Čo si zahráme?

Toto je sada experimentálnych kartových hier - nájdeš v nej 49 kariet a 2 kocky.



Karty majú 7 rôznych farieb a čísla od 1 do 6.

Karty bez čísel sa nazývajú esá a vo väčšine hier sú niečím špeciálne.



HOCIČO

NERO GAMES

S kartami Hocičo si môžeš zahrať hromadu rôznych originálnych hier, ktoré nájdeš na ďalších stránkach, označené takto:

Agent *** **3-7 👥**

názov hry

počet hráčov

náročnosť (* - *****)

Ak sa v pravidlách danej hry nepíše inak, pre všetky hry platí:

Hru začína ten, kto naposledy vyhral, alebo najmladší hráč a hráči sa striedajú na ťahu v smere hodinových ručičiek.

Reťaz *

2-8

Prvá karta balíčka sa obráti a predstavuje začiatok reťaze.

Každý si potiahne 3 karty.

Hráči vykladaním kariet tvoria reťaz. Cieľom je zbaviť sa kariet a tak zbierať body.

Kto je na rade, môže priložiť jednu kartu, ktorá pasuje číslom alebo farbou na koniec reťaze. Reťaz sa dá predlžovať na oboch koncoch.

Eso pasuje na akúkoľvek kartu, a akákoľvek karta pasuje na eso.

Navyše eso rozdvojí koniec reťaze, takže je možné ďalej prikladať dvomi smermi.



Ak nemáš žiadnu kartu, ktorá pasuje, potiahni si jednu kartu z balíčka. Keď minieš všetky svoje karty, získavaš 1 bod a zoberieš si ďalšie 3 karty z balíčka.

Hra končí, keď sa minie balíček a všetci vyložia karty ktoré môžu (ten kto sa zbaví všetkých kariet, získa 1 bod).

Víťazí hráč, ktorý má najviac bodov.

Brány **

3-7

Karty sú brány, kocky sú kľúče.

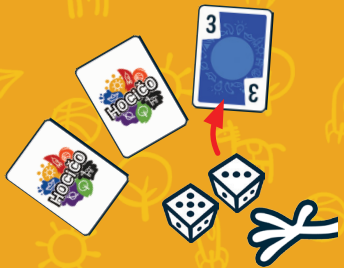
Každý hráč dostane 7 kariet. Na začiatku hry každý hráč vyloží jednu kartu na stôl dole lícom.

Kto je na ťahu, hodí 2 kockami. Potom obráti kartu jedného z protihráčov (nie svoju!).

Ak sa číslo niektorej kocky zhoduje s číslom na