6. V každom kole musíte hodiť kockou aspoň raz, hráč môže častejšie hádzať.

Mountain Goat

Cieľ:

Príprava:

1. Rozložte Karty hôr. Poukladajte Bodové žetóny nad každú horu.
2. Rozložte Bonusové žetóny vedľa hernej plochy.
3. Každý hráč dá jednu svoju kozu pod každú horu.
4. V hre pre 3 hráčov odstráňte 1 žetón z každej hory, pre 2 hráčov odstráňte 2 žetóny z každej hory

Pravidlá:

1. Hráč hodí 4 kockami.
2. Ak hodí viac ako jednu "1" môže všetky jednotky okrem jednej zmeniť na ľubovoľné číslo.
3. Hráč vytvára skupiny kociek aby zložil požadované číslo.
4. Každá skupina kociek môže mať ľubovoľný počet kociek.
5. S každou skupinou kociek hráč pohybuje kozou o jedno miesto vyššie v hore so zodpovedajúcim číslom.
6. Kocky ktoré netvoria číslo 5-10 nepohnú žiadnou kozou.

Vrchol hory:

1. Viaceré kozy môžu byť na tom istom políčku, okrem vrcholu hory.
2. Keď hráč presunie kozu na vrchol hory, získa Bod Bodový žetón z tej hory (ak je dostupný) a vráti akúkoľvek inú kozu späť pod horu.
3. Ak hráč vytvorí skupinu kociek, ktorá by posunula kozu hore ale koza už je na vrchole, zoberie si jeden Bodový žetón z tejto hory (ak je k dispozícii).

Bonusové body:

1. Keď hráč nazbiera minimálne jeden bodový žetón z každej zo 6 hôr, získa jeden Bonusový žetón najvyššej hodnoty hodnoty, ktorý je k dispozícii.
2. Ak hráč nazbiera ďalšie kompletne sady Bodových žetónov, má za každú nárok na ďalšie Bonusové žetóny.

Koniec hry:

1. Keď sú všetky žetóny Bonusových bodov minuté, ALEBO keď 3 hory už nemajú Bodový žetón. Dokončíte kolo. Hra sa skončila.
2. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.
3. V prípade remízy hráč s najväčším počtom kôz na vrcholech hôr, vyhráva.
4. Ak je stále remíza, hráč s kozou na vyššom čísle hory víťazí.

Duch

Cieľ: Nazbierať najviac kariet

1. Umiestnite 5 predmetov do kruhu doprostred stola.
2. Zamiešajte karty a umiestnite balíček na stôl lícom dole.

A. Berte predmet – B. Kričať názov predmetu

1. Otočiť jednu kartu lícom hore:
2. Všetci hráči pokúsia sa jednou rukou čo najrýchlejšie zobrať správny predmet.
3. Správny predmet:

- Predmet v skutočnej farbe

- Ak sú predmety v nesprávnej farbe, potom správna voľba je predmet, ktorého obraz ani farba nie je na karte.

- Nesprávne hlásený predmet znamená, že hráč musí odovzdať jednu zo skôr zobraňovaných kariet (ak nejake má). Túto kartu (alebo karty) dostane hráč, ktorý zobral alebo zakričal správny predmet. Ak tento hráč tiež urobil chybu, nedostane žiadne karty a musí tiež jednu odovzdať. Všetky odovzdané karty spoločne s práve otočenou kartou vrátite na spodok balíčka.

- Hráč, ktorý zobral alebo zakričal správny predmet, otočí ďalšiu kartu

C. Brať alebo kričať

- Platia pravidlá predchádzajúceho variantu s nasledujúcou zmenou:

1. Ak je na karte zobrazená správne predmet, nie je cieľom predmet zobrať, ale čo najrýchlejšie zakričať jeho názov.

2. Ak na karte nie je zobrazený správny predmet, cieľom ostáva čo najrýchlejšie správny predmet zobrať.

Koniec hry:

Keď už v balíčku nie je žiadna karta. Zvíťazí hráč, ktorý má pred sebou najviac kariet.

Dolezite

S každou kartou má každý hráč len jeden pokus. Ktokoľvek, kto

- kričal v momente, keď mal brať, alebo
- bral v momente, keď mal kričať, alebo
- zoberie alebo zakričí nesprávny predmet, alebo
- zároveň zakričí aj zoberie predmet,

Čarovný klobúk

Cieľ: Nazbierať najviac kariet zostáv.

- a. Každý hráč dostane sadu predmetov: čierny klobúk, červený pohárik, oranžový valec, zelenú mincu, bieleho kráľíka.
- b. Umiestnite balíček kariet výziev lícom dole do prostred stola.
- c. Každá hra začína odhalením vrchnej karty výzvy z balíčka.
- d Hráči potom súťažia v stavaní svojich dielikov podľa 3 pravidiel:
 1. Predmety na karte, ktoré sú vytlačené farebne, musia byť postavené na seba a všetky viditeľné.
 2. Predmety na karte, ktoré sú vytlačené sivo, musia byť ukryté niekde VNÚTRI ostatných predmetov postavených na seba.
 3. Predmety ktoré nie sú na karte vyobrazené, sa odložia mimo hernú plochu (a nesmú byť do stĺpca postavených predmetov pridané).
- d. Prvý hráč, ktorý dokončí výzvu zvolá Čarovný klobúk!". Pokiaľ dokončil výzvu správne dostane danú kartu (1 bod).

Koniec hry:

Hra pokračuje kým sa dosiahne dopredu odsúhlasený počet bodov alebo do doby než dôjdu karty v balíčku.

Extra pravidlo: Predmety, ktoré sú vyobrazené obklopené žltými hviezdami, musia byť úplne prázdne. Nesmiete do nich dávať žiadne predmety

Zwei Wege – Dve cesty

Cieľ: Prejsť so svojimi zvieratkami cez pole, na druhú stranu do lesa.

Príprava:

1. Položte herný plán medzi hráča, tak aby pri sebe každý mal okraj s políčkami lesa.
2. Hráč si na svoju domovskú lesnú líniu, ľubovoľne položí svoje zvieratá (každé políčko jedno).
3. Každý hráč si vezme jeden červený blafovacie žetón.
4. Čierny žetón položte na hraciu dosku.

Pravidlá:

1. Z každého políčka vždy vedú smerom k protiľahlej strane dve cesty.
2. Jednu z ciest bude mať pohybujúce sa zviera vždy zablokované.
3. Aktívny hráč má vo svojom kole postupne (minimálne) tri ťahy - teda možnosti že pohne nejakým svojim zvieratkom dopredu.
4. V každom ťahu sa ho bude súper pokúšať zablokovat' tým, že odhadne, kam sa chce pohnúť.
5. Aktívny hráč pod stolom schová svoj červený žetón do jednej svojej ruky. Ruka určí, kam sa chce s figúrkou pohnúť - ak má žetón v ľavej - doľava. V pravej – doprava.

6. Potom položí obe ruky zovreté v päst' vedľa plánu (tak aby nebolo vidieť v ktorej ruke má žetón ukrytý) a nahlas oznámi, s ktorým svojim zvierat'om sa chce pohnúť.

7. Blokovanie: Súper sa pozrie, kam môže aktívny hráč s oznámeným zvierat'om pohnúť (vždy má dve možnosti) a jedno na jedno z týchto polí položí čierny blokovací žetón.

8. Aktívny hráč otvorí obe dlane a teraz môžu nastať dve možnosti:

A. Pokiaľ je blokovací žetón na druhej strane než do ktorej ruky skryl svoj žetón aktívny hráč, pohne sa dané zviera na ďalšie voľné pole v tomto smere (niekedy to môže byť aj o niekoľko polí).

B. Pokiaľ je smer, ktorý hráč určil, zablokovaný čiernym žetónom, nemôže aktívny hráč pohnúť.

Ale zvierat'om rovnakého druhu naopak pohne neaktívny (blokujúci) hráč. Pohne zvierat'om tým smerom, ktorým sa chcel aktívny hráč pohnúť.

9. Po treťom ťahu končí kolo aktívneho hráča.

Pozor: Končí iba vtedy, keď sa v poslednom ťahu podarilo súperovi aktívneho hráča úspešne zablokovať. Ak nebol zablokovaný, hrá ďalší ťah - a tak stále ďalej, kým sa nepodarí súperovi ťah zablokovať. Aktívny hráč však vždy hrá minimálne tri ťahy.

10. Veľký skok vpred: Ak je na políčku, kam sa má figúrka pohnúť iné zviera, vykoná hráč s figúrkou „veľký skok“ a pohne s ňou až na ďalšie prvé voľné pole v určenom smere.

11. Úspešné zakončenie cesty: Akonáhle figúrka dorazí do protiľahlého lesa (na niektorej z oranžových políčok u súpera), dorazila do svojho cieľa a je odstránená z hry.

12. Ak je na konečnom políčku ešte stále súperova figúrka, je len preskočená (von z plánu).

Pozor dôležité pravidlo:

Pokiaľ je ešte niektorá figúrka hráča na jeho štartovej línii (na oranžovom políčku na jeho strane), nemôžu žiadne jeho figúrky vojsť na cieľové políčko na druhej strane.

Koniec hry:

1. Hráč, ktorý ako prvý dostane svoje figúrky z hry víťazí.

2. Poznámka k orientácii figúrok – udržiajte svoje figúrky ňufákom tak, že smerujú k súperovi, tým zabránite nechcenej zámene.

3. Ak úspešne zablokujete súperovu figúrku, ale váša rovnaká figúrka je už mimo hry (pretože dobehol na opačný koniec), nehýbete žiadnym svojim zvyšným zvierat'om.

4. Ak sa máte pohnúť po úspešnom zablokovaní na políčko, kde leží čierny žetón, tak ho jednoducho odstráňte a zviera posuňte na toto pole ako normálne.

5. Pokiaľ chcete zablokovať finálne oranžové políčko, ale je na ňom ešte stále figúrka na štartovej pozícii, položte blokovací žetón za neho.

Orchard - Ovocný sad

Cieľ: hry je pozbierať všetko ovocie zo stromov skôr, ako ho havran ukradne.

Príprava:

1. Pred začiatkom hry všetko ovocie uložte na hernú dosku na zodpovedajúce ovocné stromy.

2. Každý hráč dostane košík.

3. Deväť častí skladačky havrana vyberte z rámu a dajte ich na kôpku a položte vedľa dosky.

4. Pripravte si hraciu kocku vedľa herného plánu.

Pravidlá:

1. Hráč hodí kockou. Čo sa zobrazilo na kocke? Aká farba alebo symbol sa zobrazí na kocke:

A. Červená-Čerešne, Žltá-Hrušky, Zelená-Jablko, Modrá.-Slivky

Hráč si vyberie ovocie príslušnej farby z ovocného stromu a umiestni ho do košíka

B. Kôš na ovocie.

Hráč si môže vybrať akékoľvek 2 ks z ovocia z akéhokoľvek stromu a vloží ich do svojho košíka.

C. Havran:

Hráč umiestni jeden kus skladačky do stredu herného plánu na zodpovedajúce miesto.

Koniec hry:

1. Ak hráči pozberajú všetko ovocie zo stromov predtým, ako je dokončená skladačka havrana v strede herného plánu, tak všetci vyhrávajú spoločne.

2. Ak skladačka havrana je kompletná skôr ako bolo všetko ovocie zozbierané z ovocných stromov, hráči spoločne prehrali proti rýchlemu pažravému havranovi.

Mnam

Cieľ: Pozbierať všetko jedlo skôr, než kocúr vyženie myši zo špajze.

Príprava:

1. Herný plán vyberte z krabice a rozložte na stôl. Pre prvú hru použite stranu plánu, kde je vyobrazená jedna labka.

2. Na symbol labky postavte kocúra Tomáša.

3. Ďalej vytiahnite z krabice okrúhle žetóny myšiakov a umiestnite ich vedľa herného plánu.

4. Vedľa herný plán položte tri kocky.

Pravidlá:

1. Hráč hodí kockou.

Čo padlo na kockách?

1. Na piatich stenách kocky sú vyobrazené symboly jedla – bageta, ryba, uhorka, syr a mrkva. Je to rovnakých päť potravín, ktoré sú znázornené na hernom pláne. Každý druh jedla na doske sa skladá z dvoch až štyroch „súst“ – to sú štvorčeky na hernom pláne.

2. Ak na kocke padol niektorý symbol jedla: umiestnite kocku so symbolom na ľubovoľný štvorček s touto potravinou na hernom pláne.

Náročnejší variant:

Ak hrajú starší, či skúsenejší hráči, pridajte toto pravidlo:

Namiesto umiestnenia kocky na ľubovoľný zodpovedajúci štvorček s jedlom musíte dodržať ešte toto:

A. Všetky kocky na hernom pláne musia byť umiestnené buď v rovnakom rade alebo v rovnakom stĺpci (musí byť v rovnakej „línii“).

Pozor: Aj keď kockou hádže vždy jeden z vás, o umiestnení kociek rozhodujte spoločne.

Červené X: Ak sa na niektorej kocke objaví červené x, nemôžete ju umiestniť na herný plán.

1. V každom hode kockami musíte byť schopní umiestniť aspoň jednu kocku na sústo jedla. Môžete umiestniť dve alebo dokonca všetky tri kocky naraz. Ak umiestnite všetky tri kocky, pokračujte krokom

B) Zber jedla.

1. Ale ak nechcete alebo nemôžete umiestniť všetky tri kocky na štvorčeky s jedlom naraz, môžete pokračovať dvoma spôsobmi: A) Prehodiť kocky alebo B) Zbierať jedlo.

2. Môže sa stať, že nemôžete na herný plán umiestniť ani jednu kocku. V takom prípade v tomto kole nezískavate žiadne jedlo, ba čo viac, musíte ešte presunúť kocúra o jedno políčko bližšie k špajze. Postupujte podľa smeru bielych labiek.

C) Zber jedla dokončenie:

Ak sa vám podarilo na herný plán umiestniť všetky tri kocky s jedlom, alebo ak ste prestali hádzať kockou a nepokúšali šťastie, môžete začať zhromažďovať jedlo. Každú kocku na hernom pláne vymeňte za 1 žetón myšiaka.

1. Ak ste získali poslednú porciu aspoň jednej potraviny, tzn. posledná časť tejto potraviny bola teraz prikrýta žetónom s myšiakom, nemusíte kocúra presúvať.

2. Ak sa vám nepodarilo umiestniť žetón s myšiakom na posledná zostávajúca časť niektorej z potravín, musíte kocúra presunúť o jedno políčko bližšie k špajze.

Koniec hry:

1. Podarilo sa vám ukoristiť všetko jedlo skôr, ako sa do špajze dostal kocúr, všetci vyhrali.

Koľko krokov zostávalo kocúrovi do špajze:

6 a viac políčok: Úžasné

5 až 4 políčka: Super

3 až 2 políčka: Perfektne

1 políčko: Bolo o fúz

2. Dobehol kocúr do špajze, všetci prehrali

Môžete si overiť, ako blízko ste boli výhre:

Zostáva jeden kúsok jedla: Skončili sme druhý c.

Zostávajú 2 až 3 kúsky jedla: Nikto nebude trpieť od hladu.

Zostáva 4 až 5 kúskov: Veľa ste toho nepriniesli, ale nabudúce to bude lepšie.

Zostáva 6 a viac kúskov jedla: Špajza je stále plná dobrôt.

Hedgehog - Ježko

Cieľ: Vyhráva hráč, ktorý prvý doplní všetky pichliače na svojom ježkovi.

Príprava:

1. Položte tabuľu na stôl.
2. Všetky paličky (ježkove pichliače) dajte do zelenej misky a položte do stredu hracej dosky.
3. Hráči si vyberú farbu svojho ježka.

Pravidlá:

1. Hráč hodí kockou a určí počet pichliačov, ktoré si vyberie z misky a zapichne do dierok na hráčovej strane.
2. Hru je možné hrať hodom s jednou alebo s dvoma kockami.

Ticket to Ride – Jízdenky prosím

Cieľ: Mať na jej konci najvyšší súčet získaných bodov.

Príprava:

Samostatne zamiešať karty vlakov a liniek a vytvoriť dve ťahacie balíky.

Položiť hrací plán do stredu stola.

Značky hráčov položiť na 0 bod.

Každý hráč dostane vlaky svojej farby.

Pravidla:

1. Hráč počas ťah musí vykonať iba jednu z nasledujúcich akcií:

-Ťahanie kariet vozidiel - Hráč si môže vziať 2 karty vozidiel. 2 ľubovoľné karty z piatich odhalených alebo si môže vziať vrchnú kartu z balíčka. Odhalené karty, ihneď sa doplnia z balíčka kariet vozidiel. Len jednu kartu ak je to žolík z odhalených kariet. Počet kariet na ruke nie je obmedzený.

-Zabranie trate - Hráč môže zabráť voľnú trať na mape odhodením kariet vozidiel, ktoré sa farbou zhodujú so zaberanou traťou a ich počet sa rovná dĺžke tejto trate. Farebná žolíková karta nahradí ľubovoľnú farbu. Trate šedej farby môžu byť zabrané skupinou kariet ľubovoľnej (ale rovnakej) farby. Novo zabraná trať nemusí nadväzovať na ostatné (predtým zabrané) trate. Hráč z dvojitej trate môže použiť vždy iba jednu trať. Na každé políčko zabrané trate následne umiestni jeden svoj plastový vagónik. Nakoniec posunie svoj ukazovateľ získaných bodov o zodpovedajúci počet polí bodovej stupnice.

-Ťahanie karty vlakovej linky - Hráč si vezme 3 vrchné karty z balíčka kariet vlakových liniek.

Najmenej jednu z nich si potom musí ponechať, ale ak chce, môže si nechať dve alebo aj všetky tri ťahané karty. Vrátené karty sú umiestnené späť na spodok balíčka vlakových liniek.

Bodovanie:

- Zabraním trate medzi dvoma susednými mestami na mape;
- Dokončením súvislej trate medzi mestami uvedenými na získanej karte vlakovej linky;
- Vytvorením najdlhšej súvislej trate (vyhodnotené na konci hry).
- Strata bodov: Nedokončená súvislá trať karty vlakovej linky, stráca toľko bodov, koľko je na tejto karte uvedených.

Koniec hry

Keď niektorému z hráčov na konci jeho ťahu zostanú 2 alebo menej plastových vagónikov, odohrá každý hráč (vrátane tohto) ešte jeden posledný ťah v normálnom poradí.

Catan

Cieľ: Hru vyhráva hráč, ktorý získa 10 bodov.

Príprava:

1. Zostavenie hracieho plánu
2. Na hexy s krajinou sa umiestnia žetóny s číslami od 2 do 12.
3. Na hex s púšťou sa žetón nepokladá, ale položí sa naň figúrka zlodeja

Pravidlá:

1. Každý hráč si na začiatku postaví 2 dediny a 2 cesty pri nich.
2. Dedina sa stavia do miest, kde sa hexy dotýkajú svojimi rohmi, cesty vedú po ich hranách.
3. Každá dedina produkuje tie suroviny, aké produkujú hexy, na ktorých rohoch stoja.
3. Prvú dedinu hráči stavajú v poradí, v akom budú hrať, druhú v opačnom poradí.
4. Druhá dedina ihneď prinesie svojmu majiteľovi po jednej surovine zo susediacich hexov,
5. Hráč, keď je na rade, hodí dvoma šesťstennými hracími kockami.
- Hexy, na ktorých je žetón s týmto číslom, vyprodukujú svoju surovinu. Každý hráč, ktorý má u tohto hexu dedinu, dostane jednu kartu s jeho surovinou, ak má pri ňom mesto, dostane 2 tieto karty.
6. Karty so surovinami hráči držia v ruke tak, aby ich ostatní nevideli.
7. Ak padne číslo 7, aktivuje sa figúrka zlodeja a nasledujú tieto 3 kroky:
 - Každý hráč, ktorý má na ruke viac ako 7 kariet surovín, musí zahodiť polovicu z nich.
 - Hráč, ktorý je na ťahu, vezme figúrku zlodeja a presunie ju na ktorýkoľvek iný hex. Keď potom padne číslo tohto poľa, pole nevyprodukuje svoju surovinu, kým na ňom zlodej bude stáť.
 - Hráč, ktorý je na ťahu, vytiahne náhodne jednu kartu z ruky jednému z hráčov, ktorí majú pri poli so zlodejom svoju dedinu alebo mesto, a vezme si ju k sebe do ruky.

8. Stavba

V hre je možné postaviť jednu z nasledujúcich stavieb (v zátvorke je uvedená jej cena):

- cesty (1 drevo, 1 tehla) – vedie po hranách hexov, nesmie viesť do cudzej dediny alebo mesta, umožňuje postavenie ďalších dedín, navyše kto postaví najdlhšiu súvislú cestu s dĺžkou najmenej 5 dielikov, získava kartu „Najdlhšia obchodná cesta“, ktorá je za 2 body
- dedina (1 drevo, 1 tehla, 1 obilie, 1 vlna) – stojí na rohoch hexov, môže byť postavená len na mieste, kam vedie hráčova cesta, a nesmie susediť s inou dedinou alebo mestom; produkuje jednu kartu so surovinou, za každú dedinu (vrátane tých dvoch, ktoré stoja od začiatku) hráč získa 1 bod
- mesto (2 obilia, 3 rudy) – je možné postaviť len v mieste, kde už stoja dediny; produkuje dve karty surovín namiesto jednej, hráč zaň získa 2 body
- akčná karta (1 obilie, 1 ruda, 1 vlna) – hráč získa náhodnú akčnú kartu, na ktorú sa pozrie a položí ju lícom dole pred seba; zahrať ju smie najskôr v ďalšom svojom kole. Na kartách môže byť rôzny bonus v podobe surovín alebo 1 bodu. Ak je na karte rytier, potom hráč vo chvíli, keď ju

zahrá, smie presunúť zlodej a vziať jednu náhodnú kartu so surovinou hráčovi, ktorý má dedinu alebo mesto na poli, na ktoré bol zlodej presunutý. Kto zahrá najviac rytierov (najmenej 3), získa kartu „Najväčšie vojsko“ za 2 body.

9. Ak nemá hráč potrebné suroviny na stavbu, môže obchodovať s ostatnými hráčmi. Urobí im ponuku (napr. „kúpim 1 vlnu, dám 1 drevo“) a pokiaľ niektorý iný hráč súhlasí, vymení si príslušné karty so surovinami.

10. Hráč potrebné suroviny môže si vymeniť 4 rovnaké suroviny za jednu ľubovoľnú inú. Ak má postavený prístav, teda dedinu alebo mesto pri morskom pobreží, kde je nápis 3:1, potom môže vymeniť 3 rovnaké suroviny za jednu inú. Ak má prístav pri pobreží s nápisom 2:1 a symbolom suroviny, potom môže vymeniť 2 uvedené suroviny za jednu inú

Koniec hry

Hru vyhráva hráč, ktorý získa 10 bodov. Bodovanie je nasledujúce:

- 1 bod za každú dedinu
- 2 body za každé mesto
- 2 body za kartu „Najdlhšia obchodná cesta“, ktorú získa hráč, ktorý ako prvý postaví súvislú cestu s dĺžkou 5 alebo viac dielikov; akonáhle iný hráč postaví dlhšiu súvislú cestu, túto kartu od neho prevezme
- 2 body za kartu „Najväčšie vojsko“, ktorú získa hráč, ktorý ako prvý zahrá 3 akčné karty rytierov; akonáhle iný hráč zahrá viac kariet rytierov, túto kartu od neho prevezme
- 1 bod pridávajú niektoré akčné karty

Takenoko – Bambusový výhonok

Cieľ:

Príprava:

1. Umiestnite zvláštne „políčko s jazierkom 1“ do stredu hracej plochy. Na neho umiestnite figúrky záhradníka a pandy.
2. Zamiešajte políčka a položte ich lícom dole. Tvorí doberací balíček.
3. Vedľa balíčka položte zavlažovacie kanály a žetóny vylepšenia (úsporiadené podľa typu).
4. Dajte bokom zvláštnu kartu „Cisára7“ { a zvyšok kariet úloh rozdeľte podľa typu (políčko, záhradník, panda). Položte ich lícom dole a vytvorte z nich tri doberacie balíčky.
5. Každý hráč dostane svoju vlastnú dosku hráča, 2 žetóny akcií a po jednej karte úlohy od každého druhu (hráči si dávajú pozor, aby ich úlohy nikto nevidel).

Pravidlá:

1. Hráč na ťah, musí v danom poradí vykonať dve činnosti: A) Určiť počasie. B) Vykonať akcie a plniť úlohy.

A) Určenie počasia:

1. **Pozor:** Počasie sa určuje až od druhého kola! V prvom kole hráči túto fázu preskočia.
2. Hráč hodí kockou počasia a vyhodnotí efekt príslušného počasia.
 - a. **SLNKO:** Hráč získava akciu navyše. Táto akcia sa musí líšiť od dvoch bežných akcií hráča.
 - b. **Dážď:** Hráč môže pridať dielik bambusu na zavlažené políčko podľa svojho výberu. Musí pri tom dodržiavať limit štyroch dielikov na políčko.
 - c. **VIETOR:** Hráč môže, ale tiež nemusí, vykonať v tomto kole dve rovnaké akcie (namiesto dvoch rôznych akcií).
 - d. **BÚRKA:** Hráč môže umiestniť pandu na políčko podľa svojho výberu. Aby sa spamätalo, zožerie vystrašené zviera na danom políčku jeden dielik bambusu.

e. **MRAKY:** Hráč si zo zásoby vyberie ľubovoľný žetón vylepšenia. Môže ho ihneď umiestniť alebo si ho schovať na neskôr na svojej doske. Ak už nie je k dispozícii žiadne vylepšenie, môže si vybrať efekt akéhokoľvek iného počasia (slnko, dážď, vietor či búrka).

f. **OTÁZNIK:** hráč si môže pre dané kolo vybrať ľubovoľné počasie a použiť jeho efekt.

B) Vykonalanie akcií a plnenie úloh:

1. Hráč si vo svojom ťahu musí vybrať dve z nasledujúcich piatich možností.

2. Pozor: Tieto akcie musia byť rôzne!

3. Hráč si akciu zvolí tak, že umiestni dva žetóny akcií na príslušné políčka na svojej doske.

Poradie, v akom akcie vykoná, je čisto na ňom.

4. Hráč potom presunie kocku počasia hráči po ľavici.

Políčka: Hráč si vezme tri políčka a jedno si vyberie.

1. Hráč si vezme tri vrchné diely políčok z balíčka, z nich si jedno vyberie a zvyšné dve dá v ľubovoľnom poradí na spodok balíčka.

2. Vybraný diel je potom umiestnený podľa jedného z dvoch nasledujúcich pravidiel:

a. Políčko je umiestnené vedľa zvláštneho políčka s jazierkom,

b. Políčko je umiestnené tak, aby priliehало ku dvom políčkam, ktoré sú už v hre.

c. Na každom políčku je možné pestovať iba jednu rastlinu príslušnej farby, a to len v prípade, že je políčko zavlažované!

Poznámka: Políčka priľahlé k políčku s jazierkom kom a políčka so zavlažovacím vylepšením sú automaticky zavlažované. Keď sú dané do hry, je na ne automaticky položený jeden dielik bambusu.

d. Niektoré diely majú na sebe vylepšenia priamo nakreslená.

Zavlažovacie kanály: Hráč si zoberie zo zásoby zavlažovací kanál. Môže ho použiť ihneď alebo si ho schovať na neskoršie použitie.

1. Hráč si zo zásoby zoberie jeden zavlažovací kanál.

2. Zavlažovanie môže byť dané ihneď do hry alebo ponechané na nasledujúce kolá.

3. Zavlažovania sú pokladané na susediace strany dvoch políčok a tvorí sieť, ktorá vždy začína od políčka s jazierkom.

4. Na strany špeciálneho políčka s jazierkom nie je možné pokladať zavlažovacie kanály.

5. Políčko je zavlažované, pokiaľ spĺňa jednu z nasledujúcich podmienok:

a. Prilieha k políčku s jazierkom – zavlažovanie je automatické.

b. Na jednej z jeho šiestich strán je zavlažovací kanál.

c. Políčko má zavlažovacie vylepšenie.

d. Keď je políčko prvýkrát zavlažované, pridá sa naň jeden dielik bambusu príslušnej farby.

e. Tento dielik sa pridáva iba pri prvom zavlažovaní.

f. Ak zavlažovací kanál zavlaží dve políčka zároveň, pridá sa dielik na každé z nich.

Záhradník: Hráč posunie záhradníka priamym smerom podľa svojho výberu.

1. Potom vypestuje dielik bambusu na zavlaženom políčku, na ktorom skončí záhradníkov pohyb, rovnako tak ako na všetkých priľahlých políčkach rovnakej farby.

2. Pamätajte, že bambus je možné pestovať iba na zavlažených políčkach.

3. Hráč pohne záhradníkom v priamej línii v akomkoľvek smere o akýkoľvek počet políčok.

4. Záhradník vypestuje dielik bambusu na políčku, kde ukončí svoj pohyb, rovnako tak ako na všetkých priľahlých políčkach rovnakej farby.

5. Maximálna výška bambusu sú 4 dieliky. Ak má byť pridaný dielik bambusu a na políčku je už bambus s výškou 4, nový dielik sa nepridáva.

Pozor: Nie je možné pestovať bambus na nezavlažovaných políčkach, aj keď sa na nich záhradník zastaví, či sú priľahlé k políčku, kde sa zastavil.

Pozor! Zatiaľ čo prvky na hracej doske hráča patria príslušnému hráčovi, všetky časti záhrady (diely políček, zavlažovacie kanály, vylepšenia a dieliky bambusov) môžu využívať všetci hráči!

Panda: Hráč posunie Pandu priamym smerom podľa svojho výberu.

1. Hráč pohne pandou v priamej línii v akomkoľvek smere o akýkoľvek počet políček.
2. Panda zožerie jeden dielik bambusu na políčku, na ktorom ukončí svoj pohyb.
3. Hráč si zožraté dieliky zbiera na svojej hracej doske. Môže ich využiť na to, aby splnil kartu úlohy s pandou.

Pohyb figúr (záhradník a Panda):

1. Záhradník aj panda môžu pri pohybe prejsť cez políčko s jazierkom a môžu na ňom dokonca aj skončiť pohyb.
2. Aby bolo možné využiť efekt záhradníka či pandy, hráč musí s figúrkou pohnúť!
3. Nesmie preskočiť prázdne miesto medzi dvoma políčkami a musí sa zastaviť pred prázdny miestom.

Úlohy: Hráč si zoberie kartu úloh vo farbe, ktorú si zvolí a pridá si ju na ruku.

1. Hráč si vezme kartu úlohy ľubovoľného druhu a pridá si ju na ruku.

Pozor: Hráči majú limit 5 kariet v ruke. Pokiaľ má hráč v ruke päť kariet, nesmie si dobrať šiestu. Pred tým, ako si môže dobrať novú kartu, musí jednu z kariet úloh, ktoré má v ruke, splniť.

1. Plnenie úloh:

- a. Plnenie úloh sa nepočíta ako akcia. Hráč môže splniť úlohu kedykoľvek počas svojho ťahu tak, že splní podmienky dané na karte.
- b. Pri plnení úlohy hráč vyloží kartu pred seba lícom hore. Toto sa nepočíta ako akcia.
- c. Je možné splniť niekoľko úloh počas jedného ťahu hráča.

Dôležité: Raz splnenú úlohu hráč nikdy nestráca. Postačuje, že boli splnené podmienky v okamihu, kedy bola karta vyložená.

1. Políčkové úlohy:

Mapky vždy zobrazujú tri alebo štyri políčka. Aby mohla byť úloha splnená, musí rozloženie políček na hracej ploche zodpovedať rozloženiu políček na karte.

Dôležité: Úlohy je možné plniť iba za použitia zavlažených políček!

2. Záhradníkové úlohy: Tieto úlohy zobrazujú buď:

- a. Bambus s výškou 4 dielikov s konkrétnym vylepšením,
- b. Bambus s výškou 4 dielikov bez vylepšenia,
- c. Niekoľko bambusov s výškou 3 bez akýchkoľvek podmienok na vylepšenie.
- d. Aby mohla byť úloha splnená, musí rozloženie zobrazené na karte odpovedať situácii na hracej ploche.

3. Panvové úlohy:

1. Tieto karty zobrazujú dva alebo tri dieliky bambusu.
2. Aby bolo možné úlohu splniť, musí hráč zhromaždiť na svojej hracej doske zodpovedajúce dieliky bambusu.
3. Tie sú po splnení úlohy vrátené späť do spoločnej zásoby.

Pravidlo pre pokročilých hráčov:

Pokiaľ si hráč doberie novú kartu úlohy a táto obsahuje úlohu, ktorá je už vďaka rozloženiu na hracej ploche splnená, hráč túto kartu úlohy zahodí a doberie si novú kartu s úlohou ľubovoľného druhu.

Vylepšenie:

1. Vylepšenia môžu byť zabudované priamo do dielu políčka (v takom prípade sú na ňom nakreslené), alebo môžu byť hráčom na políčka pridané potom, keď ich získajú vďaka efektu počasia „Mraky“.
2. Vylepšenia môžu byť pridávané len na políčka, kde ešte nevyrástol bambus (alebo na políčka, kde panda všetok bambus zožrala).
3. Každé políčko môže mať iba JEDNO vylepšenie (či už zabudované alebo pridané) a vylepšenia nie je možné neskôr v hre zmeniť.

Ohrada:

1. Ohrada chráni bambus na danom políčku.
2. Panda cez neho môže prejsť či sa na ňom zastaviť, ale nemôže na ňom bambus žrať.

Hnojenie:

1. Hnojenie urýchľuje rast bambusu na danom políčku.
- Zakaždým, keď na políčku rastie bambus, vyrastú na ňom dva dieliky miesto jedného (stále platí limit maximálnej výšky bambusu 4).

Jazierko:

1. Jazierko zásobuje bambus na políčku, na ktorom sa nachádza, dostatkom vody.
2. Toto políčko je tak zavlažované aj bez kanála a je naň pri zahraní automaticky umiestnený jeden dielik bambusu za prvé zavlaženie.

Pozor: Jazierko ako vylepšenie nikdy nemôže slúžiť na to, aby sa stalo zdrojom vody pre zavlažovacie kanály!

Koniec hry: Podmienky na ukončenie hry sa líšia podľa počtu hráčov:

- A. 2 hráči: V okamihu, keď hráč dokončí svoju deviatu úlohu, začína posledné kolo.
- B. 3 hráči: V okamihu, keď hráč dokončí svoju ÔSMU úlohu, začína posledné kolo.
- C. 4 hráči: V okamihu, keď hráč dokončí svoju SIEDMU úlohu, začína posledné kolo.

1. Hráč, ktorý vyvolal začiatok posledného kola, si vezme zvláštnu kartu „Cisár“ (s hodnotou 2 body) a ukončí svoj ťah.

Poznámka: V ťahu, kedy hráč vyvolá začatie posledného kola, môže splniť ešte ďalšie karty úloh. Ostatní hráči majú každý ešte jeden záverečný ťah, v ktorom sa môžu pokúsiť splniť svoje úlohy a vylepšiť si skóre.

2. Hráč spočíta body na kartách úloh, ktoré sa mu podarilo v hre splniť. Karty, ktoré hráčom zostali v ruke, sa nepočítajú.
3. Hráč s najvyšším počtom bodov sa stáva víťazom hry a prijme gratuláciu od samotného cisára.
4. V prípade zhody víťazí hráč s najviac bodmi na Pandových kartách úloh.
5. V prípade, že je aj tak remíza, hráči s najvyšším počtom bodov víťazstvo zdieľa.

Rady novým záhradníkom:

1. Vo svojom prvom ťahu si určite vezmite políčko! Budete potrebovať kúsok zeme, na ktorom budete môcť začať pracovať!
2. Zavlažovacie kanály si môžete skladovať na neskôr. Túto možnosť využijete, pretože zásoby vody sa môžu rýchlo krátiť!
3. Ak vám pravidlá prídu zložité, môžete prvú hru skúsiť zahrať bez počasia.
4. Bude to o niečo menšia zábava, ale budete sa môcť zoznámiť so základnými mechanizmami hry.
5. Zásoba dielikov bambusu v krabici by mala hráčom stačiť, ale ak by sa stalo, že jedna farba bambusu dôjde, môžete ju dočasne nahradiť dieliky inej farby (ale počítajú sa ako dieliky podľa farby políčka!).

Klofni Rybku

Cieľ: Tučňiakmi sa budete ponárať pod hladinu oceánu a zbierať potravu, z ktorej budete skladať sady a získavať za ne body.

Príprava:

1. V závislosti od počtu hráčov použite sadu žetónov oceánu:

(1–3 hráči) základná sada,

(4–6 hráčov) základnú a rozširujúcu sadu.

Poznámka: Žetóny oceánu z rozširujúcej sady, určené na hru 4–6 hráčov, majú v pravom hornom rohu značku (+).

2. Žetóny oceánu otočte lícom dole a roztriedte do 5 kôpok podľa hĺbky.

3. Každú kôpku dôkladne zamiešajte a potom žetóny rozprestrite na stole tak, aby na jednom konci boli žetóny z najmenšej a na druhom z najväčšej hĺbky (od najsvetlejšej po najtmavšiu modrú).

4. Potom podľa počtu hráčov z každej hĺbky vyraďte určitý počet náhodne vybraných žetónov: počet hráčov/použitá sada žetónov/Počet náhodne vyrađených žetónov

1 – základná / 7 z každej hĺbky

2 – základné / 7 z každej hĺbky

3 – základné / 3 z každej hĺbky

4 – základné + rozširujúce / 5 z každej hĺbky

5 – základné + rozširujúce / 4 z každej hĺbky

6 – základné + rozširujúce / 3 z každej hĺbky

Vyrađené žetóny oceánu vráťte do krabice bez toho, aby ste sa pozreli na ich lícovú stranu.

5. Dajte každému hráčovi 3 tučňiaky v jednej farbe.

Pravidlá:

Priebeh ťahu:

1. Buď si z danej hĺbky vezmite žetón ležiaci lícom hore, alebo v nej otočte nový žetón. Pokiaľ sa rozhodnete vziať žetón ležiaci lícom hore, vynoríte sa s ním a váš ťah skončí.

2. Ak sa rozhodnete otočiť žetón z danej hĺbky, jeho druh určí, aké budete mať ďalej možnosti:

A. Ak odhalíte žetón bublín: musíte pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať tam krok 1.

B. Ak odhalíte žetón kameňa: môžete sa rozhodnúť vynoriť sa s týmto žetónom a ukončiť svoj ťah, alebo ho nechať na mieste, pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať tam krok 1.

C. Ak odhalíte žetón potravy: môžete sa rozhodnúť vynoriť sa s týmto žetónom a ukončiť svoj ťah, alebo ho nechať na mieste, pokračovať do nasledujúcej hĺbky a zopakovať tam krok 1.

D. Ak odhalíte žetón dravca: váš ťah okamžite končí! Položte svojho tučňiaka na práve otočený žetón dravca.

3. Na začiatku každého ťahu musíte začať v najmenšej hĺbke (preskočiť ju môžete iba vďaka uväznenému tučňiakovi alebo žetónu kameňa).

Poznámka: V každom ťahu musíte vždy začať v najmenšej hĺbke a postupovať hlbšie a hlbšie. Ak nie je vyslovene uvedené inak, nesmiete žiadnu hĺbku preskočiť.

4. Prezrite si hĺbku vykonajte **ťah** a pokračujte nasledovne:

Dôležitá výnimka: Ak ste v predchádzajúcom ťahu získali žetón kameňa, môžete sa rozhodnúť ho využiť k hlbšiemu ponoru. Žetón kameňa odhodte (vráťte ho do krabice – je vyrađený z hry) a potom začnite ponor v ľubovoľnej hĺbke namiesto povinného začínania od hĺbky 1.

5. Opakujte tieto kroky a ponárajte sa stále hlbšie, kým sa buďto nevynoríte s žetónom potravy či kameňa, alebo kým nenarazíte na žetón dravca.

6. Akonáhle váš ťah skončí, je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

Vynorenie:

1. Keď sa vynoríte s žetónom potravy, položte ho pred seba na stôl lícom hore, kde budú tvoriť mriežku: 3 stĺpce v jednotlivých 3 farbách. Žetóny potravy musíte do mriežky umiestňovať v poradí, v akom ste ich získali, prvú ružovú potravu teda musíte umiestniť do horného riadku, druhú do druhého riadku atď. Jednotlivé riadky môžu obsahovať žetóny potravy z rôznych hĺbok.

Dravec:

Keď narazíte na žetón dravca, musíte na tento žetón položiť svojho tučniaka. Tento tučniak je teraz dravcom uväznený. A hoci sa uväznený tučniak už nemôže ďalej ponárať hlbšie, pomáha vašim zvyšným tučniakom, pretože v oceánskej hlbine odvádza pozornosť dravca. To znamená, že v budúcich ťahoch budete môcť preskakovať hĺbku, v ktorej máte uväzneného tučniaka, a pokračovať až do nasledujúcej hĺbky.

Poznámka: Môžete sa rozhodnúť nevyužiť možnosť preskočiť hĺbku, kde máte uväzneného tučniaka, a miesto toho v tejto hĺbke otočiť alebo si vziať žetón ako obvykle.

Návrat tučniakov:

Ak váš tretí a posledný tučniak narazí na žetón dravca, vaši tučniaci sa ihneď vrátia späť k vám. Všetci traja vrátane toho, ktorý práve narazil na dravca, vyplávajú späť na hladinu. Nevráti sa ale na prázdno! Keď si beriete svojich tučniakov, môžete si k nim vziať aj JEDEN žetón potravy alebo kameňa otočený lícom nahor. Tento žetón musí byť z jednej z hĺbok, kde ste mali uväzneného tučniaka (vrátane toho posledného).

Koniec hry:

1. Záverečná fáza nastáva, akonáhle ktorýkoľvek hráč otočil posledný lícom dole ležiaci žetón v ľubovoľnej hĺbke (tj aspoň 1 hĺbka obsahuje iba žetóny otočené lícom hore). Potom vykonajte nasledujúce kroky:

A Aktívny hráč dokončí svoj ťah ako obvykle, potom je na ťahu ďalší hráč.

B. Ak bude na ťahu opäť začínajúci hráč (hráč so žetónom začínajúceho hráča / posledného ponoru), otočí tento žetón hore stranou POSLEDNÝ PONOR na znamenie, že všetci hráči pred sebou majú ešte jeden ťah. Začínajúci hráč potom odohrá svoj posledný ťah ako obvykle, potom bude na ťahu ďalší hráč.

Poznámka: Ak záverečnú fázu spustí začínajúci hráč, odohráte ešte celé 2 kolá, pretože žetón začínajúceho hráča / posledného ponoru otočíte, až keď sa začínajúci hráč znova dostane na ťah. V tejto záverečnej fáze môžu všetci hráči pri ponoroch preskakovať všetky hĺbky, v ktorých sa už nenachádza žiadny žetón ležiaci lícom dole. Také hĺbky vyhodnocujte, ako by v nich každý hráč mal uväzneného tučniaka.

Bodovanie:

1. Hráči si spočítajú body získané za žetóny potravy. Za každú dokončenú sadu žetónov potravy (tj celý riadok 3 žetónov vo všetkých 3 rôznych farbách) získate súčet bodov vytlačených na žetónoch potravy.

2. Za žetóny v neúplných sadách získate polovicu súčtu bodov vytlačených na žetónoch potravy v tomto riadku, zaokrúhlené dole.

3. Hráč s najvyšším celkovým súčtom bodov sa stáva víťazom hry!

4. V prípade zhody vyhráva hráč s najviac dokončenými sadami žetónov potravy.

Coatl

Cieľ: Hráči sa pretekajú, aby získali čo najviac bodov prestížou vytvorením cenného Cóaťla sochy.

Príprava:

1. Umiestnite dosku so zásobovaním do stredu stola
 2. Každý hráč si vezme dosku hráča a žetóny obetí vo svojej hráčskej farbe.
- Poznámka:** Pre vašu prvú hru sa odporúča nepoužívať žetóny obete.
3. Naplňte zásobovacu dosku ťahaním náhodných kúskov z príslušných zásobných vreciek.
 4. Vyberte prvého hráča a dajte pred neho značku Prvého hráča
 5. Zamiešajte karty chrámu a rozdávejte 1 každému hráčovi, ktorú majú držať v ruke ako skrytú informáciu.
 6. Rozdeľte zostávajúce karty na 2 kôpky lícom horE v blízkosti zásobovacej dosky.
 7. Zamiešajte a položte balíček Prorociev v blízkosti chrámových kariet.
 8. Potiahnite a odhaľte 6 kariet prorociev na vytvorenie prorocstva lícom horE okolo zásobovacej dosky.
 9. Rozdaj 3/4/5/6 kariet prorocstva 1./2./3./4. hráčovi. Každý hráč si vyberie až 3 kariet prorocstva, ktoré majú mať v ruke, a zvyšok zahodia. Tieto karty sú skryté informácie.

Karty:

A. Prorocké karty:

1. Primárnou metódou získavania bodov je plnenie Prorockej karty.
2. To si vyžaduje, aby ste si zostavili svoj Cóatl, aby vytvoril čo najlepší vzor s cieľom vyhrať najviac bodov prestíže.
3. Niektoré karty Prorocstva majú požiadavky, ktoré môžu byť viackrát splnené.
4. Každý kúsok Cóatla môže byť použitý iba raz za kartu Prorocstva. Pri bodovaní sa však dá použiť rovnaký kúsok viackrát s inými kartami prorocstva.

Dôležité: segmenty tela zobrazené na karte požiadavky môže byť splnená akýmkoľvek typom kusu, vrátane hlavy alebo chvosta.

Chrámové karty:

1. Chrámové karty sú ciele, ktoré môžete splniť.
2. Hráči začínajú s 1 Chrámovou kartou v ruke a sú odhalené 2 chrámové karty zo spoločnej hromady.
3. Keď splní Cóatl, požiadavku z osobnej alebo spoločnej chrámej karty, tak položte karty vedľa vášho dokončeného Cóatla.

Symoly prorocstva a chrámových kariet:

1. Kus Cóatla (hlava, chvost alebo telo segment) zobrazenej farby.
2. Počet kusov naľavo od tohto symbolu sa musí rovnať počtu kusov na vpravo od tohto symbolu (minimálne 1 kus).
3. Jeden alebo viac kusov vyobrazenej farby. Ak je symbol biely, kus(y) môžu byť z akejkoľvek farby.
4. Cóatl sa musí skladať presne z toľko kusov (vrátane jeho hlavy a chvost) ako zobrazené číslo.
5. Postupnosť je platná iba v prípade, že kus zobrazený v červenom symbole „X“ nie je prítomný. Inými slovami, kus v tejto polohe je buď inej farby alebo v tejto polohe nie je žiadny kus. Kúsok symbolom „X“ nemôže byť prítomný.

Bodovacie karty prorocstva a chrámu:

1. Počet bodov, ktoré karta získa, je zobrazený v jej ľavom hornom rohu.
2. Existujú tri kategórie výpočtu bodov:

Jedna požiadavka:

Ak áno, získate uvedený počet bodov splnenej požiadavky Cóatlovej karty aspoň raz.

Viacnásobná požiadavka:

Bodujte podľa toho, na koľkých kartách je splnená požiadavka Cóatl.

Duplikátna požiadavka:

Počet bodov zodpovedá číslu viacnásobne splnenej požiadavke Cóatl na kartu až do uvedeného maxima.

Poznámka: Môžete bodovať iba jednu úroveň požiadaviek.

Ťah:

Vyberte si jednu z nasledujúcich akcií, ktoré vykonáte ako ťah:

1. Vezmi kúsok Cóatla / 2. Vyberte karty prorockta / 3. Zostavte svoj Cóatl

1. Vezmi si CÓATL Kusy:

1. Vyberte si jedno políčko zásobovacej dosky (1 hlavu, 1 chvost alebo 2 časti tela) a pridajte jeho obsahu na hráčskej doske.
2. Každé políčko na hracej doske môže obsahovať presne jednu figúrku Cóatla; inými slovami, každá hracia doska môže obsahovať až 8 kusov.
3. Ak si vyberiete priestor obsahujúci segmenty tela, musíte ich zobrať oba.
4. Na hernom pláne musíte mať miesto pre figúrku, ktoré si chcete vziať.

Doplnenie zásobovacej dosky: Zásobovaciu dosku doplňte vždy, keď:

1. Jeho zásoba segmentov tela je vyprázdnená alebo
2. Jeho zásoba hláv a chvostov sa vyprázdni.

Náhodne vyplňte všetky prázdne miesta na doske so zásobami ťahané kusmi zodpovedajúceho typu.

Poznámka: Ak nie je dostatok kusov na vyplnenie všetkých zásobovacích priestorov, vyplňte čo najviac (vždy 2 segmenty tela na priestor), a pokračujte v hre s čiastočne doplnenou zásobou. Ak je zásoba segmentov tela prázdna a nie sú tam žiadne segmenty tela v taške so zásobami, pokračujte do konca hry.

2. Vyberte karty prorockta:

1. Vyberte si jednu alebo viac kariet prorockta z tých, ktoré sú v zásobe a/alebo z hornej časti balíčka prorockiev, a pridajte ich ku kartám v ruke. Počas tejto akcie si môžete vziať niekoľko kariet, ale nemôžete prekročiť limit 5 kariet.
2. Po dokončení svojho ťahu odhaľte karty prorockta z balíčka a doplňte zásobu lícom nahor na 6 kariet.

3. Zostavte svoj Cóatl:

1. Použite svoje nazbierané kúsok na vytvorenie nového Cóatla a/alebo na pridanie k existujúcim.
2. Potom môžete použiť tieto Cóatly na splnenie Prorockých kariet.
3. Počas zostavovania vášho Cóatla môžete vykonávať nasledujúce montážne činnosti v ľubovoľnom poradí, koľkokrát chcete (uistite sa, že dodržiavate pravidlá zhromaždenia Cóatla):

a. Začnite nový Cóatl

1. Vezmite ľubovoľnú figúrku z hracej dosky a položte ju na stôl pred seba.

Poznámka: Túto akciu zostavenia nemôžete vykonať, ak už máte 2 neúplné Cóatly alebo ak ste už začali zostavenie vášho tretieho a posledného Cóatla.

b. Pridať k existujúcemu Cóatl

1. Vezmite kúsok z hracej dosky a pripevnite ho na jeden koniec jedného z vašich neúplných Cóatlov.
2. Hoci Cóatl môže mať veľa segmentov tela, môže mať najviac 1 hlavu a 1 chvost.

c. Splňte kartu Prorockta

1. Položte kartu Prorockta z ruky vedľa jedného z neúplných Cóatlov, ktorých atribúty

zodpovedajú vlastnostiam karty.

2. Ak Cóatl nespĺňa požiadavky karty, túto kartu nemožno hrať.

3. Niektoré karty majú niekoľko úrovní požiadaviek, ktoré je možné splniť, keď do svojho Cóatla pridáte ďalšie figúrky.

4. Plnenie karty Proroctva znamená splnenie jej minimálnej požiadavky, karta sa boduje až na konci hry.

5. Toto znamená, že môžete ešte pridať niečo k svojmu Cóatl, čím zvýšite jeho hodnotu.

Pravidlá zhromaždenia Cóatl:

1. Môžete mať až 2 neúplné Cóatly.

2. Na dokončenie Cóatla musí mať 1 hlavu, 1 chvost a aspoň 1 časť tela.

3. Na dokončenie Cóatla potrebujete 1 až 4 karty proroctva.

4. Cóatl nemožno použiť na splnenie rovnakých kariet proroctva.

5. Už umiestnené časti Cóatla sa nedajú presunúť ani odstrániť.

6. 2 Cóatl nebudú nikdy spojené.

7. Nemusíte použiť všetky časti Cóatla na hernom pláne.

8. Vaša hracia doska nemusí byť plná, aby ste si vybrali akciu Zostavte svojho Cóatla.

Dokončenie Cóatl:

Po dokončení jedného z vašich Cóatlov vykonajte nasledujúce kroky, než budete pokračovať v ťahu:

1. Splňte toľko kariet proroctiev s vašim novo dokončeným Cóatlom, koľko chcete (až 4 karty proroctva na Cóatl).

2. Ak váš novo splnený Cóatl nespĺnil žiadnu kartu proroctva, musí počas tohto kroku splniť aspoň jednu.

3. Ak je to možné, naplňte jednu z kariet chrámu z vašej ruky alebo zo spoločných kôp s novo dokončeným Cóatlom a položte ho na ďalšie miesto. k vášmu dokončenému Cóatl.

4. Otočte lícom dole všetky karty, ktoré splnil vyplnený Cóatl.

Pripomienka: Akcia zostavenia karty „Splniť proroctvo“ umožňuje umiestniť karty iba vedľa neúplného Cóatla.

5. Vyplnenie Cóatla je vašou poslednou príležitosťou na splnenie kariet proroctva pomocou dokončeného Cóatla.

6. Ak hráč dokončí svoj 3. Cóatl, pokračujte do konca hry.

Obetné žetóny:

Každý hráč začína hru s 3 žetónmi obety. Namiesto hrania štandardnej akcie môžete odhodit žetón obety vykonať svoju činnosť.

Perfektný výber: Potiahnite 1 hlavu, 1 chvost alebo 2 segmenty tela podľa vášho výberu z príslušného vrečka a potom doplňte všetky prázdne miesta zásobovacieho radu.

Pozrite sa do budúcnosti: Odhod'te všetky karty Proroctva zo zásoby lícom hore a potom ju doplňte. Odhod'te ľubovoľný počet kariet z ruky, potom vykonajte akciu „Vyberte karty proroctva“.

Kňazský záväzok: Vezmite jednu z kariet chrámu lícom hore a pridajte si ju do ruky. Keď dokončíte Cóatl, môžete to splniť osobnou kartou chrámu namiesto bežnej karty chrámu.

Koniec hry:

Hráči pokračujú v striedaní v smere hodinových ručičiek, kým nenastane jedna z nasledujúcich situácií:

a. Hráč dokončí svoj 3 Cóatl.

b. V zásobe (či už na doske alebo vo vrecku) nezostali žiadne časti tela.

Potom sa posledné ťahy hry budú hrať inak v závislosti od toho, ako bol spustený koniec hry.

a. Ak bol koniec hry spustený hráčom, ktorý dokončil svoje 3 Cóatl, každý ďalší hráč vykoná jeden posledný ťah. Pokračovanie v poradí vo smere hodinových ručičiek:

Ak ste v poradí neskôr (všimnite si, kto má značku prvého hráča) ako hráč, ktorý spustil koniec hry, môžete v poslednom kole vykonať až dve akcie.

Ak ste v poradí skôr ako hráč, ktorý spustil koniec hry, v poslednom kole vykonáte iba jednu akciu.

Hra končí.

b. Ak sa koniec hry spustí z dôvodu prázdnej zásoby segmentov tela, pokračujte v hre, kým všetci urobia rovnaký počet ťahov (pozor na značku prvého hráča). Potom každý hráč dostane jeden posledný ťah. Keď všetci hráči vykonajú posledný ťah, prejdite na bodovanie.

Bodovanie:

1. Odstráňte všetky figúrky, ktoré zostali na doske so zásobami, a otočte ju, aby ste odkryli výsledkovú tabuľku.

2. Každý hráč používa Cóatl segment tela zodpovedajúci farbe hráča, aby ste mohli sledovať svoje body na výsledkovej tabuli.

3. Vždy, keď hráč počas bodovania prejde 50, umiestnite jeden z svojich žetónov obete (50-stranou nahor) vedľa výsledkovej tabuľky a pokračujte v počítaní bodov od 1.

4. Hráčovo skóre sa rovná pozícii jeho figúrky na výsledkovej tabuli plus 50 za každý takýto žetón, ktorý má.

5. Každý hráč získa body prestíže za svoj dokončený Cóatl na základe toho, ako dobre každý Cóatl spĺňa svoje Karty Proroctvo a Chrámu.

6. Hráč, ktorý nazbieral najviac bodov prestíže, dostane titul aztéckeho veľkňaza, čím vyhrá hru.

7. V prípade nerozhodného výsledku vyhráva hráč, ktorý má najviac kariet proroctva a chrámu, vedľa svojich dokončených Cóatlov .

8. Ak nerozhodný výsledok pretrváva, hráč, ktorý má jediné najviac bodovaného Cóatla (najviac bodov dosiahnutý príslušnými kartami) vyhráva.

Prehľad hry:

Počas hry hráči vytvárajú Cóatls spojením častí hlavy, tela a chvosta, ktoré spĺňajú požiadavky karty proroctva, ktoré chcú splniť. Čím viac požiadaviek na kartách proroctva Cóatl spĺňa, tým viac prestížových bodov získajú. Cóatl môže tiež získať bonusové body prestíže splnením požiadaviek jednej z kariet chrámu.

Koniec hry sa spustí, keď hráč dokončí svoj 3. Cóatl, alebo keď sa vyčerpá zásoba segmentov tela.

Heat

Cieľ: Byť prvý v cieli.

Príprava:

1. Auto dráhu rozložte v strede stola.

2. Každý hráč dostane vlastnú tabuľku podľa farby auta / 5 kariet vo farbe auta / Autíčko vo farbe

3. Medzi karty sa zamiešajú karty adrenalínu (počet je napísaný na mape)

4. Na tabuľku sa priložia karty heat počet je napísaný na mape)

5. Autíčka sa náhodne položia na štartovnú čiaru

Pravidlá:

1. Hráči si zoberú na ruku 7 kariet na ruku

2. Raz za každé kolo sa môže použiť boost (Po zaplattení 1 heat karty, otáčajú sa karty, kým sa otočí karta s rýchlosťou, táto rýchlosť sa pripočíta a cool - Jedna heat karta sa položí na tabuľku.
3. Pri prejazde zákrutou je napísaná maximálna prejazdová rýchlosť. Za prekročenie rýchlosti treba platiť s heat kartami
4. Heat karta sa nedá z ruky odhodiť ani použiť. Počas ťahu sa heat karta dá sa presunúť na tabuľku: pri prevodovke 2. jedna karta, pri prevodovom stupni 1. Tri karty heat.

Ťah:

1. Zmena prevodového stupňa. O jeden stupeň je zdarma. O dva a tri stupne, z tabuľky treba odhodiť 1 alebo 2 heat karty.
2. Vyloženie kariet z ruky, počet je určený s prevodovým stupňom
3. Adrenalinová karta: Otáčajú sa karty kým sa otočí rýchlostná karta (značka rýchlomera na karte).
4. Poradie ťahu hráčov je určený poradím aut. Ak sú vedľa seba, auto bližšie k okraju s hrubou čiarou začína
5. Posledné autíčko môže pridať +1 rýchlosť, alebo odpočívať jeden heat.
6. Posunutie autíčka o súčet čísiel na pripravených kartách.
7. Ak autíčko sa zastaví za iným autom, alebo vedľa, potom presunie sa o dve políčka dopredu
8. Kontrola prejazdovej rýchlosti v zákrute
9. Za prekročenie treba odhodiť heat karty v počte o koľko bola rýchlosť vyššia.
10. Ak hráč nemá dosť heat kariet, všetky heat karty sa zahodia, autíčko sa vráti späť pred čiaru zákruty a prevod je nastavený 1.
11. Použité karty sa odhodia na odhadzovaciu kopu.
12. Okrem heat a adrenalin karty, z ruky sa môžu odhodiť ostatné karty ako nepoužité.
13. Doplní sa ruka na 7 kariet.
14. Ďalší ťah

Koniec hry:

- Počet kôl je napísaný na mape.
- Ak naraz končí viac aut v cieľi, poradie je určené vzdialenosťou za cieľovou čiarou.

Sky Team

Cieľ:

Príprava:

1. Hráči si vezmú svoje zásteny a každý tiež svoje 4 kocky (pilot modrú zástenu a modré kocky, kopilot potom oranžové).
2. Do prístrojovej dosky hráči umiestnia ukazovateľ výšky na hodnote 6000 stôp, ktorý slúži aj na meranie kôl (každé herné kolo znamená klesnutie lietadla o 1000 stôp a posun tohto ukazovateľa o jedno pole).
3. Ukazovateľ priblíženia lietadla k cieľovému letisku – aj ten na jeho prvé pole s obláčikmi.
4. Na tomto ukazovateli môžu byť na niektorých jeho poliach symboly lietadiel, a teda na každé takéto pole hráči umiestni zodpovedajúci počet figúrok lietadiel.
5. Ešte sa nastaví pár ukazovateľov nastavenia lietadla (všetky klapky do polohy zatvorené, všetky žetóny podvozku do zasunuté, značky aerodynamiky na úvodné políčka, značky na rýchlosť)

Pravidlá:

Samotná hra sa odohráva v siedmich kolách, pričom každé kolo má 3 fázy:

A. Dohoda na stratégiu a hod kockami: - V tejto časti sa hráči musia dohodnúť na stratégiu nadchádzajúceho kola. Mali by sa dohodnúť, že sa chcú napríklad zbaviť iného pristávajúceho

lietadla alebo sa priblížiť k letisku najvyššou rýchlosťou (= postúpiť o 2 polia priblíženia), porovnať náklon alebo treba vysunúť podvozok. Nesmie sa pri dohováraní baviť o kockách, ich hodnotách a ich využívaní.

1. Hod s kockami a potom už do konca kola nesmie nijako sa radiť a navzájom komunikovať.

2. Rozmiestňovanie kociek

1. V tejto fáze sa hráči striedajú a vždy umiestnia jednu svoju kocku na vybrané pole na prístrojovej doske lietadla.

2. Väčšina polí má rôzne obmedzenia.

3. Koniec kola - V tejto fáze lietadlo vždy klesne o 1000 stôp a teda dôjde k posunu ukazovateľa výšky o jedno pole ďalej. Pokiaľ tento ukazovateľ ukazuje dosadnutie, nastal koniec hry a vyhodnotí sa snaženie hráčov. Pokiaľ je lietadlo stále vo vzduchu, začína ďalšie kolo.

Výber akcií, ktoré musí pilot s kopilotom v každom kole zvažovať a využívať:

a. **Motory:** keď obaja hráči umiestnia svoje kocky na motory, tak sa vyhodnotí ich súčet a podľa výsledku a nastavenia aerodynamiky lietadla (ovplyvňujú ho vysunutie klapiek) sa môže lietadlo posunúť o 0-2 polia priblíženia k letisku. Ale pozor, ak pri tom „preletíte“ pole, na ktorom je ďalšie lietadlo, tak dôjde ku kolízii a hra ihneď končí.

b. **Náklon:** keď obaja hráči umiestnia svoje kocky, tak vyhodnotia ich rozdiel a podľa výsledku sa lietadlo nahne o daný počet „stupňov“ na stranu kocky s vyššou hodnotou. Pokiaľ dosiahne hraničný náklon, lietadlo spadne do vývrtky a následne aj na zem. Čím hra ihneď končí.

c. **Klapky (len kopilot):** zvyšujú aerodynamický odpor lietadla (a teda ho spomaľujú), ale pre úspešné pristátie musia byť všetky vysunuté (záleží na poradí zapínania).

d. **Podvozok (len pilot):** zvyšujú aerodynamický odpor lietadla a na pristátie je potrebné mať podvozok plne vysunutý.

e. **Rádiostanica (obaja):** umiestnenie kocky na tieto polia umožní odstrániť z ukazovateľa priblíženia jednu figúrku lietadla. Hodnota kocky určuje pole, z ktorého lietadlo hráči odstráni (1 = prvé pole ukazovateľa, 2 = druhé).

f. **Brzdy (len pilot):** postupne dochádza k zvyšovaniu účinnosti brzd, ktoré v poslednom kole rozhodnú o tom, či lietadlo zabrzdí včas alebo prejde dráhu a z hladkého pristátia sa stane havária.

g. **Sústredenie / káva (obaja):** umiestnením kocky na toto polo umožní v ďalších kolách využiť žetón kávy na úpravu hodnoty kocky o 1 (pripočítať aj odpočítať). Hráči môžu touto akciou naakumulovať maximálne 3 kávy.

Koniec hry:

1. Pristávací manéver končí po 7. kole (pokiaľ teda nedôjde v skoršom kole ku katastrofe typu pádu do vývrtky), na konci ktorého by lietadlo malo bezpečne sedieť na zemi s plne vysunutým podvozkom, otvorenými klapkami, v horizontálnej polohe, nulovou rýchlosťou. Pokiaľ hráči splnia všetky tieto podmienky.

Super farmár

Ciel: Vyhráva farmár, ktorý v prvom stĺpci má všetky druhy zvierat.

Príprava:

1. Na začiatku nikto nemá žiadne zviera. Umiestnite všetky zvieratá do krabice. Tie vytvoria spoločnú zásobu.

Pravidlá:

1. Hráč na rade, hodí kockami (vždy sa hodia obe kocky spolu).

a. Ak získate rovnaké zvieratá na oboch kockách (rovnaké symboly), dostanete toto zviera zo spoločnej zásoby (z krabice).

b. Po niekoľkých kolách môžete mať viac zvierat. Ak máte zvierat vo vašom stáde, po hode dostanete ďalšie zviera zo spoločnej zásoby, podľa toho, koľko máte celých párov rovnakých druhov (vrátane paru na kockách).

Poznámka: Nemôžete získať koňa alebo kravu, kým nevymeníte nejaký iný druh za jeden z týchto, pretože len jedna kocka zobrazuje kravu a druhá koňa. Vy môže získať prvého koňa alebo kravu len výmenou.

2. Výmenný graf:

1ovca=6králikov / 1prasa=2ovce / 1krava=3ošipané / 1kôň=2kravy / 1malý pes=1ovca,
1veľký pes=1krava

3. Líška: Hráč stratí všetkých zajacov.

4. Vlk: Vlk na kocke znamená stratu všetkých zvierat.

5. Malý pes chráni stádo zvierat pred líškou.

6. Veľký pes chráni pred vlkom.

HeckMeck

Cieľ: Vyhráva vták, ktorý má na konci hry najviac pečených červíkov v pazúroch.

Príprava:

Do stredu stola rozložte postupne 16 porcií pečených červíkov.

Pravidlá:

1. Hráč hodí na začiatku ťahu všetkými ôsmimi kockami.
2. Zo svojho hodu si vyberie všetky kocky s jedným symbolom (číslo alebo červík) a odloží ich pred seba.
3. Pre ďalšie hody používa len tie kocky, ktoré ešte v predchádzajúcich hodoch neodložil pred seba.
4. Pri každom hode vždy musí odložiť všetky kocky s niektorým zo symbolov.
5. Nesmú však odkladať symboly, ktoré už odložil v niektorom z predchádzajúcich hodov.
6. Hráč môže pokračovať v hádzaní až do doby kedy:
A) Dobrovoľne ukončí svoj ťah a získa porciu pečených červíkov.
B) Jeho ťah je neúspešný.
7. Aspoň na jednej odloženej kocke musí byť červík, inak je jeho ťah považovaný za neúspešný.
8. Ak súčet čísel na kockách, ktoré si hráč odložil, dosiahne presne hodnoty niektorej porcie červíkov, ktorá leží lícom hore na grile, alebo hore na stĺpčeka pred niektorým z ostatných hráčov, vezme si hráč túto porciu pred seba.
9. Položí ju lícom hore na poslednú porciu červíkov ktorú získal.
10. Z porcií červíkov pred sebou každý hráč tvorí jeden stĺpček.
11. Ťah je preto neúspešný, pretože nenahádzal dostatočne vysoký súčet, alebo nemá na odložených kockách žiadneho červíka. Hráč nezíska žiadnu porciu. Navyše musí vrátiť na gril poslednú porciu, ktorú získal (hornú porciu zo svojho stĺpčeka). Okrem toho potom otočí lícom dole porciu na grile s najvyšším číslom.

Zvláštny prípad:

1. Ak porcia s číslom, ktoré hráč nahádzal, nie je ani lícom hore na grile, ani hore na stĺpčeku niektorého z hráčov, vezme si hráč namiesto nej porciu s najbližším nižším číslom z grilu (nie od iného hráča). Ak taká porcia na grilu nie je, je hráčov ťah považovaný za neúspešný
2. Pokiaľ práve vrátená porcia bola porcie s najvyšším číslom, žiadnu porciu neotáčajte dole.
3. Ak hráč nemôže vrátiť žiadnu porciu, pretože žiadnu nemá, žiadnu porciu na grile lícom dole neotáčajte.

Koniec hry a vyhodnotenie:

1. Hra končí vo chvíli, keď na grile už neleží lícom hore žiadna porcia pečených červíkov.
2. Každý hráč si spočíta červíky na porciách vo svojom stĺpčeku. Hráč, ktorý má na svojich porciách v súčte najviac červíkov, zvíťazí.
3. Pri rovnosti počtu červíkov, vyhrá hráč s vyššou hodnotou svojej najhodnotnejšej porcie.

Tiger and Dragon

Cieľ: Odohrať posledný kameň z ruky. Víťazom je hráč, ktorý ako prvý dosiahne desať bodov.

Príprava:

1. Každý hráč dostane vlastnú dosku.
2. Umiestnite bodové čipy niekde na dosah.
3. Pomiešajte dlaždice lícom dole a potom rozdajte každému hráčovi. Počet závisí od počtu hráčov: 2 hráči / 13 dlaždíc, 3 hráči / 11 dlaždíc, 4 hráči / 9 dlaždíc, 5 hráčov / 7 dlaždíc.
4. Bodky na doskách znázorňujú pripomenutie, koľko dlaždíc rozdať pre hráčov!
5. Začínajúci hráč má o jednu dlaždicu viac. Navyše a dajte mu žetón, na ktorom je napísané „+1“, čo znamená, že začal kolo a mal o jeden dielik navyše.
6. Potom v kole pokračuje hráč vľavo (alebo začnite každé kolo s hráčom, ktorý vyhral predchádzajúce kolo).

Pravidlá:

1. Hracia doska má dva rady na hranie dlaždíc:
2. riadok ÚTOK v hornej časti a riadok OBRANA v spodnej časti.
3. Všimnite si, ako sú medzery spojené a očíslované.
4. Hráč, ktorý začína kolo, zahrá prvý útok očíslovaný kameň na ploche svojej dosky.
5. Ďalší hráč potom musí zahráť rovnaké číslo (alebo Červeného draka) vo svojom obrannom riadku, alebo vzdať sa - pass.
6. Pamätajte, že žolíkové dlaždice možno hrať len na obranu a musia zodpovedať farbe útoku.
7. Ak je pass: v hre pokračuje ďalší hráč, ktorý musí urobiť rovnaké rozhodnutie.
8. Vždy môžete urobiť pass.
9. Ak hráč zahrá rovnaké číslo alebo červeného draka na svojom ľavom poli obranného radu, potom pokračuje a zahrá kartičku zo svojej sady v riadkovom priestore útoku pripojenom k riadku obrany. (t. j. medzera v riadku úplne vľavo, ignorujúc ľavý horný priestor so znakom, ak ste neboli tým, kto začal kolo.)
10. Ak všetci sa vzdajú - pass a hra sa vráti k útočníkovi, potom môže útočník zahráť ľubovoľný žetón z ruky, a položí lícom nadol, v rade obrany, potom zahrá nový útok.

Bodovanie:

1. Keď sa zahrá posledná kartička hráča, skóruje na základe karty bodovacieho pravidla.
2. Každá dlaždica lícom dole vo vašom obrannom rade (okrem poslednej dlaždice; tá je vždy lícom hore) sa počíta ako jeden bonusový bod.
3. Žiadne bonusové body v hre pre dvoch hráčov nie sú, alebo ak je vašou poslednou dlaždicou červený drak alebo modrý tiger.
4. Prvý hráč, ktorý dosiahne desať bodov, vyhráva.

Tímová hra pre štyroch hráčov:

1. Hrajte do 11 bodov ako partner Sever/Juh a Východ/Západ.

Tip: Vo všeobecnosti chcete urobiť pass, keď váš partner zaútočí, aby ste získali viac bonusových dlaždíc lícom dole.

Karak 1

Cieľ:

Príprava:

1. Štartovnú doštičku katakomb (so svetlou zadnou stranou) položte doprostred stola.
2. Ostatné doštičky katakomb zamiešajte a položte na stôl lícom dole.
3. Každý z hráčov dostane 1 dosku inventára a 5 žetónov životov, ktoré položia so srdcom hore.
4. Každý hráč si potom vyžrebuje jednu kartu hrdinu,
5. Vyhľadajte zodpovedajúce figúrky hrdinov, a umiestnite ich do plastových stojančekov.
6. Na štartovaciu doštičku katakomb postavte figúrky jednotlivých hrdinov.
7. Začína hráč, ktorý hodí najvyšší súčet čísel na kockách.

Pravidlá:

1. Hráči sa striedajú na ťahoch v smere hodinových ručičiek.
2. Počas ťahu má hráč k dispozícii 4 kroky
3. V priebehu vášho ťahu môžu nastať nasledujúce situácie :

A. Vstup do neobjavenej oblasti – Ťahať dlaždičku a priložiť k labyrintu,

chodba: krok

miestnosť: poklad ak nemá kľúč zostane na mieste, ak má kľúč, poklad zoberie a otočí.

Netvor:

B. Boj s netvorom – boj: hodiť dvoma kockami a spočítať, kto je silnejší. Celková sila útoku je daná súčtom výsledku hodu kockami, sily zbraní na vašej doske inventára a prípadného bonusu za schopnosť hrdinu.

výhra: otočí netvor a položí si dlaždicu do skladu

nerozhodný: hráč vráti sa späť o krok

prehra: hráč sa vráti o krok späť a stratí život

C. Pohyb v už objavenej oblasti

3. **Portál.** Chodba s portálom funguje ako normálny chodba. Ak sú k hernému plánu priložené aspoň dve chodby s portálom, je možné hrdinu medzi portálmi ľubovoľne presúvať = krok.

4. **Liečivá fontána.** Rovnako chodba s liečivou fontánou (vrátane štartovnej doštičky) funguje ako normálna chodba, je však možné sa tu liečiť ak ťah sa skončí na poli = Všetky životy sa vrátia

5. **Liečenie:** Hráč bez života odpadne, vynechá jeden ťah a namiesto ťahu otočí jednu lebku na srdce/život.

6. **Ťah sa ukončí:** 4kroky / Boj / Liečenie / zdvihnutie predmetu, pokladu /

Ďalšie pravidlá:

Prekliatie Karaku:

1. Prekliaty hráč dostane žetón, Naraz len jeden hráč môže byť prekliaty.
2. Počas prekliatia hráč nemá schopnosti
3. Porazenie múmie: hráč vyberie si súpera, ktorý bude prekliaty.
4. Odstránenie prekliatia – ukončenie ťahu na liečivej fontáne a zároveň s úplným vyliečením.
5. Iný hráč, ktorý porazil múmiu môže presunúť na niekoho iného prekliatie.

Koniec hry:

Hra končí v okamihu, keď niektorý z hrdinov porazí v súboji draka.

Víťazom je hráč, ktorý má v okamihu ukončenia hry poklady v najvyššej celkovej hodnote.

Bežný poklad = 1 bod / Poklad s rubínom získaný porezaním draka = 1,5 bodu.

Karak 2

Cieľ:

Príprava:

1. Štartovací dielik postaviť do stredu stola
2. Rozdeliť dlaždice prvého a druhého stupňa urobiť jednu kôpku, tak, že prvostupňové sú hore
3. Žetóny armád netvorov vložte do sáčku
4. Vedľa sáčku položte figúrku Temného generála a pretorianov. 2/3 hráči=5 pretor., 4h/4p, 5h=3p

5. Pripravte krabičku so surovinami a kocky oddielov.
6. Položte všetky figúrky na štartovací dielik na hrad Karak.
7. Určite začínajúceho hráča
8. Rozdeľte medzi hráčmi po jednom
1x základna doska, 1x kartón hrdinov + kocka + figúrka + mesto, 1x zástavy slávy, 1x sadu 6 budov, 5x srdce/lebka

Pravidlá:

A. Pohyb a akcie:

1. 2 akcie má hrdina v každom ťahu.
2. Pohyb a akcia nie sú povinné.
3. Pohyb sa musí vykonať pred akciou.
4. Pred každou akciou sa môže posunúť figúrka.
5. Ak je na dlaždici hrana s priepasťou, krížom cez priepasť nie je povolený pohyb.
6. Hrdinovia ani mestá súperov nie sú prekážkou, na políčku môže byť naraz viac figúr.
(presun + akcia, presun, presun + akcia, bez posunu + akcia, a pokračovať ak sú ďalšie posuny alebo akcie)

B. Budovanie krajiny:

1. Zoberie sa horný dielik zo stĺpca s dlaždicami a priloží sa tak aby hrdina mohol na dielik pohnúť.
2. Posunie sa hrdina na dielik a z vrecúška sa vytiahne netvor (1. stupeň. Pre 2. stupeň 2x netvorov)

C. Akcie:

- a. Boj s armádou netvorov,
- b. Liečenie,
- c. Získanie suroviny
- d. Stavba mesta
- e. Stavba budov
- f. Nábor armády
- g. Zdvihnutie položeného predmetu
- h. Potlačenie moru

a. Boj s armádou netvorov:

- Po boji končí sa ťah hráča
- Hodí sa s kockou/kockami a pripočítajú sa zbrane na základni.
- Ak je hodnota nižšia – Figúrka sa vráti späť na pôvodnú dlaždicu a netvor zostane na dlaždici.
- Ak je celková hodnota rovná alebo vyššia – Otočte žetón a položte na svoju základovú dosku.
- Ak na kocke hrdinu padne lebka – otočte srdce na lebku (podľa počtu lebiek na kocke hrdinu)
- Ak padne lebka na kocke oddielu, tento oddiel (kocka) sa vracia do spoločnej zásoby.
- Po prehratom boji s temným generálom hrdina prichádza o +1 život
- Po prehratom boji s temným generálom ak bodov je 10 a viac, odstráni sa jeden pretorian.

b. Mor a bieda:

- Ak na kocke hrdinov padnú dve lebky, otočia sa dve srdiečka na lebku.
- Žetón moru hráč môže položiť na niektoré súperove mesto.
- V hrade Karak za jednu akciu, sa vyliečia všetky lebky hrdinu a odstráni sa mor z mesta.
- Mor sa môže presunúť na iné mesto hráčom, ktorému padli 2 lebky na kocke hrdinov.
- Mor/bieda -musí sa odhodiť jedna surovina z každého druhu ak hráč má.

- V meste s morom sa nemôžu cvičiť ďalšie armády (kocky s farebným symbolom)

b. Liečenie:

- Akcia sa môže použiť na liečenie. 1 akcia = 2 srdcia
- Namiesto celého ťahu hráč môže naraz vyliečiť 3 lebky. (Hrdina v bezvedomí)
- V hrade Karak za jednu akciu, sa vyliečia všetky lebky hrdinu a odstráni sa mor z mesta.

c. Získanie surovín:

- Na dlaždici, kde nestojí mesto, alebo netvor. Za akciu môže sa získať suroviny.
- Z rovnakej dlaždice za jeden ťah len raz sa dá získať surovina.

d. Stavba mesta:

- Mesto sa môže postaviť na voľnej dlaždici odovzdaním požadovaných surovín.
- Na dlaždici, kde nestojí mesto, hrdina alebo netvor.

e. Stavba budovy:

- Hrdina už má postavené mesto, a po zaplatení ceny môže postaviť budovu (otočiť)

f. Sláva:

- Sláva určuje počet oddielov (pomocné kocky), hrdinov. Maximálny počet slávy je 10.
- Zástava slávy sa posunie na číslo najvyššieho porazeného netvora.
- Po boji s dvoma netvormi sa posunie sláva na súčet hodnôt netvorov.
- Budova zástava slávy, pridá +2 slávy
- Amulet slávy pridá +2 slávy, po strate amuletu -2 slávy

Koniec hry:

- Hra sa skončí po porazení temného generála.
- Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom kameňov duší.

Posvitsi

Cieľ: Hráči spolupracujú, aby našli čo možno najviac ukrytých postavičiek. Absolvujte 5 kôl hry, spolupracujte a dbajte, aby sa všetci vrátili domov včas!

Príprava:

1. Posviet' si je koncipovaná ako kooperatívna, ale po menších úpravách je možno hrať aj súťažnom režime.

Príprava hry:

1. Pridel'te náhodne každému hráčovi jednu osobnú dosku.
2. Každému ciferník a svietidlo vo zvolenej farbe. Každý si položí svietidlo na stôl stranou „nabitou hore“
3. Utvorte spoločný bank žetónov v zhone v počte zodpovedajúcom počtu hráčov plus 2.
4. Položte na stôl presýpacie hodiny a mesačnú kocku, tiež na dosah všetkých hráčov.
5. Zamiešajte karty postavičiek, vytvorte z nich balíček a položte ho na stôl hore s obrázkom
6. V hre s menšími deťmi, odporúčame použiť len karty so symbolom srdiečka.
7. Doprostred s lištou kolobehu.
8. Figúrku mesiaca postavte na políčko lišty so symbolom mesiaca a figúrky všetkých hráčov na políčko so symbolom hviezdičky.

Pravidlá:

A. hľadanie:

1. Pozrite sa na vrchnú kartu balíčka. Postavičku je nutné v tomto kole nájsť.
2. Hľadanie začnite otočením presýpacích hodín.
3. Vsňte svoje svietidlo do svojej osobnej dosky – pod jej priehľadný list, ale nad kartónový podklad. Potom všetci naraz začnite hľadať. Na každej doske je hneď niekoľko exemplárov

hľadané postavičky - pokúste sa nájsť všetky!

4. Každý hľadá sám. Pri hre nehovorte s ostatnými, čo a kde ste našli. Neprezrádzajte, koľko exemplárov už ste našli a nehovorte ani, či ich je veľa, alebo málo.

5. Akonáhle sa piesok v hodinách presype, je hľadaniu koniec.

B hádanie:

1. Akonáhle hľadanie skončilo, na svojom ciferníku nastavte číslo, ktoré podľa vás zodpovedá počtu exemplárov hľadanej postavičky, a ciferník položte na stôl lícom dole.

2. Pamätajte – je proti pravidlám prezrádzať ostatným, koľko exemplárov ste našli!

3. Akonáhle nastavia svoje číslo všetci, súčasne svoje ciferníky otočte.

4. Pozor! Postavičky môžu na doskách vyskytovať sa v iných pozíciách alebo pózach.

C Posun figúrok hráčov:

1. Otočte kartu hľadanej postavičky stranou riešenia Veľké číslo v ľavom hornom rohu udáva, koľko exemplárov danej postavičky bolo možné na každej doske nájsť.

2. Štvorcový diagram potom udávajú, kde presne sa na doskách hľadaná postavičky sa nachádzajú.

3. Svoju figúrku posuňte o toľko políčok, koľko hviezdičiek je uvedené na ciferníku nad číslom, ktoré ste nastavili.

4. Ak ste počet trafili presne, posuňte svoju figúrku ešte o 1 políčko ďalej ako bonus.

5. Pokiaľ ste však na ciferníku nastavili vyššie číslo, nesmiete svoju figúrku posunúť vôbec!

6. DRŽTE SA POHROMADE! Môže niektorý z hráčov, ktorých figúrka je na čele (ale len jeden z nich v každom kole), pomôcť niektorému spoluhráčovi. Posunie svoju figúrku o 1 políčko dozadu a za to smie postúpiť o 1 políčko vpred jeden ľubovoľný spoluhráč.

D Posun mesiaca:

1. Na strane riešenia – pri čísle vľavo hore môže byť uvedený 1 alebo viac symbolov mesiaca . Ak je to tak, posuňte figúrku mesiaca o uvedený počet políčok.

2. Potom hodte kockou mesiaca a vyhodnoťte výsledok:

a. Posuňte figúrku mesiaca o ďalšie 1 políčko vpred.

b. Posuňte figúrku mesiaca o ďalšie 2 políčka vpred.

c. Všetci hráči si otočia svietidlo stranou „slabá batéria“ hore. Budúce kolo budete hrať v slabšom svetle! Ale len jedno kolo.

3. Pokiaľ figúrka mesiaca skončí na políčku s figúrkou niektorého hráča alebo ho dokonca prekročí, začína byť neskoro! Zrýchli!

4. Pokiaľ doteraz leží niektorý žetón v zhone lícom hore, otočte ich lícom dole toľko, koľko figúrok hráčov figúrka mesiaca dostihla alebo predstihla.

5. Figúrku príslušného hráča či hráčov potom presuňte tak, aby stála na políčku pred mesiacom.

6. Pokiaľ však už sú všetky žetóny zhone lícom dole, hra sa skončila.

Koniec hry:

1. Hra končí po použití 5 kariet postavičiek, alebo v prípade, že figúrka mesiaca dostihla figúrku hráča a vy už nemôžete otočiť žiadny žetón v zhone lícom dole.

2. Ak ste sa dostali domov všetci, vyhrali ste! Je čas si sčítať dosiahnuté skóre. Sčítajte:

a Počet žetónov zhone ležiacich doteraz lícom nahor,

b Počet prázdnych políčok medzi figúrkou mesiaca a poslednou figúrkou hráča na lište:

0-2 Len tak tak.

3-5 Nie je to zlé!

6-9 Ste skvelý tím!

10+Neskutočné! Je čas skúsiť vyššia obtiažnosť.

Úrovne obtiažnosti:

Nízka: Viac času na hľadanie – ak sa piesok presype, hodiny môžete otočiť a nechať ich presypať ešte raz.

Normálna: Táto úroveň je štandardná a zodpovedá pravidlám, ako boli popísané vyššie.

Vysoká: Mesiac postupuje rýchlejšie – vo fáze Posun mesiaca posuňte figúrku mesiaca vždy o 1 políčko ďalej. Žetón výzvy položte na stôl stranou so symbolom mesiaca hore, aby vám to pripomínal.

Extrémne: Mesiac postupuje ešte rýchlejšie – vo fáze Posun mesiaca posuňte figúrku vždy o 2 políčka ďalej. Žetón výzvy položte na stôl symbolom slabej baterky stranou hore. V tomto režime veľa postavičiek prehliadnuť nesmiete.

Obmedzený čas: Akonáhle si na postavičky zvyknete, môžete skúsiť obtiažnosť ešte zvýšiť obmedzením času.

Variant Štvrtiny:

1. Každá doska sa delí na 4 štvrtiny označené symbolmi: koliesko, kosoštvorec, trojuholník, štvorec,
2. Označenie jednotlivých štvrtín nájdete vpravo v žltom pruhu na hornom okraji svojej dosky.
3. Označenie štvrtín symboly sa na jednotlivých doskách líšia.

Platia nasledujúce úpravy pravidiel:

1. Pred začatím hľadania si zvolíte alebo vyžrebujete jeden žetón štvrtiny. Na každom žetóne je uvedený jeden preškrtnutý symbol štvrtiny.
2. Každý hráč si položí na takto určenú štvrtinu svojej dosky kartu štvrtiny, čím ju zakryje.
3. Hrá sa podľa obvyklých pravidiel, len v prekrytej štvrtine hľadať nesmiete.
4. Pri vyhodnocovaní správneho riešenia potom neplatí veľké číslo v ľavom hornom rohu, ale číslo uvedené pri symbole prekrytej štvrtiny na karte dole.
5. Poznámka: Hranice štvrtín na doskách sú označené na okrajoch čiernymi trojuholníkmi a bielym kolieskom uprostred dosky.

Sút'ážný režim:

Príprava hry:

Nebudete potrebovať figúrku mesiaca, kocku mesiaca ani žetóny v zhone.

Pravidlá:

1. Vo fáze Posun figúrok hráčov ignorujte pravidlo „Držte sa pohromade“, pretože nejde o spoluprácu, ale súťaž.
2. Fáza Posun mesiaca odpadá. Namiesto toho hráč, ktorého figúrka je najďalej, otočí svoju svietidlo stranou „slabá batéria“ nahor. V nasledujúcom kole budú hrať v menšom svetle.
3. Ostatní hráči hrajú v plnom svetle so svietidlom „nabité“ nahor.

Koniec hry:

1. Po vyhodnotení 5 kariet je hra na konci.
2. Hráč, ktorého figúrka stojí najviac vpredu, víťazí.

MikroMakro mesto zločinu

Cieľ:

Príprava:

1. Každé puzdro pozostáva z obálky a kariet prípadov.
2. Každá z týchto kariet je označená v pravom hornom rohu s ikonou prípadu spolu s číslom karty.
3. Zoraďte karty podľa prípadov do obálky v správnom poradí.
4. Rozložte mapu mesta otvorenú na vhodnom mieste.

5. Určte hráča, ktorý vedie vyšetrovanie, číta text na kartičkách.
 6. Vrchná karta je vždy štartovacou kartou prípadu. Dáva prehľad o trestnom čine.
 7. Text na kartách musí byť vždy prečítaný nahlas a zreteľne
 8. Podobne, ilustrácie na kartách by si mali pozrieť všetci hráči.
 9. Nemôžete len hádať! Vždy musíte nájsť scénu na mape mesta, ktorá potvrdzuje vaše riešenie.
 10. Ak je vaše riešenie správne, vedúci prečíta text na zadnej strane karty nahlas a ukazuje druhú stranu hráčom.
 11. Ak je vaše riešenie nesprávne, vedúci okamžite vráti kartu späť bez prečítania textu karty.
 12. Vedúci pozná odpoveď, už nemá dovolené pracovať na riešení tejto úlohy
 13. Keď je karta vyriešená, odloží sa. Na vrchu je teraz nová karta - to je vaša ďalšia úloha!
- TIPY:** Môže pomôcť označiť príslušné scény mincami, uzávermi fliaš atď.

FlottenManover – Lodičky

Cieľ: Potopiť všetky súperove lode.

Príprava:

1. Hráči si na svoje papiere pripravia hraciu plochu na umiestnenie svojich bojových lodí a druhé totožné hracie pole na zakreslenie zásahov lodí a netrafených zásahov u súpera.
2. Klasické hracie pole je štvorec o veľkosti 10-krát 10 polí.
3. Pokiaľ sa hráči dohodnú, je možné veľkosť hracieho poľa upraviť. (menšie pole - rýchlejšia hra, väčšie pole - hra pomalšia). Ďalej sa hracie pole označí na jednej strane písmenami A-J (10 štvorčekov) a druhá strana číslami 1-10.
4. Na pripravenú hraciu plochu hráči rozmiestnia svoju flotilu, základným pravidlom pre rozmiestňovanie flotily je to, aby sa žiadna z lodí nedotýkala inej, inak ako maximálne rohom.
5. Flotila: Čo sa týka počtu lodí, ich veľkosti a tvaru, rozhodnutie je na vzájomnej dohode hráčov. Ako príklad môžeme použiť jednoduchú flotilu 10 lodí pre hráčov:
Čln - Veľkosť 1 štvorček - Počet 4, Fregata - Veľkosť 2 štvorčeky - Počet 3, Ponorka - Veľkosť 3 štvorčeky - Počet 2, Križník - Veľkosť 4 štvorčeky - Počet 1.

Pravidlá:

1. Hráči sa vzájomne striedajú v streľbe.
2. Hráč, ktorý je na rade si vyberie pole na grafe nepriateľského poľa, (toho kde nemá zakreslené svoje lode) napríklad A7 a svoju voľbu ohlásí nepriateľovi.
3. Protihráč sa pozrie na svoje hracie pole či na danom štvorčeku má alebo nemá loď.
A. Ak tam loď je ohlásí ZÁSAH,
B. ak nie tak VODA. Takto hra pokračuje.
C. ak je zasiahnutá celá loď tak jej vlastník vyhlási ZÁSAH loď potopená.
4. Záleží na hráčoch ako si označia či výstrel bol zásah, alebo voda, napríklad zásah krížikom, a minucie krúžkom/vyplnením štvorčeka.

Koniec hry:

1. Víťazom hry Lode sa stáva ten z hráčov, ktorý ako prvý úspešne potopí všetky lode protihráča.

Varianty:

1. Jednou z možností ako zmeniť spôsob hry je vytvorenie rôznych typov lodí. Napríklad Lietadlová loď môže byť 5 štvorcov rozmiestnených v tvare znaku plus.
2. Jediným pravidlom pri vytváraní lodí je, aby obaja hráči mali vždy na začiatku rovnaký počet lodí rovnakého typu.
3. V prípade, že hráči chcú upraviť rýchlosť hry, je možné obmeniť hru. Napríklad ak je úspešne zasiahnutá nepriateľská loď, je možné strieľať znova.

Abstract

Gipf

Cieľ: Odstrániť súperove figúrky, aby zostali len tri. Hru prehráva hráč, ktorý nemá figúru na priloženie.

Pravidlá:

- a. Okolo dosky sú vstupné boby, na ktoré sa položí figúra a posunie sa na dosku.
- b. Vložená figúra tlačí ďalej ostatné na doske.
- c. Nesmie sa figúrka vytlačiť z hracej plochy.
- d. Figúrky rovnakej farby tvoriace štvoricu alebo viac, sa odstránia z tabule ihneď aj s ostatnými figúrkami v tom-istom rade.
- e. Ak vznikne viac štvoric aktívny hráč sa rozhodne, ktorý sa odstráni.
- f. Ak vzniknú na doske štvorice oboch farieb, prvú odoberá svoju štvoricu hráč, ktorý ju spôsobil.
- g. (f.) potom odoberie súper svoju štvoricu a pokračuje vsunutím figúrky na dosku.
- h. Odstránené figúrky sa vrátia hráčom a budú použité v hre.

Tzaar

Cieľ: A. Hráč prehráva, potom čo mu odstránia všetky figúrky jedného typu z dosky, alebo B. Hráč, ktorý je na ťahu, nemôže v prvej časti ťahu zajať žiadny súperov kameň.

Príprava:

Náhodne sa rozmiestni všetkých 60 kameňov (30 bielych a 30 čiernych) na doske.

Pravidlá:

- a. Ťah sa skladá z dvoch častí, z ktorých prvá je povinná a druhá voliteľná.
- b. 1. časť Branie súperovho kameňa:
Presunie svoj kameň po priamej čiare cez ľubovoľný počet voľných priesečníkov na súperov kameň a vezme a svoj kameň ponechá na jeho mieste. Nie je možné preskakovať kamene. Pri braní nezáleží na druhu kameňov. Stĺpce viacerých kameňov rovnakej farby môže brať len rovnako vysoký alebo vyšší stĺpec. So stĺpcami sa pohybuje rovnako ako s jedným.
- c. Začínajúci prvom ťahu vykonáva len branie.
- d. 2. časť
A. Vynechať túto časť ťahu.
B.. Zajať ďalší súperov kameň alebo stĺpec,
C. Posilniť svoj kameň alebo stĺpec. Hráč presunie na svoj kameň alebo stĺpec iný svoj kameň alebo stĺpec.
- e. Počet kameňov v stĺpci nie je obmedzený a stĺpik sa do konca hry už nerozdelí.
- f. Stĺpec je takého typu, aký kameň na vrchu.

Dvonn

Cieľ: Hra končí, keď ani jeden z hráčov nemôže vykonať ťah. Víťazom je hráč s najvyšším stĺpcom.

Pravidlá:

- a. Hra sa skladá z dvoch fáz: 1. Pokladanie kameňov a 2. Presúvanie kameňov
- b. Pokladanie kameňov: Hráči striedavo pokladajú svoje kamene na voľné polia hracej dosky. Hráči najskôr položia DVONN (červené) a potom kamene svojej farby. Položením všetkých kameňov, sa zaplnia všetky hracie polia dosky.
- c. Presúvanie kameňov: Hráči sa striedajú v presúvaní kameňov. Hráč presunie jeden svoj kameň alebo stĺpec kameňov v priamom smere práve o toľko polí, koľko kameňov je v stĺpci. Stĺpec, ktorý bol presunutý sa položí na vrch stĺpca na cieľovom poli.

- d.** Preskakované polia môžu byť obsadené aj voľné, ale cieľové pole musí byť obsadené.
- e.** Je zakázané presúvať kameň alebo stĺpec, ktorý je zo 6 strán obklopený kameňmi alebo stĺpcami. V prvom ťahu je možné presunúť len kameň na okraji hracej dosky.
- f.** Stĺpec kameňov patrí tomu hráčovi, ktorého kameň sa nachádza na vrchole stĺpca.
- g.** DVONN nepatria nikomu a nie je možné ich presúvať. Je možné presunúť iný kameň alebo stĺpec na DVONN a tiež je možné presunúť stĺpec, v ktorom sa DVONN nachádza.
- d.** Ak vznikne na hracej doske izolovaná skupina kameňov alebo stĺpcov, ktoré neobsahujú ani jeden DVONN, potom sú tieto kamene okamžite odstránené z hry.
- e.** Ťahy v hre sú povinné. Pokiaľ hráč nemôže vykonať ťah, ťahá opäť súper.

Punct

Cieľ: Vyhráva hráč, ktorý vytvorí zo svojich kameňov súvislú cestu medzi dvoma protiľahlými okrajmi hracej dosky. Na výške umiestnenia kameňov v tejto ceste nezáleží. Pokiaľ oba hráči položili na dosku všetky svoje kamene, ale žiadny nevytvoril takúto cestu, hra končí remízou. Na každom kameni je políčko vyfarbené, PÜNCT. Ku každej farbe je jeden PÜNCT žetón.

- a.** Prvý hráč v prvom ťahu nesmie položiť kameň na centrálny šesťuholník.
- b.** Ťah: 1. Položenie kameňa alebo 2. Presunutie kameňa
- c. Položenie kameňa** Hráč položí na dosku jeden zo svojich kameňov tak, aby ležal všetkými tromi bodmi na prázdnych poliach.
- d. 2. Presunutie kameňa** Hráč presunie a otočí jeden zo svojich kameňov, ktorý už leží na doske na ľubovoľné miesto tak, aby ležal všetkými tromi bodmi na poliach a aby jeho PÜNCT ležal v priamom rade políčok od miesta, kde ležal pred tým. Pre lepšiu prehľadnosť hráč môže dočasne položiť svoj PÜNCT žetón na miesto, kde ležal PÜNCT presúvaného kameňa, a potom sa rozhodnúť, ako kameň presunie a otočí. Po vykonaní ťahu ho však musí odstrániť.
- e.** Je povolené presunúť kameň na iné kamene, ktoré už ležia na doske. V takomto prípade musia všetky tri kolečka ležať v rovnakej výške (t. j. kmeň bude stále ležať na doske vodorovne) a PÜNCT presúvaného kameňa musí ležať na kameni rovnakej farby.
- f.** Priamy a uhlový kameň môžu vytvoriť mostík nad ostatnými kameňmi: krajné body kameňa ležia v rovnakej výške, ale pod prostredným bodom je menej kameňov (alebo žiadny).
- g.** Trojuholníkový kameň nemôže vytvoriť mostík.
- h.** Je zakázané presunúť kameň, na ktorom leží iný kameň (aj kameň, ktorý sa nachádza pod mostíkom).

Zertz

Cieľ: Získať kombináciu guľôčok: 4 biele guľôčky alebo, 5 šedých guľôčok alebo, 6 čiernych guľôčok alebo 3 guľôčky z každej farby.

Príprava: Rozložiť krúžky, tak aby stredná línia mala sedem kusov a postupne ubrať až krajný riadok bude mať len 4 dielov. Hracia plocha a guľôčky sú spoločne pre oboch hráčov.

Ťah: Ťah je buď A. preskočenie alebo B. položenie guľôčky.

- a.** Povinne preskočenie guľôčky, tak ako v dáme.
Aj viacnásobne preskočenie je možné.
Hráč si sám určí, v ktorom smere preskakuje.
Preskakovanie môže meniť smer.
- b.** Položenie guľôčky na voľné miesto na hraciu plochu. Farbu guľôčky určí ťahajúci hráč. Po položení guľôčky povinne sa odoberie jeden voľný okrajový krúžok, ak je to možné. Ak už nie sú voľné guľôčky a hra ešte pokračuje, hráč musí položiť jednu zo svojich získaných guľôčok.
- c. Iný spôsob získania guľôčky:** Získanie guľôčky tak, že pri odobraní krúžku sa izoluje krúžok alebo krúžky a všetky obsahujú guľôčku. Ak je tam voľný krúžok, skupina ostane v hre. Po doplnení posledného prázdneho krúžku alebo jeho odobraním hráč získa celú skupinu.
- d. Rozšírená hra:** Hracia plocha je zväčšená pridaním Krúžkov z jednej strany.

LYNGK

Cieľ: Rezervovať si v priebehu hry 2 farby a vytvoriť stĺpec kameňov s 5 rôznymi farbami. Hra končí, akonáhle hráči zahrajú posledný možný ťah. Vyhráva hráč, ktorý má viac stĺpcov kameňov.

Príprava hry:

Vedľa hernej dosky sa umiestni po jednom kameni v farbách (červený, zelený, modrý, biely a čierny). Zvyšné kamene v týchto farbách plus 3 granitové kamene sa náhodne umiestnia na dosku. S granitovými kameňmi („žolíky“ reprezentujúce ľubovoľnú farbu) je možné pohybovať, iba ak sa nachádzajú vo vnútri stĺpca kameňov. Ostatné kamene rôznych farieb sú na začiatku hry neutrálne a obaja hráči s nimi môžu pohybovať. V priebehu hry môže každý hráč získať nadvládu nad 2 farbami. Kamene týchto farieb prestávajú byť neutrálne a od tejto chvíle s nimi môže hýbať iba hráč, ktorý danú farbu ovláda. Hráč môže vyhlásiť ovládnutie farby iba nad jednou farbou naraz, iba vo svojom ťahu a to pred vlastným pohybom.

Priebeh hry:

- V každom ťahu musí hráč premiestniť jeden kameň, alebo jeden stĺpec na iný kameň alebo stĺpec. Nemôžete pristáť na prázdnom mieste: každým pohybom musí rásť stĺpec.
- Pohyb kameňa vedie buď na susedné pole alebo na najbližšie vhodné pole, ktoré leží na priamke.
- Existuje aj pravidlo „LYNGK“, ktoré umožní pohyb: Na svoje kôpky rovnakej farby môžete prejsť aj opakovane, pokiaľ nakoniec pristanete na hromádku. (Napríklad červený stĺpec sa môže posunúť z červeného na červenú až po červenú, aby pristál na zelenej,
- Nie je dovolené vytvoriť stĺpec, ktorý obsahuje duplikáty z obvyčajných farieb (viaceré žolíky sú v poriadku).
- Jeden neutrálny kameň sa môže pohnúť iba na jeden iný kameň (nesmie skočiť na 2 kamene a vyššie).
- Neutrálny stĺpec kameňov môže skočiť iba na rovnako vysoký alebo nižší stĺpec iných kameňov.
- Naproti tomu jeden kontrolovaný kameň môže skočiť na jeden kameň alebo na stĺpec kameňov.
- Ak sa hráči podarí dokončiť ťahom stĺpec o 5 rôznych farbách, odstráni ho z dosky a umiestni pred seba. Na konci hry zaň dostane 1 víťazný bod.
- Ak hráč vytvorí stĺpec 5 kameňov na vrchu s neutrálnym kameňom, tento stĺpec zostáva až dokonca hry na hracej doske a neprináša víťazné body nikomu.

Yinsh

Cieľ: A. Jeden z hráčov vzal z hracej dosky tri svoje krúžky, čo znamená, že vytvoril tri rady piatich kameňov svojej farby. B. Na doske sú umiestnené všetky kamene, ale žiadny hráč nezískal tri zo svojich krúžkov. Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal viac krúžkov. V prípade, že obaja získali rovnaký počet krúžkov, hra končí remízou.

Pravidlá:

- Hra sa skladá z dvoch fáz: 1. Pokladanie krúžkov a 2. Presúvanie krúžkov
1. Pokladanie krúžkov: Hráči striedavo pokladajú svoje krúžky na priesečníky hracej dosky. Ako prvý začne pokladať biely hráč. Táto fáza hry končí položením všetkých desiatich krúžkov na plochu hracej dosky.
2. Presúvanie krúžkov: Hráč, ktorý je práve na ťahu, vezme jeden kameň zo zásoby a položí ho svojou farbou navrchu do jedného zo svojich krúžkov. Potom tento krúžok presunie (bez kameňa) jedným smerom o ľubovoľný počet polí na voľný priesečník. Presúvaný krúžok môže preskočiť ľubovoľný počet priesečníkov alebo kameňov ľubovoľnej farby. Pokiaľ však preskočí nejaké kamene, musí skončiť presun na prvom voľnom priesečníku za týmito kameňmi. Je zakázané preskočiť krúžok. Všetky preskočené kamene sa otočia, čím sa zmení ich farba.
- Ak vznikne na hracej doske súvislý rad najmenej piatich kameňov, hráč ktorému patria ich

odstráni z dosky do zásoby a vezme si z dosky späť jeden zo svojich krúžkov. Ak tento rad obsahuje viac ako päť kameňov, hráč ktorému kamene patria odstráni z nich 5 ľubovoľných kameňov, ktoré tvoria súvislý rad.

Kulami

Cieľ: Hráč získava kontrolu nad panelom tým, že zaberie väčšinu miest na rovnakom paneli.

Príprava:

Každý hráč si vyberie farbu a 28 guľôčok. 17 panelov usporiadať v ľubovoľnom poradí.

Pravidlá:

- Hráč položí jednu z vlastných farebných guľôčok na voľný dostupný priestor a položí značku na guľôčku.
- Ďalšia guľôčka smie sa položiť do dvoch riadkov prelínajúcich sa naposledy umiestnenej guľôčky. Poznámka: riadok pokračuje naprieč akejkoľvek diery alebo medzery na poli
- Guľôčku nie je možné umiestniť na rovnaký panel ako predchádzajúca guľôčka. Dva naposledy použité panely sú vypnuté pre ďalšiu guľôčku.

Bodovanie

Panel s 6 polí má 6 bodov. Panel so 4 poľami získa 4 body atď. Víťazom je hráč, ktorý získa najviac bodov.

ÚROVEŇ 1

Pred rozpojením hracej plochy, spočítajte skóre pre najväčšiu prepojenú oblasť obsadená jednou farbou. (guľôčky diagonálne vedľa seba sa nepočítajú ako oblasti).

ÚROVEŇ 2

Pred rozpojením hracej plochy, spočítať skóre za všetky veľké reťazce rovnakej farby s 5 a viac guľôčkami (aj diagonálne). 5 guľôčok = 5 bodov, 6 guľôčok = 6 bodov atď.

Einfach Genial – Kaledoskop

Cieľ: Hráč vyhráva, ak najnižšie skóre, ktoré má pre ktorýkoľvek symbol, je vyššie ako všetky symboly s najnižším skóre ostatných hráčov.

Pravidlá:

- Pri hre s 1 alebo 2 hráčmi používajte iba bielu mriežku na hernom pláne, 3 hráčmi použite bielu aj svetlosivú mriežku, so 4 hráčmi použite všetky tri mriežky na hracom pláne
- Hráč dostane 6 dlaždíc
- Položí dlaždicu na hraciu dosku
- Bodujte oba symboly na dlaždici, aj keď sú tieto dva symboly rovnaké. Najprv hráč získa body za prvý symbol na dlaždici a podľa potreby posúva počítadlo skóre, potom získa body za druhý symbol. Skóre vo všetkých 5 smeroch dostupných na dlaždici. Ohodnoťte iba susedné polia v priamych líniach. Symboly nesmú byť prerušované medzerami alebo inými symbolmi.
- Ak dosiahne na výsledkovej tabuli 18, za tento symbol sa nezbierajú žiadne ďalšie body. Hráč zavolá „SOM GENIÁLNY“ a musí odohrať bonusový ťah: predtým, ako hráč vytiahne z vrečka nový dielik
- Hráč po vyhodnotení potiahne nové dlaždice.
- Ak hráč nevlastní žetón so symbolom, ktorý má momentálne najnižšie skóre, môže vymeniť všetky svoje dlaždice.

Mancala

Cieľ: Nazbierať nadpolovičnú väčšinu kameňov (25 alebo 37 a viac).

Pravidlá:

- Hráč má 6 jamiek a oproti 6 jamiek patrí súperovi. Veľké jamky po pravej strane je pokladňa.
- Do každej jamky vložte 4 kameňov.

2. Ťah: Z vybranej jamky (nie z pokladne) vyberú sa všetky kamienky a rozdelia sa po jednom od jamky na pravo.
3. Postupuje sa v poradí vlastné jamky, vlastná pokladnica, súperove jamky, vlastné jamky.
4. Do súperovej pokladne sa nedáva kamienok.
5. Ak posledný položený kameň skončí vo vlastnej pokladnici, hráme ešte raz.
6. Ak skončí kamienok vo vlastnej prázdnej jamke, berieme si tento posledný kamienok a kamienky zo súperovej protiľahlej jamke. Všetko vložíme do našej pokladnice.
7. Hra končí, keď jeden z hráč má všetky jamky prázdne.
8. Hráč, ktorému zostali v jamkách kamienky po skončení hry, tieto presunie do svojej pokladne.
9. Vyhráva hráč, ktorý má viac kamienkov v pokladni.

Varianta hry:

Na začiatku hry sa môže dať iný počet kamienkov do jamiek (rovnako do každej jamky) 3 – 6.

Quixo

Cieľ: Vytvoriť rad (diagonálne alebo ortogonálne) z piatich kociek s rovnakým symbolom.

Príprava:

1. Na začiatku hry sú všetky kocky na hracej doske položené tak, že hore nie je žiadny symbol.
2. Hráči si zvolia symbol, ktorý bude reprezentovať ich kocky, a vyžrebujú, kto začne hru.

Pravidlá:

1. Počas ťahu hráč vezme jednu kocku z okraja hracej dosky (jednu zo šestnástich možných), ktorá má buď hornú stranu prázdnu, alebo je na nej umiestnený jeho symbol. Pokiaľ je prázdna, natočí ju tak, že jeho symbol bude od tejto chvíle hore. Potom kocku umiestni na koniec jedného neúplného radu alebo stĺpca a touto kockou zatlačí na zostávajúce kocky v tomto rade alebo stĺpci. Tým sa zaplní skôr vytvorená medzera a hráč uloží vybranú kocku na uvoľnené miesto.

Hra pre štyroch hráčov:

1. Hráči tvoria dva tímy. Pri stole sedia hráči z tímu proti sebe a v priebehu hry si nesmú radiť.
2. Počas ťahu hráč vybranú kocku pokladá na hraciu dosku so symbolom jeho tímu hore a bodkou k sebe.
3. Vyberať potom smie iba z kociek, ktoré sú prázdne alebo nesú symbol jeho tímu s bodkou smerom k nemu.
4. Rad sa hodnotí podľa symbolov a umiestnenie bodiek na kockách nemá na to vplyv.

3muškatieri

Cieľ: Kardinálska garda sa snaží prinútiť troch mušketierov zoradiť sa v rovnakom riadku alebo stĺpci. Traja mušketieri sa snažia opustiť hru. Ak sú na rade a nie je pohyb podľa pravidiel, vyhrávajú hru.

Úvodná poloha:

1. Mušketieri sú na stredovej diagonále od seba o jedno pole.

Ťah:

1. Hráč, ktorý má troch mušketierov, sa pohne ako prvý a potom obaja hráči striedajú sa v ťahoch.
2. Postupne každý hráč posunie jeden z žetónov, takto:
3. Mušketier sa pohybuje vodorovne alebo zvisle, na susedné pole, ktoré je obsadené kardinálovou gardou. Nepriateľ takto zachytený sa odstráni z dosky.
4. Mušketieri nemôžu chodiť na prázdne pole.
5. Kardinálova garda sa pohybuje horizontálne alebo vertikálne a postupuje na prázdne pole.

6. Kardinálova garda Nevyhadzuje žiadne iné figúrky.

Varianta s bodovaním:

1. Ak kardinálova garda vyhrá, získa toľko bodov, koľko má žetónov na tabuli.
2. Ak mušketeri vyhrajú, získajú desať bodov.
3. Po párnom počte hier vyhráva turnaj ten, kto získa najviac bodov.

Nonaga

Cieľ: Zoskupit' všetky svoje kamene k sebe, tak aby boli vedľa seba v jednej súvislej skupine.

Príprava:

1. Z diskov vytvorte hraciu plochu v tvare šesťuholníka. Položte najprv prostredný disk, potom okolo neho vytvorte kruh zo šiestich diskov okolo neho ďalší kruh z 12 diskov.
2. Kamene položte striedavo na rohové disky.

Pravidlá:

1. Hráč musí zahrať najprv svojim kameňom a potom posunúť jedným z diskov hracieho poľa.
2. Posunutie kameňa - hráč pohne jedným svojim kameňom po priamej linke. Vždy musí vykonať celý pohyb až kam je to možné. Zastaví sa o iný kameň alebo na konci hracieho poľa.
3. Na každom disku smie byť iba jeden kameň.
4. Presunutie disku: Po ťahu kameňom vezme hráč jeden z voľných diskov a presunie ho na inú pozíciu. Diskom ktorým hrá, musí byť možné posunúť bez toho, aby by musel zároveň pohnúť iným diskom. Musí ísť o disk z kraja, dotýkajúci sa maximálne 4 iných diskov!
5. Pozor! Nesmie pohnúť rovnakým diskom, s ktorým v predošlom ťahu pohyboval súper.
6. Navyše sa disk musí na cieľovej pozícii dotýkať aspoň dvoch iných diskov.
7. Je však dovolené presunúť disk a spôsobiť tak situáciu, že opustený disk zostane na mieste v kontakte iba s jedným diskom.

Koniec hry:

Hráč ktorý posunutím kameňa vytvorí súvislú skupinu svojich troch kameňov vyhráva. Skupina môže tvoriť linku, trojuholník alebo „véčko“.

Guacamole

Cieľ: Byť prvým, kto získa viac ako 50 bodov

Príprava:

1. Usporiadajte štyri dlaždice do štvorca dva krát dva s fialovým šesťuholníkom označeným „11“ na akejkoľvek vonkajšej hrane. Dlaždice môžu byť v akejkoľvek orientácii.
2. Vyberte si začínajúceho hráča.
3. Obaja hráči umiestnia svoj žetón na fialové začiatkové pole šesťuholníka.

Pravidlá:

1. Prvý hráč hodí kockou a posúva svoju figúrku v ľubovoľnom kolmom smere (hore, dole, doľava alebo doprava) rovnajúcej sa hodenému číslu. (Kocka sa môže odložiť už sa nebude používať).
2. Počet bodov sa rovná číslu na poli, na ktorom figúrka pristála (pripočítat').
3. Počet strán tvaru na poli, na ktorom pristála figúrka, určuje, o koľko miest bude ďalší hráč sa pohybovať.
4. Dvaja hráči nesmú byť na rovnakom poli.
5. Ak je hráč v takej pozícii, že sa nemôže pohnúť, stráca svoj ťah. Vtedy jeho súper sa pohybuje ako normálne, ako keby sa zaseknutý hráč presunul na tento tvar.
6. Hra pokračuje, kým hráč nezíska viac ako 50 bodov.

7. Na políčku: Číslo - sú dosiahnuté body; Tvar - o koľko polí sa súper posunie.

Vysvetlenia:

1. Dosiahnutie okraja: Ak figúrka dosiahne okraj dosky, figúrka sa odrazí a pokračuje v opačnom smere. Pole na kraji sa nepočíta dvakrát.

2. Hráč sa nesmie vrátiť na to isté pole v tom istom ťahu.

Varianty:

1. Zvyšovanie / znižovanie víťazného počtu bodov.

2. Hra s počiatočným šesťuholníkom v strede.

3. Usporiadanie štyroch dlaždíc do iného tvaru tetromina: Blok Z, I, T L

Pakal

Cieľ:

Príprava:

1. Umiestnite bodovaciu dráhu doprostred stola. Môžete si vybrať, ktorú stranu chcete použiť.

2. Náhodne vyberte počet bodovacích žetónov, ktorý sa rovná počtu hráčov +3. Položte ich lícom hore blízko bodovacej dráhy.

3. Zamiešajte doštičky cieľov a vytvorte kôpku lícom dole.

4. Hráč si vyberie farbu a položí vybraný drevený disk na prvé políčko bodovacej dráhy.

5. Hráč si vezme jednu osobnú dosku hráča a jednu náhodnú kartu vzoru.

6. Vložte kartu vzoru na osobnú dosku, môžete si ľubovoľne vybrať, ktorú stranu použijete.

7. Hráč si vezme 11 farebných štvorčekov svojej farby a 4 priehľadné štvorčeky.

8. Umiestni ich na svoju osobnú dosku tak, aby boli všetky symboly na karte zakryté farebnými štvorčeky (iba jedno políčko vašej dosky bude bez štvorčekov). Zostávajúce štvorčeky položte na stôl.

9. Čas na skladanie: 45 sekúnd pre ľahkú a 35 sekúnd pre ťažkú úroveň.

Pravidlá:

1. Hráči hrajú súčasne.

2. V každom kole je potrebné dosiahnuť cieľ daného doštičkou cieľa pre aktuálne kolo a vybrať si bodovací žetón, aby ste posunuli svoj disk ďalej na bodovacej dráhe.

3. Ciele dosiahnete, pokiaľ sú na doštičke cieľa viditeľné 3 symboly a žiadny iný symbol nie je viditeľný. Všetky ostatné symboly zakryté farebnými štvorcami. Symbol je považovaný za viditeľný, ak je zakrytý priehľadným štvorčekom alebo nie je zakrytý žiadnym štvorcom.

4. Na dosiahnutie cieľa, musíte posúvať štvorčeky na hracej ploche, kým nenájdete. Posúvať môžete iba štvorčeky na svojej doske a počas hry ich nemôžete odstraňovať.

5. Jeden hráč si z kôpky vytiahne prvú doštičku cieľa a odkryje ju.

6. Súčasne iný hráč spustí stopky.

7. Všetci hráči sa snažia dosiahnuť cieľ a vziať si bodovací žetón skôr ako vyprší čas.

8. Ak sa vám podarí dosiahnuť cieľ skôr, než vyprší čas (alebo ak myslíte si, že ste to zvládli), môžete si vziať dostupný bodovací žetón.

9. Buďte ale opatrní, pretože nie všetky bodovacie žetóny umožňujú pohyb vášho disku!

10. Bodovací žetón si môžete vziať iba v prípade, že čas ešte nevypršal. Môžete si vziať iba jeden bodovací žetón. Akonáhle ste si raz bodovací žetón vybrali, nemôžete ho zmeniť a nemôžete posúvať políčka na svojej osobnej doske.

Koniec nastaveného času pre kolo:

1. Ak vyprší čas a vy ste si nevzali bodovací žetón, váš disk sa na bodovacej dráhe nepohne vpred.

2. Ak ste si vzali bodovací žetón, ale vaša osobná doska neobsahuje správnu kombináciu

symbolov, tj. 3 symboly z aktuálnej doštičky cieľov nie sú viditeľné alebo sú viditeľné aj iné symboly, váš disk na bodovacej dráhe sa nepohne vpred.

3. Ak ste dosiahli cieľ na vašej osobnej doske, ale vzali ste si bodovací žetón, na ktorom je zobrazený jeden zo symbolov cieľovej doštičky, váš disk sa na bodovacej dráhe neposunie vpred.

4. Ak ste dosiahli cieľ a ak ste si vzali bodovací žetón s iným symbolom, než sú symboly na doštičke cieľa, bude váš disk presunutý na ďalšie políčko na bodovacej doštičke s rovnakým symbolom.

5. Symbol, ktorý ste si vybrali (ak je toto políčko už obsadené iným hráčom, disk sa umiestni na disk hráča).

6. Teraz sa môžete pripraviť na ďalšie kolo. Položte všetky bodovacie žetóny späť doprostred stola. Odstráňte doštičku cieľa z predchádzajúceho kola.

Koniec kola:

1. Ak váš disk prešiel špeciálnou čiarou na bodovacej dráhe (sivá farba čiary osvetlená pochodňami), vymeňte jeden z farebných štvorcov na osobnej doske za priehľadný. Vaša doska je teraz ťažšie riešiteľná (máte menej farebných štvorčekov na zakrytie symbolov).

2. Ak sa disk nepohol, vymeňte jeden z priehľadných štvorcov na svojej osobnej doske štvorcom svojej farby (ak nie sú dostupné štvorčeky vašej farby, tj. máte už 12 farebných štvorčekov na osobnej doske, nerobte nič). Vaša hracia doska bude teraz ľahšie riešiteľná!

Koniec hry:

Hra končí na konci kola, v ktorom jeden alebo viac hráčov prekročí cieľovú čiaru na bodovacej dráhe, disk je na bodovacej dráhe na jednom z posledných 9 políčok obklopených lávou.

Tats My Fish

Cieľ: Vyhráva kolónia tučniakov, ktorá zjedla najviac rýb.

Príprava:

1. 60 hracích dielikov sa obráti lícom dole a zamiešajú sa, potom sa otočia a náhodne sa rozložia do ôsmich striedajúcich sa radov po 8, 7, 8, 7.

2. Vyberte hráča, ktorý pôjde ako prvý, a striedavo položte jedného tučniaka na jednu z dlaždíc, na ktorej je len jedna ryba. (Použite 4 tučniaky pre hru 2 hráčov, 3 pre 3 hráčov, 2 pre 4).

Pohyb:

1. Počnúc hráčom, ktorý sa vyberie ako prvý, môžu hráči v každom kole presunúť jedného zo svojich tučniakov.

2. Tučniaky sa môžu pohybovať po priamke o ľubovoľný počet polí, ale nemôžu preskočiť ani prejsť cez iného tučniaka.

3. Keď sa tučniak pohne, dlaždica, na ktorej predtým stál (iba táto), sa odstráni z hracej plochy. 4. Hráč si ponechá dlaždicu, a pridá k jeho skóre (počet rýb na nej sa považuje za zjedené).

4. Ak jednému alebo viacerým hráčom dôjdu ťahy, ďalší hráč (hráči) pokračujú v hre, kým na hracej ploche nezostanú žiadne prázdne dlaždice.

5. Všetky prázdne dlaždice, na ktoré nie je možné pristáť legálnym ťahom, sú odstránené a žiadny hráč si ich neponecháva.

6. Tip GX: Keď sa dlaždice odlepia od dosky, tučniaky sa môžu izolovať v malých oblastiach. Tučniaky môžu blokovat' aj iné tučniaky, ktoré im stoja v ceste.

Koniec hry:

1. Keď sa všetkým hráčom minú všetky ťahy, každý hráč si vezme posledné dlaždice, na ktorých stoja ich tučniaci, a pridá ich ku plôškam, ktoré už vyhral.

2. Každý hráč potom spočíta celkový počet rýb zobrazených na jeho dlaždiciach.

Fotosyntéza

Cieľ: Získať body podľa úrodnosti miesta, v ktorom vaše strom vyrástol.

Príprava:

1. Herný plán umiestnite na stred stola.
2. Každý hráč si vezme 1 dosku hráča, 1 malý slnečný žetón, 6 žetónov semienok a 14 stromov: 8 malých, 4 stredné a 2 veľké (zodpovedajúce odrode stromov na vašej doske hráča).
3. Žetóny víťaznými bodmi (VB) rozdeľte do 4 hromádok (podľa ich odtieňa zelenej a počtu listov) v zostupnom poradí tak, že najvyššie body sú vždy na vrchu každej hromádky.
4. Na každú dosku hráča na zodpovedajúce voľné miesto umiestnite 4 žetóny semienok, 4 malé stromy, 3 stredné stromy a 2 veľké stromy. Malý slnečný žetón položte na stupnicu na doske hráčov na „0“.
5. Zostávajúce 2 žetóny semienok, 4 malé stromy a 1 stredný strom umiestnite vedľa dosky hráča; toto sú semienka a stromy, ktoré má každý hráč dostupné na začiatku hry.
6. Žetón prvého hráča si pred seba umiestni najmladší hráč (bude začínajúcim hráčom).
7. Hráči postupne umiestnia 1 zo svojich dostupných malých stromov na vonkajší okraj herného plánu (pôda s 1 listom). Potom znovu opačnom poradí postupne a rovnakým spôsobom umiestnia ešte druhý malý strom.
8. Nakoniec umiestnite slnečný kotúč na symbol slnka na hernom pláne (uistite sa, že máte dost priestoru okolo herného plánu, aby sa slnko mohlo voľne pohybovať na všetkých 6 pozíciách – rohoch).
9. Ako prehľad počtu kôl, umiestnite zostupne 1., 2. a 3. žetóny počítadla kôl do jednej hromádky vedľa herného plánu.
10. Pokiaľ nehrajete pokročilú verziu, dajte 4. počítadlo späť do krabice.
11. Hra pre 2 hráčov: 3 najtmavšie zelené žetóny s VB, ktoré majú na sebe 4 listy nechajte v krabici, nebudete ich používať.
12. Ak by ste mali zobrať žetóny VB za stromy vyrastené v strede na mieste so 4 listami, vezmite si namiesto toho žetóny z hromádky s 3 listami.

Pravidlá:

1. V tejto hre je hlavným cieľom čo najviac maximalizovať rast svojich stromov počas doby, kedy slnko trikrát „obehne“ herný plán. Zakaždým, keď sa slnko zastaví na rohovej pozícii, odohrá sa jedno kolo.

2. Každé kolo má dve fázy:

A. Fáza fotosyntézy (zbieranie bodov svetla)

B. Fáza životného cyklu (hranie akcií vďaka použitiu bodov svetla)

A. Fáza Fotosyntézy:

1. Hráč so žetónom prvého hráča pohne slnečným kotúčom v smere hodinových ručičiek na ďalšiu rohovú pozíciu šesťhranného herného plánu.
2. Body svetla sa následne počítajú podľa novej polohy slnka. (Poznámka: slnko sa v prvom kole hry neposúva.)
3. Hráči získajú body svetla za každý strom, ktorý nie je v tieni iného stromu.
4. Stromy vrhajú tieň na iné stromy vrátane stromov rovnakej odrody.
5. Strom, ktorý stojí v tieni iného stromu, získa body svetla iba vtedy, ak je vyšší než strom, ktorý na neho vrhá tieň.
6. Hráči si pridávajú body svetla pohybom malého slnečného žetónu na stupnici na svojich doskách hráčov.

7. Body svetla sa v každom kole pripočítajú a sú hodnotené nasledovne:

- a. Malý strom získa 1 bod.
- b. Stredný strom získa 2 body.
- c. Veľký strom získa 3 body.
- d. Žetóny semienok nezískajú žiadne body.

8. Veľkosť tieňov: Každý strom vrhá tieň smerom od slnka:

- a. Malé stromy vrhajú tieň s veľkosťou 1 políčka.
- b. Stredné stromy vrhajú tieň s veľkosťou 2 políčok.
- c. Veľké stromy vrhajú tieň s veľkosťou 3 políčok.

B. Fáza životného cyklu:

Hneď ako majú všetci hráči spočítané a zaznamenané body svetla, pokračuje kolo v smere hodinových ručičiek začínajúc hráčom so žetónom prvého hráča.

- 1. Hráč na ťahu môže ľubovoľne utrátiť svoje body svetla za akýkoľvek počet akcií (môže vykonať aj viac akcií rovnakého typu).
- 2. Počas svojho ťahu však hráč nemôže vykonávať viac ako jednu akciu na rovnakom mieste na hernom pláne.

Typy akcií:

a. NAKUPOVANIE:

- 1. Hráči môžu použiť svoje body svetla na nakúpenie semienok alebo stromov akejkoľvek veľkosti zo svojej dosky hráča.
- 2. Čísla vedľa nich zodpovedajú ich hodnote v bodoch svetla.
- 3. Musia však nakupovať vždy odspodu v danom stĺpci (od najmenšej hodnoty k najvyššej).
- 4. Hneď ako si hráč kúpi všetko, čo chce a odpočíta danú hodnotu v bodoch svetla, presunie nakúpené kusy vedľa svojej dosky hráča medzi dostupné stromy/semienka.

POZNÁMKA: Na konci prípravy hry sú dostupné 2 semienka, 2 malé stromy a 1 stredný strom. Tieto kusy môžete kedykoľvek zasadiť, bez toho aby ste za ne platili počas akcie nakupovania. Akékoľvek iné semienka a stromy, ktoré si hráč praje použiť zo svojej dosky, musí najskôr nakúpiť za body svetla a umiestniť ich do dostupnej oblasti.

b. SADENIE SEMIENOK:

- 1. Hráči môžu zasadiť semienka okolo jedného alebo viacerých svojich stromov.
- 2. Za každé zasadenie semienka musia zaplatiť jeden bod svetla.
- 3. Dostupné semienko môže byť vysadené vo vzdialenosti, ktorá je určená veľkosťou stromu, z ktorého pochádza. Semienko môže byť zasadené v ľubovoľnom smere:
1 políčko od malého stromu. / až 2 políčka od stredného stromu / až 3 políčka od veľkého stromu.
- 4. K zasadeniu semienka dochádza z políčka, kde je strom, z ktorého pochádza.
- 5. Počas jedného ťahu nemôže hráč vykonať viac ako jednu akciu na tom istom políčku herného plánu.
- 6. Nemôže teda počas jedného kola zasadiť viac semienok pochádzajúcich z jedného stromu. 7. Nemôže ani nechať vyrásť strom a ihneď (v tom istom ťahu) z neho zasadiť semienko.

c. RAST STROMOV:

- 1. Semienko alebo strom môžu byť nahradené iba stromom, ktorý má nasledujúcu veľkosť.
 - Rast malého stromu zo semienka stojí 1 bod svetla.
 - Rast stredného stromu z malého stojí 2 body svetla.
 - Rast veľkého stromu zo stredného stojí 3 body svetla.
- 2. K rastu stromov môžu hráči použiť iba dostupné stromy, ktoré mali buď na začiatku hry alebo si

ich v predchádzajúcich akciách kúpili.

3. Stromy a semenka, ktoré rastú, sú nahradené väčšími dostupnými stromami a sú umiestnené späť na dosku hráča.

4. Hráči ich umiestňujú podľa veľkosti na príslušné voľné miesta, čo najvyššie v danom stĺpci. 5. Pokiaľ na doske hráča nie je voľné zodpovedajúce miesto, strom alebo semenko je natrvalo vyradené z hry a vrátené do krabice.

d. ZBIERANIE BODOV:

1. Hráči sa môžu rozhodnúť zbierať žetóny VB tak, že ukončia životný cyklus svojich veľkých stromov. Na to potrebujú 4 body svetla a veľký strom.

- Veľký strom sa odstráni z herného plánu a umiestni na najvyššom bode na doske hráča.

- Hráč si potom vezme žetón VB, ktorý je na vrchu hromádky zodpovedajúcej typu pôdy, kde veľký strom vyrástol.

- Pokiaľ v príslušnej hromádke už nie sú žiadne žetóny, hráč si vezme horný žetón z hromádky s nižším počtom lístkov.

Koniec kola:

1. Potom, čo všetci hráči odohrajú svoj ťah, odovzdá prvý hráč žetón prvého hráča ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek.

2. Tento hráč pohne slnečným kotúčom na ďalšiu pozíciu a opäť začína fáza fotosyntézy.

3. Keď slnko obehne raz okolo celého herného plánu, odoberte horný žetón počítadlá kôl z jeho hromádky a vráťte ho do krabice.

Koniec hry:

1. Hra končí, keď slnečný kotúč obehne trikrát okolo herného plánu a žetóny počítadlá kôl sú všetky odobrané.

2. Hráči si spočítajú víťazné body na svojich žetónoch.

3. Za každé 3 neutratené body svetla si pridajú 1 víťazný bod (0–2 body svetla nezískajú žiadny VB).

4. Hráč s najviac VB vyhráva hru.

5. V prípade zhodného výsledku je víťazom hráč, ktorý má na svojej doske hráča viac semienok a stromov.

Pokročilá varianta hry:

1. Pridajte štvrtý žetón počítadla kôl, ktorý hre pridá ďalšie obeh slnka okolo herného plánu.

2. Hráči nemôžu zasadiť semenko alebo nechať vyrásť strom v tieni iného stromu.

Improvizácia: Je to krásna hra, a je tu mnoho možností ako si ju vylepšiť:

1. realistickejšie tienenie

- každý strom vrhá tieň o hodnote svojej výšky

- na každom ďalšom poli sa hodnota tienenia znižuje o 1

- počet získaných slnkom fotosyntézou sa potom znižuje o hodnotu tieňa (takže mám stromy výšky 1,3,_,_,3,_,_,2 a slnko ide zľava, dostáva sa 1,2,2,1 namiesto 1,3,0,0)

2) úvodné rozmiestnenie podobne ako v osadníkoch (1 strom sa dáva v poradí hráčov, druhý potom v opačnom poradí)

3) možnosť vysemenia: pokiaľ zaplatím o 1 slnko súperovi, môžem sa vysemeniť na jeho semenku a jemu ho vraciam späť na dosku

4) stromy korešpondujú k ročnému obdobiu: (lipa jeseň, smrek zima, javor jar, dub leto)

- určite by šlo vymyslieť že 6 otočení predstavuje (jar-x-leto-x-pozim, zima)

- hráči potom môžu vo svojom období nakúpiť položky o 1 - lacnejšie (minimálne však vždy za 1)

5) Skaly: - na niektoré polia v pláne položíte jednoducho žetón a to znamená že na danom poli nič neporastie

Iné možnosti:

1. Zčať s 3 stromčekmi: Nechať hráčov postaviť si na mape 3 malé stromy pri príprave hry. Alebo dokonca 4 malé stromy pri hre pre 2 hráčov. 2 svetelné body, ktoré získate podľa oficiálnych pravidiel pre prípravu hry len s 2 malými stromami, vedú v prvých niekoľkých kolách k nudnej hre podľa skriptu. Mať 3 malé stromy a 3 svetelné body by zrejme viedlo k zaujímavej variabilite v tom, ako ľudia realizujú svoje počiatočné stratégie.

2. Vyrovnanie výhody prvého hráča:

1. Štvrtý hráč môže v 4. kole zasiat semienko ako prvý do stredu!

2. Dôrazne odporúčam použiť pravidlo tieňa.

3. Hnojivo: V tejto variante slúži smrť stromu ako „hnojivo“ alebo opätovné vstrebávanie životnej sily pre stromy rovnakej odrody; za vykonanie tejto akcie sú hráči odmeňovaní svetelnými bodmi.

Príprava: Pripravte hru ako zvyčajne, ale nepoužívajte štvrtú kôpku žetónov víťazných bodov.

Hra: Hra pokračuje normálne s výnimkou dvoch špeciálnych pravidiel.

1. Na začiatku novej slnečnej revolúcie odstráňte vrchný žetón víťazných bodov z každej z troch kôpok víťazných bodov pred výpočtom získaných svetelnými bodmi a vráťte ich do krabice.

2. Vždy, keď hráč posunie strom k jeho smrti, vezme si vrchný žetón víťazných bodov z príslušnej kôpky a potom určí, či môže získať body hnojiva. Body hnojiva sa získavajú, pokiaľ sa v rámci troch políčok nachádza ďalší priateľský strom.

3. Pri použití „hnojiva“ okamžite vykonajte hodnotu žetónu víťazných bodov na svetelné body. Na výpočet počtu získaných svetelných bodov sčítajte jednotky a desiatky k hodnote žetónu víťazných bodov. Napríklad, žetón VP s 19 bodmi prináša 10 svetelných bodov: $19 = 1 + 9 = 10$.

4. Stratégia: Je to pokus o podporu skoršej súťaže o žetóny VP (namiesto toho, aby sa väčšinou získavali v neskoršej fáze hry) a zároveň sa zvýšilo získavanie svetelných bodov pre skoršiu expanziu. Môže to tiež podporiť skorší úhyn stromov namiesto rozsiahleho pestovania stromov za účelom získavania bodov, takže dochádza k väčšej obmene stromov.

Stratégia

Santoríny

Cieľ: Dostať svojho staviteľa na tretiu časť budovy, posledný krok musí byť smerom hore.

Pravidlá:

Ťah: Najprv pohyb a potom stavba jedného dielika domu.

1. Hráči si umiestnia svojich dvoch staviteľov.

2. Pohyb s jedným staviteľom na jeden z ôsmich susediacich polí v rovnakej výške.

3. Najviac o jeden stupeň vyššie sa môže pohnúť staviteľ.

4. Smerom dole nie je výškové obmedzenie.

5. Nové pole musí byť voľné, bez staviteľa alebo kupoly.

6. Stavba jedného dielika na susediace pole po pohybu.

7. Stavba ukončená s kupolou, je nedostupná, chránená proti výstupu staviteľa.

Božské schopnosti:

0. Každý hráč dostane jednu kartu božstva.

1. Karty, ktoré obsahujú popis zmeny pravidiel.

2. Karty sú označené s počtom hráčov v hre, kedy sa dajú použiť.

3 Niektoré kombinácie kariet sú zakázané.

Varianta:

1. Zlaté rúno: Zvoľte božskú schopnosť s ikonou zlatého rúna a túto kartu položte vedľa hracej dosky. Táto vlastnosť bude spojená s baranom. Prvý hráč položí po uložení staviteľov figúrku barana. Druhý hráč začne. Figúrka staviteľa susediaci barana po celý zbytok ťahu má schopnosť barana.

2. Hrdinovia: Schopnosť hrdinov je karta so schopnosťou (fialova ikonka), ktorú je možné použiť raz počas hry nepovinne. Nedá sa použiť spolu so zlatým rúnom.

Quoridor

Cieľ: Doviesť svoju figúrku zo stredného poľa krajného radu na ľubovoľné pole protiľahlej strany.

Pravidlá:

1. Ťah: Hráč môže posunúť figúrku alebo umiestniť na hrací plán zátarasu.
2. Zátarasy je potrebné obchádzať
3. Zátarasou sa nesmie úplne uzatvoriť rad/stĺpec. Musí zastať cesta z jednej strany na druhu.
4. Ak je pred figúrkou súperova figúrka a za ňou voľné pole, môže sa preskočiť cez.

Chyt' leva - Dōbutsu shōgi

Cieľ: Zajať súperovho leva alebo presuňte svojho leva do súperovej oblasti.

Príprava:

Postavíte dosku a umiestnite svoje figúrky na počiatočne polohy.

Pravidlá:

1. Pohyb: Každý kus sa môže presunúť na ktorýkoľvek priľahlé pole v smere jedného z bodky vyznačené na diele.

Lev: môže sa pohybovať jedno pole do všetkých smerov.

Slon: Slon (Zou) môže sa posunúť o jedno políčko ľubovoľným diagonálnym smerom.

Žirafa: Žirafa (Kirin) môže sa posunúť o políčko dopredu, dozadu alebo bokom.

Kuriatko: (Hiyoko) môže sa pohnúť iba o jedno pole dopredu. Odchádza a vracia sa na hracu dosku často. A keď dosiahne súperove územie v modrej alebo zelenej farbe, povýši sa a ukáže sa ako silná Sliepka figúrka sa otočí na rubovú stranu.

Sliepka: Pri povýšení na Sliepka (Niwatori), je mocnejšia ako Slon resp Žirafa. Môže ísť v ľubovoľnom smere okrem diagonálne dozadu.

2. Ako hrať:

1. Hráč posúva jednu zo svojich figúrok.
2. Ak figúrka skončí na poli so súperovou figúrkou, Zoberte ju z hracej plochy k sebe.
3. Zajaté figúrky môžete vložiť späť do hry alebo držať ju v zálohe.
4. Svoju figúrku nemôžete posunúť na pole s inou vašou figúrkou
5. Leva nemôžete presunúť na pole, ktoré je napadnuté s figúrou vášho súpera.
6. Namiesto presúvania jednej zo svojich figúrok môžete použiť a položiť jednu zo svojich zajatých figúrok na ktorýkoľvek prázdne pole ako vašu figúrku.
7. Keď presuniete svoje kuriatko do súperovej oblasti, na jedno z troch najbližších políček od súpera, povýšite kuriatko na sliepku.
8. Ak položíte svoje kuriatko, ktoré ste zajali, priamo do súperovej oblasti, zostane kuriatkom, a musíte sa raz pohnúť, kým sa vaše kuriatko povýši na sliepku. Nemôžete umiestniť svoje kuriatko

ako sliepka na dosku.

9. Keď chytíte súperovu sliepku, premení sa späť na kurča vo vašom zajatí.

10. Keď dôjde k trojitému opakovaniu (rovnaká pozícia na hracej doske a zachytené figúrky sa objavili trikrát), hra sa skončí remízou.

11. Ak nemáte ako potiahnuť figúrkou a nemáte zajatú figúrku (t.j. patová situácia), prehrali ste.

Bison

Cieľ:

A. Cieľom byvolov je preniesť aspoň jedného cez rieku na druhej strane hracej plochy.

B. Cieľom Indiánskeho náčelníka je chytiť všetky byvolky alebo ich zastaviť so svojimi psami.

Príprava:

11 byvolov je zoradených za riekou pozdĺž jednej strany hracej dosky. Indiánsky náčelník je umiestnený na centrálnom poli pred riekou, lemovaný dvoma psami na oboch stranách.

Pravidlá:

1. Byvolky sa pohybujú ako prvé.

2. Byvolky sa môžu pohnúť dopredu len o jedno políčko.

3. Môžu prechádzať cez rieky, ale nedokážu vyhodiť súperove figúrky.

4. Psy sa môžu pohybovať na ľubovoľnú vzdialenosť v ľubovoľnom smere - horizontálne, vertikálne alebo diagonálne.

5. Psy nemôžu prechádzať cez rieky, ani loviť, ale môžu blokovat' postup byvolov tak, že sa pred nich postavia.

6. Indiánsky náčelník sa môže pohybovať len o jedno pole v ľubovoľnom smere (ako kráľ v šachu).

7. Indiánsky náčelník nemôže prejsť cez rieky, ale dokáže odstrániť byvola. Keď sa presunie na pole obsadené byvolom, byvol je zajatý a odstránený z hracej plochy.

Koniec hry:

Hra končí, keď sa dosiahne jeden z dvoch cieľov.

Variant:

1. Je rýchla hra a je spravodlivá, keď sa hrá niekoľkokrát za sebou.

2. Ak hráč s byvolmi vyhrá prvú hru, hrá sa znova s byvolmi, ale s jedným byvolom menej; ak opäť vyhrá, o dva byvolky menej a tak ďalej.

3. Ak hráč s indiánskym náčelníkom vyhrá prvú hru, hrá znova s náčelníkom, ale teraz môže jeho súper začať pohybom dvoch byvolov, ak náčelník opäť vyhrá, začnú tri byvolky a tak ďalej.

Kamisado

Cieľ: Osemhrannú „dračiu vežu“ dostať na opačnú stranu tabule.

Pravidlá:

1. Veže sa pohybujú v priamych líniiach, buď dopredu, alebo diagonálne dopredu.

2. Musíte posunúť vežu farby zodpovedajúcej polu, na ktorom sa súperov pohyb skončil

3. Veža nemôže preskočiť vlastnú alebo súperovu vežu.

4. Ak sa nemôžete pohnúť, súper sa opäť pohne a posunie vežu tak, aby zodpovedala farbe polu obsadeného vežou v predošlom ťahu.

Sumo: Hra na tri víťazné partie (počet partií podľa dohody).

5. Ak veža dosiahne opačnú stranu, budú povýšené na „Sumo“ a budú mať možnosť posúvať súperove figúrky dozadu nasledujúcej partii.

Katarenga

Cieľ: Ako prvý presunúť dve vlastné figúrky za súperovu základnú čiaru.

Príprava:

1. Umiestnite štyri dosky a vytvorte hraciu plochu. Všetky dosky sa dajú otáčať, prevracať a umiestňovať do štyroch rohov rámu hernej dosky.
2. Na základnú čiaru postavte figúrky jednej farby a oproti figúrky druhej farby.

Pravidlá:

1. Figúrky sa pohybujú podľa farby pola.
2. Ťah musí skončiť najneskôr na ďalšom políčku s rovnakou farbou (žlté, červené)
3. Na políčku môže byť naraz iba jedna figúrka.
4. Ak ťah končí na políčku so súperovou figúrkou, súperova figúrka je odstránená z hry.
5. Vykonaný ťah sa nemôže vziať späť.
6. Dotknutou figúrkou je povinnosť ťahať.
7. Dotknutú súperovu figúrku je treba zobrať ak je taký legálny ťah.
8. Ak presuniete jednu zo svojich figúrok na súperovu základnú čiaru, jej ťah tam končí.
9. Na jej presun zo súperovej základnej čiary do súperovho tábora je potrebný ďalší ťah. Pohyb za súperovu základnú čiaru a obsadenie nepriateľského tábora sa počíta ako samostatný ťah. Figúrka je teraz v bezpečí a nemôže sa vrátiť do hry.

Koniec hry:

1. Ak sa dostanú dve vlastné figúrky za súperovu vyhrávané partiu.
2. Ak súper už nemá dostatok figúrok na obsadenie oboch vašich táborov.

Tipy:

Odveta: Po skončení hry by ste mali hrať ďalšiu hru. Otočte hraciu dosku tak, aby biely teraz hral s čiernou základnou čiarou a naopak. Tým sa zabezpečí, že nikto nevyhrá (ani neprehrá), pretože jedna strana hracej dosky ponúka silnejšiu štartovaciu pozíciu ako druhá.

Šachové hodiny: Hrajte KATARENGU so šachovými hodinami (alebo aplikáciou so šachovými hodinami).

Karty

Dixit

Cieľ: Vyhrá hráč, ktorý sa najďalej dostane so zajacom po poslednej karte.

Príprava: (6,5,4 hráčov)

1. Pre každého hráča sa položí jeden zajac na začiatok bodovacej tabuľky.
2. Po zamiešaní obrázkov, každý dostane 6 kariet. Z ostatných kariet sa potom bude ťahať.
3. Hráči dostanú hlasovací žetón.
4. Rozdané karty sa neukazujú nikomu.

Pravidlá:

1. Jeden z hráčov bude rozprávač. Vyberie si jeden zo svojich kariet. Povie ničo, čo sa hodí k tejto karte. Môže to byť slovo, zvuk, veta, názov umeleckého diela, filmu, pesničky, báseň, porekadlo, riekanka a pod. Túto kartu položí lícom dole na stôl.
2. Ostatní hráči si vyberú zo svojich kariet takú, ktorá najviac sa najviac hodí rozprávačej. Túto kartu potom priložia tiež lícom dole ku karte od rozprávača.

3. Rozprávač zamieša tieto karty potom ich položí vedľa seba lícom hore. Ľavá karta je ako prvá.
4. Nájdenie rozprávačovej karty:
5. Hlasovanie je tajné a rozprávač samozrejme nehlasuje.
6. Každý si pred seba dá hlasovacie číslo, ktoré by mal ukazovať poradové číslo odhadovanej karty rozprávača. Na vlastnú kartu sa nesmie hlasovať.

Bodovanie:

- 0 správnych označení: Rozprávač 0 bodov ostatný 2 body
 - Všetci trafili správne: Rozprávač 0 bodov ostatný 2 body
 - Správne aj nesprávne: Rozprávač a ktorý trafili 3 body
 - Okrem rozprávača každý dostane 1 bod za hlas za svoju kartu.
7. Body sa vykonajú na tabuľke, ako kroky so zajacom.
 8. Ďalší rozprávač bude vľavo od predošlého rozprávača.

Floriferous

Cieľ: Vybrať, spárovať a usporiadať kvety tak aby sa získal najviac bodov.

Príprava:

1. Karty kvetov položiť do 5 stĺpcov (niektoré sú otočené lícom dole).
- 2 Počet riadkov v mriežke sa rovná počtu hráčov.
3. v ďalšom spodnom riadku sú karty želaní, ktoré poskytujú potenciálne možnosti bodovania.
4. Nad kartami kvetín sú tabuľky pre jednotlivé kolá s podmienkami na získanie bodov.
5. Pred kvetiny v prvý stĺpci položia sa figúrky hráčov.
6. Na niektoré kvety sa položia žetóny diamantov.
7. Každý hráč dostane kvetiny svojej farby.

Pravidlá:

1. Prvý hráč je s figúrkou v najvyššom riadku.
2. Z nasledujúceho stĺpca si vyberie kvetinu alebo kartu želania do svojej zbierky.
3. Postupne sa minú všetky stĺpce, po poslednom sa doplnia karty do mriežky a v druhom kolo sa vyberajú v opačnom smere.

Bodovanie:

1. Na kartách kvetín sú určité farby a chrobáky ktoré prinášajú body
2. Splnené karty kytič dávajú body.
3. Najviac ozdob v záhrade dostane 2 body (karta poháru čaju).
4. Tabuľky kôl: splnená podmienka dá hráčovi body (kvety, chrobáky) 1. kolo/5 bodov, 2. kolo 3b.
5. Karty želanie pridajú body (farby, chrobáky)

Arboretum

Cieľ: Hráč s najvyšším súčtom bodov za obodované stromoradia sa stáva víťazom.

Príprava hry:

1. 4 hráčov / 10 druhov (80 kariet), 3 / 8 druhov (64 kariet), 2 / 6 druhov (48 kariet)
2. Rozdajte hráčom 7 kariet, ktoré tvoria počiatočné karty hráčov.
3. Ostatné karty umiestni lícom dole doprostred stola ako spoločný balík na ťahanie.

Pravidlá:

1. **Ťah:**

- dobrať si 2 karty, smiete dobrať buď z vrchu doberacieho balíčka alebo z vrchu odkladacej kôpky

- ktoréhokoľvek hráča, vrátane svojej vlastnej. Smiete si dobrať karty aj z dvoch rôznych miest.
- zasadiť 1 kartu do svojho arboréta, musíte kartu zasadiť tak, aby vždy susedila niektorou stranou (vodorovnou alebo zvislou) s aspoň jednou ďalšou kartou vo vašom arboréte.
 - odhodiť 1 kartu zo svojej ruky lícom nahor pred seba na vlastný odhadzovací balík.
 - V ruke musí zostať presne 7 kariet

2. Záverečné bodovanie:

Koniec hry nastane vo chvíli, keď sa úplne vyprázdni spoločný doberací balíček. Hráč, ktorý si z balíčka dobral poslednú kartu, dokončí svoj ťah úplne normálne a potom okamžite nasleduje záverečné bodovanie.

- keď niektorý druh sa vymenuje, všetci hráči odhalia karty tohto druhu z ruky,
 - Hráč, ktorý odhalil karty daného druhu s najvyšším celkovým súčtom hodnôt, má právo vo svojom arboréte obodovať jedno stromoradie tohto druhu.
- VÝNIMKA! Ak máte v ruke s číslom „8“, ale niektorý protihráč má v ruke rovnakého stromu s číslom „1“, potom sa pri sčítaní hodnôt zníži hodnota karty s číslom „8“ na „0“. (Karta s číslom „1“ zostane aj naďalej „1“.)
- 1. poznámka: Ak získate právo obodovať stromoradie druhu, ktorý vo svojom arboréte vôbec nemáte vysadený. V takom prípade síce nezískate za daný druh žiadne body, ale možno tým odoprite bodový zisk niektorému protihráčovi.
 - 2. poznámka: Ak nikomu v ruke nezostala žiadna karta daného druhu, majú všetci hráči právo obodovať vo svojom arboréte jedno stromoradie tohto druhu.

3. Stromoradie:

1. Stromoradie je vzostupný číselný rad kariet susediacich aspoň jednou stranou, pričom prvá a posledná karta tohto radu musí byť od rovnakého druhu. Práve bodovanému druhu musí zodpovedať iba najnižšie a najvyššie karty v stromoradií, karty medzi nimi môžu patriť k ľubovoľným druhom.
 2. 1 bod za každú kartu v stromoradií
 3. 1 bod navyše za každú kartu v stromoradií, ak sú karty v tomto stromoradií od rovnakého druhu a stromoradie číta aspoň 4 karty.
 4. 1 bod navyše, ak stromoradie začína hodnotou „1“.
 5. 2 body navyše, ak stromoradie končí hodnotou „8“.
- 1. poznámka: Rovnakú kartu možno použiť pri bodovaní niekoľkých stromoradiach (rôznych).
 - 2. poznámka: Ak máte v arboréte hneď niekoľko použiteľných stromoradií jedného druhu, vždy smiete obodovať iba 1 z nich.

Krycie Mená

Cieľ: Hra končí, keď je vrah odhalený, alebo keď tím priradí všetkých svojich agentov k ich kódovým menám.

Príprava:

- Rozdeľte sa do 2 tímov a vyberte 1. hlavného špióna pre každý tím
- Náhodne umiestnite 25 kariet do mriežky 5 x 5
- Obaja Hlavní špióni sa pozrú na kartu „Kľúč“, ktorá ukazuje ich cieľových agentov a Vraha. Hlavní špióni sa striedajú v jednoslovných indíciách, za ktorými nasleduje #. [Nemôže byť jedným zo skutočných kódových slov]
- 4 svetlá okolo kľúčovej karty hovoria, ktorý tím začína (napr. červený)
- Začínajúci tím má na uhádnutie 9 slov, druhý tím má iba 8 slov

- Karta dvojitého agenta má 2 rôzne farebné strany a používa ju začínajúci tím

Pravidlá:

- Na začiatku hlavný špión dáva JEDNO SLOVNÚ INDÍCIU a # (nejaké číslo) a nehovorí nič iné! Nemajú dovolené pozerat' sa na karty alebo dávať neverbálne stopy. Slovo nemôže byť žiadne zo skutočných kódových mien používaných v hre!

- Snažiť sa primäť svojich spoluhráčov, aby uhádli správnych agentov na základe indície

- Spoluhráči si vyberú hovorcu, ktorý sa dotkne 1 karty (musí uhádnuť aspoň 1)

- Ak je to správne, umiestnite jedného z vašich agentov na vrch slova

- Môžete uhádnuť ďalšie slovo (až o 1 viac, ako je dané # číslo) alebo vzdať sa pokračovania (pas)

- Je povolený iba 1 tip navyše ako číslo z indície #.

- Ak je to nesprávne, umiestnite nad slovo agenta druhého tímu, neutrálneho človeka alebo vraha

- Tým sa ukončí ťah a pokračuje druhý tím.

- Ak je umiestnený vrah, prehráva tím!

- Ak pracovníci v teréne uhádnu správne, môžu pokračovať v hádaní, kým im nedôjdu nápady dostane stopku alebo sa dostane k veliteľovi špióna # + 1 alebo kým označia nesprávnu osobu.

• Potom je na rade druhý tím, aby hádali podľa zadanej indície. Prvý tím, ktorý kontaktuje všetkých svojich agentov vyhrávajú hru.

Nekonečná Odysea

1) ZÁKLADNÁ HRA (2+ hráčov, kooperačné)

Zamiešajte všetky karty a vykladajte ich do niekoľkých radov lícom dole. Každý hráč postupne otáča po jednej karte a nadväzuje na príbeh predchádzajúceho hráča. Posledný človek, na ktorého zostane karta, musí príbeh uzavrieť.

2) NESPOČET PRÍBEHOV (2–5 hráčov)

Každému hráčovi rozdajte štyri až päť kariet. Každý hráč si zo svojich kariet vybuduje vlastný príbeh, ktorý odrieka ostatným. Karty je možné použiť v akomkoľvek poradí. Hráči potom hlasujú za najlepší príbeh. Tip: Ostatní hráči môžu pred rozprávaním určiť spoluhráčov, ktoré karty budú v jeho príbehu ako prvé a posledný v poradí.

3) SLOVNÉ HRY (2–5 hráčov, kooperačné)

Zamiešajte karty a každému hráčovi rozdajte rovnaký počet. Hráči sa striedajú a vždy položia jednu kartu na stôl tak, aby nadväzovala na príbeh predošlého hráča. Každý hráč napíše na papier pre hráčov po svojej ľavici príslušný počet slov tak, aby na každú kartu vyšlo jedno. Hráči majú teraz za úlohu kolektívne vymyslieť príbeh tak, aby použili vždy jedno zo svojich slov na zozname pri každom zahrnutí karty.

4) PRÍBEHOVÉ BINGO (2–5 hráčov)

Vezmite si papiere a ceruzky. Vyberte rozprávača. Tento hráč si vylosuje 5 kariet a položí ich na stôl obrázkom hore. Vymyslí príbeh na vybrané karty a pritom smie ich poradie predkladať podľa ľubovôle. Medzitým si ostatní načrtnú mriežku o veľkosti 3x3 a vypíšu slová, ktoré si myslia, že v príbehu zaznejú. Musí ísť len o podstatné mená. Rozprávač začne s príbehom. Ak zaznie v ňom slovo (alebo jeho koreň), hráči ho vyškrtnú.

Cieľom hráčov je zaškrtnúť 3 slová v rade v ľubovoľnom smere. Pokiaľ sa tak stane, hráč zvolá „Bingo“.

Rozprávač dopovie svoj príbeh a dá tak možnosť ostatným hráčom tiež získať Bingo. Cieľom rozprávača je zamedziť hráčom získať Bingo. Ku každej karte musí popísať či spomenúť aspoň 4 predmety alebo tvory.

Winter - Zima

Cieľ: Mať na ploche posledný svoj žetón.

a. Hra pozostáva z fázy zmrazovania a rozmrazovania,

b. Fáza 1 - Zmrazenie

Hráč musí vybrať jednu z dvoch možností:

- Otočte 1 kartu z balíčka a položte ju
- Vložte 1 disk svojej farby

Fáza zmrazenia končí, keď sa v balíčku minú karty a na stôl sa položí posledná karta.

c. Fáza 2 – Topenie, hráč musí vybrať z nasledujúcich troch možností:

- Presuňte 1 kartu na iné miesto a položte aspoň 1 disk svojej farby
- Vezmite 1 kartu zo stola
- Vezmite 1 disk svojej farby

Táto fáza trvá až do konca hry.

d. Ďalšie pravidlá

- Každá karta má štyri časti snehových vložiek, svetlomodrú pre prvého hráča a tmavomodrú pre druhého hráča.
- Karty musia byť vždy umiestnené v rovnakom smere ako ostatné karty na stole. (možno otočiť o 180 st, ale nie o 90 st) a s aspoň jednou časťou snehovej vložky v kontakte s inou kartou.
- Kotúče musia byť vždy umiestnené do štvorca pozostávajúceho zo štyroch častí snehových vložiek rovnakej farby.
- Karty, na ktorej sú nejaké disky, nie je možné presunúť ani vybrať.
- Karty je možné presúvať iba počas fázy topenia a iba vtedy, ak to bude mať za následok tvorbu nového štvorca zo štyroch častí snehových vložiek vo farbe pohybujúceho sa hráča. Tento hráč musí okamžite umiestniť disk svojej farby na každé nové pole, ktoré ste vytvorili posunutím karty.
- Keď je karta odstránená, je odstránená z hry a nemožno ju znova použiť počas tejto hry.
- Po zobrať disku sa umiestni medzi dostupné disky hráča a možno znovu použiť.
- Na konci fázy zmrazenia tvorí 18 kariet spojené karty a disky.

Počas fázy topenia, ak hráč pohne alebo odstráni kartu tak, že skupina kariet sa rozdelí na dve neprepojené skupiny, všetky karty a disky, ktoré sú v skupine s najmenším počtom kariet, je odstránený z hry. Ak dve skupiny obsahujú rovnaký počet kariet, hráč, ktorý je na rade, rozhodne, ktorá skupina vypadne.

Taco, kočka, koza, syr, pizza

Cieľ: Zbavte sa všetkých svojich kariet, ako PRVÝ položte ruku na kôpku kariet uprostred stola, akonáhle uvidíte zhodu alebo zvláštnu kartu.

Príprava:

a. Zamiešajte všetky karty a rozdajte ich lícom dole rovným dielom medzi hráča zvyšnej karty vráťte do krabičky. Pri hre 2, 3, 4 alebo 5 hráčov sa každému rozdáva iba 12 kariet, náhodne. Hráči si z rozdaných kariet pred sebou utvoria lícom dole balíček. Nesmú sa pri tom na karty pozrieť.

Pravidlá:

b. Hráč vyloží doprostred stola lícom nahor kartu a súčasne povie „taco“. Ďalší hráč priloží kartu položí lícom nahor a súčasne povie „mačka“. Takto hra pokračuje ďalej (za odriekanie: „taco“, „mačka“, „koza“, „syr“, „pizza“, „taco“, „mačka“, „koza“, „syr“, „pizza“ atď., kým sa nestane nasledovné:

c. Karta, ktorú hráč práve vyložil, sa zhoduje so slovom, V tej chvíli musia všetci hráči PLÁCNUŤ RUKOU na kôpku uprostred stola. Kto to urobí ako POSLEDNÝ, vezme si celú ústrednú kôpku a dá si ju naspodku svojho doberacieho balíčka. Tento hráč potom začne ďalšie kolo slovom „taco“,

d. Pokiaľ hráč vyčerpal svoje karty, naďalej sa zúčastňuje odriekania „taco“, „mačka“, „koza“,... atď., a stále sa snaží PLÁCNUŤ RUKOU na ústrednú kôpku, akonáhle sa objaví zhoda alebo zvláštna karta. Stále môže získať karty z ústrednej kôpky, ak ťapne ako posledný, alebo ak poruší niektoré z pravidiel vid' ďalej.

e. Cukanie alebo nervocuk: Ak hráč položí ruku na kôpku omylom, alebo len pohyb začne a potom ruku stiahne cukne, prehráva toto kolo a vezme si všetky karty uprostred stola

f. Hráči musia svoju kartu pri vykladaní na ústrednú kôpku otáčať smerom od seba.

g. Zvláštne karty: Po vyložení zvláštnej karty, musia všetci hráči ihneď vykonať akciu a potom POLOŽIŤ RUKU na ústrednú kôpku. Pokiaľ hráč vykoná nesprávnu akciu alebo POLOŽÍ RUKU na kôpku ako posledný, musí si vziať všetky karty uprostred stola

Gorila: Hráči musia najprv zabúšiť svojimi päťami do hrude.

Narval: Hráči musia najskôr tlesknúť rukami nad hlavou a utvoriť z nich roh.

Svišť: Hráči musia najskôr dvakrát zaklopať oboma rukami na stôl

e: Koniec hry: Hra končí, keď hráč, ktorému nezostávajú žiadne karty, ako PRVÝ POLOŽÍ RUKU v reakcii na zhodu alebo zvláštnu kartu. Tento hráč je víťazom.

Šváby šalát

Cieľ: Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý zbaví sa kariet z ruke.

Pravidlá:

a. Všetkých 128 kartičiek sa dobre zamieša a rovnakým dielom sa rozdá hráčom.

b. Hráč musí hovoriť vždy pravdu! Ibaže:

- sa zelenina na jeho karte zhoduje s naposledy vynesenu zeleninou, potom musí klamať!

- sa zelenina na jeho karte zhoduje s posledným výrokom (hráča pred ním), potom musí klamať!

c. Ak vynesie hráč zakázanú kartičku, musí vždy zavolať „šváb“! Táto zelenina je od tohto okamihu zakázaná a nesmie byť preto pomenovaná tak dlho, pokiaľ je viditeľná. Prvá odkladacia kôpka je tým predbežne uzavretá. Nasledujúce karty sa odkladajú na ďalšiu kôpku vedľa tak dlho, kým sa opäť objaví karta so švákom. Tiež teraz zavolá hráč „šváb“ a všetci začnú opäť odkladať na prvú kôpku. Odteraz nesmie byť nazývaná nová zakázaná zelenina.

Pozor: Pri zmene balíčka sú – iba na jeden jediný hrací ťah – viditeľné dve zakázané karty, oba dva druhy zeleniny sú teda zakázané!

d. Ak sa zhoduje zelenina na jeho karte s viditeľnou zakázanou kartou zeleniny, musí hráč klamať.

e. Chyby: Každé chybné slovo, každé koktanie, každé ééééh a ááááh, každé zaváhanie dlhšie ako tri sekundy sa hodnotí ako chyba! Pokiaľ urobí hráč chybu, musí si vziať všetky vynesené karty z balíčka do ruky a začne nové kolo.

f: Variant pre mladšie deti: Odstránia sa zakázané karty

Gobbit

Cieľ: Chráň svoje vlastné karty a napadaj súpera tak, aby si získal všetky karty v hre.

Pravidlá:

a. Položenie ruky na vlastnú kopu kariet – chráni ich,

b. Položenie ruky na súperovu kopu kariet – útočí na karty.

c. Naraz obe ruky sa môžu použiť.

d. Zvieratá na seba nikdy neútočí, ak majú inú farbu.

e. Smer útoku (Had na Chameleón), (Chameleón na Komára), (Komár neútočí na nikoho)

f: Rovnomerne rozďaľ hráčom karty lícom dole

- g. Hráč otočí kartu zo svojej kopy lícom hore pred seba a vytvorí kôpku.
- h. Platia iba karty zahrané ako posledné, do doby, než sú zakryté inou kartou.
- i. Akonáhle hra raz začne, nikdy sa nezastavuje. Ak si nie ste istý, kto je na rade, vždy pokračuje hráč po ľavici hráča, ktorý hral ako posledný.
- j. Ak útok je nesprávny, je to chyba. Hráč príde o svoju otočenú kopu.
- k. CINTORÍN: Kedykoľvek sa hráč dopustí faulu, všetky karty, ktoré už zahral (lícom hore pred ním), sa obráti lícom dole a posunú do stredu stola.
- l. Len a iba v prípade, že bol cintorín je vytvorený a sú na stole viditeľní komáre všetkých troch farieb (žltý, modrý a červený), hráč môžu zvolať „Gobbit“ a čo najrýchlejšie sa dotknúť cintorína. Prvý hráč, ktorý sa prvý dotkne cintorína, zoberie kopu ľubovoľnému inému hráčovi a svoju kopu vloží na dno svojho balíčka. Ostatní hráči tiež rovnako zoberú svoju kopu. Hráč, ktorý sa dotkol cintorína ako prvý, potom znova začne hru.
- m. DUCH: Hráči, ktorí už nemajú žiadne karty (ani na kôpku, ani v balíčku), sa stane duchom. Takí hráči potom môžu útočiť na karty, ktoré tvoria dvojicu. Napadnutý hráč, ktorý sa neubráni, musí odhodiť svoju kartu (a všetky ostatné pod ňou) na cintorín.
- n. Hráč, ktorý otočí gorilu, môže okamžite zaútočiť na kôpku kariet položené lícom hore pred každým hráčom, bez ohľadu na ich farbu alebo zviera. Napadnutí hráči sa musia brániť. Po každom úspešnom útoku gorily je kôpka, odsunutá na cintorín. Hráč s gorilou pokračuje v hre.
- o. Posledná karta je gorila (alebo špeciálna karta) Prehral si. Odhod' svoju kartu.
- p. Bezodôvodný dotyk cintorína je chyba a vlastná kopa je presunutá na cintorín.
- r. **VARIANTA EXPERT:**
- Komáre môžu explodovať! Za žiadnych okolností sa ich nedotýkaj.
 - Pravidlo farby už neplatí. Boje medzi zvieratami môžu nastať bez ohľadu na ich farbu.
 - Obrátené poradie: Komáre napadnú chameleóna, ktorí zase napáda hada (len pri rovnakej farbe).
 - Hady napádajú komáre rovnako ako chameleóny.
 - Súboje nenastanú len medzi zvieratami odlišnej farby.
 - Všetci hráči môžu napádať dvojice rovnako, ako keby boli duchom. Napadnuté kôpky, ktoré nie sú úspešne ubránené, poputujú na cintorín

Piou Piou

Cieľ: Získať 3 kuriatká.

- a. Príprava hry: Umiestnite kôpku vajíčok doprostred, obrázkom vajíčka hore. Zamiešajte karty a rozdajte 4 každému hráčovi. Zo zvyšných kariet utvorte doberáciu kôpku lícom dole
- b. Odhodí 1 kartu na odhadzovaciu kôpku a doberie si 1 novú.
- c. Efekty jednotlivých kombinácií zahraných kariet sú tieto:
- Hniezdo + sliepočka + kohút = zisk vajíčka: hráč si vezme 1 vajíčko a položí ho pred seba.
 - 2 sliepočky = narodenie kuriatka: hráč napodobní slepačie kotkodákanie a otočí svoju kartu vajíčka na stranu s kuriatkom.
 - Líška = zisk vajíčka od iného hráča: hráč ukáže protivníkovi kartu s líškou a požiadá si o kartu s vajíčkom (nemôže vziať kuriatko).
 - Vajíčko je možné ubrániť pred ukradnutím, ak má v ruke 2 kohútiky. Tie odhodí na kôpku a doplní si 2 karty z balíčka.
- d. Zahrané karty sú odhodené na odhadzovací balíček. Potom si hráč doberie karty tak, aby mal 4. karty v ruke. Keď balíček dôjde, vyložené karty sa zamiešajú a vytvorí sa nový doberací balíček.

Saugut – Brouhaha

CIEĽ: Získajte čo najviac kariet „Zvierať“. nájdením svojich kamarátov. Keď hráč nemá karty na hranie, hra končí a hráč s najväčším počtom kariet jeho „zbierke“ vyhráva hru.

Pravidla:

a. Každý hráč sa pozrie na svoje karty.

b. Každý hrá súčasne.

c. Vyberie sa jedna karta zo svojej ruky a vyloží sa lícom nadol pred seba a napodobňujete hlas zvieraťa vyobrazeného na karte.

d. Keď si 2 hráči myslia, že majú rovnaké zviera, obaja buchnú do stredu stola. Táto akcia zastaví hru a dvaja hráči, ktorí buchli na stôl otočia lícom hore svoje karty:

e. Ak karty predstavujú podobné zvierať, každý z oboch hráčov získajú kartu a položia ju lícom nahor vedľa seba.

f. Ak karty predstavujú rôzne zvierať, každý hráč si vezme svoje karty späť a hra pokračuje.

g. Keď sa našli 2 hráči s rovnakou kartou, potom všetci hráči musia posunúť jednu zo svojich kariet hráčovi na ľavo.

h. Karty lovca: Hráč sa môže rozhodnúť hrať Kartou „Lovca“ (ak ju má!). Položí ju pred seba, lícom dole, namiesto „Zviera“ a potom môže napodobniť zviera iného hráča.

Hráč, ktorý bol podvedený poľovníkom musí dať svoju kartu „Zviera“ťa Poľovníkovi, Karta „Lovca“ je odložená na bok a nie je možné ju používať až do koniec hry.

Ak si 2 hráči vybrali karty „Lovca“, tieto karty sú vyradené a nič sa nedeje.

i. Varianty

BAM BAM: Keď sa 2 hráči pomýlia (karty zobrazujú rôzne zvierať), obaja stratia kartu zo svojej zbierky.

TOTAL DARKNESS: (pre 42 hráčov) Rozdajte náhodne jednu kartu každého zo 42 hráčov. Večer, hráči sa pozrú na svoju kartu, a svetlá zhasnú. Cieľom je nájsť kamaráta pred rozsvietením svetiel.

AUTORSKÝ TIP: Ak hráte s malými deťmi, možno im budete chcieť ukázať zvierať a prinútiť ich, aby pred začiatkom hry napodobňovali zvuky jeden po druhom.

Počet hráčov/odstránené karty:

4 a 5 / 1 zvierací pár (2 karty)

3 a 6 a 7 / 2 zvieracie páry (4 karty)

8 a 10 / 3 zvieracie páry (6 kariet)

9 / 1 lovec (1 karta)

Kang-a-Roo

Cieľ: Nazhromaždiť čo najviac klokanov.

Pravidlá:

a. Všetky klokany postavte doprostred stola. Zamiešajte karty a každému hráčom do ruky päť kariet, na ktoré sa smie pozrieť.

b. Ďalších päť kariet položte nabok tak, aby boli zakryté a nevstupovali do hry.

c. Zostávajúce karty sa položia doprostred stola obrázkami dole ako kôpka na doberanie.

d. Položí sa jedna karta lícom hore a nahlas povedať farbu.

e. Zo stredu stola si vezme klokana takej farby, ktorú ohlásil, a postaví si ho pred seba.

f. Ak klokan už je u iného hráča, vezme si klokana

g. Druhý hráč môže klokana pomocou vhodnej karty ubrániť. Hráč, ktorý je na rade však môže vyložiť ďalšiu kartu klokana tej istej farby, aby klokana opäť získal.

h. Okamžite po vynesení jednej karty si hráč vezme novú z kôpky tak aby mal 5 kariet.

i. Ak jeden z hráčov odovzdá svoju poslednú kartu klokana, hra okamžite končí. Kto nazbieral najviac klokanov, vyhráva.

Kdo to bol

Cieľ: zbaviť sa všetkých kariet a nazbierať najmenší počet žetónov. Ak hráčov pozbiera 3 žetóny hovienka prehráva. Hanbi sa!

Pravidlá:

- a. Rozdať hráčom karty tak aby každý mal všetky zvieratká jednej farby.
- b. Do prostriedku stola položí jednu kartu zvieratka a prehlási, že hovienko neurobil a obviní iné zvieratko. Hráč, ktorý obviňuje nepripája sa do ochrany zvieratka.
- c. Môj papagáj to uprostred obývačky neurobil. Myslím ale, že to bol králik. Ako hrdý najiteľ králika je povinnosťou čo najrýchlejšie poprieť vinu, a hodiť kartu králika na kopu. Taktiež hodiť vinu na iného mazlíčka.
- d. Ostatní hráči čo najrýchlejšie hodia požadované zvieratko na kôpku a opakujú obranu zvieratka a obvinia ďalšie zvieratku.
- e. Koniec kola: Ak hráč obviní zvieratko, aké už nikto nemá, ostatní hráči ukážu karty ako dôkaz a žetón bere hráč, ktorý zle obvinil.
- f. Ak karty má už len jeden hráč tiež musí si zobrať žetón.

g. Varianty:

- Kto prdol v aute?
- Kto rozsypal odpadky?
- Kto ukradol slaninu?

Tvorivosti sa medze nekladú.

Dobble

Cieľ: Vyhráva hráč, ktorý má najväčší počet kariet.

1. Pekelná veža (Dobble Mini-hra 1):

Každému hráčovi rozdajte jednu kartu obrázkom dole. Zvyšné karty umiestnite v balíčku obrázkom nahor doprostred stola. Na daný signál hráči otočia svoje karty. Hráč, ktorý prvý pomenuje zhodný symbol na svojej karte a na karte v balíčku, si kartu z balíčka vezme. Hra pokračuje ďalej s novo odkrytou kartou v balíčku. Cieľom hry je získať čo najviac kariet z balíčka. Hra končí, keď je balíček rozobraný.

2. Studňa (Dobble Mini-hra 2):

Medzi hráčmi rozdajte všetky karty okrem poslednej. Tú umiestnite doprostred stola obrázkom hore. Hráči položia svoj balíček kariet na stôl pred seba obrázkom dole. Na daný signál hráči otočia svoje karty. Hráč, ktorý prvý pomenuje zhodný symbol na svojej karte a na karte uprostred stola, dá svoju kartu doprostred stola a otočí vo svojom balíčku ďalšiu kartu. Hra pokračuje plynule ďalej. Hráč, ktorý sa ako posledný zbavil kariet, prehrá.

3. Horúci zemiakov (Dobble Mini-hra 3):

Hrá sa v niekoľkých kolách (min. 5 kôl).

V každom kole dostane hráč kartu obrázkom dole do natiahnutej ruky. Na daný signál hráči druhou rukou otočia svoje karty. Prvý hráč, ktorý nájde a pomenuje zhodný symbol na svojej karte a karte protihráča, dá svoju kartu do ruky protihráča, s ktorým mal zhodný symbol. Tento hráč hľadá zhodný symbol medzi novo prijatou kartou a kartou protihráčov. Ostatní hráči hľadajú tiež. Hráči si takto odovzdávajú všetky karty, ktoré majú v ruke. Cieľom hry je zbaviť sa svojich kariet. Kolo sa končí pokiaľ sú všetky rozdané karty v ruke jedného hráča. Ten tieto karty položí k sebe na stôl

a hra pokračuje novým kolom. Hráč, ktorý po skončení všetkých kôl má najvyšší počet kariet, prehral.

4. Chyt' ich všetky (Dobble Mini-hra 4):

Hrá sa v niekoľkých kolách.

Každému hráčovi je rozdaná jedna karta obrázkom dole. Doprostred stola sa umiestni jedna karta obrázkom nahor. Ostatné karty sú dané stranou pre ďalšie kolo. Na daný signál hráči otočia svoje karty a hľadajú zhodný symbol medzi stredovou kartou a akoukoľvek inou kartou. Hráč, ktorý nájde zhodný symbol a pomenuje ho, si vezme kartu protihráča, na ktorej zhodu objavil. Kartu položí vedľa seba lícom dole. Karta uprostred stola zostáva. Hra pokračuje so zvyšnými kartami hráčov, pokiaľ nie sú všetky karty rozobrané. Pre ďalšie kolo sa z balíčka rozďajú nové karty. Cieľom hry je byť hráčom s najväčším počtom kariet. Hra končí, pokiaľ je balíček rozobraný.

5. Otrávený darček (Dobble Mini-hra 5):

Každému hráčovi rozďajte jednu kartu obrázkom dole. Zvyšné karty umiestnite v balíčku obrázkom nahor doprostred stola. Na daný signál hráči otočia svoje karty. Hráči hľadajú zhodný symbol na karte v balíčku a kartách ostatných hráčov. Prvý hráč, ktorý nájde zhodu, umiestni kartu z balíčka na kartu hráča, na ktorej bola nájdená zhoda. Hra pokračuje plynule ďalej s ďalšou kartou v balíčku. Cieľom hry je byť hráčom s najmenším počtom kariet. Hra končí, ak sú rozobrané všetky karty z balíčka.

6. Bonusová hra Dobble – Swish:

Hra je inšpirovaná kartovou hrou Swish. Na dosku stola rozložíte do štvorca 3 x 3 kariet Dobble. Na daný signál všetci hráči naraz hľadajú na rozložených kartách rovnaké symboly. Pokiaľ hráč nájde a pomenuje rovnaký symbol na troch rôznych kartách, karty si vezme. Pokiaľ sa však pomýlil, karty na stole necháva a zo svojich kariet vráti jednu trestnú kartu do rozďavacieho balíčka.

Grabolo

Cieľ: Hráč je víťazom, keď nazbiera určitý počet kariet (Hráč/Karty: 3/10, 4/8, 5/6).

Príprava:

1. Náhodne sa rozložia karty na stôl stranou s číslom hore.

Pravidlá:

1. Jeden z hráčov hodí kockami. Na jednej z nich sú farby, na tej druhej potom čísla.
2. Podľa toho, čo padlo, musia hráči čo najrýchlejšie chytiť, placnuť, správnu kartu.
3. Hráč, ktorý najrýchlejšie chytí hľadanú kartu, si ju vezme do ruky a počíta sa mu ako bod.
4. Ak padne kombinácia, ktorú už niekto drží v ruke. Potom je úlohou hráčov správne povedať, kto to je. Kto ako prvý označí správneho hráča (vrátane seba) kartu si od neho vezme (alebo si ju nechá).
5. Kto označí zlého hráča, musí jednu kartu zo svojej ruky vrátiť na stôl.

Spiace kráľovné

Cieľ: Hráči sa snažia prebudiť spiace kráľovné a získať dostatočný počet bodov k víťazstvu. Víťazom je ten hráč, ktorý nazbiera 5 kráľovien alebo 50 bodov pri hre 2-3 hráčov (alebo 4 kráľovné / 40 bodov pri hre 4-5 hráčov). Ďalšou možnosťou, ako ukončiť hru, je prebudenie všetkých kráľovien, potom vyhráva hráč, ktorý má najviac bodov na kráľovných.

Pravidlá:

a. Karty sa rozdelia na dva balíčky podľa zadnej strany. Karty so zeleným pozadím (kráľovné) sa umiestnia doprostred hracej plochy obrázkom dole (uspané) do 4 stĺpcov po troch kartách.

b. Karty s hnedým pozadím sa zamiešajú a každému hráčovi sa rozdá 5 kariet. Zvyšok kariet tvorí doberací balíček.

c. Vo svojom kole má hráč na výber medzi dvoma akciami:

1. Zahranie akčnej karty:

- **Kráľ**: prebudí jednu ľubovoľnú spiacu kráľovnú ležiacu uprostred hernej plochy. Hráč umiestni kartu kráľa na kôpku a Kráľovnú potom umiestni obrázkom nahor (prebudená) pred seba.

- Ružovú kráľovnú, môže prebudiť ešte jednu kráľovnú.

- **Rytier**: môže uniesť ľubovoľnú prebudenú kráľovnú protihráča.

- **Drak**: môže zabrániť rytierovi v unesení kráľovnej.

- **Uspávací lektvar**: uspí ľubovoľnú kráľovnú, ktorá je zobudená

- **Kúzelná palička**: zabráni elixíru v uspaní kráľovnej.

- **Šašo**: Po zahraní šaška hráč otočí vrchnú kartu doberacieho balíčka. Ak otočí akčnú kartu, vezme si ju do ruky a môže hrať ešte raz. Ak otočí číselnú kartu, začne odpočítavanie (počnúc sebou) až do čísla na karte. Na koho vyjde odpočet, ten môže prebudiť spiacu kráľovnú.

2. Zahadzovanie kariet a dobranie nových kariet:

- Zahodenie ľubovoľnej karty a doplnenie si namiesto nej novú, alebo

- Zahodenie ľubovoľného páru kariet s rovnakým číslom a doplnenie dvoch kariet nových, alebo

- Zahodenie troch alebo viacerých kariet, ak sčítaním čísel na dvoch kartách získame číslo na tretej karte.

d. Na konci kola musí mať hráč vždy v ruke 5 kariet.

e. Špeciálne schopnosti kráľovien:

- Ružová kráľovná umožňuje prebudiť ďalšiu kráľovnú.

- Mačacia kráľovná a Psie kráľovná nesmie byť spolu.

Spíci kráľovny 2

Príprava:

1. Rozdeľte karty podľa ich rubových strán: ťahací balíček, králi, a pomocníkov.

2. Zamiešajte ťahací balíček a položte ho lícom dole doprostred medzi hráča.

3. Vykladajte karty kráľov lícom nahor okolo kariet pomocníkov

4. Dajte každému hráčovi náhodne jedného rytiera a umiestnite ho do stojanu. V hre dvoch hráčov sa nepoužije čierny rytier.

6. Položte kocku a kartu sprievodcu ťahom na dosah hráčov.

Pravidlá:

Pri každom ťahu vykonajte nasledujúce akcie v tomto poradí:

1. Hod'ťte kockou a podľa výsledku hodu vykonajte nasledujúce:

2. Zahrajte všetky karty okamžitých akcií (menibaba, čaroškriatok, vrbka ospalka) v ľubovoľnom poradí.

3. Vyložte pred seba lícom hore všetky zostávajúce karty (číselné, kníh kúziel a kráľovien). To je vaša ríša.

4. Vykonajte jednu alebo viac (aj rovnakých) akcií opísaných nižšie v ľubovoľnom poradí:

- Vytvorte zo svojich číselných kariet matematický príklad a vezmite si z prostriedka kartu pomocníka ležiace lícom dole. Použitie číselné karty zahod'ťte.

- Odhod'ťte dvojicu rovnakých číselných kariet a prebud'ťte všetky svoje spiace kráľovné (uspané vrbkami).

- Odhod'ťte knihu kúziel a vyberte si z ťahacieho balíčka jednu číselnú kartu.

- Zachráňte kráľa pomocou kráľovnej a pomocníka s rovnakým symbolom

5. Odhodte prebytočné karty. Na konci svojho ťahu môžete mať vo svojej ríši maximálne päť kariet (alebo šesť – ak máte zeleného rytiera).

Pomocník a zachránení králi sa do limitu kariet nepočítajú.

Vyberte si, ktoré karty chcete zahodiť a položte ich lícom hore na odhodené karty

Poznámka: Ak dôjdu karty v ťahacom balíčku, zamiešajte odhodené karty a vytvorte z neho nový ťahací balíček.

Pokiaľ už nie je žiadny pomocník lícom dole, zamiešajte ich a vyložte znovu lícom dole

Rytieri: pomáhajú chrániť vašu ríšu. Každý rytier má špeciálnu schopnosť.

Karty akcií:

Všetky karty musia byť vyhodnotené po dobraní kariet a pred vykonaním akejkoľvek inej akcie.

Ak doberiete viac ako jednu kartu okamžitej akcie, môžete si zvoliť, v akom poradí ich zahráte.

Čaroškriatok: Hodte hneď kockou, aby ste zistili, akú schopnosť môžete ihneď použiť:

1: Vezmite si z prostriedku jedného pomocníka ležiaceho lícom dole.

2: Zoberte jednu kartu z ríše iného hráča. (Okrem pomocníkov či kráľov.)

3: Vezmite si kráľovnú z odhodných kariet.

Drak: Vymeňte ktorékoľvek dva rytiera v hre.

Menibaby: vymeniť akúkoľvek kartu z vašej ríše (kráľovnú, číselnú kartu, alebo knihu kúziel) za kartu z ríše iného hráča. Môžete tiež vymeniť karty pomocníkov, ale tu platí pravidlo – môžete vymeniť len pomocníka za pomocníka. Menibabu môžete jednoducho aj odhodiť.

Vrúbky ospalky: Ak doberiete vrúbku ospalku, musíte všetky svoje prebudené kráľovné uložiť ku spánku. (Otočte karty lícom dole.) Ak nemáte žiadne zobudené kráľovny, zaľúka východný vietor a vrúbka ospalka zapôsobí na ďalšieho hráča v rade (naľavo) s prebudenými kráľovnami, a tak ďalej!

Poznámka: Spiaca kráľovná nemôže zachrániť kráľa.

Ako prebudiť spiacu kráľovnú:

- Ak máte vo svojej ríši pár rovnakých číselných kariet, môžete prebudiť VŠETKY svoje spiace kráľovnej. Zahodte obe karty a otočte všetky svoje kráľovné lícom hore.

Ak hodíte na kocke draka, môžete prebudiť jednu zo svojich kráľovien.

Poznámka: Kedykoľvek sa môžete na svoje spiace kráľovné pozrieť.

Knihy kúziel: Môžete použiť kartu knihy kúziel, pozrieť sa na odhodené karty, vziať si jednu číselnú kartu a pridať si ju do svojej ríše. Po použití kartu knihy kúziel odhodte.

Poznámka: • Môžete si zvoliť, že si knihu kúziel necháte na neskoršie využitie a môžete mať viac ako jednu vo svojej ríši, ale pamätajte, že môžete mať vždy maximálne päť kariet.

- Môžete si prezrieť odhodené karty, než sa rozhodnete, či knihu kúziel použijete.

Kráľovné: Ak si doberiete kartu kráľovnej, položte ju lícom hore do svojej ríše. Každá kráľovná má v ľavom hornom rohu symbol určujúci, s akým pomocníkom ju musíte spárovať, aby ste zachránili kráľa.

Pomocník: Na privolanie pomocníka musíte z kariet vo svojej ríši vytvoriť matematický príklad.

Môžete na to využiť akúkoľvek kombináciu, počet kariet a druh matematickej operácie (sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie) pokiaľ dodržíte nasledujúce podmienky:

- V príklade môžete použiť iba jeden druh matematickej operácie.

- Nemôžete mať znamienka operácií (+ – × ÷) na oboch stranách rovná sa. Keď dokončíte svoj príklad, odhodte všetky číselné karty a potom si vyberte jednu z lícom dole otočených z kariet pomocníkov a položte si ju lícom hore do svojej ríše.

Poznámky: • Môžete mať viac ako jedného pomocníčka.

- Pomocník sa nepočítajú do limitu kariet vo vašej ríši.
- Pokiaľ už nie je žiadny pomocník otočený lícom dole, zamiešajte všetky pomocníčky, ktorí sú lícom hore a rozložte ich späť okolo ťahacieho a odhadzovacieho balíka.
- Švajčiarska bička je najmocnejším pomocníkom a môžete ju použiť s akoukoľvek kráľovnou.

Ako zachrániť kráľa:

Na záchranu kráľa musíte zahrať kráľovnú a pomocníka so zhodným symbolom.

Ako náhle máte v ríši kráľovnú aj pomocníka so zhodným symbolom, vykonajte vo svojom ťahu nasledujúce:

1. Odhodte kráľovnú na vrch odhadzovacieho balíčka.
2. Vráťte pomocníka lícom hore doprostred stola.
3. Vezmite si jednu kartu kráľa z prostriedku stola a položte si ju vedľa svojej ríše.

Pamätajte: Zachránených kráľov vám nikto nemôže z vašej ríše vziať.

Koniec hry

Hra končí okamžite, akonáhle akýkoľvek hráč zachráni nasledujúci počet kráľov:

2 hráči - 4 kráľov / 3-4 hráči - 3 kráľov / 5 hráčov - 2 kráľov

Cink Junior

CIEĽ: Hráč, ktorý nazbieral najviac kariet vyhráva.

Pravidlá:

1. Zvonček sa položí doprostred stola tak, aby naň každý dobre dosiahol. Karty sa zamiešajú a rozdajú rovnomerne medzi hráčov.
2. Na každej karte je zobrazený klaun. Klauni majú deväť rôznych farieb, od každej farby je päť usmievavých klaunov a jeden smutný bez klobúčika.
3. Hráč na ťahu zo svojho balíčka, vrchnú kartu a položíš ju pred seba na stôl.
4. Pozor: vždy odkrývať kartu smerom od seba.
5. Rýchlo zacinkať: ak sa objavia dvaja rovno farební usmievaví klauni. Až sa tak stane, snaží sa každý hráč (či už je na rade alebo nie) čo najrýchlejšie zacinkať na zvonček. Hráč, ktorý zacinkal ako prvý, získa všetky odkryté karty, vrátane svojich vlastných. Získané karty dá na spodok svojho balíčka.
6. Ruky hráčov nesmú byť v blízkosti zvončeka. Počas hry leží stále na stole vedľa svojho balíčka s kartami.
7. Zlé cinkanie: hráč musí dať zo svojho balíčka zo zakrytých kariet každému spoluhráčovi po jednej karte. Spoluhráči si ju dajú na spodok svojich balíčkov.

KONIEC HRY

Ak hráč nemá žiadnu kartu na odkrytie, vypadá z hry. Ostatní hráči hrajú ešte tak dlho, pokiaľ sa neobjavia dvaja rovnakí klauni. Najrýchlejší hráč potom naposledy pozbiera získané karty a hra končí. Hráči spočítajú svoje karty.

Cink Originál

Cieľ: Hráč, ktorý nazbieral najviac kariet vyhráva.

Pravidlá: Ako Cink Junior.

Zvoní sa:

Ak sa na odkladacích kôpkach objaví presne 5 kusov rovnakého druhu ovocie, snaží sa každý z hráčov zacinkať ako prvý.

Cink Extrem

Cieľ: Hráč, ktorý nazbieral najviac kariet vyhráva.

Pravidlá: Ako Cink Junior.

Zvonia sa: keď na odkrytých odkladacích kôpkach nastane niektorá z nasledujúcich situácií.

- 1) keď sú vidieť dve totožné karty s ovocím.
- 2) keď je vidieť slon a z ovocia len banány, slivky a/alebo citróny, ale žiadna jahoda.
- 3) keď je vidieť opice a z ovocia len banány, slivky a/alebo jahody, ale žiadny citrón.
- 4) keď sa odkryje prasiatko.

Skull - Lebka

Cieľ: Prvý hráč, ktorý vyhrá dve kolá - stávky, vyhráva. Ak zostane jeden hráč s kartou, vyhráva.

Príprava:

1. Dajte každému hráčovi 3 kvetinové disky, 1 disk lebky a zodpovedajúcu hráčsku podložku / hranatá karta. Lícovú stranu diskov vidí len vlastník.
2. Hráčske podložky začínajú tmavou stranou lícom hore.

Pravidlá:

Ťah:

A. Položenie disku: Položenie disku na hranatú podložku. Disk sa položí lícom dole. Ak sa ukladá ďalší disk, položí sa tak, aby bolo vidieť ich počet (disky sú mierne posunuté a len čiastočne sa prekrývajú). Hráči postupujú v smere pohybu hodinových ručičiek od začínajúceho hráča.

B. Dražba: Namiesto polozenia disku začať dražbu (stávka). Hráč začne dražbu, oznámením počtu diskov, ktoré chce odhaliť. Ponuka môže byť ľubovoľné číslo až do celkového počtu diskov lícom nadol na hranatých podložkách. V smere hodinových ručičiek môže každý ďalší hráč buď zvýšiť číslo ponuky, alebo pasovať. Keď hráč pasuje, posunie svoju podložku do stredu stola a vypadne z kola. Zostávajúci najvyšší dražiteľ musí otočiť disky v počte svojej ponuky. Pri otáčaní diskov platia dve pravidlá:

A. Najprv sa otočia všetky vlastné disky.

B. Potom sa otočia vrchné disky od ktoréhokoľvek hráča v ľubovoľnom poradí. Nemusia sa otočiť všetky disky od jedného hráča predtým, ako otočíte disky od iného hráča.

BA. Úspešná dražba: Ak otočíte len kvety, vyhráte kolo a otočíte svoju hráčsku podložku na stranu s farebným okrajom. Druhá úspešná dražba ukončí hru a hráč sa stáva víťazom.

BB. Neúspešná dražba: Ak otočíte lebku, prehrávate kolo a musíte náhodne odstrániť jeden zo svojich diskov z hry. Jeden náhodný disk sa odstráni neúspešnému dražiteľovi. Odstránený disk neúspešnému hráčovi je určený hráčom, ktorého disk s lebkou bol otočený. Neúspešný hráč zamieša disky a výberajúci hráč vidí len vrubovú stranu odstráneného disku. Ak bol vlastný disk s lebkou, hráč si sám určí, ktorý disk bude vyradený. Typ odstráneného disku sa neukáže ostatným hráčom

C. Ak hráč stratí všetky svoje disky, je vyradený.

Ďalšie kolo:

1. Či už hráč, ktorý odhalí disky, kolo vyhrá alebo prehrá, začína ďalšie kolo. Kolo začne hráč, ktorý uskutočnil dražbu – otáčal disky.
2. Ak dražiteľ bol neúspešný a vypadol z hry, potom začína hráč, ktorého lebka bola otočená.
3. Ak hráč zdvihol vlastnú lebku a vypadol, potom určí začínajúceho hráča pre nasledujúce kolo.

Incké zlato

Cieľ: Vyhráva hráč s najväčším bohatstvom (v hodnote pokladu) po výhre v piatom kole.

Príprava:

1. Každý hráč si vezme sadu dvoch kariet hráčov (kartu pochodne a a Táborová karta) a stan.
2. Stan je rozložený a umiestnený pred hráča.
3. Chrám (pozostávajúci z piatich kariet) je vytvorený v strede stola.
4. Päť kariet artefaktov sa zamieša a umiestni lícom nadol, jedna pod každou kartou chrámu. 5. Poklady sú umiestnené v blízkosti chrámu.

Pravidlá:

1. Hra sa hrá na päť kôl.

Herné kolo:

1. Ako začínajúci hráč označíte začiatok kola otočením zodpovedajúcej Chrámovej karty, počnúc kartou označenou „1“.
2. Ukážete Artefakt, o ktorom sa hovorí, že je v tejto časti Chrámu pre všetkých hráčov, a zamiešajte ho do Karty úloh, ktoré tvoria balíček úloh pre toto kolo.
3. Ak nie je objavený artefakt vo svojom kole odhalenia zostane v balíčku a možno ho nájsť neskôr
4. Herné kolo pozostáva z premenlivého počtu ťahov. Každý ťah sa hrá takto:
 - a) Voľby hráčov: Hráči, ktorí sú stále v chráme, sa rozhodnú, či odídu alebo nie.

Karta s fakl'ou:

1. Každý hráč si tajne vyberie svoju kartu pochodne, ak ide ďalej do chrámu, alebo kartu tábora, ak odchádza do tábora.
2. Začínajúci hráč povie „GO“ a všetci súčasne odhalia vybranú kartu a položia ju lícom hore.

Poznámka: Keď sa otočí prvá karta úlohy, nie je dôvod odísť, takže môžete preskočiť tento krok a predpokladajte, že všetci hráči vstúpia do chrámu.

A) Hráči, ktorí pokračujú do chrámu:

Začínajúci hráč otočí vrchnú kartu z balíčka úloh lícom nahor a položí ju vedľa k poslednej vytiahnutej karte, čím sa vytvorí cesta z kariet. (Pri prvom otočení umiestnite kartu vedľa chrámu.)

- a. Ak je na karte zobrazený poklad (karta s číslom, modré orámovanie), hráči našli nejaký poklad. Hodnota pokladu na karte je rozdelená medzi týchto hráčov ktorý sú v chráme, zaokrúhlené nadol.
- b. Tieto Poklady sú umiestnené vedľa stanov hráčov, nie vnútri.
- c. Zostávajúce poklady nie je možné rozdeliť rovnakým dielom, takže zostávajú na karte úlohy.
- d. Artefakty. Ak karta zobrazuje artefakt (zlatý okraj), artefakt zostane na ceste. Na konci hry má hodnotu extra bodov, ale len pre šikovného človeka na to, aby sa bezpečne vrátil do tábora!
- e. Ak je na karte zobrazené nebezpečenstvo s červeným okrajom, nastane jedna z dvoch situácií:

1. Ak predtým nebolo odhalené žiadne iné nebezpečenstvo rovnakého typu, nič sa nestane ale hráči zazreli nebezpečenstvo a záhubu!

Poznámka: Ak je toto prvá otočená karta úlohy, pretože nikto nemá dôvod odísť, môžete okamžite otočiť ďalšiu kartu z balíčka úloh lícom nahor.

2. Ak je toto druhá karta nebezpečenstva rovnakého typu, hráči sa zľakli a utekajú preč z Chrámu a kolo sa skončilo. Všetci hráči, ktorí sú stále v chráme, dajú späť všetky poklady, ktoré získali počas kola (poklady, ktoré boli umiestnené vedľa ich stanov). Táto druhá karta nebezpečenstva bude z hry odstránená.

Ak sa kolo neskončilo:

Hráči, ktorí zostali v chráme, si teraz vezmú 2 karty hráčov späť do ruky a urobia výber: zostať alebo vrátiť sa do tábora.

Karta nebezpečenstva

1. Začínajúci hráč zostáva tenistý, kým všetci hráči neopustia Chrám alebo nie sú vyhnaní.

B) Hráči, ktorí odchádzajú:

1. Ak sa jeden alebo viacerí hráči rozhodnú opustiť chrám:

a. Rovnomerne rozdelia všetky poklady, ktoré zostali na akýchkoľvek kartách úloh cesty pre toto kolo.

b. Ak počet pokladov nemožno rozdeliť rovnakým dielom, ďalšie poklady zostávajú na ľubovoľnej karte úlohy (na ktorej karte úlohy nezáleží).

c. Vráti sa do tábora a umiestni všetky poklady, ktoré dostali počas tohto kola do svojho stanu. Tieto poklady sú v bezpečí a nemožno ich stratiť.

d. Artefakty. Ak odíde viac ako jeden hráč, nikto nezíska artefakty!

e. Ak len jeden hráč opustil chrám v tomto čase, tento hráč môže vyzdvihnúť všetky artefakty, ktoré sú na ceste. Artefakty sú ponechané vedľa hráčovho stanu, kde sú v bezpečí.

f. Prvé tri artefakty, ktoré opustia chrám, majú hodnotu 5 bodov za každý (Obsidiánom označiť).

g. Akékoľvek ďalšie artefakty, ktoré opustia chrám majú hodnotu 10 bodov a mala by byť označená zlatým kameňom.

h. Hráči, ktorí opustili chrám, nechajú svoju kartu tábora lícom nahor a do konca tohto kola sa nezúčastnia hry.

Poznámka: Všetci hráči môžu vidieť stany svojich súperov, ale nesmú sa dotýkať ani počítať, čo je vo vnútri.

Koniec kola:

1. Kolo môže skončiť dvoma spôsobmi: keď všetci hráči opustia chrám, alebo keď druhá karta nebezpečenstva rovnakého typu sa otočí, a odstraší každého von z chrámu.

2. Ak sa kolo skončí, pretože je vytiahnutá druhá karta nebezpečenstva, táto druhá karta nebezpečenstva je odstránená z hry a umiestnite pod kartu chrámu predstavujúcu dané kolo pred zamiešaním balíčka na ďalšie kolo.

3. Ak boli na ceste po skončení kola nejaké artefakty, tieto poklady sú navždy stratené a odstránené z hry. Smola expedície!

4. Po skončení kola štartujúci hráč odovzdá všetky karty úloh osobe naľavo a tento hráč sa stane novým začínajúcim.

5. Nové kolo sa začína podľa rovnakých pravidiel ako predošlé.

Koniec hry:

Hra sa na päť kôl. Po poslednom kole Stany sú otvorené a hráči počítajú svoje poklady.

Poklady sa oceňujú takto: Tyrkysová – 1 | Obsidián – 5 | Zlato – 10 | Artefakty – 5 a 10

Hráč s najväčším bohatstvom (v hodnote pokladu) vyhráva. Ak je skóre nerozhodné, hráč s najväčším počtom artefaktov vyhráva. Ak hra stále nerozhodná no, hrajte znova!

Poznámky:

a. Artefakty sú novinkou v tejto edícii hry. Ak chcete hrať pôvodnú verziu tejto hry, ktorá sa volala Diamant-- jednoducho odstráňte artefakty z hry. Všetko ostatné zostáva rovnaké.

Lama

Cieľ:

Príprava:

1. Karty zamiešajte a každému hráčovi ich rozdajte 6.

2. Zostávajúce karty položte lícom dole ako doberací balíček.

3. Hornú kartu otočte lícom hore a vyložte vedľa, bude tvoriť základ odhadzovacieho balíčka.

4. Na vhodnom mieste na stole vytvorte všeobecnú banku všetkých žetónov.

5. Karty držte v ruke a neukazujte ostatným hráčom.

Pravidlá:

1. Hrá sa na niekoľko kôl.

2. Hráč vo svojom ťahu urobí jednu z troch možných akcií:

a. Vynesenie karty,

b. Dobranie karty,

c. Odstúpenie z hry.

A. Vynesenie karty: Horná karta odhadzovacieho balíčka určuje, ktorú kartu je možné vyniesť:

1. môžete vyniesť kartu rovnakej hodnoty, alebo kartu hodnoty o 1 vyššiu;

2. lamu možno vyniesť iba na šestku alebo na inú lamu;

3. na lamu je možné vyniesť iba ďalšiu lamu alebo jednotku (lama je súčasne nula a sedmička)

B. Dobranie karty

1. Doberte si hornú kartu z doberacieho balíčka. Vykonalí ste jednu z troch možných akcií, takže v tomto ťahu už nemôžete žiadnu kartu vyniesť, na rade je ďalší hráč.

2. Pokiaľ dôjde doberací balíček, nevytvárajte nový. Od tejto chvíle si akciu dobrania karty jednoducho nemôžete zvoliť.

C. Odstúpenie z hry

1. Ak nechcete alebo nemôžete vyniesť kartu a ani si nechcete (alebo nemôžete) dobrať ďalšiu kartu, musíte odstúpiť z hry. Karty z ruky odložte pred seba na stôl lícom dole.

Kolo končí:

A. Niektorý z hráčov zbavil sa všetkých svojich kariet,

B. Ak už všetci hráči odstúpili z hry.

C. Ak z hry odstúpili hráči okrem jedného, pokračuje tento posledný hráč sám podľa pravidiel, avšak nesmie si už doberať ďalšie karty.

Bodovanie:

1. V tejto fáze sú udeľované trestné body za karty, ktoré vám ostali – nezáleží na tom, či ich máte lícom dole pred sebou alebo stále v ruke.

2. Každá zvyšná karta prinesie svoju porciu trestných bodov, zodpovedajúce jej hodnote.

3. Lamy majú hodnotu 10 bodov.

4. Každá hodnota z kariet však prinesie trestné body iba raz, takže ak vám zostanú napríklad dve štvorky, dostanete iba 4 trestné body. Rovnako tak všetky vaše lamy vám prinesú celkom iba 10 trestných bodov

Doberanie žetónov:

Trestné body majú podobu žetónov. Každý si vezme zo všeobecnej banky príslušný počet.

Žetóny je možné kedykoľvek ľubovoľne rozmieňať.

Vracanie žetónov:

1. Ak sa vám podarilo vyniesť všetky karty a z minulých kôl máte nazbierané nejaké žetóny, môžete jeden zo svojich žetónov vrátiť - môže to byť biely alebo čierny.

2. Všetky karty dôkladne zamiešajte a do nového kola opäť rozdajte každému hráčovi po 6 kartách.

3. Nové kolo začína hráč, ktorý bol v minulom kole na ťahu ako posledný.

Koniec hry:

1. Hra pokračuje, kým niektorý z hráčov nenazbiera celkom 40 a viac trestných bodov.

2. Víťazí hráč, ktorý nazbieral najnižší počet trestných bodov.

Napoletane -Scopa

Cieľ: Prvý tím, ktorý nazbiera 11 bodov v sérii kôl vyhráva hru.

Príprava:

1. Zamiešajte balíček a rozdajte každému hráčovi tri karty.
2. Potom položte štyri karty lícom nahor do stredu stola a položte zvyšok balíčka vedľa nich.

Pravidlá:

Karty: Scopa sa hrá s balíčkom štyridsiatich kariet. K dispozícii je 10 kariet v štyroch rôznych farbách. Každá farba má karty zoradené od esa po sedem a tri tvárové karty: Il Rey (Kráľ), Il Donna (Žena) a Il Cavallo (Jazdec). Lícové karty sú v poradí 10, 9, 8

1. Vo svojom ťahu zahráte jednu z kariet z ruky na stôl. Jedna z dvoch vecí sa stane.
2. Ak vytvoríte zhodu s kartou alebo kartami v strede stola, získate tieto karty a umiestnite ich s kartou, ktorú ste zahráli, do kôpky skóre lícom nadol pred seba.
3. Ak nemôžete alebo ste sa rozhodli neuskutočniť zhodu, karta, ktorú hráte, bude pridaná ku kartám v strede stola.
4. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek k ďalšiemu hráčovi.
5. Kým každý hráč vyčerpá karty z ruky, každému hráčovi sú rozdane tri nové karty, ale žiadna nové karty sa nepridávajú do stredu stola.
6. Herné kolo končí, keď je odohraný celý balíček. Skóre sa spočíta na základe zozbieraných kariet a ďalšie kolo začína odovzdaním rozdania hráčovi doľava.

Získanie kariet:

Karty môžete zachytiť dvoma spôsobmi:

- A. Ak sa hodnota vašej karty zhoduje s hodnotou jednej karty v strede stola, vy zachytiť ju.
- B. Ak sa hodnota vašej karty zhoduje so súčtom dvoch alebo viacerých kariet v strede stola, zachytíte tie karty.

Ďalšie pravidlá získania:

1. Ak sa vaša karta zhoduje s jednou kartou v strede stola, musíte ju zobrať, aj keď sú možné iné brania.
2. Ak sa vaša karta zhoduje s viac ako jednou kartou v strede stola, hráč sa rozhodne, ktorú kartu chce zobrať.

POZNÁMKA: Nie ste povinní zahráť kartu, ktorá vám umožní získať vo vašom ťahu kartu. Ak vaša karta nedokáže získať inú kartu, pridá sa do stredu stola. Tá karta môže teraz byť zajatá ktorýmkoľvek hráčom.

Scopa:

1. Scopa (zametanie): je špeciálny druh zachytenia. Ak hráte kartu, ktorá získa všetky zostávajúce karty v strede stola získate Scopa. Získané karty a karty, ktoré zahráte, sú umiestnené lícom nahor (a nie lícom nadol) do vášho bodovacieho balíka, aby ste ich označili, ako vaše bonusové skóre na konci kola.
2. Každá skopa, ktoré získate, má hodnotu jedného bodu. Ďalšou výhodou hrania scopa je, že váš súper nebude mať inú možnosť, ako zahráť kartu do stredu stola, pretože tam nie sú žiadne karty, ktoré by sa dali zobrať.

Koniec kola:

1. Keď je balíček vyčerpaný a všetky karty sú zahraté, kolo končí.
2. Akékoľvek zostávajúce karty v strede stola sa pridávajú do bodovacieho zásobníka hráča, ktorý urobil posledný záber.

Poznámka: prevzatie poslednej karty v strede stola na konci kola sa nepočíta ako scopa.

Bodovanie:

1. Okrem scopa sa v každom kole dajú získať štyri body
1. Najviac kariet – tím alebo hráč, ktorý získa najviac kariet – 1 bod

2. Najviac mincí – tím alebo hráč, ktorý získa najviac kariet farby mincí – 1 bod*
3. Sedemica s mincou (Sette Bello) – tím alebo hráč, ktorý získa 7 mincí – 1 bod*
4. Primera – tím s najvyššou hodnotou primera – 1 bod

Primera:

Každý hráč resp tím zostaví svoje najlepšie primera založená na nasledujúcich dvoch pravidlách:

1. Primera by mala obsahovať aspoň jednu kartu z každej farby. Primera s chýbajúcou kartou z nejakej farby je možné zostaviť, ale má automaticky nižšiu hodnotu ako ktorákoľvek iná plná primera.

2. Súčet štyroch kariet v primera je jeho hodnota.

3. Každá hodnota karty v Scopa má pri určovaní primera inú hodnotu. Nižšie sú uvedené karty a zoradené od najvyššej po najnižšiu hodnotu primera.

Hodnota karty / Rank Primera : 7 / 21, 6 / 18, Eso / 16, 5 / 15, 4 / 14, 3 / 13, 2 / 12, Rey (kráľ) / 10, Cavallo (jazdec) / 10, Donna (žena) / 10

4. Vo všeobecnosti platí, že hráč alebo tím, ktorý má najviac sedmičiek, bude mať najvyššiu hodnotu primera.

5. V prípade zhody pre najviac kariet, najviac mincí alebo hodnotu primera, bod sa neudeľuje.

Víťazstvo v hre:

1. Prvý hráč alebo tím, ktorý získa 11 bodov, vyhráva hru.

2. Ak obaja hráči alebo tímy dosiahnu 11 bodov, vyhráva hráč alebo tím s najvyšším bodovým ziskom. Ak je nerozhodný výsledok o 11 bodov, hráči alebo tímy odohrajú ešte jedno kolo, aby určili víťaza.

POZNÁMKA: Bežný variant vyžaduje, aby víťazný hráč alebo tím vyhral o dvoch alebo viac bodov.

Variant:

Scopone, Scopone Scientifico a ďalšie varianty

1. Scopone sa riadi základnými pravidlami pre Scopa, ale namiesto troch kariet, každý hráč alebo tím dostane na začiatku kola rozdáných deväť kariet.

2. V Scopone Scientifico je desať kariet rozdáných každému hráčovi alebo tímu a do stredu stola sa nerozdajú žiadne karty.

3. V Scopa d'Assi, eso môže získať všetky karty na stole (zaručené scopa, s inými slovami).

4. Existuje tiež mnoho regionálnych pravidiel bodovania, ktoré pridávajú ďalšie body za zachytenie niektorej karty, napríklad Rey Bello, kráľ mincí.

Rummikub

Cieľ: Čo najrýchlejšie zbaviť sa všetkých svojich dlaždíc

Príprava

1. Dlaždice sa položia lícom nadol na stôl a zamiešajú sa.

2. Hráči si ťahajú jednu dlaždicu najvyššia hodnota začne hru.

3. Dlaždice sú naukladané do skupín po siedmich, potom zoradené do radu. Na nepárnej dlaždici nezáleží, pretože neexistuje žiadny tromf v tejto hre.

4. Každý hráč si vezme dva kôpky po siedmich a usporiada ich na svojom stojane.

Pravidlá:

1. Sady skladajú buď zo skupín troch alebo štyroch dlaždíc s jednou číselnou hodnotou, ale odlišnou farbou alebo série dlaždíc jednej farby v číselnom poradí.

2. Na ťahu musíte buď vyložiť, alebo ťahať dlaždicu.

3. Koniec vášho ťahu – polozenie alebo ťahanie – by ste mali oznámiť „koniec“, aby ste upozornili

hráča po vašej pravici, že prišiel rad.

4. Hra pokračuje proti smeru hodinových ručičiek, kým jeden hráč bude mať Rummikub.

Začiatok:

1. Počiatkové spojenie musí mať aspoň 30 bodov alebo viac. Môže pozostávať z jednej alebo viacerých sád.

2. Raz keď ste vytvorili svoje počiatkové spojenie, môžete nielen vytvárať spojenia akejkol'vek hodnoty, ale aj „hrať na stôl,“.

Žolík:

1. Žolík môže byť použitý na zámenu akejkol'vek chýbajúcej dlaždice v súprave.

2. V počiatkovom spojení žolíkova číselná hodnota je rovnaká ako hodnota chýbajúcej dlaždice.

3. Žolík môže byť získaný zo spojenia na stole hráčom, ktorý ho môže nahradiť zo svojho stojana dlaždicu, ktorú žolík predstavuje. Potom musí žolík okamžite použiť v novom spojení a nesmie ho umiestniť na stojan.

4. Hráč nesmie získať žolíka zo stola, aby vytvoril svoje počiatkové spojenie.

5. Žolíka možno získať ako zvyčajne zo sekvencie ľubovoľnej dĺžky alebo zo skupiny štyroch dlaždíc. Žolík v skupine troch dlaždíc však môže byť získaný dodaním oboch chýbajúcich dlaždíc, aby vytvorili kompletnú skupinu štyroch.

Manipulácia:

Manipulácia s dlaždicami alebo „hranie na stole“ je kľúčovou vlastnosťou Rummikub:

1. Spojenia na stole trvalé – dajú sa rozbiť oddelené, preskupovať a pridané spôsobom, ktorý vám umožní zbaviť sa čo najväčšieho počtu dlaždíc z vášho stojana počas dvoch minút, ktoré máte na ťahu.

2. Pri manipulácii so stolom môžete rozbiť existujúce spoje a spojiť ich s jednou alebo viacerými dlaždicami z vlastného stojana vytvorte nové vzory sekvencií a skupín.

3. Môžete hrať viackrát pomocou dlaždíc z niekoľkých sérií naraz a pokračujte v manipulácii, kým neskončia vaše dve minúty.

4. Potom zavolajte „over-koniec“ a hra prejde po vašej pravici.

5. S dlaždicami môžete manipulovať akýmkoľvek z nasledujúcich spôsobov, akoukoľvek kombináciou týchto spôsobov alebo ľubovoľným iným preskupením môžete nájsť, pokiaľ sú na stole na konci iba legítimne sady a nezostanú žiadne voľné dlaždice.

A. Odstráňte štvrtú dlaždicu zo skupiny a použite ju na vytvorenie sekvenciu.

B. Pridajte štvrtú dlaždicu do skupiny, aby ste mohli odstrániť jednu z ostatných a vytvoriť beh.

C. Pridajte štvrtú dlaždicu na jeden koniec sekvencie a potom odstráňte dlaždicu na druhom konci.

D. Rozdelenie sekvencie na dva nové.

E. Kombinované rozdelenie: odstráňte jednu dlaždicu zo skupiny a jednu zo sekvencie, aby ste vytvorili nové spojenie dlaždíc z vášho stojana.

F. Viacnásobné rozdelenie: manipulácia s viacerými existujúcimi sadami na vytvorenie viacerých nových sád.

Žolík v sade:

Spojenie obsahujúce žolíka nesmie byť žiadnym spôsobom manipulované. Existujú iba dve možné spôsoby, ako ovplyvniť spojenie obsahujúce žolíka – do spojenia môžete pridať štvrtú dlaždicu v skupine alebo jednu ďalšiu dlaždicu na začiatku alebo na konci behu, alebo môžete získať žolíka zo spojenia pod podmienkou opísanou vyššie. Nikdy však nemôžete odobrať dlaždicu zo skupiny, ktorá obsahuje a žolíka.

Pokuty:

1. Hráč, ktorý zotrúva v hre po dvojminútovom časovom limite, si musí vytiahnuť jeden kameň z banku.
2. Hráč, ktorý nesprávne hrá tým, že neúspešne fyzicky manipuluje s dlaždicami a skončí s nekompletnými skupinami na stole, keď uplynú dve minúty, musí nahradiť dlaždice v ich pôvodnej polohe, vziať späť dlaždice, ktoré spojil, a vytiahnuť tri ďalšie dlaždice z banky ako trest.
3. Aby bolo možné ľahšie nahradiť dlaždice správne, hráč, ktorý začína komplikovanú sériu manipulácie s vedomím, že si nie je istý výsledkom, by mal položiť dlaždice, ktoré spája, hore nohami – alebo možno krížom-krážom – aby mohol ľahko identifikovať dlaždice, ktoré môže vziať späť, ak sa o to pokúsi a manipulácia zlyhá.

Bodovanie:

1. Každý porazený spočíta hodnoty dlaždíc, ktoré mu zostali na stojane, počítajúc 30 bodov pre žolíka a nominálnu hodnotu pre všetky ostatné dlaždice, a to ako mínus (záporné) čiastka.
2. Súčet bodov všetkých porazených sa pripíše víťazovi ako plusová suma.
3. Na konci kola konečné body každého hráča sa spočítajú. Súčet plusových bodov by sa mal rovnať súčtu mínusových bodov, ak boli všetky počty vykonané správne.
4. V zriedkavých prípadoch sa všetky dlaždice spotrebúvajú skôr, ako niekto vyhrá do hry.
5. Hráč s najnižšou hodnotou zostávajúcich na jeho stojane sa považuje za víťaza.
6. Každý z porazených spočíta svoj celkový zostávajúci dielik hodnotu, odpočíta súčet víťaza a výsledok skóruje ako mínus a víťaz dostane plus skóre súčtom skóre porazených.

Domino

Klasické domino

Ciel: Víťazí hráč, ktorý už nemá žiadny kameň.

Príprava:

1. 28 kameňov sa položí lícom dole a premieša.
2. Každý hráč si vyberie 7 kameňov a položí ich skryto pred seba.
3. Jeden kameň zo zálohy sa otočí lícom nahor.

Pravidlá:

1. Ďalej hráči striedavo prikladajú po 1 svojom kameni podľa zásady:
2. rovnaký počet ôk k sebe (dvojku k dvojke, štvorku k štvorke a pod.).
3. Hráč, ktorý nemôže priložiť, berie si jeden kameň zo zálohy.
4. Ak sa mu ani tento nehodí, berie zo zálohy tak dlho, pokiaľ nemôže priložiť na jednu alebo druhú stranu radu.
5. Môže sa stať, že celú zálohu vyčerpá. Potom odoberá z ľubovoľného konca tak dlho, pokiaľ nemôže priložiť svoj kameň.

Vyhodnotenie:

1. Prehrávajúci hráč si pripisuje mínusové body – podľa počtu bodiek na svojich zostávajúcich domino dielikoch.
2. Prehráva hráč, ktorý dosiahne prvý 100 bodov.

Onexeno

Ciel: Hráči získavajú body vytváraním radov piatich rovnakých kariet.

Príprava:

1. Po zamiešaní kariet rozdá dealer každému hráčovi päť kariet.
2. Zostávajúce karty sa umiestnia lícom dole ako dobíjací kôš.

3. Vytiahne sa jedna karta a umiestni sa lícom nahor do stredu stola.

Pravidlá:

Ťah:

1. Na začiatku ťahu si hráč potiahne jednu kartu z doberacej kôpky.
2. Hráč sa potom pokúsi umiestniť kartu zo svojej ruky tak, aby sa zhodovala s kartami, ktoré boli predtým zahrané.
3. Ak na stole nie sú žiadne karty, hráč musí umiestniť akúkoľvek kartu zo svojej ruky do stredu stola.
4. Ak hráč nemôže alebo nezahrá kartu, vynechá ťah.

Prijímanie trikov:

1. Keď hráč zahrá piatu kartu a dokončí tak rad piatich kariet, hráč si ich vezme.
2. Päť kariet v rade sa nazýva trik.
3. V jednom kole je možné vykonať viacero trikov.
4. Keď sa vytvorí viacero trikov, hráč vezme všetky karty.
5. Maximálny počet možných trikov v jednej hre sú štyri.
6. Výsledkom je, že maximálny počet kariet, ktoré možno naraz vziať, je sedemnášť.
7. Kedykoľvek v priebehu hry, ak niektorý hráč uvidí nesprávne položenú kartu, môže si kartu vziať a pridať ju k svojim bodom.

Hracia plocha:

1. V priebehu hry sa rozsah hracej plochy mení.
2. Hranice hracieho poľa však nikdy nesmú presiahnuť mriežku kariet 5x5.
3. Hracia plocha sa považuje za uzavretú, keď je obmedzené vertikálne aj horizontálne. Po zatvorení hracieho poľa možno karty hrať iba v rámci vymedzeného štvorca 5x5.
4. Keď hráč použije trik, hracia plocha môže byť znovu otvorená a jeho rozsah upravený.

Koniec hry:

1. Po vyčerpaní zásobníka hra pokračuje, kým všetci hráči vynechajú ťah, alebo kým jeden hráč „vypadne“.
2. Ak v kôpke nie sú k dispozícii žiadne karty, hráči buď vynechajú ťah, alebo zahrajú kartu.
3. Keď hráč vynechá ťah, nesmie hrať v nasledujúcich ťahoch.
4. Ak sa niektorému hráčovi minú karty, tento hráč „vypadne“ a ukončí hru.

Bodovanie:

1. Keď sa hra skončí, body sa spočítajú ako súčet kariet, ktoré hráč zobral, mínus karty, ktoré mu zostali na konci hry v ruke.
2. Keď sa hrá viacero hier, priebežné súčty sa môžu uchovávať pre každého hráča. V tomto prípade je víťazom relácie hráč s najvyšším kumulatívnym súčtom.

Mahjongg

Cieľ: Byť prvým, kto dokončí. Dokončená ruka pozostáva zo štyroch sád po troch (alebo štyroch) dlaždiciach v farbe plus identického páru akejkoľvek farby. Jednotlivé sady môžu byť trojice alebo štvorice (identické) alebo sekvenčne zoradené (1, 2, 3; 5, 6, 7; atď.).

Príprava:

1. Každá strana stola predstavuje štyri vetvy, sever, juh, východ a západ. Všetky dlaždice sú umiestnené lícom nadol na stole a sú zamiešané.
2. Každý hráč zozbiera 36 dlaždíc a usporiada ich do 2 radov po 18, jeden rad naukladaný na druhom.
3. Kôpky sú potom posunuté do stredu stola a tvoria štvorec.

4. Hráč určený ako východ má povinnosť hodiť dvoma kockami. Východný hráč, ktorý sa počíta ako „1“ a hráč po jeho pravici ako „2“, pokračuje v počítaní proti smeru hodinových ručičiek, kým netrafí číslo hodené na dvoch kockách.

5. Sedem kôpok sa počíta sprava doľava na stene vybraného hráča. Toto číslo je vyhradené na neskoršiu výmenu kvetov v hre.

6a. Od tohto bodu sa určí miesto, kde si hráči môžu začať brať dlaždice.

6b. V niektorých verziách musí hráč, ktorý je vybraný na základe čísla hodeného na kocke prvýkrát, hodiť znova, aby určil, kde pozdĺž jeho steny môžu ostatní hráči začať brať dlaždice.

6c. V iných verziách sa pôvodne hodené číslo opäť použije na určenie, kde pozdĺž steny vybraného hráča by mali ostatní hráči začať brať dlaždice.

7. Po spočítaní kôpky kvetov a pokračovaním doľava, kým sa nedosiahne požadovaný počet. V tomto bode si východný hráč vezme 2 hromádky po 2 dlaždice (spolu 4 dlaždice) a hráč napravo od neho si vezme rovnaké množstvo. Tento proces pokračuje v smere hodinových ručičiek, kým všetci hráči nezoberú 3 dvojité hromady (spolu 12 dlaždíc).

8. Každý hráč si potom vezme 1 ďalšiu dlaždicu, čo predstavuje celkovo 13 dlaždíc v ruke každého hráča.

9. Východný hráč si vezme 1 ďalšiu dlaždicu potom, čo všetci hráči majú 13 dlaždíc, čo predstavuje celkovo 14 dlaždíc. To preto, aby východný hráč mohol začať kolo odhodením jednej zo svojich dlaždíc.

10. Po získaní všetkých svojich dlaždíc si každý hráč zvyčajne usporiada svoje dlaždice v poradí. Akékoľvek kvety, ktoré hráč dostane do ruky, sa „odložia“ do pravého rohu stola lícom nahor. Z kôpky kvetov sa vytiahne dlaždica, ktorá nahradí odloženú dlaždicu. Kvety získajú extra body.

Pravidlá:

1. Keď východný hráč odhodí dlaždicu, hráč napravo od neho vezme dlaždicu z miesta, kde bola stena rozobraná. Hráč sa rozhodne, či si chce dlaždicu ponechať alebo nie.

Ak si dlaždicu zo steny ponechá, musí z ruky odhodiť ďalšiu dlaždicu, pričom si v ruke ponechá pôvodný počet 13 dlaždíc.

2. Ak sa rozhodne, že dlaždica je zbytočná, jednoducho ju odhodí do stredu formácie za steny. Tento proces pokračuje s každým hráčom proti smeru hodinových ručičiek.

3. Hráči nemusia vždy ťahať zo steny. Ak hráč vidí, že môže doplniť jednu zo svojich sekvencií v ruke odhodenu dlaždicou, môže tak urobiť namiesto ťahania zo steny.

4. Hráč, ktorý má v úmysle zdvihnúť odhodenu dlaždicu, musí svoj zámer oznámiť slovami „chow“, „pung“ alebo „kong“.

„Chow“ je postupnosť troch dlaždíc rovnakej farby (t. j. 4, 5, 6 bambusovej farby).

„Pung“ sú 3 rovnaké dlaždice rovnakej farby

„Kong“ sú 4 rovnaké dlaždice rovnakej farby.

Napríklad: ak má hráč 2 dlaždice číslo 4 bambusovej farby a dlaždica číslo 4 bambusovej farby je odhodená, môže povedať „pung“, aby dokončil svoju postupnosť. Po dokončení postupnosti z odhodenej dlaždice musí byť postupnosť „odložená“ v pravom rohu stola z dvoch dôvodov: aby ju hráč odstránil z ruky a aby dokázal, že postupnosť skutočne existuje. Potom musí hráč odhodiť jednu zo svojich dlaždíc z ruky.

5. Hráč sediaci po jeho pravici ide ďalej.

6. Preto má hra tendenciu preskočiť ťah hráča. Existujú určité obmedzenia týkajúce sa dokončenia postupnosti z odhodенých dlaždíc.

a. Napríklad, hráč môže „brať“ iba od hráča po svojej ľavici.

b. Ak dvaja hráči súčasne kričia „pung“ a „brat“, „pung“ má vždy prednosť.

c. **poznámka:** ak sa hráč rozhodne „kong“, musí si vytiahnuť dlaždicu z kôpky kvetov a odhodiť dlaždicu z ruky

Výhra v hre:

1. Hráč vyhral, keď dokončil kombináciu 4 trojíc, štvoríc alebo sekvencií. „Vyradené“ dlaždice sa tiež počítajú do jeho kombinácie.

Napríklad: hráč môže mať v ruke 2 sekvencie a 2 trojice, ktoré sú „vyradené“. Tieto 2 trojice sa počítajú do jeho kombinácie.

2. Okrem toho musí mať aj pár identických dlaždíc, niekedy označovaných ako „oči“. Preto jeho výherná kombinácia n by boli 2 dostupné sekvencie, 2 „vyradené“ triplety a pár „očí“.

Pokrove Karty

Lyžicový poker

Cieľ: Mať štyri rovnaké karty alebo postupku.

Príprava:

1. Karty sa zamiešajú.
2. Každý hráč dostane 4 karty.
3. Na stôl sa položí zbytok kariet ako doberací balík.
4. Vedľa budú hráči odhadzovať nepotrebné karty.
5. V strede stola treba položiť lyžice, o jedno menej ako je hráčov.

Pravidlá:

1. Postupne hráči posunú jednu kartu.
2. Ak niekto má štyri hodnotou rovnaké karty alebo štyri karty ako postupku, ukáže svoje karty spoluhráčom a zoberie jednu lyžicu zo stola.
3. Pre hráča s lyžicou skončila hra.
4. Prehráva posledný hráč, ktorý nemá lyžicu.

Žolík

Cieľ: Zatvoriť, hru. Prehráva hráč, ktorý dosiahol -1000 bodov.

Príprava:

1. Karty rozdáva hráč, ktorý miešal. Prvý hráč dostane 15 kariet, ostatní hráči 14.
2. Spoluhráč, ktorý sedí vedľa rozdáväjúceho v protismere hodinových ručičiek odoberie 3 karty zospodu balíčka a hľadá žolíka. Pokiaľ ho nájde, nechá si ho a môže ho použiť v hre.
3. Prvá karta v poradí sa otočí aj vtedy, ak spoluhráč žiadneho žolíka nenašiel., bude viditeľná pre všetkých hráčov a ťahací balík kariet sa na ňu položí.
4. Táto karta môže slúžiť na uzatváranie z ruky.

Postupka:

1. Čistú postupku získate spojením najmenej troch za sebou idúcich kariet v jednej farbe.
2. Na to, aby ste sa mohli vyložiť musíte mať minimálne jednu čistú postupku.
3. Špinavá postupka (označuje sa aj ako vedľajšia postupka) nastáva vtedy, keď spojíte najmenej tri (štyri) karty jednej hodnoty a rozdielnej farby.
4. Postupku (čistú, aj špinavú) môžete vytvoriť aj pomocou žolíka. Pokiaľ vám nejaká karta v postupke chýba, môžete ju nahradiť žolíkom. Tento spôsob sa však môže použiť jedine vtedy, ak

hráč už vyložil minimálne jednu čistú postupku.

5. Hodnota kariet 2,3,4,5,6,7,8,9,10 je rovnaká v červenej aj v čiernej farbe.

6. Karty J, Q, K, A, majú hodnotu 10 bodov.

Pravidlá:

1. Začínajúci hráč vyloží lícom hore jednu kartu, ktorú nepotrebuje.

2. Hráč po ňom si zoberie kartu z balíčka a taktiež vyhodí jednu, ktorá sa mu nehodí

3. Takto to pokračuje až do 3. kola.

4. Po 3. kole sa môžu hráči vyložiť a uzavrieť hru.

5. Na vyloženie potrebujete mať minimálne 42 bodov v čistých a špinavých postupkách.

6. Po vyložení, karty môžete v ďalších kolách ľubovoľne dokladať do svojho alebo iných vyložených zostáv.

7. Pokiaľ vo vyložených kartách je jokera, a hráč má na ruke kartu, ktorá pasuje do postupky, môže ho vymeniť za príslušnú kartu a nechať si ho.

Koniec hry:

1. Hra trvá dovtedy, kým sa hráči nezbavia všetkých kariet na ruke. Ten, komu karty ostanú, prehráva.

2. Uzatvorenie hry: Hra sa môže uzavrieť 3 spôsobmi:

A. Hráč bude vykladať čisté a špinavé postupky až dokým mu na ruke ostane 1 karta, ktorá sa mu nikde nehodí a tou kartou hru uzavrie. Poslednú kartu otočí znakom dole a položí na odkladací balík.

2. Uzavretie z ruky – hráč vyloží všetky karty súčasne a poslednou kartou uzavrie hru.

3. Hráč vyložil všetky karty a na ruke mu neostala žiadna. V takomto prípade môže hru uzavrieť spodnou kartou, ktorá sa vykladala na začiatku hry. Pokiaľ sa mu táto karta hodí a chce vyložiť z ruky, môže ju vložiť do svojej postupky (Môže sa zobrať aj karta z odhadzovacieho balíka).

Bodovanie:

Konečný počet záporných bodov k ukončeniu hry je 1000. Body sa počítajú nasledovne:

1. Verzia:

a) Ak mali hráči vyložené karty a jeden hráč uzavrel hru: Zapisujú sa body kariet, ktoré ostanú hráčom na ruke. Čísla 2,3,4,5,6,7,8,9,10 majú toľko bodov, aká je ich hodnota. Eso má 20 bodov. Súčet sa zapíše ako záporné body.

Hráč, ktorý hru uzavrel si ako jediný pripíše plusové body, + 10.

b) Ak hráči nemali vyložené karty a jeden hráč uzavrel hru:

Hráči, ktorí nevyložili ani jednu postupku si pripíšu -100 bodov.

Tomu, kto sa vyložil, zapíše počet bodov, ktoré mu ostanú na ruke.

Víťaz dostane + 10 bodov.

2. Verzia:

a) Ak mali hráči vyložené karty a jeden hráč uzavrel z ruky:

Body sa počítajú rovnako ako vo 1a. Rozdiel je v tom, že celkový súčet bodov sa zdvojnásobí a víťaz kola si pripíše +20 bodov.

b) Ak hráči nemali vyložené karty a jeden hráč uzavrel z ruky:

Hráči, ktorí nemajú vyložené karty si pripíšu -200 bodov. Takisto sa pri počítaní zdvojnásobia body a víťaz dostane +20.

Joker: Ak hráč uzavrel hru a ostatní mali vyložené karty, joker má hodnotu -50 bodov.

Kartové Domino

Cieľ: Zbaviť sa všetkých kariet

Príprava:

1. Balíček kariet sa zamieša a postupne rozdá všetkým hráčom lícom dole.
2. Rozdávajú sa všetky karty, pretože k hre sú všetky potrebné.
3. Podľa počtu hráčov sa môže stať, že niektorí majú viac kariet, toto v hre nevadí.

Pravidlá:

1. Hráči si vezmú svoje karty a zoradia si ich podľa ľubovôle, najlepšie podľa farieb a hodnôt.
2. Prvý na rade je vlastník srdečnej siedmy, ten ju vyloží na stôl a tým jeho kolo končí.
3. K tejto karte hráči postupne prikladajú všetkých srdcové karty podľa hodnoty.
4. Ďalší stĺpec sa môže otvoriť sedmu inej farby
5. Ak hráč nemá žiadnu kartu na priloženie jeho kolo prepadá a pokračuje ďalší hráč.

Vítaz:

1. Víťazom kartového domina je hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet.
2. Hra však môže pokračovať pokiaľ nezostane posledný hráč, ktorý je vyhlásený za porazeného.

Variant:

Jednou z možných variantov je rýchla hra, kedy je dovolené hráčom vyložiť v jednom kole všetky karty, ktoré je podľa pravidiel vyložiť možné.

Autobus

Cieľ: Ukladať do ľubovoľného počtu spoločných kôpok postupne karty v poradí A (eso), 2, 3, 4, až J, Q, K (kráľ) a to bez ohľadu na ich farbu. Cieľom hráča je zbaviť sa všetkých karát zo svojho autobusu.

Príprava:

1. Každý hráč dostane 5 kariet do ruky, ktoré bude vidieť iba on.
2. 10 (podľa dohody 12, 15 alebo aj 20) do autobusu (t. j. do balíčka na stole).
3. Karty v autobuse sú otočené lícom dolu (aby ich nikto nevidel) okrem prvej, ktorá je otočená smerom hore tak aby ju videl každý hráč.
4. Pred každým hráčom sa nachádza aj pomyselné úložisko pre 4 kôpky kam bude hráč ukladať kartu pokiaľ nevie vykonať zmysluplný ťah.
5. Karty, ktoré po rozdání ostali sa uložia do stredu hracieho stola do talóna odkiaľ budú hráči ťahať nové karty a kam sa budú navracat' tzv. spálené karty na opätovné ťahanie.

Pravidlá:

1. Pokiaľ kôпка obsahuje všetky karty od A (esa) až po K (kráľa), tak sa kôпка zamieša a vráti sa do talóna.
 2. Do spoločných kôpok ukladá hráč iba karty z ruky, zo svojho úložiska a vrchnú kartu z autobusu.
 3. Po uložení vrchnej karty z autobusu sa otočí smerom nahor nasledujúca karta.
 4. Hráč potiahne z talóna toľko karát aby mal na ruke 5 karát.
 6. Hráč doloží do spoločných kôpok aspoň jednu kartu, resp. založí esom novú kôпку. Na to využíva karty z ruky, ľubovoľné karty z úložiska a vrchnú kartu z autobusu.
 7. Pokiaľ má hráč na ruke po prvom kroku 0 kariet, t. j. všetkých sa zbavil, tak z talóna potiahne nových 5 karát a pokračuje v hre od prvého kroku.
 8. Pokiaľ má hráč po prvom kroku na ruke 5 kariet (t. j. nedoložil žiadnu kartu), tak sa musí jednej karty zbaviť:
- A. Ak existuje v jeho úložisku voľné miesto (t. j. prázdne miesto pre kôпку) tak tam vyloží jednu

kartu z ruky.

B. Ak existuje v jeho úložisku kôпка obsahujúca rovnakú kartu ako má na ruke, tak ju tam z ruky vyloží. Kôпка teda vždy obsahuje iba karty rovnakej hodnoty!

C. Ak v jeho úložisku už neexistuje voľné miesto (t. j. každá kôпка obsahuje už aspoň jednu kartu) tak:

a. ak má hráč na ruke 2 karty rovnakej hodnoty a niektorá kôпка v úložisku obsahuje iba jednu kartu, tak môže vykonať výmenu 2 kariet z ruky za jednu kôпку z úložiska. Túto akciu môže hráč obdobne vykonať pokiaľ má na ruke 3, resp. 4 rovnaké karty a v kôپke úložiska 2, resp. 3 rovnaké karty.

c. inak musí hráč položiť jednu ľubovoľnú kartu z ruky pod autobus.

9. V hre pokračuje ďalší hráč podľa poradia.

Koniec hry:

1. Pokiaľ sa nejaký hráč zbavil všetkých karát zo svojho autobusu, tak sa stáva víťazom a hra končí.

2. Hra končí aj v situácii ak ani jeden hráč počas kola nedoložil do spoločného priestoru ani jednu kartu.

3. Pokiaľ sa hráči dohodli na počítaní bodov, tak sa každému porazenému hráčovi odpočíta toľko bodov koľko karát mu ostalo v autobuse.

4. Víťazovi sa k bodom pripočíta súčet bodov, ktorý bol všetkým porazeným odpočítaný.

Poker

Príprava:

Pravidlá:

1. Poker sa hrá s balíčkom 52 kariet. Tie sa delia na štyri farby, každá z nich obsahuje 13 hodnôt. Štyri farby.

2. Všetky farby rovnakej hodnoty sú si rovné, žiadna z nich nemá vyššiu hodnotu nad ostatnými.

3. Trinásť hodnôt

4. Pokri je eso najvyššia karta.

5. Pár (dvojica kariet s rovnakou hodnotou) je najnižšia kombinácia.

6. Avšak, eso sa môže použiť ako najnižšia karta pre postupku 5432A.

Výherná kombinácia:

1. Hráči pokru majú k dispozícii päť kariet.

2. Ich kombinácia vytvára jednu z niekoľkých možných kombinácií, ako sú farba, postupka alebo dva páry.

3. Hráč, ktorý má najvyššiu kombináciu, vyhráva.

4. Pokiaľ majú dvaja hráči rovnakú kombináciu, vyhráva obvykle ten, kto má vyššie karty.

Od najvyššej po najnižšiu:

1. Čistá postupka (Straight Flush):

2. Čistá postupka: (päť po sebe nasledujúcich kariet) zostavené v jedinej farbe. V prípade rovnosti kombinácií vyhráva postupka zakončená vyššou kartou. AKQJ10 je najvyššia čistá postupka, nazývaná royal flush (kráľovská postupka). 5432A je najnižšia čistá postupka.

3. 4 karty rovnakej hodnoty (Poker): Variant zostavený zo štvorice kariet s rovnakou hodnotou.

4. V prípade rovnosti kombinácií vyhráva vyššia štvorica. Ak majú dvaja hráči štvoricu s rovnakou hodnotou, potom vyhráva ten, kto má vyššiu piatu kartu, tzv. "kicker".

5. Trojica a dvojica (Full house): Zostavte trojicu (three of a kind) a dvojicu (a pair) a máte full

house, v prípade rovnosti kombinácií vyhráva hráč s vyššou trojicou. Ak majú hráči rovnakú trojicu, vyhráva vyššia dvojica.

6. Farba (Flush): Všetkých päť kariet zostavených v jedinej farbe. Vyhráva hráč s najvyššou kartou. Pokiaľ majú dvaja hráči flush s rovnakou najvyššou kartou, výhra sa rozpolí medzi oboch hráčov.

7: Postupka (Straight): Postupka alebo päť po sebe nasledujúcich kariet. Vyhráva postupka s najvyššou kartou. AKQJ10 je najvyššia postupka. 5432A je najnižšia postupka (tiež sa jej hovorí wheel).

8. Trojka (trips): Variant zostavený z trojice kariet s rovnakou hodnotou. V prípade rovnosti kombinácií vyhráva vyššia trojica. Pokiaľ majú dvaja hráči trojicu rovnakej hodnoty, dve zostávajúce karty rozhodnú. V Texas Holdem, ak máte dvojku v ruke a tretiu kartu do trojice beriete zo stola, hovorí sa tomu „set“.

9. Dve Dvojky (two pair): Dva páry čiže dve dvojice kariet s rovnakou hodnotou, v prípade rovnosti kombinácií vyhráva vyšší pár z oboch dvojíc, ak je vyšší pár rovnaký, rozhoduje nižší pár, ak je aj nižší pár rovnaký, rozhoduje zostávajúca karta.

10. Dvojka (pair): Jeden pár čiže dvojica kariet s rovnakou hodnotou, vyšší pár poráža pár nižší, pri rovnosti párov rozhodujú zostávajúce karty v ruke. Najskôr sa porovnajú najvyššie zo zvyšných kariet, potom druhé najvyššie a nakoniec najnižšie sa zvyšných troch kariet.

11. Najvyššia karta (High): Pokiaľ nemáte žiadnu kombináciu, počíta sa najvyššia karta. Dvaja hráči porovnajú svoje najvyššie karty v ruke, potom druhé najvyššie, a tak ďalej.

VARIANTA POKÉRU: TEXAS HOLDOM

1. Hru Texas Holdem môže hrať súčasne (pri jednom stole) 2 až 10 hráčov a skladá sa zo štyroch kôl stávkovania.

2. Rozdávajúci hráč je vždy označený žetónom. Hráč naľavo od rozdávajúceho začína hru vložením malej povinnej stávky (small blind) a druhý hráč nasledujúci v smere hodinových ručičiek vkladá veľkú povinnú stávku (big blind). Rozdávajúci hráč sa mení každé kolo, a to vždy o jedného v smere hodinových ručičiek. Žetón vždy ukazuje rozdávajúceho hráča.

2. Každému hráčovi sú rozdane dve základné karty (pocket cards), ktoré nikto z ostatných hráčov nevidí.

3. Prvé kolo stávok. V ňom môžete:

- a. dorovnať stávku (call)
- b. zvýšiť stávku (raise)
- c. zložiť karty (fold)

4. V prvom kole sa nemôžete zdržať stávky (check), pretože je potrebné minimálne dorovnať povinné stávky. Jediný, kto sa môže v tomto prvom kole zdržať stávky (check), je ten hráč, ktorý dával veľký vklad (big blind).

5. Druhé kolo stávok. Vyloží sa tzv. "flop". Flop sú tri spoločné karty vyložené na stôl a viditeľné pre všetkých hráčov. Tí môžu následne zvoliť jednu z možností podľa toho, akú silnú výhernú kombináciu môžu z týchto troch kariet (flop) a zo svojich dvoch kariet na ruky (hole cards) zložiť:

- môžu dorovnať stávku (call)
- môžu zvýšiť stávku (raise)
- môžu zložiť karty (fold)
- môžu sa zdržať stávky (check)

Poznámka: Zdržať sa stávky (check) hráči nemôžu, keď aspoň jeden hráč staví alebo zvýši stávku

(bet, raise). Potom logicky môžu buď dorovnať (call), zvýšiť (raise) alebo zložiť karty (fold).

6. Tretie kolo stávok. K trom spoločným kartám (flop) je rozdaná štvrtá spoločná karta - turn.

Nasleduje ďalšie kolo stávok, jeho priebeh je rovnaký ako v bode 4.

7. Posledné kolo stávok. Je rozdaná piata, posledná spoločná karta - river. Máme teda na stole päť spoločných kariet (community cards) av ruke dve základné karty (hole cards).

8. Nasleduje posledné kolo stávok, tzn. rovnaký postup ako v bode 4 a 5.

9. Majte na pamäti, že Vaším cieľom je vytvoriť z piatich spoločných kariet (ktoré vidia všetci) a z dvoch vlastných kariet (ktoré vidíte iba vy sami) čo najlepšiu "výhernú kombináciu", ktorá je možná.

10. Hra potom končí dvoma spôsobmi. Buď jeden z hráčov vysokými stávkami donúti ostatných zložiť karty (fold) alebo na konci hry zostane viac hráčov.

11. Tí potom vyložia karty a porovnávajú svoje "výherné kombinácie". Víťaz (majiteľ najlepšej "výhernej kombinácie") získava bank.

12. Pokiaľ majú 2 alebo viac hráčov rovnakú "výhernú kombináciu", rozdelia sa bank rovným dielom.

Tipy:

a. Pri druhom kole stávok vidíte päť z celkového počtu siedmich kariet, z ktorých si vyberáte. To vám môže veľa napovedať, aká vysoká by mohla byť vaša výsledná kombinácia.

b. Na dokončenie prípadnej víťaznej kombinácie je dôležité si uvedomiť, akým spôsobom spojíte vaše skryté karty v ruke s tými na stole.

c. Položte karty, ak je to nutné. Nestatíte toľko, pokiaľ máte bezcenné karty a rozhodnete sa položiť včas.

ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ Stávkovania:

V prípade, že pred vami nikto nevsadil, máte dve možnosti.

Staviť: Môžete zvýšiť stávku, resp. prihodiť peniaze do banku. V tom prípade musia všetci hráči po vás dorovnať vašu stávku alebo musia položiť karty.

Zdržať sa: Môžete sa rozhodnúť nedávať žiadnu stávku do banku. Pokiaľ nikto nezvýši, hra pokračuje ďalej a všetci sú ďalej v hre. Pokiaľ však niekto z hráčov zvýši stávku, máte tri možnosti:

Zložiť: Nedávate žiadnu ďalšiu stávku, ale tiež prichádzate o všetok vklad, ktorý ste dovtedy stavili.

Dorovnať: Zvýšite o toľko, koľko sa vsádzalo pred vami. Zostávate v hre. Hra pokračuje a rozdáva sa ďalšia karta, pokiaľ niekto ďalší nezvýši stávku. (Ak sú všetky rozdane a všetci hráči dorovnali, hra končí).

Zvýšiť: Dorovnáte predchádzajúce stávky a ešte zvýšite. Teraz všetci ostatní hráči musia dorovnať vašu stávku alebo zložiť karty. Môžu tiež ešte zvýšiť vašu stávku.

Ukazovanie kariet:

1. Pokiaľ zostanú po rozdani všetkých kariet aspoň dvaja hráči a všetci dorovnali v poslednom kole, potom sa ukazujú karty.

2. Prvý ukazuje hráč, ktorý naposledy zvyšoval, a potom podľa poradia pri stole ostatní hráči.

3. Hráč, ktorý má najvyššie karty, vyhráva bank.

4. V prípade, že má hráč, ktorý je v ukazovaní na rade, slabšiu kombináciu, nemusí karty ukazovať, iba oznámi skladám (fold).

5. Pokiaľ majú dvaja hráči rovnako silnú kombináciu, výhru si rozdelia rovným dielom.

Kontumačná výhra:

Pokiaľ všetci hráči až na jedného položia karty, tento získava všetky žetóny v banku potom, čo sa odpočíta podiel herne. Nemusia ale ostatným ukazovať svoje karty.

TAKTIKA Stávkovania:

Znovu zvýšiť: Niektorí iní zvýši, ale vy cítite, že máte dobré karty a chcete, aby protihráč zaplatil za to, že zostane v hre. Potom môžete znova zvýšiť a prinútiť ho vložiť viac peňazí, aby mohol ďalej hrať.

Zdržať sa a zvýšiť: Máte veľmi dobré karty a ste lační po výhre. Chcete čo najviac obohrať vášho súpera. Preto sa zdržite, aby on zvýšil a potom zvýšite jeho stávku. On teraz dorovná, a ak máte také dobré karty, ako ste si mysleli, vyhrali ste a vymámili od neho dve stávky. Taktika zdržania sa a zvýšenia môže byť nebezpečná, pretože váš súper sa môže tiež zdržať. Potom ho neoberiete o toľko. Alebo môže mať lepšie karty a môže znova zvýšiť.

Zdržať sa a dorovnať: Ak máte slušné karty, ale myslíte si, že váš súper môže mať ešte lepší, môžete sa chcieť vyhnúť vysokým stávkam. V tomto prípade sa zdržite a potom dorovnáte.

Slepé stávky (blinds):

1. Pokiaľ je možné zložiť karty bez stávkovania, tak prečo každý len stále nepokladá karty, kým mu nepríde naozaj silná kombinácia? Tomu je zabránené tým, že každý hráč musí stavať takzvanú slepú stávku.
2. V každej hre vsádza jeden z hráčov vyššiu povinnú stávku (big blind) a hráč oproti nemu vsádza nižšiu povinnú stávku (small blind). Väčšinou je nižšia povinná stávka rovná polovici vyššej povinnej stávky.
3. Slepá stávka sa vsádza bez ohľadu na to, či sa karty hráči páčia či nie. Ostatní hráči musia dorovnať (alebo zvýšiť) slepú stávku alebo musia karty zložiť.
4. Hráč, ktorý vsádzal nižšiu povinnú stávku musí dorovnať na úroveň vyššej povinnej stávky, aby zostal v hre. Teda pokiaľ vyššia povinná stávka bola 2 a nižšia 1, musí zaplatiť ešte 1, aby zostal v hre.

Pozícia:

1. Pozícia hráčov, ktorí vsádzajú povinné slepé stávky, sa každé kolo mení.
2. Osoba naľavo od bankára platí nižšiu povinnú stávku a osoba naľavo od toho, čo platil nižšiu stávku, platí vyššiu povinnú stávku.
3. Pred prvým kolom (flop) najskôr vsádza hráč naľavo od toho, ktorý dával vyššiu povinnú stávku, a ten naopak vsádza až ako posledný.
4. Vo všetkých nasledujúcich kolách vsádza prvý ten, ktorý dával malú stávku, a bankár vsádza ako posledný.
5. Pozícia je veľmi dôležitá, pretože dôležitou vecou v pokri sú informácie a každá stávka prináša informáciu. Pokiaľ hráč vsádza pred vami, poskytuje vám informáciu, ktorú potrebujete, aby ste sa rozhodli, ako stavať.
6. Na druhú stranu, on musí stavať bez tejto informácie obsiahnuté vo vašej stávke.

ZÁKLADNÉ POJMY POKRU:

Blind: Povinné stávky v hrách Texas Hold'em. Tieto stávky vkladajú do banku prví dvaja hráči po ľavici hráča, ktorý má pred sebou žetón - Button. Rozlišujeme ich na malé – Small Blind a veľké – Big Blind s tým, že Big Blind je násobkom Small Blind.

Big Blind: Veľká povinná stávka, ktorá sa uzatvára napríklad v najrozšírenejšom variante pokru Texas Hold'em. Big Blind uzatvára hráč, ktorý sedí dve miesta naľavo od hráča, ktorý má pred sebou žetón - Button. Hráč, ktorý sedí jedno miesto naľavo od hráča, ktorý má pred sebou žetón - Button, potom musí stavať nižšiu povinnú stávku - Small Blind. Tieto povinné stávky sa

započítavajú do ďalších stávok – Bet. Big Blind sa po každom kole automaticky posúva na ďalšieho hráča pri stole tak, aby nebol nikto znevýhodnený a všetci museli postupne povinne Big Blind vsádzať. Ak sa pýtate, k čomu vlastne Big Blind je, tak vedzte že k tomu, aby bolo vôbec o čo hrať. Predstavte si, že by Big Blind nebol. Potom by nikto nevsadil, nebol by žiadny bánk a kolo by sa nehralo. Vďaka Big Blind (ktorý je povinný) je teda vždy o čo hrať, vždy sú nejaké peniaze v banku

Karty na stole (board cards): Karty, ktoré vidia a môžu použiť všetci hráči. Sú uprostred stola.

Draw: Výraz drawing znamená dúfanie, že sa medzi kartami na stole objaví karta, ktorú potrebujete. Napríklad ak máte 10, 9 a pri treťom kole (flope) je na stole QJ2, dúfate, že na stôl príde osmička alebo kráľ pri štvrtom či piatom kole.

Flop: Je to kolo, kedy sa vyložia prvé tri karty v Hold'em.

Limit poker: Poker s obmedzenými stávkami. V limitovanej hre 2-4 sú všetky stávky a zvýšenie 2 (preflop a flop) a 4 v ďalších dvoch kolách (turn a river).

No limit: Variant pokru, v ktorej nie je určená minimálna ani maximálna stávka - hráči môžu kedykoľvek staviť akúkoľvek sumu a môžu ísť pokojne aj do all-in (vsadiť všetko).

All-In: Ak stavíte všetky svoje žetóny, hráte tzv. All-in. Vsádzate jednoducho všetko, čo máte.

Pot – limit (PL): Variant pokru, v ktorom môžete vsádzať až do výšky banku (potu) v tom ktorom okamihu.

Longhand: Tak sa nazýva hra, kde je sedem a viac hráčov.

Outs: Počet kariet, ktoré môžu zlepšiť vašu kombináciu. Ak je flop QJ2 a vy máte 10, 9, chcete kráľa alebo osmičku, aby ste dostali postupku. V balíčku sú 4 králi a 4 osmičky, takže máte celkom 8 „outs“.

Pozícia: Kde sedíte pri stole. Bankár má najlepšiu pozíciu, pretože vsádza ako posledný, a preto má lepšiu predstavu o tom, čo majú ostatní hráči v rukách. Hráč, ktorý stavia nižšiu povinnú stávku (small blind), má najhoršiu pozíciu, pretože začína ako prvý.

Predpokladané šance: Je to analogické k Pot-odds (čítajte nižšie), akurát berie do úvahy stávky urobené v budúcnosti. Môžete dorovnať pri flope, ale máte šancu urobiť vyššie stávky v ďalších kolách, pokiaľ budú vynesené priaznivé karty. Takže, ak máte kárové AK a pri flope sú vynesené dve kárové karty, vaše predpokladané šance sú pomer medzi tým, čo musíte dorovnať pri flope k tomu, aký veľký bude bánk na konci hry.

Pot-odds: Sú to šance, ktoré máte, keď čakáte na konkrétne karty (drawing). Napríklad máte eso a dvojku károvej a na stole je K, 7, 6, pričom 7 a 6 sú aj kárové. Ste si istí, že niekto iný má kráľa. Avšak ešte je niekde ďalších deväť kárových kariet (13 mínus vaše dve mínus dve na stole). Máte teda zhruba 18%-nú šancu, že v budúcom kole získate flush. Preto, pokiaľ bánk je 100 a stávka 10, a hoci zatiaľ prehrávate, máte šancu získať flush s vynesenými kartami (drawing). Ale povedzme, že bánk je 100 a vy ste na rade (zostáva posledná karta) a váš protihráč zvýši o 300. Bánk je teda 400 a vy musíte staviť 300, aby ste získal onú kartu (river). Vaša pot-odds sú 300/700, čo je dosť, ak uvažíme, že šanca na získanie flush je asi 1/5.

Preflop: Keď máte dve karty v ruke a na stole ešte žiadne karty nie sú.

River: To je piata a posledná karta, ktorá príde na stôl v Hold'em, po "turn".

Shorthand: Hra so šiestimi alebo menej hráčmi.

Turn: Je to štvrtá karta na stole, nasleduje po flope.

Bank: Peniaze v hre, o ktoré hrajú hráči, ktorí sú pri stole. (pot)

Blafovanie: Predstieranie toho, že držíte v ruke silnú kartovú kombináciu, ale v skutočnosti máte v ruke veľmi slabú alebo žiadnu kartovú kombináciu.

Buy-in: Čiastka, s ktorou vstupujete do pokerovej herne, prípadne čiastka, ktorá je vyžadovaná ako zápisné do nejakého pokrového turnaja.

Black Jack

Cieľ: Hráč hrá proti krupiérovi a snaží sa dosiahnuť väčší súčet bodov, ako krupiér, nesmie však prekročiť 21.

Príprava:

1. Hrá sa s balíčkom 52 francúzskych kariet, v kasínach sa hrá so šiestimi balíčkami.
2. Hodnota figúr sa rovná 10, hodnota kariet s číslami sa rovná číslu na karte, eso sa môže rátať ako 1 alebo 11.

Pravidlá:

1. Hra začína rozdáním karty zľava doprava jednotlivým hráčom a krupiérovi lícom nahor.
2. Potom dostane každý hráč ďalšiu kartu.
3. Hráč sa po obdržaní druhej karty môže rozhodnúť, či berie ďalšiu a ďalšiu kartu, alebo si už ďalšiu kartu nepraje.
4. Ak prekročí 21, jeho vklad prepadá krupiérovi.
5. Najvyššia možná kombinácia je Blackjack tvorená Esom a ľubovoľnou kartou s hodnotou desať. Vtedy sa výhra vypláca v pomere 3:2, ale iba v prípade, že Blackjack nemá aj krupiér.
6. Keď už hráči majú všetky svoje karty, ťahá svoje karty krupiér, musí ťahať kým nemá súčet aspoň 16, keď má súčet 17 nesmie už ťahať.
7. Kto má viac ako krupiér vyhráva toľko koľko vsadil.
8. Ak krupiér prekročí 21, vyhrávajú všetci hráči, ktorí zostali v hre.
9. Ak má hráč rovnakú hodnotu, ako krupiér, vklad zostáva do ďalšej hry.

Pojmy:

Rozdelenie - split: Ak prvé dve karty hráča majú rovnakú hodnotu, môže ich rozdeliť a hrať súčasne dve hry, aj na druhú hru však musí vložiť vklad, ktorým začal. Ak sú delené dve esá, hráč nemôže dosiahnuť Blackjack iba 21.

Zdvojenie stávky - double: Ak hráč prvými dvoma kartami dosiahol súčet 9, 10, alebo 11, môže zdvojnásobiť vklad.

Poistenie stávky: Ak je prvou krupiérovou kartou eso, hráč sa môže poistiť proti krupiérovmu Blackjacku. Polovicu svojho vkladu, môže dať na poistku, ak krupiér dosiahne Blackjack, vyplátí hráčovi poistku pomerom 2:1, v opačnom prípade poistné prepadá krupiérovi.

Zaujímavosť:

Blackjack alebo dvadsaťjeden je hazardná kartová hra podobajúca sa na hru oko.

Názov hry vznikol na základe špeciálneho bonusu, ktorý sa hráčom vyplácal, pokiaľ mali kombináciu A a J obe čiernej farby - teda piky alebo trefy. Tento bonus sa už v súčasnosti nevypláca, ale názov hry zostal.

Mariašové karty

Faraon

Cieľ: Zbaviť sa všetkých kariet.

Príprava:

1. Karty poriadne premiešajte.

2. Každý hráč dostane 5 kariet.
6. Jedna karta sa položí na stôl lícom na vrch a bude slúžiť ako začiatková.
7. Ak bude štartovacia karta eso alebo sedma, balíček kariet sa otočí – rovnaký znak = karta je platná.
8. Z ostatných kariet sa urobí kopa.

Pravidlá:

1. Hráči postupne vykladajú po jednej karte z ruky. Musia dodržiavať nasledujúce pravidlá:
 - a. Vyložená karta musí mať rovnaký znak alebo farbu ako posledná karta na stole (napríklad môžete na srdcovú osmu položiť listovú osmu, ale aj srdcovú desiatku).
 - b. Ak vyhodíte akúkoľvek sedmu, hráč za vami si musí vziať tri (v niektorých pravidlách sa uvádzajú 2) trestné karty (2 sedmy = 6 kariet).
 - c. Farbu môže meniť pomocou horníka – môžete ho použiť na akúkoľvek kartu.
 - d. Zelený dolník môže ísť na akúkoľvek kartu, avšak váš súper môže naň takisto položiť ľubovoľnú kartu.
 - e. Ak máte na ruke karty rovnakým znakom a rozdielnej farby, môžete ich vložiť do kopy naraz.
 - f. 4 karty rovnakého znaku sa volajú spálená a po ich vyložení môžete ísť ešte raz.
 - g. Esom môžete zastaviť hráča, ktorý nasleduje po vás, on však môže esom prebiť váš ťah.

Koniec hry:

1. Víťazom je ten hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet.
2. Jeden zo súperov môže vrátiť vypadnutého hráča do hry pomocou červenej sedmy – musí si zobrať 3 karty a znova hrať.

Červená berie

Cieľ: nazbierať všetky karty

Príprava:

0. Hráči sa dohovoria ktorá z farieb či typov bude tou ktorá berie.

1. Rovnomerne rozdeľujú sa všetky karty lícom dole aby nikto nevidel žiadne karty a to ani svoje.

Pravidlá:

1. Hráči jeden po druhom v smere hodinových ručičiek vykladajú karty do stredu stola lícom nahor pokiaľ jeden z nich nevyloží na stôl červenú. Tento hráč následne berie zo stola všetky dovtedy vyložené karty a pridáva ich na spodok svojho balíčka.
2. Pokiaľ je na stôl vyložená červená ale nie sú pod ňou žiadne ďalšie karty tak táto červená zostáva na stole.
3. Koniec hry nastáva keď jeden z hráčov nazbiera všetky karty do svojho balíčka.
4. Tento hráč sa tak stáva víťazom alebo porazeným (podľa dohody).

Akčné:

1. Variant: Hráč berie iba v prípade že po vyložení červenej vykrikuje Beriem alebo inú dohodnutú hlášku a to predtým ako ďalší hráč stihne plne vyložiť kartu svoju. Táto varianta značne rýchlejšia a akčnejšia, ale samozrejme sa dá hrať iba za predpokladu že ten kto nazbiera celý balíček víťazí, v opačnom prípade toto dodatočné pravidlo úplne stráca zmysel.

2. Zložitejšie:

Hráč ktorý vyloží červenú neberie balíček okamžite ale iba v prípade že jeho nasledujú karta nie je červená. Hráči vykladajú karty na stôl jeden po druhom kým jeden nevyloží červenú, potom tento hráč vyloží ďalšiu kartu zo svojej kôpky kariet pokiaľ je tiež červená, hra pokračuje ďalej, pokiaľ ale červená nie je až vtedy hráč berie celý balík kariet zo stredu.

Lóra

Cieľ: Lóra je zdvihová kartová hra, ktorá sa hrá so sedmičkovými kartami.

Príprava:

Pravidlá:

1. Vyššia karta berie.
2. Farba sa musí priznať.
3. Keď hráč nemá kartu vo farbe prvej karty zdvihu, môže priložiť ľubovoľnú kartu.
4. Červeň možno vyniesť, len ak už nejaký červeň alebo iná „zlá“ karta bola do nejakého zdvihu pridaná, alebo ak hráč, ktorý je na výnose, nemá kartu inej farby.
5. Hrá sa o to, aby hráč získal čo najmenej „zlých“ bodov.
6. **Zlé body sú:** každá červená karta je za jeden zlý bod, žaludný horník je za štyri zlé body a zelený horník je za osem zlých bodov. V každej hre je teda dokopy 20 zlých bodov.
7. Ak niektorý z hráčov získa všetkých 20 bodov, tak ostatným hráčom sa priráta 20 bodov.
8. Prehráva hráč, ktorý ako prvý získa viac než 100 bodov. Ak je takých viac, prehráva hráč, ktorý má viac bodov.
9. Ak hráč získa rovných 100 bodov, 20 bodov sa mu odráta.
10. Po dosiahnutí 90 bodov sa hráčovi počítajú iba červene.
11. Hru hrajú štyria hráči, môžu ju hrať aj traja, v takom prípade sa vyberú sedma a ôsma guľová.
12. Rozdáva sa proti smeru hodinových ručičiek a do prvého zdvihu vynáša hráč po pravici rozdáவajúceho.
13. Do každého ďalšieho zdvihu vynáša hráč, ktorý získal posledný zdvih.

Varianty hry:

A. Lóru možno hrať aj tak, že hráči, ktorí majú zeleného a žaludného horníka, ich pred začiatkom hry môžu zahlasiť, potom je ich hodnota dvojnásobná.

B. Ak sa hrá o peniaze, horníky sa nehlásia, každý zlý bod je za 1 cent, po skončení hry každý vloží do banku adekvátnu sumu peňazí a bank si rozdelia hráči, ktorí v danej hre nezískali žiaden bod. Ak každý získal aspoň bod, vložené peniaze zostávajú v banku do ďalšieho kola. Ak niektorý hráč získa všetky body, ostatní mu zaplatia po 5 centov.

Vojna

Cieľ: Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal všetky karty.

Príprava:

1. Balíček sa rozdelí na dve polovice.
2. Každý hráč si pred seba položí svoju polovicu kariet lícom nadol.

Pravidlá:

1. Hráči zoberú vrchnú kartu zo svojej kôpky a položia ju lícom nahor do stredu stola.
2. Ten, kto vyloží kartu s vyššou hodnotou berie karty a vloží si ich naspodok svojej kôpky.
3. Ak hráči vyložia karty rovnakej hodnoty, nasleduje „roztrel“.
4. To znamená, že každý vyloží ďalšie tri karty a posledná, tretia vyložená karta rozhoduje, kto si berie všetky vyložené karty.

Babka

Cieľ: Mať v konečnom súčte najnižší počet trestných bodov

Príprava:

1. Rovnomerne sa rozdeľujú všetky karty, pokiaľ je hráčov nepárny počet z balíčka sa odstráni

žalud'ová a guľová siedma (nebodované karty).

Pravidlá:

1. Prvý z hráčov do stredu hernej plochy vyloží ľubovoľnú kartu obrázkom nahor.
2. Ostatní postupne vykladajú ďalšie karty, pričom musia v prvom rade ctiť farbu vyloženej karty, ale môžu vyložiť akúkoľvek hodnotu karty.
3. Pokiaľ nemôžu ctiť farbu tzn. nemajú kartu farby tej prvej v kole vyloženej môžu zahrať kartu inej farby.
4. Potom čo všetci hráči vyložia svoju kartu na stôl sa porovná kto vyložil kartu vynesenej farby s najvyššou hodnotou a ten potom berie všetky karty.
5. Tieto karty potom odkladá na kôpku vedľa seba a už sa s nimi do konca hry nehrá.
6. Hráč ktorý ako posledný bral karty následne v ďalšom kole vykladá prvú kartu.
7. Týmto spôsobom hra pokračuje dovtedy, kým všetci hráči nevyložia všetky svoje karty.
8. Po odohraní všetkých kariet si každý z hráčov skontroluje karty, ktoré bral a započíta si trestné body.

9. **Trestné body** V klasickej hre babky sú trestné body udeľované iba nasledujúcim kartám:

Červená - 2 body, Listový horník - 4 Body

10. Ak hráči chcú môžu si vlastné bodovanie kariet upraviť podľa dohody.

Víťazom hry babka sa stáva ten z hráčov, ktorému sa podarí v celej hre uhrať najmenší počet trestných bodov.

Varianty:

1. Hráči si môžu sami stanoviť aká karta má akú bodovú hodnotu.
2. Hranou variantou hry je prípad, kedy niektorý z hráčov získa v hre všetky bodované karty. To spôsobí jeho výhru a všetci ostatní si započítajú trestné body v súčte hodnôt všetkých kariet (20 trestných bodov)

Oko

Cieľ:

Príprava:

1. Ideálny počet hráčov je 5 + bankár.
2. Jeden z hráčov je bankár.
3. Bankár rozdá každému hráčovi (vrátane seba) 2 karty lícom dole.

Pravidlá:

1. Hodnotu kariet 7 – 10 určuje ich číslo.
2. Dolník a horník má hodnotu 1 bod.
3. Kráľ je za 2 body.
4. Eso má hodnotu 11 bodov.
5. Červená sedma (Šantal) môže mať hodnotu 1,7,10 alebo 11 – závisí od toho, čo sa hráčovi hodí do súčtu.
6. 2 esá sa nazývajú kráľovské oko a majú hodnotu 21.

Výmena kariet:

1. Výmena kariet je povolená kvôli prípadom, kedy je dosiahnutie Oka takmer nemožné. Karty teda môžete vymeniť ak:
 - a. Hráč, ktorý dostane akúkoľvek sedmičku ako prvú, môže požiadať o výmenu karty.
 - b. Päť obrázkov – pokiaľ má hráč prvých 5 kariet nečíselných (tzn. Dolník, horník, kráľ) , môže tieto karty vrátiť a dostať novu prvú kartu. 5 týchto kariet má veľmi nízku hodnotu, a to je pre dosiahnutie oka nevýhodné.

c. Súčet pätnásť – pokiaľ hráč, dosiahne 15 bodov, môže tieto karty vrátiť a dostať novú prvú kartu (napr. má 8 a 7).

Priebeh hry

1. Hráči (okrem bankára) si karty pozrú a pokiaľ chcú, požiadajú o ďalšiu kartu.
2. Popri tom uzatvárajú s bankárom stávky (vopred dohodnutá čiastka).
3. Cieľom hry je dosiahnuť súčet 21 (alebo sa k nemu čo najviac priblížiť)
4. Pokiaľ už ďalšiu kartu od bankára nechcete, otočíte svoje karty tak, aby ich všetci hráči videli.
5. Ak už nikto z hráčov nechce ďalšiu kartu, bankár si pozrie svoje karty a takisto si môže zobrať toľko, aby získal požadovaný súčet.

Koniec hry:

1. Ak má hráč na ruke vyšší súčet ako 21, automaticky prehráva. Túto skutočnosť musí oznámiť ihneď zvolaním „CEZ“ alebo „TROP“.
2. Ak má bankár vyšší súčet ako 21, stávku prehráva a musí vyplatiť všetkých hráčov, ktorí mali súčet 21 a nižšie.
3. Pokiaľ niektorý z hráčov získa Kráľovské oko (dve esá) automaticky vyhráva a hra končí.
4. V prípade zhody vyhráva bankár.

Výhra sa vypláca 1:1 (v prípade kráľovského oka 3:1)

Prší

Cieľ: Zbaviť sa všetkých svojich kariet.

Príprava:

1. každý hráč dostane 4 karty. (v úvode hry môže sa rozdať od 4 – 6 kariet)
2. Jedna karta sa vyloží na stôl lícom nahor.
3. Zvyšok kariet sa položí na stôl lícom nadol.

Pravidlá:

1. Ak je prvá vyložená karta horník, otočí sa balíček kariet a začína sa hrať tou farbou, ktorá je naspodku.
2. Hráč ktorý nasleduje musí vyhodiť kartu rovnakou farbou (symbolom červeň, zeleň, žltá, guľa) alebo rovnakou číselnou hodnotou.
3. Karta horník sa môže použiť na ktorúkoľvek kartu okrem esa a sedmičky.
4. Horníkom meníte farbu, respektíve rozhodujete, akú farbu musí mať ďalšia vyložená karta.
5. Ak jeden z hráčov vyloží sedmu, hráč ktorý nasleduje má dve možnosti. Buď si zoberie 2 karty, alebo ak má sedmu, tak ju vyloží, čo pre hráča, ktorý je na rade znamená, že si musí zobrať dvojnásobok.
6. Sedmu môžete vyložiť na kartu rovnakej farby alebo na prebitie súperovej sedmy.
7. Kartou Eso zastavujete protihráča.
8. Môžete ju vyložiť na kartu rovnakej farby okrem sedmy.
9. Ak nemáte kartu, ktorú by ste mohli alebo chceli vyložiť, musíte si zobrať kartu z odloženého balíčka.
10. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý nemá v ruke žiadnu kartu.
11. V niektorých verziách tejto hry môže súper červenou sedmou vrátiť hráča do hry.

Dudák

Cieľ: Zbaviť sa všetkých kariet z ruky ako prvý

Príprava:

1. Každému z hráčov sa rozdá rovnaký počet kariet z balíčka, postupne po dvoch aby sa zabránilo

zhľuku kariet pri zlom zamiešaní.

2. Rozdáva sa celý balíček pokiaľ to počet hráčov umožní, v prípade hry troch hráčov sa dve náhodné karty pred začiatkom hry odkladajú stranou a nehrá sa s nimi.

Určenie Tromfov: Na určovanie tromfových kariet sa dá použiť niekoľko možností.

1. Najčastejšie sú za tromfovú farbu určené srdce a to platí pre všetkých hráčov.

2. Je možné ponechať určenie tromfov na hráčoch a to buď verejne kedy každý pred alebo po rozdání oznámi svoj tromf (záleží na dohode či je povolené aby viac hráčov malo za tromf rovnakú farbu).

3. Alebo tajne kde hráč odhalí svoju voľbu až keď prvýkrát vynáša tromf.

4. Alebo je možné určiť tromfy náhodne pred začiatkom hry. Napríklad zamiešaním všetkých kráľov a žrebovaním, tak má hráč tromfovú tú farbu ktorú si vylosoval.

5. Tromfy nemožno počas hry meniť

Pravidlá:

1. Prvý hráč vyloží na stôl akúkoľvek kartu.

2. Úlohou každého ďalšieho hráča je vrchnú kartu prebiť a navrch potom vyložiť ďalšiu ľubovoľnú kartu.

3. Prebiť kartu je možné buď vynesení karty rovnakej farby, ale vyššej hodnoty. Alebo vyložením tromfu za predpokladu, že vyložená karta nie je tromfová.

4. Pokiaľ nastane situácia, kedy hráč nemôže vyloženú kartu žiadnym spôsobom prebiť, potom berie všetky karty vyložené v strede hracej plochy a dá si ich do ruky.

5. Hra pokračuje kým hráčom zostávajú v ruke karty.

Koniec hry:

Každý hráč môže svoju hru zavrieť dvoma spôsobmi:

1. Prebije vynesenu kartu a navrch vyloží poslednú kartu z ruky. V tomto prípade hra pokračuje bez zmeny

2. Pomocou svojej poslednej karty prebije tú vyloženú, ale už nemá ďalšiu kartu na vyloženie, na určenie ďalšieho kola. Týmto tzv zabíja vynesené karty. To znamená, že sa všetky doposiaľ vyložené karty odložia nabok a do konca hry s nimi nie je možné hrať. Pre hráča, ktorý zatvára nezáleží na spôsobe, iba to ovplyvňuje priebeh hry pre zvyšok protihráčov pri stole.

3. Pokiaľ hráte Dudáka na body, potom poradie v ktorej kto hru zatvára ovplyvňuje počty bodov.

Vítaz hry:

1. Vítazom Dudáka je prvý z hráčov, ktorý ukončí svoje kolo bez akejkoľvek karty v ruke.

2. Alternatívne ten kto zostáva posledný v hre prehráva.

3. V prípade bodovanej hry, víťazí ten z hráčov s najväčším počtom konečných bodov.

Bodovanie:

1. V prípade viacej kol, je dobré hrať bodovaného Dudáka a tým na konci všetkých hier určiť konečného víťaza.

Bodovanie v hre 4 hráčov:

a. Poslednému hráčovi sa odčítajú 2 body

b. Predposlednému sa odpočíta jeden bod

c. Druhému hráčovi sa skóre nemení

d. Prvý získava 3 body

Bodovanie v hre 3 hráčov:

Posledný hráč stráca bod, Druhému sa body nemenia Prvý získava bod

Bodovanie v hre dvoch hráčov:

Prehrávajúci stráca bod, Víťaz získava bod

Varianty:

Lízaný Dudák U tejto varianty sa každému rozďajú iba dve karty a zvyšok kariet zostáva v balíčku. Pokiaľ hráč nie je schopný prebiť vyloženú kartu, tak si z balíčka líže karty do doby než dostane kartu s ktorou je schopný prebiť. Pokiaľ je vynesené tromfové eso, ktoré teda nie je možné prebiť tak hráč berie 6 kariet a vyložené karty sa resetujú.

Makao

Cieľ: Čo najviac sa priblížiť súčtu 9.

Príprava:

1. Každý hráč dostane najprv jednu kartu.

Pravidlá:

1. Podobné pravidlá ako v hre Oko.

2. Každý hráč dostane najprv jednu kartu, neskôr si môže požiadať o ďalšiu.

3. Karty:

a. Eso sa počíta za 1 bod;

b. Dolník, Horník, Kráľ a Desiatka sú za 0 bodov;

c. Ostatné karty majú svoju hodnotu.

4. Kto presiahne 9, prehral.

5. Samotná karta deviatka je najviac, po nej je samotná osmička.

6. Potom 9 a menej bodov zložených z viacerých kariet.

Mariáš

Cieľ: Získať maximálny počet desiatok a es a prémiových bodov.

Príprava:

1. Jeden z hráčov zamieša karty a súčasne je aj rozďávajúcim hráčom

2. V mariáši sa karty s výnimkou prvého kola nemiešajú, a ak by tak hráč v priebehu rozďávania urobil, porušil by pravidlá.

3. Rozďávajúci hráč dá hráčovi sediacemu po ľavej ruke (označovaný ako „predák“) 7 kariet.

4. Hráč, ktorý dostane karty ako prvý, predák, hovorí sa mu aj „voliaci hráč“ alebo „forhond“.

5. Predák hrá sám proti dvom súperom.

Pravidlá:

1. Hodnoty kariet vmariáši:

a. Eso – 10 bodov

b. Desiatka – 10 bodov

c. Posledný zdvih (tzv. Ultimo) – 10 bodov

d. Hláška – 20 bodov

e. Tromfová hláška – 40 bodov

2. Hláška nazývaná aj ako „mariáš“ je dvojica kariet horník a kráľ v rovnakej farbe, ktorú má jeden z hráčov.

3. Ak je táto dvojica kariet v tromfovej farbe, hráč získava až 40 bodov.

4. Body za hlášku získava hráč, ktorý má takúto dvojicu kariet a nahlási ju.

A. Volený mariáš:

1. Predák zo svojich siedmich kariet vyhodí na stôl jednu, ktorá bude tromfová.

2. Tromf hráči nesmú na začiatku vidieť, preto ju položí na stôl lícom nadol.

3. Za tromf zvolí svoju najsilnejšiu farbu. To znamená, že karta s týmto symbolom prebije

4. Potom rozdávací hráč rozdá päť kariet hráčovi po pravej ruke (označovaný ako „zadák“) a nakoniec dá 5 kariet sebe.

5. V druhom kole sa rozdá po 5 kariet každému hráčovi počnúc predákom.

6. Ak by si predák zo svojich prvých siedmich kariet nevedel zvoliť tromfovú farbu, môže vyberať náhodne aj zo zvyšných piatich kariet, tzv. „z národa“, nesmie sa však pred výberom tromfu na karty pozrieť.

7. Pred samotným zahájením hry má predák v ruke 12 kariet, pričom jedna leží na stole ako tromf a ďalší dvaja hráči majú po 10 kariet.

8. Keď je tromfová farba zvolená, vyhadzuje predák 2 karty do talónu.

9. Ide o karty, ktoré sa mu nepáčia respektíve nehodia a s týmito kartami sa nehrá.

10. Predák nemôže do talónu odhodiť desiatku ani eso. Ak by tak náhodou urobil, musí nato upozorniť súperov.

11. **Schválenie alebo odmietnutie hry v mariáši:**

a. Predák alebo teda voliaci hráč sa opýta najskôr hráča po svojej ľavej, potom po pravej ruke, či hru schvaľujú.

b. Ak obaja protihráči odpovedia „dobrá“, hra je schválená, predák ukáže tromfovú farbu a začne sa hrať.

c. Ak jeden z hráčov odpovie „zlá“ a berie zo stola dve talóne karty, je „tromfová hra“ definitívne zamietnutá.

d. Hráč, ktorý zobral z talóna karty je rozhodnutý hrať buď betl alebo durch, čo sú ďalšie varianty hry mariáš.

e. V prípade, že obaja hráči schválili „hru vo farbe“, predák otočí kartu, ohlásí farbu, napríklad „zeleň“ a hra sa začína.

12. Kartová hra mariáš prebieha tak, že voliaci hráč (predák alebo forhend) vynesie na stôl ľubovoľnú kartu. **Ďalší hráči prihadzujú podľa týchto pravidiel:**

a. Každý hráč je povinný priznať farbu a prebíjať karty.

b. Ak teda má kartu vo vynesenej farbe, musí ju prihodiť, pričom je výhodné, ak priloží kartu s vyššou hodnotou.

c. Poradie hodnôt je 7, 8, 9, dolník, horník, kráľ, 10 a eso.

d. Ak hráč nemá kartu vo vynesenej farbe, musí priložiť tromf.

e. Tromfové karty prebíjajú všetky ostatné farby.

f. Ak hráč nemá ani kartu vynesenej farby a dokonca ani tromfovú kartu, môže prihodiť ľubovoľnú kartu.

g. Hráč, ktorý prihodil najvyššiu kartu vo vynesenej farbe, získava zdvih.

h. Ak je vo zdvihu tromf, získava zdvih najvyššia tromfová karta.

i. Vynáša vždy ten hráč, ktorý získal zdvih.

j. Hra končí po získaní posledného desiateho zdvihu.

12. **Vyhodnotenie: Kto vyhráva mariáš?**

a. V mariáši vyhráva buď voliaci hráč alebo jeho súper.

b. Predovšetkým je to tá z hráčskych strán, ktorá získala najvyšší počet desiatok a es.

c. Netreba zabudnúť na pripočítanie prémieových bodov.

d. Prémiové body získa hráč za posledný zdvih alebo za „mariáš“, teda dvojicu kariet horník a kráľ v rovnakej farbe. Tieto body sa pripočítavajú na konci hry k získaným desiatkam.

e. Čo je však dôležité, že hlášky sa oznamujú hráčom v priebehu hry a to vtedy, ak niektorú z dvojice kariet hráč vynáša alebo prikladá.

f. Buď ide o hlášku „dvadsať“, alebo „štyridsať“, podľa toho či je mariáš vo vynesenej farbe, alebo tromfovej farbe.

g. Je dobre, ak takýto zdvih dá hráč bokom a karta hlášky zostane lícom nahor, aby s ňou pri vyhodnotení hry hráči počítali.

Misa

Cieľ: Hra sa končí, ak je celá misa preč a víťazí ten hráč, ktorý už nemá v ruke žiadnu kartu.

Príprava: Jednu kartu položíme na stred lícom hore a všetky ostatné rozprestrieme okolo ako misu, lícom dole.

Pravidlá:

1. hráč, berie si kartu z misy.
2. Ak má rovnakú farbu, ako je v strede, hodí ju do stredu na kopu.
3. Ak si vytiahol inú farbu, musí si ju zobrať.
4. Ťahá si z misy dovtedy, kým nenatrafí na žiadanú farbu. Tú hodí na stred, a potom hodí jednu inú kartu a pokračuje ďalší hráč.
5. Ak sa „minie“ misa, hráči si berú karty z kopy.
6. Hra sa končí, ak je celá misa preč a víťazí ten hráč, ktorý už nemá v ruke žiadnu kartu.

Pamäť

Cieľ: Víťazí hráč s väčším počtom bodov.

Príprava: Karty rozložíme na stôl lícom dole do obdĺžnika 4 x 8 kariet.

Pravidlá:

1. Karty obraciame a snažíme sa hľadať rovnaké dvojice, trojice či štvorice.
2. Ak sa nám to podarí, môžeme ich zobrať.
 - a. Za dvojicu je 1 bod,
 - b. za trojicu 2 a
 - c. za štvoricu 4 body.
3. Pokiaľ je ďalšia obrátená karta iná, musíme všetky vrátiť a hrá ďalší hráč.

Päť navyše

Cieľ: Víťazom je ten, kto sa zbaví všetkých trestných bodov.

Príprava:

1. Každý hráč je zaťažený pätnástimi trestnými bodmi.
2. Tromfy sa určia na začiatku hry, potom sa rozdajú všetky karty.
3. Stabilným najvyšším tromfom je guľová siedma, ktorá prebíja úplne všetko.

Pravidlá:

1. Za každý štic sa hráčovi zmazáva jeden trestný bod.
2. Na konci partie, keď dôjdu karty, sa šticzy zamiešajú a znovu rozdajú.
3. Pokiaľ niekto za partiu neuhrá ani jeden štic, pripočíta sa mu päť trestných bodov.

Plávanie

Cieľ: Zhromaždiť 41 bodov v jednej farbe.

Príprava:

1. Pokiaľ sa hry zúčastňujú len 2 - 3 hráči, vyberieme všetky siedmy a ôsmy.
2. Každý hráč dostane 4 karty a 4 karty sa položia na stôl, lícom hore.

Pravidlá:

1. Hráči si postupne môžu meniť buď 1 kartu zo stola, poprípade všetky.

2. Nikdy 2 alebo 3 karty.
3. Ak sa im žiadna karta nehodí, ohlási PAS a hrá ďalší hráč.
4. Hodnoty kariet:
 - a. 7 - 10 = ich hodnota,
 - b. spodok, zvršok, kráľ = 10,
 - c. eso = 11.
5. Pokiaľ má hráč štyri sedmičky, počítajú sa za 41 bodov.
6. Hra môže končiť aj potom, čo všetci hráči ohlásia PAS. Potom víťazí hráč s najvyšším počtom bodov v jednej farbe.

Špinavé plávanie:

1. Hráč nemusí zbierať hodnotu v jednej farbe, ale z kariet ľubovoľnej farby.

Pleva

Cieľ: Každý chce byť cisár, ale hra je hra.

Príprava:

1. V hre sú 4 hodnosti od najchudobnejšieho, po najbohatšieho: pleva, miešač, kráľ, cisár.
2. Hodnosti losujeme tak, že si každý ťahá jednu kartu a podľa jej výšky sa určí hodnosť hráča.
3. Potom sa už hodnosti dávajú podľa zásluh, získaného majetku počas hry (počet kôp= vyhraných bitiek).
4. Poriadne zamiešať karty.
5. Prvé 4 karty dostane cisár.
6. Cisár na ich základe určí TROMF (čiže farbu, ktorá v danom kole bude všetko brať).
7. Ďalšie 4 karty idú kráľovi. Ten si ich môže nechať, alebo ich hodí pleve, ak sa mu nepáčia. Ďalšie 4 si však musí zobrať.
8. Potom dostane miešač 4 karty
9. Na koniec dostane 4 karty pleva.
10. Následne sa rozdá opäť v tom istom poradí znovu po 4 kariet každému, až majú všetci 8.
11. Po rozdání kariet sa začína BITKA hodností.
12. Bitku vždy začína cisár.

Pravidlá:

1. Ak sa miešač pri rozdávaní pomýli, padá na plevu a pleva postupuje na miešača.
2. Cisár vyloží kartu ako prvý, po ňom vyloží vedľa nej kráľ, potom miešač a nakoniec pleva.
3. Musí sa hádzať tromf, ak má hráč.
4. Kopu (všetky 4 vyložené karty v strede) berie TROMF.
5. Ak je v danej bitke viac tromfov, tak NAJvyšší z nich berie kopu.
6. Ak sa minú tromfy, kopu berie vždy najvyššia karta z farby, ktorú dal v danom ťahu cisár.
7. Bitiek v jednej hre je teda 8.
8. Ak sa minú karty, hra končí.
9. Všetci si spočítajú kopy.
10. Následne sa na základe toho určujú hodnosti.
11. A začína sa ďalšia hra s novými hodnotami.

Podvod

Cieľ: Čo najrýchlejšie sa zbaviť všetkých kariet.

Príprava:

1. Zamiešať a rozdať celý balíček kariet.

Pravidlá:

1. Prvý hráč vyloží kartu lícom dole a zahlási farbu.
2. Zahlásená farba môže byť pravdivá, alebo sa hráč rozhodne klamať a zahlási inú farbu, akú v skutočnosti vyložil.
3. Podobným spôsobom pokračuje ďalší hráč.
4. Ten si môže pred vyložením svojej karty overiť, či farba ktorú zahlásil protihráč súhlasí alebo nie.
5. Ak farba nesúhlasí, tak „podvádzajúci“ si musí zobrat celú kopu kariet.
6. Ak farba zhoduje sa so zahlásenou, musí si hromádku kariet zobrat ten hráč, ktorý nedôveroval svojmu súperovi.

Posledný štip

Cieľ: Uhrať posledný štip.

Príprava:

1. Počet rozdáných kariet: Hráči/karty: 3/8, 4/7, 5/6, 6/5.
2. Balík zostávajúcich kariet je mimo hry.
3. Pred začiatkom hry sa hráči dohodnú o konečnom limite pre ukončenie hry.
4. Hranicou býva spravidla 500 bodov. Kto ju najskôr dosiahne, víťazí.

Pravidlá:

1. Hodnoty kariet: majú túto postupnosť: eso, desiatka, kráľ, zvršok, spodok, 9, 8, 7.
2. Farba sa musí čítať, kto nemôže, smie hodiť ľubovoľnú kartu.
3. Kto získal štip, má právo výnosu.
4. Zisk posledného štipu sa hodnotí 50 bodmi.

Rýchlik

Cieľ: Úlohou hráčov je dosiahnuť najvyšší počet bodov.

Príprava:

1. Jeden z hráčov je bankár.

Pravidlá:

1. Hodnoty kariet:
7 -10 = hodnota kariet je totožná s ich číslom
J, Q, K (alebo dolník, horník, kráľ) = 10
A (eso) = 11
2. Akékoľvek tri rovnaké karty majú vyššiu hodnotu ako akýkoľvek súčet.
3. Bankár rozdá každému hráčovi (vrátane seba) jednu kartu.
4. Bankár uzavrie s ostatnými hráčmi stávky.
5. Po uzavretí stávok rozdá každému hráčovi ešte dve karty a každý ich otočí.
6. **Súboj:** prebieha medzi bankárom jednotlivým hráčom.
7. Kto z hráčov má na ruke vyšší počet bodov, vyhráva.
8. Trojica akýchkoľvek kariet na ruke má najvyššiu hodnotu.

Koniec hry:

1. Ak má hráč vyšší počet bodov ako bankár, vyhráva stávku. Ak má menší súčet, jeho stávka prepadá bankárovi.
2. V prípade rovnakého súčtu nastáva remíza – nikto neprehrá, no ani nevyhráva.
3. Hráč s trojicou kariet automaticky vyhráva.
4. Pokiaľ sa proti sebe stretnú dve trojice, zvíťazí ten hráč, ktorý má karty s vyššou hodnotou.

Sedma - Mazanie – Zsír

Cieľ: Získať najviac tučných kariet (eso a desiatka).

Príprava:

1. Štyria: tí, ktorí sedia oproti sebe, sú vo dvojiciach a prevzaté karty sčítajú dvojice na konci hry.
2. Hre v trojke treba z balíčka vybrať dve osemičkové (VIII) karty.
3. Po zamiešaní kariet rozdá dealer každému hráčovi 4 karty.
4. Zvyšné karty sa otočia lícom dole na stôl, odkiaľ ich treba ťahať, aby ste mali vždy 4 karty v ruke, kým sa neminie balíček.

Pravidlá:

1. Vyloženú kartu môžete získať rovnakou číselnou alebo figurálnou kartou. Napríklad IX s IX, dolník s dolníkom.
2. So siedmou (VII) čokoľvek sa prebije, porazia všetko, sú to ako tromfy.
3. Nemusíte prebiť volanú kartu.
4. Ak máme niekoľko kariet rovnakej hodnoty, môžeme pokračovať v prebíjaní aj so sedmičkou.
5. Kto dá posledný rovnakú kartu ako bola volaná alebo sedmičku, môže si zobrať štych.
6. Ak je nerozhodný stav (4-4), víťaz je určený posledným štychom, aj keď tam nie je desiatka alebo eso.

Smoliar

Cieľ: Zbierať na ruke rovnakú farbu.

Príprava:

1. Rozdajú sa všetky karty. Každý má 8 na ruke.

Pravidlá:

1. Jednu nepotrebnú kartu posiela lícom dole (po stole) nasledujúcemu hráčovi.
2. Ten si kartu vezme, pozrie či sa mu hodí a opäť posiela jednu kartu ďalšiemu hráčovi.
3. Na začiatku hry sa každý rozhodne, čo bude zbierať, podľa rozdaných kariet.
4. Tajne sa zbierajú aj posielajú, aby hra bola napínavá a nik nevedel, čo kto zbiera.
5. Ak sa niekomu podarí mať na ruke 8 kariet rovnakej farby, rýchlo ich hodí všetky do stredu a skríkne: „Smoliari, utekajte!“ V tom momente VŠETCI musia hodiť tiež čo najrýchlejšie svoje karty na stôl.
6. Ten, kto zareaguje ako posledný, je korunovaný smoliar a rozdáva ďalšiu hru.

Srdce

Cieľ: Hráč s najvyšším počtom bodov je víťaz.

Príprava:

1. Všetky karty sa rozdajú.

Pravidlá:

1. karty červenej farby sú tromfy a prebíjajú čokoľvek.
2. Pokiaľ hráč nemá kartu rovnakej farby alebo tromf, môže odhodiť ľubovoľnú kartu.
3. Po vyčerpaní všetkých kariet sa spočíta hodnota vlastných štychov.

Bodovanie:

1. eso = 11, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = 10, zvyšné karty nemajú bodovú hodnotu.

Vole padni - vole ľahni

Cieľ: Prvý nazbierať všetky karty jednej farby.

Príprava:

1. Pri troch hráčoch sa najprv z balíčka vyberie 8 kariet jednej farby a hrá sa bez nich.
2. Všetky karty sa rozdajú hráčom.

Pravidlá:

1. Hráč pošle ďalšiemu hráčovi jednu zo svojich kariet, tak aby ju nikto nevidel.
2. Takto sa pokračuje stále dokola pokiaľ jeden z hráčov nezostaví kompletnú farbu v tom

okamihu pokladá karty na stôl a tak aby všetci videli, že naozaj zostavil celú farbu.

3. Potom čo prvý hráč položí karty, ostatní hráči pokladajú karty tiež a ten ktorý ich položí na stôl ako posledný prehráva.

4. Prvé kladenie karty je väčšinou sprevádzané výkrikom Vôle padni, ale podľa dohody hráčov sa môže výkrik obmeniť.

5. Hráč spravidla posieľa ďalej nehodiace sa karty, ale môže sa pokúsiť ostatných hráčov zmiast' a poslať aj jednu z kariet ktoré zbiera.

6. Pri hraní hry Vole padni s deťmi je vhodné zmeniť konečný titul z vola na napríklad ospalý.

Záchod

Cieľ: Nazbierať najväčší počet kariet, princíp hry je veľmi podobný hre Mikádo.

Príprava:

1. Rozhodiť všetky karty, náhodne ich rozprestrieť tak aby sa čiastočne prekryvali.

2. Z dvoch kariet postavíť do stredu striedku v tvare obráteného V (tej sa hovorí záchod).

Pravidlá:

1. Každý z hráčov sa snaží z kôpky na hracej ploche vytiahnuť kartu, tak aby pri tom nezhodil postavený "záchod".

2. Pokiaľ hráč, ktorý je na rade, úspešne vytiahne kartu, nechá si ju a získava bod.

3. Ak sa pri vytáňovaní karty zosype, ten kto pád spôsobil prehráva.

4. S tým ako hra postupuje a karty v stredu ubúdajú, hra sa stáva ťažšou a ťažšou.

5. Ak sa hráčom podarí dostať do fázy, že zo stredu hracej plochy a zospodu odstráni všetky karty, hráč ktorý odstráni poslednú kartu získa aj všetky karty z ktorých je záchod postavený.

6. Podľa dohody je možné karty ťahať jednou alebo oboma rukami, záchodu sa však nikto nesmie dotknúť.

Vítaz

Hráč, ktorý po zozbieraní všetkých kariet na stole má v ruke najväčší počet kariet.

Variant hry:

A. Záchod (striedka v strede) je možné postaviť z väčšieho množstva kariet, domček z kariet ľubovoľnej veľkosti, pre zvýšenú obtiažnosť.

B. Pre jednoduchosť, hlavne pri hre s deťmi je možné hrať s pravidlom, že pokiaľ záchod spadne, hráč kartu na stôl vráti a záchod sa znovu postaví a hrá sa ďalej.

C. Hru je možné hrať aj spôsobom, že hráč ťahá karty dovtedy kým nespadne, potom sa znovu postaví a na ťahu je ďalší hráč.

D. Pokiaľ ide o zvýšenie obtiažnosti hry, je možné postaviť striedku (záchod) z piatich kariet a vrchol tejto striedky používať ako odkladacie miesto na vytiahnuté karty.

E. Pre ďalšiu zvýšenú obtiažnosť je možné pravidlá doplniť tým, že odkladať sa dá iba tie karty ktoré ladia s vrchnou odloženou. Je potrebné ťahať karty dovtedy kým si hráč nevytiahne kartu, ktorú môže priložiť.

Zelená lúka

Cieľ: Byť prvý s prázdnu rukou po ukončí svojho kola, po rozobraní kruhu kariet.

Príprava:

1. Rozprestrieme karty lícom dole, tak aby vytvorili kruh (Lúka) kariet s voľným miestom v strede.

2. Do voľného miesta vyložíme jednu kartu lícom hore, táto karta určí štartovú farbu.

3. Hráči začínajú hru bez kariet v ruke.

Pravidlá:

1. Hráč vytiahne náhodne z kruhu jednu kartu.
2. Pokiaľ má zvolená karta rovnakú farbu ako karta vyložená v stredu, tak ju hráč môže odhodiť do stredu (nie je povinné pokiaľ máte chuť taktizovať) a tým ukončí svoje kolo.
3. Pokiaľ vylosovaná karta má inú farbu ako vyložená karta, tak hráč ťahá z kruhu tak dlho, pokiaľ nemá v ruke kartu zhodnej farby, tú potom odhodí do stredu
4. Na vrch odhodí ešte jednu vybranú kartu inej farby a tým zmení cieľovú farbu.
5. Hráč, ktorý je na rade najprv skontroluje karty vo svojej ruke, pokiaľ nemá v ruke kartu zodpovedajúcu tej v strede, tak pokračuje normálne.
6. Hráči pokračujú, kým celý vyložený kruh kariet je rozobraný.
7. Potom zo stredného odkladacieho balíčka odoberú všetky karty, okrem vrchnej, balíček sa zamieša a rozloží opäť do kruhu okolo stredu.

Vít'azstvo:

1. Prehráva ten kto má ako posledný v ruke karty. Hráčovi, ktorý prehral sa hovorí zmrzliak.

Varianty:

1. Vďaka jednoduchosti, hru je možné hrať prakticky s akýmkoľvek balíčkom kariet. Jediný predpoklad k úspešnej hre je to, že balíček obsahuje variáciu farieb, alebo možnosť rozdelenia na aspoň štyri typy a tie zameniť za farby.

Žumpa

Cieľ: Ten, kto prekročí 60 bodov, sa zaboril do žumpy a hru prehráva.

Príprava:

1. Všetky karty sa rozďajú.

Pravidlá:

1. Karty sa postupne tak, že sa hodnota kariet v odhodennom balíčku sčíta.
2. Hodnoty kariet: eso = 0, kráľ = 4, horník = 3, dolník = 2, desiatka = 1, deviatka = 1, osma = 8.
3. Ak niekto odhodí sedmičku, odpočíta si 10 bodov.

Koniec hry:

1. Ak hráč prekročí 60 bodov, sa zaboril do žumpy a hru prehráva.

Memo**Barakka**

Cieľ: Nazbierať karty 1 až 5 v každej farbe. Hráči môžu zbierať ľubovoľný typ postupky, ale z každej farby môžu mať len jednu postupku.

Príprava:

Hraciu plochu položte do stredu stola. Hracie karty zamiešajte a položte ich lícom dole v ľavo na hraciu plochu (balík na ťahanie). Otočte dve karty lícom hore a položte na ďalšie dve políčka (balíky na odhadzovanie).

Pravidlá:

1. Hráč vo svojom ťahu urobí jednu z týchto dvoch akcií:
 - A. Potiahne jednu kartu z ťahacieho balíka.
 - B. Potiahne kartu z odhodenej kariet. Len horná karta sa môže potiahnuť. Ak odhadzovací balík neobsahuje kartu, otočte z ťahacieho balíka jednu kartu na toto miesto.
- Hráč môže urobiť s kartou:

- A. Vyloží kartu pred seba, alebo
- B. Zahodí kartu na jednu z balíkov na odhadzovanie.

A. Vyloženie karty:

- a. Kartu vyložte lícom hore pred seba.
- b. Karty rovnakej farby tvoria jeden stĺpec.
- c. Z každej farby môže byť len jeden stĺpec.
- d. V stĺpci môže byť najviac 5 kariet z každého čísla jeden od 1 po 5.
- e. Karta musí byť položená tak aby číslo bolo viditeľné len na hornej karte v stĺpci.
- f. Na poradí čísiel v stĺpci nezáleží. Pri bodovaní sa zoradia.
- g. Do konca hry hráč sa nesmie pozrieť na nižšie položené karty.
- h. Karty musia byť položené zvislo, nie troška bokom – pripomienka na chýbajúcu kartu.
- i. Žolík: Ku každej farbe v balíku existujú 2 žolíky. Žolík môže nahradiť ľubovoľné číslo v stĺpci. V každom stĺpci môže byť len jeden žolík. Hráč dostane toľko bónus bodov za akú kartu je použitý žolík.
- j. Barakka: Keď stĺpec obsahuje 5 kariet. Hráč môže položiť dlaždicu baraka v rovnakej farbe pod stĺpec. Na konci hry sa kontroluje postupka, či sú správne pozbierané čísla.

B. Zahodí kartu:

Hráč sám si určí na ktorý balík si odhodí svoju kartu. Po odhodení, vrchná karta má zakryť celkom spodné karty.

Koniec hry:

Hra sa končí po potiahnutí poslednej karty. Hráč ešte dokončí svoj ťah a potom sa vyhodnocujú body.

Bodovanie:

1. Najprv sa kontroluje úplnosť stĺpcov. V jednom stĺpci musia byť karty rovnakej farby, najviac jeden žolík smie tam byť, každé číslo len raz je prítomné, nesmie chýbať číslo 1.

Ak stĺpec je chybný, zahodí sa a samozrejme aj barakka dlaždica priložená k tomuto stĺpci.

Pridelené body sú za najvyššie číslo v súvislej postupke.

Postupka / pridelené body:

1-5 / 10 bodov

1-4 / 8 bodov

1-3 / 5 bodov

1-2 / 2 body

1 / 1 bod

Samostatný žolík / 1 bod

2. Ak postupke chýba číslo 1 / 0 bodov, opakované číslo/žolík / 0 bodov, Iná farba / 0 bodov.

3. Bónusové body:

-Žolík má bodovú hodnotu podľa nahradenej karty. Ak nahrádza číslo päť, má hodnotu 5 bodov navyše k hodnote stĺpca.

- Barakka dlaždice- počet barakka dlaždíc za správne stĺpce sa umocni. Na príklad ak sú 3 dlaždice potom je bodová hodnota 9.

- Maximálny počet bodov: v hre je 100 = 50 bodov za základné bodovanie, 25 bodov za žolíky, 25 bodov za barakka dlaždice.

Hrabivci

Cieľ: Mať v brlohu čo najpestrejšia zásoby.

Príprava:

1. Dosku parku umiestnite doprostred stola.
2. Dosku zametača umiestnite napravo od dosky parku, otočenú na stranu 1: základná režim (strana bez dravca).
3. V závislosti od počtu hráčov pripravte určitý počet žaluďov, podľa čísel na doske zametače (4/6/8/10 pre hru 2/3/4/5 hráčov).
4. Vezmite karty potravy a vytvorte doberací balíček zložený z určitého počtu kariet potravy od každého druhu (bonbóny, lízanky, arašidy, sušienky, psie mlsky). Počet kariet závisí od počtu hráčov. Zvyšné karty vráťte do krabice.

Hráči / karty v doberacom balíčku / počet odobraných kariet

- 2 / 8 od každého druhu / 12 od každého druhu
- 3 / 12 od každého druhu / 8 od každého druhu
- 4 / 16 od každého druhu / 4 od každého druhu
- 5 / všetky / žiadne

5. Novo vytvorený doberací balíček dobre zamiešajte. Otočte lícom hore 5 horných kariet z balíčka a jednu po druhej ich vykladajte na 5 polí vpravo na dosku parku (jedno pole vľavo teda zostane prázdne). Tým vznikne ponuka kariet.
6. Dobrací balíček potom rozdeľte na 3 menšie balíčky, zhruba rovnako veľké. Do každého z týchto balíčkov zamiešajte 1 kartu ročného obdobia lícom dole. Nakoniec jednotlivé balíčky poskladajte na seba.
7. Balíček, v ktorom je karta zimy, bude naspodku (A), balíček s kartou jesene bude uprostred (B) a hore bude balíček s letom (C). Takto utvorený doberací balíček umiestnite na prázdne polia na doske parku.
8. Každý hráč dostane dosku brlohu a umiestni ju pred seba na stôl (počas prvých partií hrajte s doskami brlohov otočenými na zelenú stranu).
9. Zamiešajte počiatkové karty potravy a dajte každému hráčovi 1 náhodnú kartu lícom dole. Na počiatkovú kartu potravy sa hráči smú pozrieť, ale nesmú ju nikomu ukazovať, a akonáhle hra začne, musí ju umiestniť lícom dole na dosku brlohu. Až do konca hry sa na ňu nepozrie.
10. Ostatné počiatkové karty potravy umiestnite lícom dole na dosku zametača: nikto sa na nich nikdy nesmie pozrieť.

Pravidlá:

1. Keď ste na ťahu, vyberiete si 1 druh potravy, ktorá je aktuálne na doske parku. Vezmete si z dosky parku do ruky všetky karty s týmto druhom potravy.
2. Akonáhle si tieto karty vezmete do ruky, musíte sa rozhodnúť, čo s nimi urobíte:
 - A. Umiestnite všetky tieto karty lícom dole na svoj brloh.
 - B. Umiestnite všetky tieto karty lícom dole na dosku zametača a vezmete si zo zásoby 1 žaluď, ktorý umiestnite blízko svojej dosky brlohu. Na zametač smiete umiestniť karty iba vtedy, ak je v zásobe aspoň 1 žaluď.

Pozor: Na karty na doske brlohu a doske zametača sa nesmiete nikdy pozerieť.

Musíte vykonať 1 z týchto 2 možností, aj keby to pre vás bolo nevýhodné.

3. Nie je možné vykonať možnosť len čiastočne (napríklad umiestniť karty na zametač, ale nevziať si žaluď, alebo si vziať z parku iba niektoré karty s daným druhom potravy a pod.).
4. Akonáhle si vezmete karty z parku a umiestnite ich na brloh alebo zametač, doplníte na dosku parku nové karty z doberacieho balíčka.
5. Otáčajte lícom nahor karty z balíčka a umiestňujte ich na voľné polia v parku, kým nie sú

zaplnené všetky polia v parku.

6. Ak počas dopĺňovania kariet otočíte kartu ročného obdobia, musíte ju umiestniť na pole čo najbližšie k doberaciemu balíčku, na ktorom zároveň nie je iná karta ročného obdobia (ak je to potrebné, posuňte karty potravy na doske parku a uvoľnite potrebné pole).

7. Toto pole je teraz blokované až do konca hry. Inými slovami, vždy, keď otočíte kartu ročného obdobia, ponuka kariet sa bude znižovať.

Pozor: Kartu ročného obdobia si nikdy nesmiete vziať.

Poznámka: Posledná fáza hry nastane po otočení karty jesene. V tej chvíli budú na doske parku iba 3 dostupné karty a ponuka bude veľmi obmedzená.

8. Akonáhle otočíte tretiu kartu ročného obdobia (zima), hra okamžite končí a nastane bodovanie.

Koniec hry:

1. Akonáhle hra skončí, každý hráč otočí svoj osobný balíček so všetkými kartami, ktoré počas hry nazbieral.

2. Tieto karty rozdelia do skupín podľa druhu potravy (bonbóny, lízanky, arašidy, sušienky, psie mlsky).

3. Keď rozdelíte svoje karty, musíte k nim priradiť žalude. Každý žalud' musíte priradiť k inému druhu potravy.

4. Žalud' predstavuje jednu kartu daného druhu navyše.

5. Smiete priradiť žalud' aj k druhu potravy, od ktorého nemáte žiadne karty.

Poznámka: Jediný spôsob, ako priradiť 2 žalude k rovnakému druhu potravy, je vlastniť aspoň 6 žalud'ov a priradiť 1 žalud' ku všetkým 5 druhom potravy, vrátane tých, pre ktoré nemáte žiadne karty. Nadbytočné žalude potom môžete priradiť ďalej.

6. Keď sú žalude priradené, každý hráč spočíta počet kariet a žalud'ov pri každom druhu potravy.

7. Získate body podľa tabuľky na doske brlohu. Každý druh potravy bude mať hodnotu od -4 bodov do 8 bodov. Sčítajte dohromady body za jednotlivé druhy potravy.

Toto je vaša celkové skóre.

8. Hráč s najväčším počtom bodov sa stane víťazom.

9. V prípade zhody vyhráva ten hráč v zhode, ktorý má menej žalud'ov.

Foxy

Cieľ: Foxy je pamäťová hra, pokúsiť sa zapamätať si, koľko zvierat rovnakého druhu ste do tej chvíle videli.

Príprava:

1. Každému hráčovi dajte jednu stierateľnú fixku a laminovanú tabuľku.

2. Zamiešajte všetkých 48 kariet, kartu lišiaka nechajte bokom. Potom vytiahnite 19 kariet bez toho, aby ste ich odhalili, a zvyšných 29 kariet vráťte späť do krabice. Pridajte kartu lišiaka, a zamiešajte tento balíček 20 kariet a položte ho doprostred stola, stále lícom dole.

3. Položte tabuľku na stôl tak, aby bola vidieť strana súhrnného listu.

Rozloženie karty: Na každej karte sú vyobrazená najviac 2 jedinečné zvieratá z daného prostredia a niekedy aj 1 mačka (ktorá sa môže objaviť vo všetkých 4 prostrediach).

Pravidlá:

1. V každom ťahu odkryje jeden z hráčov vrchnú kartu z balíčka a položí ju lícom hore doprostred stola tak, aby ju všetci videli.

2. Hráči zaznamenajú do svojej tabuľky do políčka zodpovedajúceho aktuálnemu ťahu odhadované číslo bez toho, aby ho ostatní hráči videli.

3. Každá tabuľka obsahuje 20 očíslovaných políčok, ktoré zodpovedajú 20 ťahom hry, teda 20

kartám, ktoré budú odhalené.

4. Do prázdneho políčka vľavo musí byť zaznamenané odhadované číslo, odhadovaný počet zvierat, ktoré bolo videné v aktuálnom prostredí na karte.

5. Odporúčame overiť číslo aktuálneho ťahu (a zodpovedajúceho poľa) tým, že ho spolu s ostatnými hráčmi povieť nahlas.

Odhadované číslo:

1. Každá karta obsahuje 1 až 3 zvieratá rôznych druhov. V každom ťahu musíte odhadnúť, koľko zvierat rovnakého druhu na karte sa nachádza na všetkých do tej doby odhalených kartách v rovnakom prostredí, vrátane práve vytiahnutej karty.

2. Tento odhad zodpovedá odhadovanému číslu, ktoré zapíšete do poľa aktuálneho ťahu. Každé odhadované číslo vám na konci hry prinesie body iba v prípade, že je odhad rovnaký alebo menší ako počet zvierat, ktoré sú skutočne prítomné na doteraz odhalených kartách. V prípade, že si nie ste istí odhadom, môžete sa rozhodnúť neriskovať a zapísať nižšiu hodnotu. Čím viac sa však odhadované číslo blíži presnému číslu, tým viac bodov získate.

Karta lišiaka:

Keď sa objaví karta lišiaka, musíte odhadnúť počet druhov zvierat, ktoré ste do tej doby videli. Lišiak sa do tohto počtu nezapočítava.

Zakázané počínanie:

1. Na karty pod poslednou odhalenou kartou sa nemôžete pozrieť.

2. Okrem čísla odhadu nemôžete napísať žiadne iné informácie. Nemôžete napríklad napísať $5 + 3$ alebo pridať poznámky, ktoré by vám pomohli zapamätať si počet zvierat, ktoré ste v danom kole videli.

Stávka na presné odhadované číslo:

1. Každý hráč sa môže iba raz za hru rozhodnúť zakrúžkovať odhadované číslo, ktoré práve napísal. Pri záverečnom sčítaní bodov v prípade, že je tento odhad presný, zdvojnásobí body získané v tomto ťahu. Ak je odhad chybný, či už je vyšší alebo nižší, nezíska tento hráč za toto kolo žiadne body.

Koniec hry:

1. Hra končí po odhalení všetkých 20 kariet z balíčka.

2. Pre výpočet skóre vezme ktorýkoľvek hráč balíček odhalených kariet a bez zmeny poradia ho otočí.

3. Odkrývajte postupne jednu kartu po druhej a spoločne skontrolujte, koľko zvierat zobrazených na danej karte ste do tej doby videli, a to aj na karte samotnej.

4. Položte tabuľku na stôl na stranu súhrnného listu: zakaždým keď otočíte kartu, napíšte ku každému zvierat'u X na príslušný riadok stierateľnou fixkou.

Týmto spôsobom budete mať vždy pred sebou presný počet zvierat odhalených do daného okamihu.

5. Po každom odhalení hráči skontroluje odhadované číslo, ktoré zaznamenali do políčka zodpovedajúci počtu doteraz odhalených kariet:

A. Ak je odhadované číslo rovnaké alebo menšie ako presné číslo, získajú počet bodov rovný odhadovanému číslu (čím vyššie je odhadované číslo, tým viac bodov získajú);

B. Ak je odhadované číslo zakrúžkované a odhad je presný, hráč získa dvojnásobný počet bodov (každý hráč môže krúžkovať iba raz za hru);

C. Ak je odhadované číslo vyššie ako presné číslo, nezískajú hráči žiadne body a označí odhadované číslo krížikom X.

D. Na konci kontroly každý hráč spočíta celkový počet bodov, ktoré získal, a hráč s najväčším počtom bodov vyhráva hru.

E. Prípade rovnosti bodov vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov získaných zakrúžkovaním čísla

F: Pokiaľ je stále remíza, vyhráva hráč s najmenším počtom zakrížikovaných čísel.

Tile - Dlaždice

Azul

Cieľ: Víťazí hráč s najvyšším počtom víťazných bodov.

Príprava:

1. Každý hráč dostane herný plán (A). Všetci hráči musia hrať na rovnakej strane herného plánu.
 2. Čiernu bodovaciu kocku (B) umiestnite na pole „0“ svojho počítadla bodov.
 3. Umiestnite výlohy dielní keramických majstrov (ďalej „výlohy“) do kruhu okolo stredu stola: 2 hráčov / 5 výloh, 3 hráčov / 7 výloh, 4 hráčov / 9 výloh.
 4. Do vrečka umiestnite všetkých 100 dlaždíc mozaiky.
 5. Žetón začínajúceho hráča. Náhodne vyžrebuje z vrečka a rozmiestni na každú výloh 4 dlaždice.
- Pravidlá:

1. Hra sa hrá na niekoľko kôl. Každé kolo sa skladá z nasledujúcich troch fáz:

A. Ponuka nákladov, B. Obkladanie stien, C. Príprava ďalšieho kola

A. Ponuka

1. Začínajúci hráč umiestni žetón začínajúceho hráča do stredu stola a potom začne prvé kolo.
2. Hráč si v každom ťahu musí vybrať dieliky jedným z nasledujúcich spôsobov:
 - a) si z jednej ľubovoľnej výlohy vyberie všetky dlaždice rovnakej farby a zvyšné dlaždice z tejto výlohy umiestnia do stredu stola, alebo
 - b) si vyberie všetky dlaždice rovnakej farby zo stredu stola. Ak je hráč v tomto kole prvý, kto si berie dlaždice zo stredu stola, získava spolu s dlaždicami aj žetón začínajúceho hráča
3. Hráč získanej dlaždice pridá na jeden z piatich prípravných radov na ľavej strane svojho herného plánu (prvý rad má 1 pole, zmestí sa na ňu 1 dlaždica, piaty rad má 5 polí).
4. Dlaždice umiestňujú hráči do prípravných radov po jednom, v poradí sprava doľava.
5. Ak je v prípravnom rade už niekoľko dlaždíc umiestnené, smie k nim byť dodaná iba dlaždica rovnakej farby.
6. Akonáhle sú všetky polia prípravného radu vyplnené, je rad považovaná za dokončenú.
7. Ak si hráč vybral viac dlaždíc, než je možné do prípravného radu umiestniť, musí hráč prebytočné dlaždice umiestniť do radu na podlahu. Pokladajú sa na podlahu v poradí zľava doprava. Tieto dieliky z mozaiky „odpadli“ na zem a prinášajú záporné body. Pokiaľ sú polia na podlahe už obsadené, zostávajúce „odpadnuté“ dlaždice umiestnite do veka krabice, už nebudú potrebné.
8. Táto fáza končí vo chvíli, keď už nie je v strede stola ANI vo výlohe ani jedna dlaždica.

B. Obkladanie

1. Všetci hráči hrajú súčasne.
2. Umiestňujú dlaždice zo svojich dokončených prípravných radov do mozaiky na stene.
3. Po radoch postupujte smerom zhora nadol.
4. Z dokončeného radu premiestnite dlaždicu, ktorá je najviac vpravo, do zodpovedajúceho radu mozaiky na stene, na miesto zodpovedajúcej farby.
5. Akonáhle dlaždicu umiestnite, pridajte si body.
6. Dlaždice na stene už neskôr v hre nie je možné nijako presúvať.
7. Potom odstráňte zostávajúce dlaždice z prípravných radov, odkiaľ boli doložené dlaždice na plán, do veka krabice. Nebudete ich potrebovať.
8. Zostávajúce dlaždice potom zostávajú na hernom pláne do nasledujúceho kola.

9. Bodovanie

- Každá dlaždica na stene musí byť umiestnená na políčku mozaiky rovnakej farby a ihneď bodovaná nasledovne:

- Ak bezprostredne nesusedia (zvisle či vodorovne) s už umiestnenými dlaždicami, prináša hráčovi iba 1 bod.

- Pokiaľ však susedí s inými dlaždicami, postupujte nasledovne:

Ak novo priložená dlaždica susedí s jednou a viac dlaždicami vodorovne, získava hráč súčet bodov rovný počtu spojených dlaždíc (vrátane novo umiestnenej dlaždice).

Ak susedí novo priložená dlaždica s ďalšími vo zvislej línii, spočítajte tiež počet týchto dlaždíc (vrátane novo umiestnenej dlaždice) a za každú dlaždicu si pridelíte 1 bod.

- Na konci fázy obkladania sa hráči zamerajú na dlaždice odložené na podlahe. Za každú dlaždicu umiestnenú na podlahe stráca hráč počet bodov uvedených nad príslušnou dlaždicou. (vaše skóre však nesmie klesnúť pod 0 bodov).

10. Potom odstráňte všetky dlaždice na podlahe a odložte ich do veka krabice.

11. Pozor: Ak máte na podlahe aj žetón začínajúceho hráča, boduje sa tento dielik rovnako ako ostatné, avšak namiesto do krabice ho vráťte pred seba na stôl.

C. Príprava ďalšieho kola

1. Začínajúci hráč doplní všetky ponuky štyrmi náhodne vyžrebovanými dlaždicami

2. Pokiaľ už nie je v sáčku dostatok dlaždíc, doplňte ich zásobu dieliky mozaiky odloženými vo veku krabice a losujte ďalej, aby ponuka výlohy boli plné.

3. Potom začnite nové kolo.

Koniec hry:

Hra končí, keď aspoň jeden z hráčov dokončil vodorovný rad svojej mozaiky (má 5 susediacich dlaždíc v jednom vodorovnom rade).

Na konci hry pridelíte ešte špeciálne body nasledovne:

- 2 body za každý dokončený vodorovný rad 5 dlaždíc;
- 7 bodov za každý dokončený zvislý stĺpec 5 dlaždíc;
- 10 bodov za každú farbu, od ktorej sa vám podarilo na stenu umiestniť 5 dlaždíc;

Varianta hry:

1. Šedú strana herného plánu. Pravidlá sú rovnaké ako pri základnej hre – pokiaľ však premiestňujete dielik, môžete ho umiestniť na ľubovoľné miesto zodpovedajúce rady. V priebehu hry však musíte dodržať pravidlo, že v každom vodorovnom rade aj v každom zvislom stĺpci sa každá farba smie vyskytnúť iba jedenkrát.

2. Žolík.

- Žolíkové dlaždice sa berú a ukladajú do prípravných radov podľa základných pravidiel.

- To znamená, že prípravný rad môže obsahovať dlaždice jednej farby a/alebo dlaždice žolíkov.

- Pri doplnení na plán (obkladanie) sa použijú len farebné dlaždice, nie žolíkové.

Harmonies – Krajina zvierat

Príprava:

- Položte 3 žetóny terénu na každé z 5 miest na centrálnom pláne návrhu
- Dohodnite sa na strane hracej dosky (ostrov pre hru vopred)
- Rozdaj 5 kariet na trh

Hráč

- Pokročilý: Rozdaj 2, ponechaj si 1 bielu kartu (ak je odomknutý, získaj cieľ)

-Stavba prostredia: Vykonajte tieto 3 akcie v ľubovoľnom poradí:

1. Musíte vytiahnuť sadu 3 žetónov terénu z centrálnej dosky
2. Potom ich umiestnite na svoju hráčsku dosku alebo ich legálne naskladajte: nikdy nekladte cez zvieracie kocky
3. Potom doplňte centrálnu dosku

4. Môže si vziať 1 kartu z centrálneho trhu a naložiť na nej kocky
5. Limit 4 neúplných kariet (označené v hornej časti hracích dosiek)
6. Potom doplňte kartu na trhu
7. Môže presunúť kocku z karty zvieraťa (od najnižšej po najvyššiu) na splnenú podmienku terénnych žetón. Táto akcia sa môže opakovať.
8. Prázdne karty položené na stranu hracej dosky, čím sa uvoľní slot nad ním
9. na jeden žetón sa smie umiestniť len 1 kocku.

Koniec hry:

- Hráč má 2 alebo menej prázdnych polí na hracej ploche
- Centrálnu dosku nie je možné doplniť žetónmi terénu
- Budovy bodujú za TOP priľahlé typy terénu
- Rieky bodujú na najkratšej trase jednej najdlhšej rieky
- Nerozhodný výsledok: väčšina kociek zvierať v teréne
- Body za splnené karty
- Body za čiastočne splnené karty – Čísla, ktoré sú už odhalené.

Sagrada

Cieľ: V každom kole sa hráči striedajú vo vyberaní z kôpky kociek a umiestňovaní ich na svoje okno. Hráči ich musia umiestniť podľa obmedzení farby a čísla na danej karte okna, pričom nesmú mať susediace kocky rovnakú farbu alebo hodnoty.

Po 10 kolách hráči získavajú body za splnenie všeobecných i tajných cieľov — víťazom je remeselník s najvyšším počtom bodov!

Príprava:

1. Zamiešajte Tajné karty zadania (na zadnej strane majú šedú kocku) a dajte každému hráčovi jednu.

Hráči sa samozrejme smú pozrieť na svoju kartu.

2. Každému hráčovi daj dva náhodné obojstranné karty so vzormi okien a 1 hraciu plochu s rámom okna. Každý hráč si vyberie 1 zo 4 vzorov okna, s ktorými bude hrať (predná alebo zadná strana), druhá karta sa potom vráti.

Pozor: Okná majú rozdielnu obtiažnosť od levelu 3 (najjednoduchší) po 6 (najobtiažnejší), je to uvedené pri ich mene. Náročnejšie okná = viac žetónov priazne.

3. Každému hráčovi dajte počet žetónov priazne podľa čísla obtiažnosti na ich karte.
4. Vlož vybranú kartu vzoru okna do spodnej časti hracej plochy – rámu okna.
- 5 Umiestnite bodovací žetón zhodný s farbou hracej plochy jednotlivých hráčov k Počítadlu kôl; sú použité počas konečného skórovania.
6. Položte Počítadlo kôl vedľa stredu hracej plochy.
7. Pomiešajte všetky Pomocné karty a polož 3 z nich Obrázkom nahor do stredu hracej plochy.
8. Pomiešajte všetky Spoločné karty zadania (na zadnej strane majú modrú kocku) a polož 3 obrázkom nahor.
9. Vlož všetkých 90 kociek do vrečka na kocky.
10. Náhodne vyber hráča, ktorý bude začínať a dajte mu vrečko s kockami.

Pravidlá:

1. V každom kole vytiahne Začínajúci hráč z vrečka náhodne kocky a hodí ich.

Počet kociek závisí od počtu hráčov:

- 2 hráči - 5 kociek, 3 hráči - 7 kociek, 4 hráči - 9 kociek

2 kocky na hráča, plus ešte 1 dodatočná kocka Akonáhle nimi hráč hodí, tak sa kocky stávajú spoločnou zásobou.

2. Keď je hráč na ťahu, smie urobiť každú z nasledujúcich akcií v ľubovoľnom poradí:

- vyberte 1 kocku zo zásoby a polož ju na voľné miesto vo svojom Okne

- použite 1 Pomocnú kartu (zaplatíte za ňu žetónmi priazne) **Nápoveda:** Ten, kto použije Pomocnú kartu ako prvý, použije najmenší počet žetónov priazne. Pomocné karty ale získavajú na užitočnosti až v neskoršej fáze hry, keď sa už okná zaplňajú kockami.

3. Každá akcia je dobrovoľná – hráč sa môže rozhodnúť vykonať obe akcie, jednu z nich alebo žiadnu a vzdať sa ťahu.

4. Keď aj posledný hráč dokončil svoj ťah, tak kolo pokračuje v obrátenom poradí (v protismere). Počnúc posledným hráčom má každý hráč ďalší ťah (smie si vybrať druhú kocku zo zásoby atď.) Keď začínajúci hráč dokončil svoj druhý ťah, tak pokračujte Ukončením kola.

Umiestňovanie Kociek:

1 Prvá kocka: Prvá kocka každého hráča musí byť položená na okraj alebo do rohového miesta.

2 Všetky ostatné kocky musia susediť s niektorou z kociek položených v minulých kolách, dotýkajúc sa pritom diagonálne (iný stĺpec a riadok) alebo vodorovne/zvislo (ten istý stĺpec či riadok).

3. Kocka sa musí zhodovať s farebným alebo číselným obmedzením daného miesta. Biele miesta nemajú žiadne obmedzenia.

4. Kocky nesmú byť nikdy umiestnené vodorovne/zvislo ku kocke s tou istou farbou či hodnotou.

5. Nie je povinné umiestňovanie kocky

6. Hoci ktorá kocka smie byť položená na biele miesto, pokiaľ sú dodržané obmedzenia.

Pomocné Karty & Žetóny Priazne:

1. Hráči smú minúť/použiť svoje žetóny priazne na získanie špeciálnej možnosti z 1 Pomocnej karty vo svojom ťahu:

A. Umiestni žetóny priazne na Pomocnú kartu — 1, ak na karte nie sú žiadne iné žetóny, inak tam polož 2.

2B Využi možnosť uvedenú na Pomocnej karte. Hráči si samozrejme nemusia vybrať možnosť použiť Pomocnú kartu vo svojom ťahu.

Koniec Kola:

Zostávajúca kocka je umiestnená na Počítadlo kôl, pričom zakrýva miesto s číslom pre dané kolo. Vrečko s kockami je podané v smere hodín ďalšiemu hráčovi.

Konečné Bodovanie:

Hra sa končí na konci desiateho kola.

1. Odlož kocky z Počítadla kôl a obrate ju na druhú stranu – Počítadlo skóre.

2. Použite žetóny skóre jednotlivých hráčov, aby ste sledovali ich pozíciu na počítadle, pričom otočte žetón na opačnú stranu, ak prekročia 50 bodov.

3. Každý hráč si spočíta svoje celkový počet bodov,

Získava ich pritom z:

- Každéj Spoločnej karty zadania – hráči smú získať body z každej karty viackrát.

- Ciele zamerané na riadok/stĺpec skórujú len pri úplnom riadku/stĺpci (bez prázdnych miest).

- Ich vlastných Tajných kariet zadania – sčítania hodnôt ich kociek určenej farby.

- Žetónov priazne - 1 bod za každý nepoužitý žetón.

- Hráč stráca 1 bod za každé neobsadené políčko na svojom okne.

Hráč s najvyšším celkovým súčtom bodov je víťaz.

Chyby Pri Umiestňovaní Kociek:

1. AK hráčovo okno porušuje niektoré obmedzenie, tak tento hráč musí okamžite odstrániť kocky (jeho výberu) zo svojho okna, pokiaľ nebude splnená podmienka všetkým obmedzeniam. Tieto kocky sú odstránené a neobsadené miesta v okne budú započítané do mínusu ako pri bežnej hre.

Zoo New York

Cieľ: Všetky vykladacie políčka na svojej doske prekryť dieliky výbehov a dieliky atrakcií

Príprava:

1. Zvieratá a ich dodatkové doštičky Vytvorte na stole všeobecnú banku figúrok všetkých zvierat
2. Použite dosky hráčov, ktoré zodpovedajú vášmu počtu hráčov.
3. Žrebom určite začínajúceho hráča. Ten dostane dosku s číslom 1 v pravom dolnom rohu.
4. Každý ďalší hráč v smere hodinových ručičiek dostane dosku s ďalším číslom v poradí.
5. Oblasť domčekov zmenšuje plochu na vykladanie dielikov a vyrovnáva tak výhodu začínajúceho hráča.
6. Prví obyvatelia zoo: Hráči si vezmú 2 figúrky zvierat, ktoré sú vyznačené na jeho doske a postavte na jeden domček.
7. Lišta akcií: Lištu akcií položte doprostred stola.
8. Žetón „?“ Položte žetón „?“ blízko lišty akcií. (pri testovaní dieliku výbehu či vyhovuje)
8. Slon: Figúrku slona postavte na pole označené červeným kolieskom.
9. Atrakcie Dieliky atrakcií zotried'te podľa veľkosti a vytvorte ich zásobu na stole.
10. Výbehy: Dieliky výbehov tiež roztried'te podľa veľkosti, položte na stôl lícom dole a každú skupinu zvlášť zamiešajte. a) Najsvetlejšie výbehy majú 4 políčka. b) Svetlé výbehy majú 5 políčok. c) Tmavé výbehy majú 6 políčok. d) Najtmavšie výbehy majú 7 políčok.
11. Dieliky vložte do výrezov lišty postupom popísaným na nasledujúcej strane.
12. Príprava dielikov výbehov pri lište akcií
 1. Všetkých 8 najsvetlejších dielikov výbehov náhodne rozmiestnite do výrezov lícom nahor podľa symbolov pri jednotlivých výrezoch.
 2. Na ne (a do zatiaľ voľných výrezov) vyložte všetkých 15 svetlých dielikov, opäť náhodne, jeden do každého výrezu lišty
 3. Pokračujte všetkými 15 tmavými dielikmi, opäť ich vyložte náhodne, po jednom do každého výrez
 4. Nakoniec náhodne rozmiestnite aj všetkých 7 najtmavších dielikov do výrezov, ktoré doteraz obsahujú iba dva dieliky.
 5. V každom výreze sú teraz k dispozícii 3 náhodne určené dieliky, zoradené podľa veľkosti, najväčšej hore.

Pravidlá:

1. Hru začína hráč. Ťah hráča má nasledujúce 3 fázy v presne danom poradí:

1. Presun slona
2. Hlavné akcie podľa políčka, kde sa slon zastavil
3. Rozmnožovanie zvierat (u všetkých hráčov súčasne)

1. Presun slona: Slon sa presúva po poliach lišty akcií dookola po jej obvode po smeru hodinových ručičiek. Slona nesmiete nechať stáť na mieste – musíte ho presunúť aspoň o 1 pole a jeho maximálny možný posun je vyznačený na vašej doske: pri hre v 2 a 4 hráčoch smiete slona posunúť maximálne o 4 polia, pri hre v 3 a 5 hráčoch maximálne o 3 polia.

Ako pole lišty akcií sa počítajú:

- výrezy, v ktorých je aspoň 1 dielik výbehu,
- silnejšie výbežky medzi výrezmi s modrými poliami obstarania nových zvierat.

Ako pole lišty akcií sa nepočítajú a pri presune slona sa prekročia:

- výrezy, v ktorých už nezostali žiadne dieliky výbehov,
- slabšie výbežky – béžové línie rozmnožovanie zvierat.

Presun slona nesmiete ukončiť ani vo výreze obsahujúcom dieliky, ak si horný dielik z ponuky nemôžete umiestniť do svojej zoo (viď ďalej).

2. Hlavné akcie

a) Vyloženie nového dielika výbehu

Ak presuniete slona na výrez s aspoň jedným dielikom, vezmite vrchný dielik z výrezu a vyložte ho v súlade s pravidlami na svoju dosku. Na nový dielik (do výbehu) musíte hneď premiestniť 1 alebo 2 svoje figúrky zvierat ľubovoľného toho istého druhu. Vziať ich môžete zo svojho domčeka či domčekov alebo z iného svojho výbehu alebo výbehov (obe zvieratá môžu byť z toho istého výbehu alebo z výbehov rôznych).

Pozor – týmto spôsobom nesmiete žiadny výbeh úplne vyprázdniť, vždy v ňom musí aspoň 1 zviera zostať. Ak nemôžete na nový výbeh žiadne svoje zviera premiestniť, nesmiete si daný výbeh vziať a vyložiť na svoju dosku! V takom prípade nesmiete slona ani na dané pole lišty akcií presunúť – musíte ho presunúť na pole obstaranie nových zvierat. To platí aj v prípade, že daný dielik výbehu nie je možné na vašu dosku platne umiestniť.

Poznámka: Ak si chcete vopred vyskúšať, ako by do vašej zoo pasoval dielik výbehu, na ktorý vo svojom ťahu potenciálne dosiahnete, môžete ho ešte pred presunom slona vziať, pokusne ho priložiť na svoju dosku a prípadne vrátiť. Aby ste medzitým nezabudli, z ktorého výrezu ste ho vzali, položte namiesto neho žetón „?“.

Umiestňovanie zvierat do výbehov

Každé zviera zaberie práve 1 políčko výbehu. Vo výbehu o veľkosti 4 je tak miesto pre maximálne 4 zvieratá. V každom výbehu smú byť vždy iba zvieratá toho istého druhu. Ak sa výbeh uvoľní, možno do neho novo umiestniť zvieratá ľubovoľného druhu, opäť však len všetky toho istého jedného druhu. Zvieratá môžete medzi výbehmi a domčkami premiestňovať len vo výslovne uvedených prípadoch. Inokedy to dovolené nie je.

b) Obstaranie nových zvierat

Ak presuniete slona na takéto pole lišty akcií, vezmite si z banky buď 1 ľubovoľnú figúrku zvieratá, alebo 2 figúrky vyobrazené na danom poli lišty. Získané figúrky musíte v súlade s pravidlami hneď umiestniť na svoju dosku.

Zvieratá môžete umiestniť na niektorý svoj prázdny domček (do každého domčeka sa zmestí práve 1 zviera ľubovoľného druhu), do výbehu, kde už zvieratá toho istého druhu sú, alebo do prázdneho výbehu. Kedykoľvek takto pridáte získané zviera do výbehu, kde ešte zostane aspoň 1 políčko voľné, smiete (ale nemusíte) do neho navyše premiestniť práve jedno zviera toho istého druhu z niektorého svojho domčeka.

Uvoľnenie plných výbehov

Akonáhle sa ktorýkoľvek váš výbeh úplne zaplní zvieratami, treba ho hneď uvoľniť. Jedno zo zvierat z tohto výbehu smiete (ale nemusíte) premiestniť do prázdneho domčeka, pokiaľ ho máte k dispozícii, všetky ostatné (či úplne všetky) zvieratá z tohto výbehu vrátte do banky a smiete (ale nemusíte) si vziať práve 1 ľubovoľný dielik atrakcie, ktorý musíte v súlade s pravidlami hneď umiestniť na svoju dosku. Čím skôr počas partie zaplníte výbehy, tým väčšiu máte šancu, že na vás ešte zostanú veľké dieliky atrakcií!

3. Rozmnožovanie zvierat

Pokiaľ hráč na ťahu pri presune slona prekročil líniu rozmnožovania zvierat, dôjde v tejto fáze jeho ťahu k rozmnožovaniu zvierat. Týka sa len zvierat druhu vyznačeného pri prekročenej línii na lište akcií a platí pre všetkých hráčov – nielen pre hráčov na ťahu. Vykonáva sa postupne v poradí hry počnúc hráčom na ťahu. Každý hráč, ktorý má v niektorom svojom výbehu aspoň 2 zvieratá zodpovedajúceho druhu (zvieratá v domčekoch sa nepočítajú!), obdrží z banky 1 ďalšie zviera toho istého druhu a musia ho pridať do toho istého výbehu. Ak máte viac výbehov, kde je možné rozmnoženie vykonať, môžete (ale nemusíte) ho vykonať ešte aj v jednom ďalšom výbehu. U každého hráča môže dôjsť k rozmnožovaniu v maximálne dvoch výbehoch a v každom výbehu

pribudne vždy 1 zviera bez ohľadu na to, koľko zvierat v ňom bolo pôvodne (či len 2, alebo viac). Rozmnožovanie nie je povinné a u každého hráča dôjde k rozmnožovaniu v prípadných oboch výbehoch súčasne.

Podobne ako pri obstaraní nových zvierat platí, že kedykoľvek pri rozmnožovaní pribudne nové zviera do výbehu, kde ešte zostane aspoň 1 políčko voľné, smiete (ale nemusíte) do neho navyše premiestniť práve jedno zviera toho istého druhu z niektorého svojho domčeka. V prípade, že máte po rozmnožovaní niektoré výbehy úplne zaplnené, vykonajte uvoľnenie všetkých takýchto výbehov spôsobom uvedeným vyššie.

Pravidlá umiestňovania dielikov výbehov i atrakcií

- Môžete ich obracať a natáčať podľa ľubovôle.
- Dieliky spolu nemusia nijako susediť.
- Dieliky sa nikdy nesmú prekrývať, a to ani čiastočne.
- Dieliky nesmú presahovať vyznačenú plochu (plocha sa veľkosťou líši podľa počtu hráčov v hre aj podľa poradového čísla každého hráča).

Koniec hry a určenie víťaza

Hra končí v okamihu, keď sa niektorému hráčovi podarí úplne zaplniť svoju dosku. To sa vám môže podať vo fáze hlavnej akcie vo vašom ťahu, alebo vo fáze rozmnožovania zvierat v ťahu ktoréhokoľvek hráča.

Ak dôjde k splneniu tejto podmienky vo fáze hlavnej akcie, hra končí – kolo sa nedohráva, neprebehne ani fáza rozmnožovania zvierat.

Ďalšie poradie určíte podľa toho, komu zostalo menej prázdnych políčok, v prípade zhody podľa toho, kto má na svojej doske (vo výbehoch aj domčekoch) viac zvierat.

Ak končí hra vo fáze rozmnožovania zvierat, môže po jej úplnom vyhodnotení podmienku splniť súčasne viac hráčov. V tom prípade vyhrá, kto má na svojej doske viac zvierat. Ak trvá zhoda, dotknutí hráči sa o víťazstvo delia, poradie na ďalších miestach určíte opäť podľa počtu zvyšných voľných políčok, resp. následne podľa počtu zvierat.

Ostrov Kočiek

Cieľ: Hráč, ktorý získa najviac bodov, víťazí.

Príprava:

1 Ostrov – dosku ostrova položte do stredu stola. Vľavo a vpravo od nej ponechajte voľné miesto, zvané ľavá zóna a pravá zóna.

2 Pirátsky člň – figúrku Pirátskeho člňa postavte na pole č. 5 počítadla dní.

3 Medené poklady – dieliky medených pokladov poukladajte pod dosku ostrova na kôpky podľa jednotlivých tvarov takto:

- 5 dielikov od každého tvaru pre hru 1-2 hráčov.
- 8 dielikov od každého tvaru pre hru 3 hráčov.
- Všetkých 11 dielikov od každého tvaru pre hru 4 hráčov.

4 Oshaxov – všetky dieliky oshaxov vyložte pod dieliky medených pokladov.

5 Spoločná zásoba – zo všetkých figúrok mačiek a žetónov rýb vytvorte všeobecnú banku.

6 Karty objavov – zamiešajte všetky karty objavov a vytvorte z nich balíček lícom dole.

7 Trvanlivé koše – Žetóny trvanlivých košov vyložte pod balíček kariet objavov.

8 Vrecko objavov – Vrecko objavov s doštičkami mačiek a zlatých pokladov položte na stôl.

Príprava každého hráča - Každý hráč dostane:

1 náhodne vyžrebovanú loď, ktorú položia pred seba stranou hore;

1 trvanlivý kôš zelenou stranou nahor.

Pravidlá vykladania dielikov:

1. Kedykoľvek zachránite nejakú mačku, spriatelíte sa s oshaxom alebo nájdete poklad, získate

dielik, ktorý musíte umiestniť na svoju loď.

2. Každý dielik má veľkosť jedného alebo viacerých štvorcov veľkostí políčkam na lodi.

3. Ak je loď plná alebo ak nemožno dielik v súlade s pravidlami na loď umiestniť, nesmiete si daný dielik vôbec vziať.

4. Dieliky smiete ľubovoľne natáčať či prevracat'.

5. Dieliky sa nesmú prekryvať, ani čiastočne.

6. Dieliky nesmú žiadnou časťou presahovať cez okraj lode.

7. Dieliky musia byť orientované v súlade so sieťou políčok - každý štvorec dielika musí presne zakrývať jedno políčko na lodi.

8. Dieliky nie je nutné umiestňovať tak, aby celé ležali v jednej sekcii.

9. Dieliky môžu prekryť symboly máp aj potkanov.

10. Svoj prvý získaný dielik môžete položiť na svoju loď kamkoľvek.

11. Každý ďalší dielik musíte na loď položiť tak, aby susedil s iným dielikom položeným na loď skôr (nestačí dotyk rohom).

Mapy:

1. Na svojej lodi nájdete 5 farebných máp vykresľujúcich cesty k medeným pokladom.

2. Ak prekryje dielik políčko s mapou rovnakej farby, smiete si hneď vziať jeden ľubovoľný dielik medeného pokladu a umiestniť ho na loď.

3. Políčko s mapou je možné prekryť aj ľubovoľným iným dielikom ako dielikom mačky rovnakej farby, v takom prípade však dielik pokladu nezískate.

4. Vziať si dielik medeného pokladu nie je nikdy povinné.

Priebeh hry

Jedna partia hry sa hrá na 5 kôl, ktorým hovoríme dni.

Doplnenie dielikov

Mačky

Doplňte obe zóny dielikmi mačiek (vpravo a vľavo) vyžrebovanými z vrečka objavov tak, že do každej zóny pridáte po dvoch dielikoch mačiek na každého hráča, teda: napr. 8 mačky do každej zóny pri hre v štyroch.

Zlaté poklady

Pokiaľ pri žrebovaní dielikov vytiahnete dielik zlatého pokladu, neumiestňujte ho do žiadnej zóny, ale vyložte ho pod dosku ostrova a pokračujte v žrebovaní, kým do oboch zón doplníte predpísaný počet dielikov mačiek.

fáza 1: rybárčenie

1. Každý hráč dostane zo všeobecného banku žetóny rýb v celkovej hodnote 20

fáza 2: prieskum ostrova

A. výber kariet, z ktorých si zvolíte, ktoré si zaobstarat';

B. vlastné obstaranie kariet.

A. výber kariet, z ktorých si zvolíte, ktoré si zaobstarat':

1. Pokiaľ v tejto chvíli máte v ruke nejaké karty z predchádzajúcich dní, odložte ich zatiaľ bokom, každý na svoju kôpku lícom dole.

2. Každému hráčovi rozdajte lícom dole 7 kariet objavov z balíčka.

3. Z nich si každý zvolí 2, ktoré si zatiaľ položí pred seba, a zvyšné karty pošle susedovi. V nepárnych dňoch (teda 1., 3. a 5.) sa karty posielajú v smere hodinových ručičiek, v párnych dňoch proti nemu.

4. S obdržanými piatimi kartami vykonáte to isté – 2 si vyberiete pred seba a zvyšné tri pošlite

okolo stola. To isté zopakujete ešte raz, pričom susedovi pošlete už len jedinú kartu.

5. Na záver tohto kroku bude mať každý hráč pred sebou vybraných 7 nových kariet.

B. obstaranie kariet:

1. Každý hráč si vezme do ruky svojich práve vybraných 7 kariet a zvolí, ktoré z nich si nechá.

2. Za každú vybranú kartu musíte zaplatiť do banky toľko rýb, koľko je uvedené v ľavom hornom rohu vybranej karty.

3. Zaobstarané karty si ponechajte v ruke a ostatné karty odhodte na odhadzovaciu kôpku lícom dole – je dôležité, aby nikto nevedel, aké karty komu prišli a boli odhodené.

4. Na záver tejto fázy si vezmite späť do ruky svoje karty z minulých dní, odložené stranou na začiatku fázy. V ruke teda budete mať karty z minulých dní a karty práve zhotovené. Počet kariet v ruke nie je nijako obmedzený.

fáza 3: úlohy:

1. Karty úloh sú modré.

2. Všetky karty úloh (ako verejných, tak osobných), ktoré máte v ruke, musíte zahrať v tejto fáze. V žiadnej inej fáze ťahu ju hrať nemožno.

3. Každú kartu verejnej úlohy vyložte verejne lícom nahor na stôl a prečítajte, aby bola úloha všetkým hráčom jasná.

4. Ak karta obsahuje text „zvoľte farbu“, musí hráč, ktorý kartu zahral, zvoliť jednu z farieb mačiek, z banky vziať figúrku mačky príslušnej farby a položiť ju na túto kartu.

5. karty osobných úloh: Hráč si položí všetky svoje karty osobných úloh pred seba lícom dole vedľa svojej lode, a to kaskádovito cez seba, aby bolo vždy vidieť, koľko kariet úloh celkom má – počet kariet osobných úloh v hre každého hráča je verejná informácia.

fáza 4: záchrana mačiek

1. Karty výlovu sú zelené: V poradí na ťahu pred seba jeden hráč po druhom vyloží na stôl lícom dole toľko kariet lovu, koľko ich chce zahrať (na rozdiel od kariet úloh nie je povinné zahrať všetky).

2. Akonáhle si karty pripravia všetci hráči, otočte ich lícom nahor.

3. Poradie ťahu určuje umiestnenie mačiek na ostrove.

RÝCHLOSŤ:

1. Symbol pracovných topánok s číslom udáva rýchlosť.

2. Každý hráč si spočíta hodnoty rýchlosti uvedené na všetkých kartách, ktoré zahral. Podľa výsledného súčtu rýchlosti sa prípadne zmení poradie hráčov na ťahu

3. znova usporiadajte figúrky mačiek na doske ostrova zhora nadol, hráč s najvyšším súčtom postaví svoju figúrku hore atď.

Lov mačiek:

1. Vo svojom ťahu môže každý hráč loviť na zachránenie práve 1 mačku, potom je na rade ďalší hráč. Tak pokračujte tak dlho, kým sa všetci nevzdajú ťahu (pas).

Lov mačky sa vykonáva takto:

1. Zvoľte si jeden ľubovoľný dielik mačky z niektorej zóny na stole (1 dielik sa počíta ako 1 mačka, obrázky mačiatok ignorujte).

2. Odlov mačky z ľavej zóny stojí 3 ryby, z pravej 5 rýb. Zaplattené ryby vráťte do banku.

3. Na každú chytenú mačku potrebujete 1 kôš.

4. Ak použijete trvanlivý kôš (žetón), otočte ho šedou stranou nahor, aby bolo zrejmé, že ste ho pre tento deň už využili. Ak použijete jednorazový kôš (symboly na kartách lovu), danú kartu či karty odhodte.

5. Dielik chytenej mačky musíte hneď v súlade s pravidlami umiestniť na svoju loď.
6. Akonáhle nemôžete niektorú uvedenú podmienku splniť (v žiadnej zóne nezostal žiadny dielik mačky, nemáte dosť rýb alebo košov alebo nemôžete dielik na svoju loď umiestniť), musíte pasovať. Môžete samozrejme pasovať aj skôr, dobrovoľne.
7. Akonáhle pasujete, odhodte všetky zahrané karty výlovu na odhadzovaciu kôpku (či už ste symboly na nich využili, alebo nie). Po zvyšok tejto fázy sa hry ďalej nezúčastňujete. Akonáhle všetci pasujú, je táto fáza na konci.

Koše:

Ak chcete zachrániť mačky, musíte ich preniesť na loď v košoch! V hre sa vyskytujú nasledujúce 3 druhy košov:

1. Trvanlivý kôš je predstavovaný žetónom koša. Možno ho v každom dni využiť len raz, ale zostáva vám po celú dobu hry. Po použití ho otočte šedou stranou nahor. Jeden trvanlivý kôš do hry máte od začiatku, ďalší je možné získať v priebehu hry.
2. Jednorazový kôš: Jednorazový kôš je predstavovaný symbolom na karte. Po jeho použití príslušnú kartu hneď odhodte.
3. Poškodený kôš: je tiež predstavovaný symbolom na karte. Na záchranu jednej mačky sú potrebné 2 poškodené koše. Po použití príslušnej karty opäť odhodte.

fáza 5: vzácne objavy:

1. Karty pokladov sú žlté a karty oshaxov hnedé.
 2. V tejto fáze hrajú hráči aj v poradí na ťahu. Vo svojom ťahu môže každý hráč zahráť práve 1 hnedú kartu oshaxe alebo 1 žltú kartu pokladu. Potom je na rade ďalší hráč. Tak pokračujte tak dlho, kým sa všetci nevzdajú ťahu (nepasujú).
 3. Akonáhle sa spriatelíte s oshaxom alebo získate poklad, hneď si vezmite príslušný dielik zo stola a v súlade s pravidlami ho umiestnite na svoju loď.
 4. Oshaxovia v hre predstavujú žolíky, môže byť priradená ľubovoľná z 5 farieb mačiek v hre. Pri umiestnení dielika oshaxa na loď musíte hneď určiť, akej bude farby – vezmite z banky figúrku mačky zvolenej farby a postavte ju na dielik oshaxa.
- Pokiaľ už figúrka vytúženej farby v banku nie je, vezmite figúrku stojacu pred hráčom znázorňujúci jeho farbu alebo použite inú vhodnú náhradu.

Univerzálne karty sú fialové:

1. Univerzálne karty môžete zahráť kedykoľvek.
2. Ak sa rozhodnete takú kartu zahráť, oznámte to spoluhráčom a vykonajte príslušnú akciu, kým bude ktokoľvek vykonávať čokoľvek ďalšie.
3. Ak sa rozhodne viac hráčov zahráť univerzálnu kartu v rovnaký okamih, vykonajte príslušné akcie podľa aktuálneho poradia na ťahu.

Príprava na ďalší deň:

1. Všetky dieliky mačiek, ktoré ostali v zónach na stole, vyradte z hry - nebude ich už v tejto partii potrebné.
2. Dieliky medených aj zlatých pokladov nechajte ležať na stole.
3. Pirátsky čln posuňte na ďalšie pole počítadla. Ak dosiahne pole so symbolom ruky, 5 dní ubehlo a je na čase vyplávať so zachránenými mačkami k domovu, kým dorazia piráti. Nasleduje záverečné vyhodnotenie.
4. Ak sa hrá ďalej, otočte všetky žetóny použitých trvanlivých košov zase zelenou stranou hore.
5. Zvyšné karty a ryby: Všetky karty v ruke, ktoré vám ostali, si môžete ponechať do ďalších dní. Nemusíte za ne platiť znova a ako už bolo uvedené, počet kariet v ruke nie je obmedzený.

Rovnako tak vám naďalej zostanú všetky nespotrebované ryby.

Záverečné vyhodnotenie:

1. Potkany: Za každý nezakrytý potkan si odčítajte 1 bod.
2. Sekcia: Za každú sekciu, ktorou sa vám nepodarilo zaplniť dielikmi úplne, si odčítajte 5 bodov.
3. Mačacie rodiny: Za každú rodinu získate body podľa jej veľkosti: Počet mačiek/body: 3/9, 4/11, 5/15, 6/20, 7/25, Za každú ďalšiu mačku v rodine získate 5 bodov
4. Zlaté poklady: Za každý zlatý poklad získate 3 body (bez ohľadu na jeho veľkosť).
5. Za medené poklady sa body neudeľujú.
6. Osobné úlohy: Otočte lícom nahor všetky svoje karty osobných úloh a vyhodnoťte ich.
7. Verejné úlohy: Vyhodnoťte jednu po druhej všetky karty verejných úloh.
8. Zhoda: V prípade zhody rozhoduje počet zvyšných rýb

Projekt L

Príprava:

1. Zamiešajte všetky biele karty skladačiek a vytvorte z nich balíček lícom dole
2. . Podobne postupujte s čiernymi kartami, ich počet v balíčku však závisí od počtu hráčov.
Počet hráčov: 2 / 3 / 4 / 5 Počet čiernych kariet skladačiek v balíčku: 12 / 14 / 16 / 20
3. Oba balíčky položte a vedľa každého vyložte rad 4 kariet z príslušného balíčka lícom hore
4. Na vhodnom mieste na stole vytvorte všeobecnú banku všetkých dielikov
5. Každý hráč si do začiatku vezme jeden dielik úrovne 1 a jeden dielik úrovne 2.
6. Hráčom náhodne rozdajte dosky tak, aby medzi nimi v každom prípade bola doska označujúca začínajúceho hráča.

Pravidlá:

Počnúc začínajúcim hráčom (ten, ktorému bola rozdaná príslušná doska) sa hráči striedajú na ťahu. Vo svojom ťahu môžete vykonať 3 akcie v ľubovoľnej kombinácii:

1. Vziať si novú kartu z ponuky Vezmite si jednu z 8 vyložených kariet na stole a položte ju pred seba. Namiesto nej vyložte do ponuky novú kartu z odpovedajúceho balíčka. Na stole pred sebou smiete mať maximálne 4 rozpracované skladačky. Ak máte už 4, túto akciu vykonať nesmiete.
2. Vziať si dielik úrovne 1 z banku Získaný dielik položte do svojej zásoby na stole pred sebou.
3. Vymeniť si 1 dielik za iný z banky Vráťte do banku jeden svoj ľubovoľný dielik a vezmite si iný tej istej úrovne, alebo úrovne o 1 nižšia alebo o 1 vyššia. Ak nie je v banku žiadny dielik úrovne o 1 vyššia, smiete si vziať aj dielik úrovne o 2 vyššie.
4. Priložiť 1 dielik: Priložte 1 svoj dielik k svojej ľubovoľnej rozpracovanej skladačke.
5. Dielik nesmie presiahnuť vymedzenú plochu ani prekryvať iný dielik (ani čiastočne).
6. Raz priložený dielik nie je dovolené nikam premiešať, natáčať alebo odstraňovať.
7. Zvláštne akcie: priložiť 1 dielik ku každej skladačke (priloženie dielika ku každej skladačke teda nie je povinné). Túto akciu smiete vo svojom ťahu vykonať maximálne raz.

Dokončenie skladačky:

1. Akonáhle je vymedzená plocha úplne vyplnená dieliky, je skladačka dokončená.
2. Všetky dieliky vráťte do svojej zásoby (budete je môcť znova použiť).
3. Kartu dokončenej skladačky odložte na svoju kôpku dokončených skladačiek.
4. Z banky si vezmite vyznačenú odmenu – príslušný nový dielik a pridajte ho do svojej zásoby.

Koniec hry:

Akonáhle dôjde doplnovací balíček čiernych kariet skladačiek (na stole leží 4 vyložené čierne karty, ale balíček je prázdny), začína záverečná fáza. Dokončíte práve prebiehajúce kolo a potom

odohrajte ešte jedno úplné, záverečné kolo.

Posledné úpravy:

1. Po skončení posledného kola hry môže každý hráč vykonať posledné úpravy:
2. Priložiť ľubovoľné dieliky zo svojej zásoby ku svojim ľubovoľným rozpracovaným skladačkám. Za každý takto priložený dielik však stratíte 1 bod.
3. Ak sa vám týmto podarilo dokončiť nejakú skladačku, jej kartu tiež odložte na svoju kôpku dokončených skladačiek.

Bodovanie:

1. Sčítajte všetky body na svojich kartách dokončených skladačiek a odčítajte po 1 bode za každý dielik priložený v rámci posledných. Kto získal najviac bodov, víťazí.
2. V prípade zhody je víťazom hráč, ktorý dokončil viac skladačiek.
3. Ak trvá zhoda, víťazí hráč s väčším počtom dielikov vo svojej zásobe.

Kaito

Cieľ: Hráč vyhrá ak súper stratil na hracej ploche všetky meče alebo helmy.

Príprava:

1. Lícom dole zamiešajte všetky dieliky a zostavte z nich štvorcovú hraciu plochu 6x6.
2. Hráči určia za akú farbu budú hrať - jeden za červenú, druhý za čiernu.
3. Otočte všetky dieliky obrázkom hore.
4. Určíte začínajúceho hráča.
5. Druhý hráč odstráni z hracej plochy dva štartovacie dlaždice (obojsstranne bielej) a vyberie si jedno z uvoľnených miest, do ktorého položí figúrku Kaito. Položí ju tak, aby bola farba začínajúceho hráča navrchu figúrky Kaita.
6. Prvý hráč potom začína hru pohybom Kaita.

Pravidlá:

1. Vo svojom ťahu „musí“ hráč pohnúť figúrkou Kaita. Môže s ňou pohnúť vertikálne alebo horizontálne (nikdy diagonálne), o koľko polí chce (môže aj napriek prázdny poliam), ale „musí“ skončiť svoj pohyb na niektorom hracom dieliku.
2. Dielik na ktorom skončil zajme a položí si ho pred seba.
3. Pokiaľ je to dielik súpera, pokladá si ho pred seba obrázkom hore.
4. Ak je to vlastný dielik (je to možné a niekedy aj výhodné), položí si ho pred seba obrázkom dole.
5. Vlastné dieliky, ktoré si hráč zajal sa už nemôžu vrátiť do hry.
6. Figúrku Kaita potom otočí na druhú stranu (z čiernej na červenú alebo naopak). Označuje hráča, ktorý je na ťahu.
7. Na konci svojho ťahu môže ešte hráč vykonať tzv. „výmenu“. Ak počas hry zajal dostatok kameňov s protihráčovými erbovými znakmi, môže ich na konci svojho ťahu vymeniť so súperom za svoj vlastný kameň, ktorý v predošlých kolách zajal súper (súper ho má zajatý pred sebou). Tento kameň si vráti do hry (obrázkom hore), tak že ho položí pod figúrku Kaita.
8. Cena za výmenu: Počíta sa celkový súčet obrázkov erbov na vymenených kameňoch. Za vrátenie meča musí zaplatiť 4 erby. Za vrátenie helmy musí zaplatiť 5 erbov.
9. Ak hráč preplatí cenu vráteného kameňa, zvyšok erbových bodov prepadá.
10. Kamene s erby, ktoré hráč dostane pri výmene, si položí pred seba lícom dole (sú mimo hry).

Koniec hry:

Hra môže skončiť 3 rôznymi spôsobmi. Hráč víťazí pokiaľ:

1 – súper stratil na hracej ploche všetky meče

2 – súper stratil na hracej ploche všetky helmy

3 - súper je na ťahu a nemôže vykonať regulárny ťah - to znamená že v riadku ani stĺpci v ktorom sa môže pohybovať už nie je žiadny kameň na ktorom by mohol skončiť svoj pohyb.

Quads

Cieľ: Keď hráč nemôže zahrať jednu zo svojich figúrok na dosku (tento hráč prehrá).

Príprava:

1. Neexistujú dva rovnaké kusy. Všetky permutácie možných štvorcov objavia raz.

2. Na začiatku hry si hráči vezmú všetky dlaždice so svojou farbou a jednu z dvoch neutrálnych bielych počiatočných dlaždíc.

3. Najprv sa položia dva neutrálne štvorce

Pravidla:

1) Každá nová dlaždica musí mať aspoň jeden okraj dotýkajúci sa dlaždice, ktorá je už na hracej ploche

2) Každá dotýkajúca sa hrana musí zhodovať s dlaždicou, ktorej sa dotýka, čiernou alebo sivou plnou farbou alebo neutrálnou bielou. Neutrálne biele strany majú tiež čiarový vzor, ktorý môže byť rovnobežný alebo kolmý na hranú hranu.

3. Hráči striedajú umiestňujú svoje dlaždice, kým to jeden hráč nedokáže.

4. Vyhráva hráč, ktorý položí posledný štvorček.

Pokročilé pravidlo:

Doska má na svojich okrajoch čiary. Dlaždice umiestnené vedľa okraja musia mať aj stranu, ktorá sa dotýka okraja, v súlade so vzorom čiar.

Blokus

Cieľ: Každý hráč musí umiestniť čo najviac zo svojich 21 figúrok na hraciu dosku.

Pravidlá:

1. Každý hráč si vyberie farbu a umiestni sadu 21 figúrok pred svoju stranu dosky. Poradie hry je nasledujúce: modrá, žltá, červená a potom zelená.

2. Prvý hráč (modrý) položí ktorúkoľvek zo svojich figúrok na rohový štvorec. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek okolo šachovnice (žltá, červená a zelená), pričom každý hráč položí svoju prvú figúrku na jedno z rohových polí.

3. Hráč položí jednu figúrku počas ťahu.

4. Každý nový kus sa musí dotýkať najmenej jedného ďalšieho kusu rovnakej farby, ale iba v rohoch.

5. Nedotýkajú sa žiadne ploché okraje kusov rovnakej farby.

6. Neexistujú žiadne obmedzenia týkajúce sa toho, ako sa kusy rôznych farieb môžu navzájom dotýkať.

4. Kedykoľvek nie je hráč schopný položiť jednu zo svojich zostávajúcich figúrok na hraciu plochu, musí tento hráč pasovať svoj ťah.

Koniec hry:

1. Hra končí, keď sú všetci hráči zablokovaní a nemôžu položiť ďalšie svoje figúrky.

2. Body sa počítajú a hráč s najviac bodmi je víťazom.

Bodovanie:

1. Hráč spočíta počet štvorcov vo svojich zostávajúcich figúrach (1 jednotka štvorca = -1 bod).

2. Hráč získava +15 bodov, ak sú všetky jeho figúrky umiestnené na hraciu plochu
3. plus 5 ďalších bodov, ak posledná umiestnená figúrka bola najmenšia figúrka (jeden štvorec).

Tetrace

Cieľ: Najrýchlejšie doplniť hraciu dosku s dielikmi. Počet kombinácií: 62.208

Pravidlá:

0. Pred začiatkom je dobré sa dohodnúť na počte kôl prípadne počte víťazstiev
1. Hodiť kockami a položia blokovacie figúrky na zadané koordináty z kociek.
2. Hráči sa snažia čo najrýchlejšie vyplniť celú plochu s farebnými tetris tvarmi.

Ubongo

Cieľ:

Príprava:

1. Spojte dve časti hracej dosky.
2. Náhodne rozmiestnite drahokamy do otvorov v hracej doske (do každého otvoru dáme jeden drahokam).
3. Hráč si zvolí figúrku a umiestni ju na jedno z červených polí na hracej doske. Na jednom poli môže byť aj viac figúrok.
4. Každý hráč si vezme jednu sadu 12 dielikov.
5. Hráči sa rozhodnú, ktorú stranu kartičiek budú používať (3 dielikmi alebo 4).
6. Počet hráčov a kartičky: 2 hráči: 18 kartičiek, 3 hráči: 9 kartičiek, 4 hráči: všetkých 36 kartičiek.
7. Kartičky zamiešajte a umiestnite vedľa hracej dosky nepoužívanou stranou nahor.

Pravidlá:

1. Jedna úlohová kartička a otočí na používanú stranu a dá si ju pred seba na stôl.
2. Začínajúci hráč hodí kockou. V rovnakom okamihu otočte presýpacie hodiny. Čas beží.
3. Hráči sa pozrie na svoju kartičku. Vezme si dieliky nakreslené v riadku vedľa symbolu, ktorý padol na kocke. S vybranými dielikmi sa snaží čo najrýchlejšie vyplniť obrazec na svojej kartičke.
4. Hráč, ktorý je hotový, zvolá: "Ubongo!". Ostatní hráči pokračujú v riešení svojej úlohy tak dlho, kým hodiny sa presypávajú.
5. Pri riešení úlohy je možné dieliky ľubovoľne natáčať aj otáčať na druhú stranu (obe strany sú použiteľné pre riešenie).

Figúrky a získanie drahokamov:

1. Hráč, ktorý prvý vyriešil svoju úlohu, teraz môže posunúť svoju figúrku v rámci červených polí až o tri polia ľubovoľným smerom.
2. Hráč si vezme dva najbližšie drahokamy v riadku, v ktorom má teraz figúrku, a položí ich pred seba. Všetko musí stihnúť, kým bežia presýpacie hodiny.
3. Druhý najrýchlejší hráč teraz môže posunúť svoju figúrku v rámci červených polí až o dve polia ľubovoľným smerom a tiež si vezme dva najbližšie drahokamy.

Poznámka: Každý hráč, ktorý vyriešil úlohu včas si môže vziať dva drahokamy (ak to stihne vykonať pred vypršaním času).

4. Výhodou rýchlejšieho hráča je, že môže najprv pohnúť svoju figúrku. To má svoj význam, pretože nie je dôležitý celkový počet nazbieraných drahokamov, ale počíta sa, koľko ich hráč nazbieral od jednej farby.

Koniec kola:

1. Keď vyprší čas, kolo končí. Kartičky sú odložené.

2. Každý hráč dostane novú kartičku. Nový začínajúci hráč hádže kockou a spúšťať hodiny.

Koniec hry:

1. Hra končí po deviatich kolách, tj keď boli použité všetky kartičky.
2. Víťazí hráč s najviac drahokamami v jednej farbe.
3. Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaký počet drahokamov vo svojej najlepšej farbe, rozhoduje druhá, prípadne ďalšia najpočetnejšia farba hráčov.

PatchWork

Cieľ: Mať najviac žetónov, gombíkov na konci hry.

Príprava:

1. Do stredu stola sa položí časový plán.
2. Na štartovací bod sa položia značky hráčov (červený, a modrý).
3. Okolo časového plánu sa náhodne rozložia dieliky tak aby sa neprekrývali.
4. Značka (sloník) aktuálnej polohy sa položí pred najmenší dielik.
5. Každý hráč dostane 5 gombíkov ako platidlo a hrací plán/deku.
6. Položte špeciálnu kartu 7x7 vedľa hracej dosky.

Pravidlá:

A. Ťah alebo B. zobrať gombíky:

1. Hráč si vyberie jeden dielik pred značkou polohy: prvý, druhý, alebo tretí dielik.
2. Značka aktuálnej polohy sa posunie na miesto dielika.
3. Dielik sa položí na deku.
4. Dieliky sa nesmú prekrývať.
5. Dielik nesmie mať časť mimo deky.

6. Za dielik sa musí zaplatiť počet gombíkov napísaný na dieliku.

7. Posunie sa značka hráča na časovej tabuľke o počet presýpacích hodín na dieliku.

B. Ak hráč nemá dosť gombíkov, namiesto ťahu môže posunúť svoju značku na časovej tabuľke a zobrať si taký počet gombíkov, o koľko sa posunul dopredu.

C. Hráč, ktorý je vzadu na časovom pláne, alebo je na vrchu druhej značky, je na ťahu.

D. Ak na časovom pláne sa prekročí značka gombíku, hráč získa počet gombíkov, ktoré má na dielikoch na svojej deke.

E. Prvý hráč získa špeciálnu kartu 7x7 v hodnote siedmich gombíkov, ak na svojej deke vyplní s dielikmi plochu 7x7.

F. Hráč, ktorý prvý prekročí na časovom pláne jedno-štvorcovú záplatu, získa ju a ihneď ju musí položiť na svoju deku.

G. Ak hráč má pred sebou dieliky, ktoré nemôže použiť, je na ťahu druhý hráč.

Koniec hry:

Keď oba žetóny doputujú na časovej osi na posledné pole osi, alebo oba hráči nemajú použiteľný dielik pred sebou, potom hra končí. Víťazí hráč s vyšším počtom dosiahnutých bodov:

Body sa počítajú: množstvo gombíkov mínus dvojnásobok počtu prázdnych polí.

V prípade remízy potom hráč, ktorý prvý dosiahol posledné pole časovej osi.

Copenhagen - Kodaň

Cieľ: Hráč okamžite vyhrá keď získa 12 bodov alebo potiahne sa karta morskej panny a vyhrá hráč s najväčším počtom bodov.

Príprava:

1. Položte dosky Prístav a Bodovanie na stôl.

2. Položte fasádne dlaždice podľa typu a farby v blízkosti:
3 hráčoch vráťte 1 z každej dlaždice veľkosti 2 a 4 do krabice.
2 hráčmi vráťte 1 z každej dlaždice veľkosti 2, 3 a 4 do krabice.
3. Zamiešajte karty fasád do balíčka lícom nadol a položte balíček na dosku prístavu.
Pri 3 hráčoch pred zamiešaním vyberte 2 karty každej farby z balíčka späť do krabice.
4. Otočte vrchných 7 kariet z doberacieho balíčka a položte ich po jednej lícom nahor vedľa siedmich látok prístavnej tabule.
5. Položte kartu konca hry (červená morská panna) vedľa bodovacej stopy.
S 2 hráčmi zamiešajte kartu Červenej morskej panny s poslednými 9 kartami z doberacieho balíčka a položte ich späť na spodok kariet.
6. Každý hráč si vyberie farbu hráča, 1 dosku domčeka a bodový ukazovateľ morskej panny (umiestnite na políčko „0“ bodovacej stopy.)
7. Roztried'te dlaždice schopností podľa typu a pre každý typ vložte 1 dlaždicu do všeobecnej zásoby, ktorá sa rovná počtu hráčov. Pred začiatkom hry si každý hráč vezme 1 žetón schopností „Akákoľvek karta“ a umiestni ho vedľa hracieho plánu svojho domu.
8. Vyberte si prvého hráča, ktorý si potiahne 2 karty z vrchu doberacieho balíčka, aby vytvorili svoju počiatočnú kombináciu. 2. hráč ťahá 3 karty. 3. hráč ťahá 3 karty. 4. hráč ťahá 4 karty.

Pravidlá:

1. Hráči majú maximálne 7 kariet v ruke. Ak má viac ako 7, musia okamžite odhodiť karty tak aby v ruke zostalo len 7 kariet.
2. Hráč na ťahu, vyberie si 1 z 2 akcií, ktoré vykoná predtým, ako príde na rad ďalší hráč.
Dve akcie, z ktorých si hráč môže vybrať:

A) Vezmite si karty alebo B) Postavte fasádu.

A. Vezmite si karty:

- a. Hráč si vezme 2 karty z prístavu, ktoré sú priamo vedľa seba.
- b. Keď sa vezmú 2 karty do ruky, 2 prázdne miesta sa doplnia z doberacieho balíčka.
- c. Keď balíček kariet sa vyprázdni, zamiešajte odhodené karty, aby ste vytvorili nový balíček.
- d. Vezmite spodných 9 kariet a zamiešajte kartu Červenej morskej panny, ktorá bola odložená s týmito 9 kartami a položte ich na spodok kariet. (Pamätajte, že s 2 hráčmi sa hra skončí skôr, ako sa minie balíček.)

B. Stavba fasády:

1. Vyberte si fasádnu dlaždicu
2. Odhod'te zo svojej ruky niekoľko kariet, všetky rovnakej farby, a vezmite si 1 fasádnu dlaždicu, ktorá sa zhoduje s farbami a počtom polí ako odhodené karty. (Príklad = zahod'te 4 červené karty, vezmite si červenú fasádnu dlaždicu veľkosti 4.)
3. Za jeden ťah si môžete vziať len 1 fasádnu dosku a zásoba je obmedzená.

Pozor: Ak hráč položí dlaždicu fasády tak, aby sa aspoň 1 z políčok dotýkalo

(v ortogonálnom susedstve- nie rohom) predtým umiestnenej dlaždice rovnakej farby, môžu na túto akciu minúť o 1 kartu menej.

4. Umiestnite fasádny obklad (stavebné pravidlá)

Potom, čo miniete karty a vezmete si svoju dielik, umiestnite ho na dosku domu podľa týchto pravidiel:

- a. Dlaždice sa dajú ľubovoľným spôsobom otáčať a preklápať, musia však úplne zapadnúť do mriežky (a nesmú sa prekryvať.)
- b. Musí byť umiestnený tak, aby sa dotýkal spodného radu, alebo tak, aby aspoň 1 štvorec bol

priamo nad pred tým umiestnenou dlaždicou. (Myslite na gravitáciu – nemôže dlaždica vznášať sa v priestore.)

Bodovanie:

1 bod - Za každý vodorovný riadok, ktorý hráč doplní dlaždicami.

2 body - Za každý vertikálny stĺpec, ktorý hráč doplní dlaždicami.

Dvojnásobok bodov - Ak je riadok/stĺpec vyplnený len oknami.

Akcie týkajúce sa erbu:

1. Ak hráč po umiestnení dlaždice fasády zakryje ikonu erbu alebo dokončí riadok s erbom správne, môžu vykonať 1 z týchto 3 akcií:

a. Špeciálne dlaždice – Vezmite si 1 špeciálnu dlaždicu (1 štvorcové biele okno) a ihneď ju položte. Ak umiestnite toto, spustí sa ďalšia akcia „Erb“, urobte ju hneď.

b. Vezmite si dlaždicu schopností – vezmite si 1 žetón schopností zo zásoby, ktorú ešte nemáte, a položte ju vedľa svojej Domovej dosky lícom nahor, pripravenú na použitie.

c. Aktivácia dlaždice schopností – Otočte všetky dlaždice schopností, ktoré vlastníte, lícom nahor, pripravené na opätovné použitie.

Dlaždice schopností:

1. Hráči budú hromadiť dlaždice schopností počas hry.

2. Tieto dlaždice možno použiť (otočiť lícom nadol) v ťahu hráča v relevantných prípadoch a vo vzájomnej kombinácii.

3. Na jedno otočenie možno použiť viacero dlaždíc schopností.

A. Ľubovoľná karta – Keď beriete karty, nemusia byť vedľa seba.

B. Doplnková karta (+1) – Keď si beriete karty, vezmite si v prístave akúkoľvek kartu. Nemusí susediť s ďalšími 2 prevzatými.

C. Stavebná zľava (-1) – Pri stavbe fasádneho obkladu zaplaťte o 1 kartu menej. Je to navyše k získanej zľave z 2 podobných farieb, ktoré sa pri umiestnení dlaždíc dotýkajú.

D. Zmena farieb – So všetkými farbami kariet zaobchádzajte, ako keby boli 1 inej farby.

E. Obidve akcie – Zahrajte si túto hru na ťah, aby ste si vzali karty a potom postavte fasádnu dlaždicu v tomto poradí! Ak beriete karty spôsobí, že prekročíte limit 7 kariet, musíte ich odhodiť až na 7, než prejdete na Postavte dlaždicu fasády.

Gentle Rain - Jemný dážď

Cieľ: Umiestnite políčka tak, aby rozkvitlo všetkých osem ľalií, než políčka dôjdu a dážď skončí.

Príprava:

1. Žetóny kvetov položte poblíž.

2. Zamiešajte políčka jazera, obráťte ich lícom dole a naskladajte ich na kôpku.

3. Potiahnite si prvé políčko, otočte ho lícom hore a položte ho doprostred hernej plochy. To bude vaše prvé políčko.

Pravidlá:

1. Potiahnite si z kôpky ďalšie políčko a skúste ho umiestniť vedľa svojho prvého políčka tak, aby pasovalo k jednej z kvetín na okraji s rovnakou farbou. Ak políčko niekam položiť môžete, tak ho položiť musíte. Ak nie, políčko zahodte.

2 Rozširovanie jazera:

Každé nové políčko, ktoré si potiahnete, položte vedľa nejakého políčka, ktoré už je v hre, ale vždy tak, aby farbou zodpovedalo okrajom všetkých políčok, ktorých sa dotýka. Každé políčko, ktoré nebudete môcť umiestniť, zahodte.

3. Rozkvet:

Zakaždým, keď sa vám podarí dokončiť štvorec štyroch dotýkajúcich sa políčok, položte jeden žetón ľalie sem. Vyberte si ešte nepoloženú kvetinu, ktorá zodpovedá farbe jednej zo štyroch kvetov, a umiestnite ho do diery medzi nimi. Ak už boli vynesené všetky kvety s rovnakou farbou ako okolité štyri kvety, potom sa neotvorí žiadny kvet.

4 Koniec:

Akonáhle sa otvorí osem kvetov, hra končí.

Bodovanie:

1. Počet nepoužitých políčok, ktorá zostali v doberacej kôpke + 8 (keďže sa otvorilo všetkých 8 kvetov). (najviac je až 21 bodov.)
2. Ak už nie sú políčka, spočítajte kvety, ktoré sa otvorili - to je vaša skóre.

Pollen - Opeľovanie

CIEĽ:

PRÍPRAVA:

1. Hráč si zoberie sadu 15 záhradných kariet.
2. Zamieša karty a umiestni ich lícom dole, aby vytvorili doberací balík.
3. Potiahnite 5 kariet zo svojho balíčka do ruky.
4. Umiestnite všetky žetóny opeľovačov do vrecka.
5. Potiahnite jeden žetón a umiestnite ho lícom hore do stredu hracej plochy.
6. Potiahnite jeden žetón a položte ho lícom hore blízko sáčku. Toto je „ďalší“ žetón.
7. Umiestnite bodovacie figúrky na tri kôpky
8. Úpravy podľa počtu hráčov:
A. 2 hráči - 10 bodovacích figúr z každého druhu.
B. 4 hráči - Každý odstráni karty (1) a karty (2) zo svojho balíčka, a vrátia sa do škatule.

Pravidlá:

1. Každom ťahu: VYSADÍTE, OPEĽUJETE a OZDOBENIE. Na konci svojho ťahu potiahnite kartu, pokiaľ balíček nie je prázdny. Hráči striedajú sa vo smere hodinových ručičiek.

1. VYSADÍTE RASTLINY:

- a. Položte jednu záhradnú kartu z ruky lícom nahor na stôl s rohom tak, aby sa dotýkal aspoň jedného žetónu opeľovača.
- b. Okolo každého žetónu opeľovača sa zmestia 4 záhradné karty.

2. OPEĽOVAŤ:

- a. Za každý hmyz na žetóne každý hráč spočíta súčet zodpovedajúcich ikon na kartách susediacich so žetónom.
- b. Hráč s najvyšším súčtom má bodovacie figúry zodpovedajúce hmyzom.
- c. Ak je remíza, neudeľuje sa za tento hmyz nikomu bod.
- d. Každý hmyz na žetóne sa počíta a porovnáva samostatne.
- e. Je možné, že viacerí hráči získajú rôzne figúry. Jeden hráč môže vyhrať viacero figúr.
- f. Žiadny žetón opeľovača nikdy neodmení viac ako jednou figúrkou za každý hmyz.
- g. Ikony hviezd sú žolíky a počítajú sa pre každý hmyz na žetóne.
- h. Každá hviezda sa dá spočítať znova pre nasledujúci hmyz na žetóne.
- i. Po vyhodnotení všetkých bodovacích figúr, otočte obklopený žetón opeľovača lícom nadol.

3. OZDOBENIE

- a. Ak prázdne miesto žetónu opeľovača susedí s aspoň dvoma záhradnými kartami od rôznych hráčov, vyplňte prázdne miesto s žetónom „ďalší“.
- b. Ak existuje viacero vhodných miest, aktívny hráč ťahá ďalšie a „ďalšie“ žetóny (tvárou nahor), kým budú vylosované všetky potrebné žetóny pre každé miesto, potom hráč si vyberie, ktorý žetón na ktoré miesto položí.
- c. Potiahnite žetón „ďalšie“ z vrecka (ak bol použitý), aby bol jeden „ďalší žetón“ vždy viditeľný.
- d. V zriedkavých prípadoch, keď je žetón umiestnený na voľné miesto, ktoré je už obklopené

záhradnými kartami, skórujete okamžite podľa pravidiel opel'ovania.

4. KONIEC HRY

Keď nastane niektorá z nasledujúcich udalostí, aktuálny ťah hráča sa ukončený a hra končí:

- A. Posledná bodovacia figúrka sa použila (najčastejšie).
- B. Vloží sa posledný žetón opel'ovača.
- C. Všetci hráči zahrli všetky svoje záhradné karty (takže všetky ruky sú prázdne).
- D. V zriedkavých prípadoch je možné, aby hráč získal bodovaciu figúrku, keď už žiadne nezostali. Hráč stále získava bod. Použite žetón opel'ovača ako náhradu za bodovaciu figúrku.

BODOVANIE:

1. Eliminácia

Pre každý druh hmyzu určite, ktorý hráč má najviac bodovacích figúr tohto typu.

Ak nastane remíza, tento typ sa považuje za typ bez majiteľa.

- A. Ak je jeden hráč lídrom v 2 alebo 3 typoch, vyhráva! Preskočte ostatné pravidlá bodovania.
- B. Hráči, ktorí nemajú prevahu žiadnom type, nemôžu vyhrať a sú vylúčení.
- C. V zriedkavých prípadoch, keď žiadny hráč nemá prevahu v žiadnom type bodovacích figúr, vyhára hráč s najvyšším počtom bodovacích figúr. Preskočte zvyšné pravidlá bodovania.

2. Zlikvidujte

- A. Každý zostávajúci hráč odloží všetky body figúr jedného typu, v ktorom sú lídrom.

3. Počítajte

- A. Spočítajú svoje zostávajúce bodované figúrky. Vyhráva hráč s najväčším počtom.

4. Nerozhodne

- A. Ak je remíza, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodovacích figúr.
- B. Ak existuje stále nerozhodný stav, potom sa o víťazstvo podelia títo hráči.

Indigo

Cieľ: Získať čo najväčšie drahokamy.

Príprava:

- 1. Hráč umiestni žetóny hráčov na stranách hracej dosky (brány) postupne po hracej ploche:
 - 2 hráči: 1&1/2&2/1&1/2&2/1&1/2&2
 - 3 hráči: 1&1/1&2/3&3/3&1/2&2/2&3
 - 4 hráči: 1&2/2&3/1&4/4&2/3&1/3&4
- 2. Umiestnite 6 dlaždíc pokladov medzi každú bránu s jantárovým (žltým) drahokamom smerujúcim do stredu. Umiestnite stredovú dlaždicu pokladu s 5 smaragdovým (zeleným) a 1 zafírovým (modrým) drahokamom.
- 3. Hráč si vytiahne 1 dlaždicu trasy a zástenu hráča.

Pravidlá:

- 1. Zahrajte dlaždicu trasy na ľubovoľnom neobsadenom mieste na hracej ploche.
 - a. Dlaždice trasy s kruhovými cestami nemožno použiť na blokovanie východov z brány.
 - b. Presuňte všetky drahokamy pozdĺž rozšírených ciest bez toho, aby ste sa vrátili späť.
 - c. Prvá piata/šiesta dlaždica vedľa stredovej dlaždice presunie 1 drahokam smaragd/zafír.
 - d. Ak sa drahokamy stretnú na rovnakej ceste, sú odstránené z hry.
 - e. Keď drahokamy opustia bránu (ktorýkoľvek zo 6 východov na tejto strane), ak je v tejto bráne prítomný iba jeden hráč, berú ten drahokam. Ak sú prítomní 2 hráči, jeden si vezme tento drahokam a druhý si vezme zhodný zo zásobovania.
 - f. Skryte drahokamy za zástenou hráča.
- 2. Potiahnite novú dlaždicu trasy.

Koniec hry:

Keď už na hracej ploche nezostanú žiadne drahokamy.

Bodovanie:

- a. zafír má 3 body, smaragd má 2 body, jantár má 1 bod.
- b. Nerozhodne = najviac drahokamov.

Variant:

- A. Zahrajte si niekoľko kôl a pridajte skóre z každej hry.
- B. Taktická hra – každý hráč si vytiahne 2 dlaždice trasy na začiatku hry.

Mezen**Cieľ:****Príprava:**

1. Umiestnite hraciu dosku do stredu stola.
2. Umiestnite žetóny amuletov do stredu dosky.
3. Vezmite si 12 cieľových kariet s jedným konkrétnym symbolom.
4. Rozdeľte 10 na cieľové miesta na hracej ploche, posledné dve zahod'te.
5. Odhaľte prvé dve karty cieľov.
6. Pomocou všetkých dielikov zvierat rovnakého tvaru rozložte každému hráčovi mriežku 5 x 5 svetlou stranou nahor.
7. Každý hráč získa značku bodu začínajúcu na nulovom poli bodovej dráhy.
8. Každý hráč dostane 5 amuletov.
9. Značka hlásateľa sa dostane k prvému hráčovi.

Pravidlá:

1. Mezen sa hrá na 10 kôl.
2. Hráč so značkou hlásateľa vyberie typ zvierat'a. Každý hráč si potom vyberie jednu skupinu spojených dlaždíc zodpovedajúcich daného typu (skupina obsahuje svetlé a tmavé dlaždice a všetky spojené smreký).
3. Ak si hráč želá, môže použiť žetóny amuletov na manipuláciu so skupinou.
4. Potom sa odstránia všetky dlaždice skupiny a nepodoprené dlaždice v mriežke sa posunú dole.
5. Aktívny hráč ohlási jedno z 5 zvierat a hráči musia odstrániť jednu skupinu (spojenú ortogonálne) tohto zvierat'a posunutím každého stĺpca nadol, aby zaplnili tieto prázdne miesta.
6. Potom môžu tieto dlaždice prevrátiť a umiestniť ich späť do priestorov v hornej časti, ako sa im páči.
7. V ideálnom prípade sa snažíte usporiadať zvieratá tak, aby zodpovedali cieľu pre aktuálne kolo a zároveň dbajte na to, aby sa veci usporiadali aj pre ďalšie kolo (vždy sú viditeľné dve kolá cieľov).
8. Žetóny možno použiť buď na odstránenie iného zvierat'a, prepojenie samostatných skupín alebo rozdelenie skupiny, čím získate väčšiu kontrolu nad tým, čo sa odstráni a následne prerozdeli.
9. Získajte body za to, koľko sa zhoduje s cieľom každého kola. Bonusové bodovanie prebieha v 5. a 10. kole.
10. Po 10 kolách vyhráva najvyššie skóre!
11. Jediný spôsob, ako získať viac amuletov, je ignorovať body na konci kola a namiesto toho získať dva amulety.
12. Odstránené dlaždice budú prevrátené a umiestnené v ľubovoľnom poradí na novo uvoľnené miesta.
13. Všetky dlaždice, ktoré použili žetón amuletu, sa neprevrátia a skĺznu dolu so zvyšnými dlaždicami.

14. Následne bude dosiahnutý aktuálny cieľ a otočený lícom nadol.
15. Ďalší cieľ bude odhalený tak, aby boli vždy vystavené dva.
16. Po piatom kole získajú všetci hráči jeden bod za každý kameň na tmavej strane, potom po kole č. 10 každý hráč získa jeden bod za každý kameň na svetlej strane.
17. Po každom otočení prejde žetón hlásateľa v smere hodinových ručičiek a hráč s najvyšším počtom bodov na konci hry sa stane víťazom.

Eco Coral Reef

Cieľ: Hráči zbierajú a umiestňujú obrázky morských živočíchov, na vytvorenie ekologickej mozaiky. Spojením druhov a splnené misie posúva morskú korytnačku hráča k hladine a k víťazstvu.

Príprava:

1. Zamiešajte obrázkové dlaždice a vytvorte 3 kôpky lícom dolu na kraji hracej plochy.
2. Zamiešajte úlohové dlaždice a vytvorte 2 kôpky lícom dolu vedľa obrazových dlaždíc.
3. Otočte pred každú kopu jednu dlaždicu 3 obrázkové a 2 úlohové.
4. Bodovaciu tabuľku položte vedľa kôp s kartami.
5. Položte drahokamy na body 10 a 20 vo farbách hráčov.
6. Každý hráč dostane jednu korytnačku vo svojej farbe a bude hrať o drahokamy v rovnakej farbe.
7. Položte korytnačky na „0“ na bodovacej tabuľke.
8. Každý hráč si zoberie náhodne 2 obrazové dlaždice z kôp s obrazovými dlaždicami.
9. Položí sa do stredu stola náhodne vybraná obrazová dlaždica.
10. Určí sa začínajúci hráč a položí sa k nemu žetón s korytnačkou.

Pravidlá:

1. Obrazové dlaždice sa prikladajú už ležiacim dlaždiciam tak, že hranou sa musia dotýkať.
2. Pred položením dlaždice sa môžu otáčať.
3. Položenými dlaždicami sa už nesmie hýbať.
4. Dlaždica sa nemôže položiť na inú dlaždicu, ktorá už je položená.
5. Korytnačka sa posunie o získané body: za polozenie obrazovej dlaždice a za splnené úlohy

Ťah hráčov: Akcie:

1. Zobrať obrázkovú dlaždicu, ktorá je otočená lícom hore.
2. Zobrať si dlaždicu s úlohou, ktorá je otočená lícom hore.
3. Priložiť obrazovú dlaždicu k ostatným obrázkom na hracej ploche
4. Každý ťah pozostáva z troch akcií v ľubovolnej kombinácii.
5. Prvý ťah prvého hráča pozostáva zo 4 akcií
6. Prázdne miesta po odobraných dlaždiciach sa doplnia až po skončení ťahu
7. Bodovania a posun korytnačky

Bodovanie:

1. Po priložení obrazovej dlaždice sa porovnávajú susediace korále na kartičkách.
2. Za každú zhodu je pridelený +1 bod.
3. Pestré, viac farebné korále sú žolíkové a počítajú sa za ne body.
4. Biele korále sú mŕtve. Ak sa dotýkajú dve biele, je za to +1 bod, inak žiadny bod, ani so žolíkom.
5. Ak sa dokončí priložením obrázku celý kruh (4 korále) je to za +3 body. Žolíkové dokončenie je len za +1 bod.

Drahokamy:

1. Keď korytnačka dosiahne bod 10 a 20, hráč dostane jeden drahokam svojej farby.
2. Drahokam je na konci hry za +1 bod.
3. Drahokamom sa dajú kúpiť dve karty na výber. Otočia sa ďalšie dve obrazové alebo úlohové dlaždice lícom hore a hráč si vyberie dve dlaždice.
4. Na konci ťahu hráč nesmie mať viac kariet ako 5. Nadbytočné sa zahodia.

Koniec hry:

Hra sa skončí keď korytnačka hráča dosiahne cieľovú pozíciu na bodovacej tabuľke

Zakázaný ostrov

Cieľ: Zachrániť štyri poklady a všetkých hráčov pred utopením.

Príprava:

1. 24 dlaždíc ostrova - náhodne umiestniť na stôl (plnou farebnou stranou nahor)
 2. 4 poklady umiestniť v blízkosti dlaždíc ostrova
 3. Oddel'te a zamiešajte balíčky kariet: Záplavové karty, Pokladové karty, Dobrodružné karty
 4. Ťahajte 6 záplavových kariet a zaplavte (otočte) zodpovedajúce ostrovné dlaždice
 5. Založte kôpku kariet pre použité záplavové karty
 6. Každý hráč dostane:
 - a. karta dobrodruha (prečítajte si kartu nahlas)
 - b. zodpovedajúcu figúrku, položte na označenú ostrovnú dlaždicu (Symbol figúrky vpravo dole)
- Poznámka: je v poriadku byť alebo pohybovať sa cez zaplavenú dlaždicu
- c. 2 karty pokladov – lícom nahor položte pred každého hráča
 - d. Ak dostanete kartu voda stúpa! Vráťte kartu a zamiešajte späť do balíčka a dať náhradnú kartu
- Poznámka: Kedykoľvek môžete sa pozrieť na karty v odhodенých záplavových alebo pokladových kartách.
- e. Ak sa minie niektorý balíček na ťahanie, zamiešajte odhodенé karty a vytvorte si nový balík.
 - f. Vyberte nastavenie obtiažnosti a nastavte hladinu vody na vodomere-Ukazovateľ hladiny

Pravidla:

1. Ťah hráča

- a. Pri každom kole urobte nasledovné v poradí:
 - A. Vykonaajte 0-3 akcie
 - B. Ťahajte 2 karty pokladov
 - C. Ťahajte karty záplavy = počet ako je vodná hladina
- A) Dostupné akcie

1. Pohyb:

- Presuňte sa o 1 susedné políčko – NEDÁ SA pohnúť na chýbajúcu dlaždicu alebo cez ňu
- EXPLORER -Prieskumník: MÔŽE sa pohybovať diagonálne
- PILOT: MÔŽE skočiť na ktorúkoľvek dlaždicu za 1 akciu, ale iba 1 krát za ťah
- NAVIGÁTOR: MÔŽE posunúť ostatných pešiakov až o 2 dlaždice, ale NIE pre PILOTa
- POTÁPAČ: MÔŽE sa pohybovať cez zaplavené alebo chýbajúce dlaždice podľa želania za 1 akciu, ale MUSÍ skončiť na dlaždici

2. Podpora:

- Prevrátenie zaplavenej dlaždice na farebnú stranu dlaždice pod figúrkou alebo vedľa.
 - INŽINIER: Môže prevrátiť 2 dlaždice za 1 akciu
 - PRIESKUMNÍK: Môže prevrátiť dlaždice aj diagonálne

3. Dajte kartu pokladu:

- Dajte 1 kartu pokladu hociktorému inému hráčovi, ak jeho figúrka je na rovnakej dlaždici ako vy

- Počet kariet v ruke je 5
 - NEMOŽNO dať karty špeciálnych akcií
- Posol - MESSENGER: MÔŽE dávať karty aj hráčom, ktorých figúrka nie je na tej istej dlaždici

4. Získanie pokladov:

- Keď je figúrka na jednej zo zodpovedajúcich dlaždíc Ostrova pokladov
- Použite 4 zhodné karty pokladov z vašej ruka - Dajte do odhodenej kôpky a vezmite poklad
- Karty pokladov sú vyložené pred hráčmi lícom hore, aby každý ich videl.
- Poklad sa dá zobrať aj keď je dlaždica zaplavená

B) Ťahanie karty pokladov:

1. Pridajte kartu do ruky, pričom maximálny počet kariet je 5
2. Odhodte nadbytočné karty, aby ste mali len 5 kariet v ruke, pred odhodením špeciálnych kariet použite ich schopnosti.
3. Špeciálne akčné karty: MÔŽETE hrať kedykoľvek a nevyžaduje ŽIADNU akciu aj počas ťahu iného hráča, potom zahodte po vyriešení jeho účinku

Špeciálne karty:

1. Vrtuľník: Presuňte 1+ pešiakov z 1 dlaždice na akúkoľvek inú dlaždicu
2. Vreco s pieskom: Otočte akúkoľvek dlaždicu na farebnú stranu
3. Vody stúpajú! karta:
4. NEPRIDÁVAJTE na ruku – ihneď použiť
5. Posuňte hladinu vody hore o 1 pozíciu
6. Zamiešajte do odhadzovacej kôpky záplavových kariet a položte na vrch záplavovej ťahacej kôpky
7. Odhodte po vyriešení do odhadzovacej kôpky pokladu
8. Neťahajte náhradu za túto kartu
9. Ak vytiahnete za sebou 2 karty Voda stúpa!, zamiešajte odhodnutú kôpku odhadzovacej kôpky záplavových kariet iba raz, ale posuňte hladinu vody hore o 2 značky

Poznámka: Keď už nie sú k dispozícii žiadne karty v balíčku pokladov zamiešajte hromadu zahodených kariet pokladov a otočte ju, aby ste vytvorili nový ťahací balík.

C) Ťahanie karty záplav

1. Ťahajte si počet kariet zodpovedajúcej výške hladine vody, po jednom
- Zodpovedajúca dlaždica ostrova nie je zaplavená:
2. Potopte (otočte) dlaždicu
- Zodpovedajúca dlaždica ostrova je zaplavená:
3. Utopenie – Odstráňte dlaždicu ostrova z hracej plochy
 4. Odstránená dlaždica už sa nemôže zachrániť/vrátiť ani s kartou Vreco s pieskom
 5. Hráč na potopenej dlaždici sa presunie na susednú dlaždicu
 6. POTÁPAČ: Dopáva k akejkoľvek najbližšej dlaždici
 7. PRIESKUMNÍK - EXPLORER: Vie plávať diagonálne
 8. PILOT: Lieta na ktorúkoľvek dlaždicu

Koniec:

Každý vyhráva ak sa splnia všetky podmienky:

- a. Získate VŠETKY 4 poklady
- b. VŠETCI hráči sú na dlaždici s odletovou plochou pre helikoptéru
- c. Jeden z hráčov má kartu Helikoptéra Lift

Každý prehrá ak je splnená niektorá z podmienok:

- a. Obidve dlaždice sú potopené pre nevyzdvihnutý poklad
- b. Odletová dlaždice pre helikoptéru je potopená
- c. Figúrka NEMÔŽE legálne pohnúť a spolu z dlaždicou sa potopí (utopí sa)
- d. Hladina vody dosahuje LEBKU

Carcassone

Cieľ: Hráči vykladajú s motívom krajiny. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Príprava:

- 1. Štartovnú kartičku (s tmavým rubom) položte dprostred stola.
- 2. Kartičky zamiešajte a položte ich lícom dole na kôpu tak, aby na nich všetci dobre dosiahli.
- 3. Počítadlo bodov umiestnite na okraj hracej plochy tak, aby bolo po ruke.
- 4. Hráč si zoberie 7 obyvateľov vo zvolenej farbe. Tí tvoria zásobu hráča.
- 5. Ôsmeho obyvateľa vašej farby postavte na políčko „0“ na počítadlo bodov.

Pravidlá:

- 1. Hráč na ťahu: Kartičku ukáže všetkým spoluhráčom (aby mu mohli „dobre“ poradiť), a potom ju priložia na stôl.
- 2. Priloženie kartičky:
 - a. Hráč si najprv musí vziať 1 kartičku z niektorej kôpy.
 - b. Nová kartička musí byť aspoň raz stranou priložená ku skôr vyloženým kartičkám.*
 - c. Kartičky nemožno prikladať iba rohom k sebe.
- 3. Umiestnenie figúrky:
 - a. Môže umiestniť iba obyvateľa, ktorého má vo svojej zásobe. A to iba na práve priloženú kartu.
- 4. Započítavanie bodov: Hráč musí zaznamenať všetky body, ktoré získal pri umiestnení kartičky a obyvateľa.

Cesta:

- 1. Priloženie kartičky:

Kedykoľvek si vytiahnete kartičku, musíte ju priložiť tak, aby vždy aspoň jednou hranou nadväzovala na skôr priložené kartičky. Priložená kartička zobrazuje tri cesty vedúce z dediny. Priložíte ju tak, aby nadväzovala na cestu na skôr položenú kartičku.

- 2. Umiestnenie obyvateľa ako lupiča

Potom čo ste priložili kartičku, môžete umiestniť obyvateľa ako lupiča na cestu na tejto kartičke. Cesta zatiaľ nebola uzavretá, takže si nezapočítavate žiadne body (úkon 3). Tým končí váš ťah a môže hrať ďalší hráč. Váš spoluhráč priloží kartičku a uzavrie cestu. Na ceste už je váš lupič, takže na ňu nemôže umiestniť svojho lupiča. Rozhodne sa teda umiestniť rytiera do mesta.

- 3. Započítanie bodov za cestu

a. Cesta je uzavretá vtedy, keď ju na oboch koncoch uzatvára križovatka, časť mesta alebo kláštor, prípadne keď tvorí uzavretý okruh. Pozrime sa, či si môžete započítať body. Aj keď túto kartičku priložil váš spoluhráč, vaša cesta bola uzavretá. Spočítajte, koľko bodov získavate. Každý úsek (počet kartičiek) vám prináša 1 bod. Teraz prichádzajú do hry body. Našťastie si nemusíte body pamätať, ale zaznamenáte si ich na počítadle bodov pomocou vášho obyvateľa. Ten sa posunie na políčko.

b. Obyvateľ na počítadle bodov zostáva po celú hru. Po každom započítaní bodov sa vám vráti Obyvateľ s pomocou ktorého ste body získali.

Mesto:

- 1. Priloženie kartičky: Kedykoľvek si vytiahnete kartičku, vždy aspoň jednou hranou musí nadväzovať na skôr priložené kartičky. Prikladáte vždy k rovnakému druhu územie, teda mesto k

mestu.

2. Umiestnenie obyvateľa ako rytiera: Na kartičku s mestom môžete umiestniť obyvateľa ako rytiera. Skontrolujte, že v meste nie je žiadny iný rytier (ani vlastné).

3. Započítanie bodov za mesto: Kartičku môžete vhodne umiestniť tak, že mesto uzavriete. Mesto je uzavreté, keď je na všetkých stranách ohraničené hradbami a nie sú v ňom žiadne medzery. Vzhľadom k tomu, že máte rytiera v tomto meste, získate zaň body. Za uzavreté mesto získa hráč po dvoch bodoch za každú jeho časť (= počet kartičiek s časťou mesta). Za každý erb získa navyše ešte 2 body. Po započítaní bodov za uzavreté mesto - a iba vtedy - sa rytieri vracajú k svojmu hráčovi.

Kláštor:

1. Priloženie kartičky: Kedykoľvek si vytiahnete kartičku, vždy aspoň raz hranou musí nadväzovať na skôr priložené kartičky. Prikladáte vždy ku rovnakému druhu územia, teda lúku k lúke, alebo cestu k ceste.

2. Umiestnenie obyvateľa ako mnícha

Do kláštora môžete umiestniť obyvateľa ako mnícha. Umiestnite figúrku zo zásoby priamo na kláštor.

3. Započítanie bodov za kláštor: Kláštor je uzavretý vtedy, keď je dookola obklopený 8 kartičkami. Hráč, ktorý má v kláštore mnícha, získava okamžite po uzavretí 9 bodov (= za každú kartičku 1 bod, vrátane kartičky s kláštorom) a získava späť do zásoby svojho obyvateľa.

1. V prípade, že je na území viacerých obyvateľov rôznych hráčov, získava body ten, kto má na území ich počet prevahu. Ak je počet súperiacich obyvateľov rovnaký, získavajú obaja hráči plný počet bodov.

Koniec hry a záverečné vyhodnotenie:

1. Hra končí po ťahu, v ktorom je priložená posledná kartička.

Bodovanie:

1. Hráč získa po 1 bode za každú kartičku neuzavretej cesty.

2. Hráč získa po 1 bode za každú kartičku neuzavretého mesta aj za každý erb.

3. Hráč získa 1 bod za kláštor aj za každú kartičku, ktorá kláštor obklopuje.

4. Posledné sa vyhodnocujú lúky. Za každé uzavreté mesto, ktoré je na lúke alebo s ňou hraničí, získa hráč po 3 bodoch.

Tsuro

Cieľ: Hra o vytváraní ciest a snahe udržať sa na hracej ploche.

Príprava:

1. Doštičky sa zamiešajú a položia sa lícom dole a hráči si zoberú tri, aby vytvoril svoju ruku.

2. Hráč si vyberie štartovacie miesto pozdĺž okraja hracej dosky. (Každé zo štvorcov má dve cesty na hrane.)

Pravidlá:

1. Dlaždica, musí predĺžiť vašu vlastnú cestu – nemôžete umiestniť dlaždicu nikde inde na hracej ploche – a potom posúvate figúrku po ceste, kým neskončí.

2. Ak figúrka sa dostanete späť na okraj hracej plochy, vypadnete z hry.

3. Po položení dlaždice si potiahnite novú dlaždicu.

4. Doska draka je v podstate náhrada: ak potrebujete potiahnuť kartičku, ale žiadne vám nezostali, vezmite si dlaždicu draka.

5. Keď sú hráči eliminovaní a ich dlaždice sú vrátené do žrebovacej kôpky, hráč s žetónom draka

ťahá prvý.

6. Keď viac ako jeden hráč hraničí s tým istým prázdny priestorom, kde sa práve pokladá dlaždica, potom ten, kto tam zahrá kameň, nielenže predĺži svoju vlastnú cestu, ale zmení aj kurz ostatných hráčov.

Logic Labyrinth

Cieľ: Rýchle zloženie cesty z kariet.

Príprava:

1. Premiešať kartičky s mapou cestičiek a položiť lícom dole na stôl.
2. Príkazové kartičky pomiešať a položiť na stôl.
3. Usporiadať kartičky s pokladmi podľa počtu pokladov a položiť lícom hore na stôl (Podľa počtu hráčov: 4 hráči 3 kôpky3-2-1, 3 hráči 2 kôpky2-1, dvaja hráči 1kôpka 1 poklad)

Pravidlá:

1. Hod s kockou. 3,4 alebo5:
2. Každý hráč si zoberie počet kariet s mapkou lícom dolu.
3. Všetci si naraz otočia kartičky a skladajú si spojitú cestičku.
4. Karty musia sedieť hranou, ak sa kartička dotýka naraz viacerých kariet, na všetkých kartách musia byť spojené cestičky.

Hod s kockou. Džin:

1. Otočí sa vrchná príkazová kartička.
2. Každý si zoberie počet kariet ako na obrázku a pri skladaní treba dodržať aj naznačený tvar zoradenia kariet.

Výmena kariet:

1. Ak sa nedajú správne zoradiť karty, hráč požiada o výmenu jednej alebo viac kariet s mapkami.

Odmena:

1. Hráč ktorý prvý zloží správne cestičku dostane kartu s najvyšším počtom pokladov a podľa poradia sa znižuje počet pridelených pokladov. Posledný nedostane nič.
2. Ak niekto zle zložil cestu musí vrátiť poklad a posledný hráč dostane poklad aj keď nemal zloženú cestu.

Koniec:

1. Po skončení kola všetky karty s cestičkami sa zamiešajú.
2. Hra sa skončí po štvrtom kole a vyhráva hráč s najvyšším počtom pokladov.

Team 3

Cieľ: Hráči spoločne naskladali tvary tak, aby zodpovedali vzoru na vytiahnutej karte.

Príprava:

- 1.

Pravidlá:

1. Architekt je jediný hráč, ktorý vidí kartu, ale nemôže hovoriť (musí komunikovať gestami rúk).
2. Dozorca sleduje architekta, interpretuje ich gestá a hovorí Staviteľovi, čo má robiť.
3. Staviteľ musí hrať so zavretými očami a ako jediný sa môže dotknúť dielikov a zostaviť požadovaný vzor.
4. Hráči majú 3 minúty na správne zostavenie vzoru.
5. Každá karta má hodnotenie obtiažnosti v hviezdikách (1-3). Ak hráči skompletizujú dostatok kariet (na základe obtiažnosti a počtu hráčov), kým zlyhajú pri príliš veľkom počte kariet, vyhrávajú.

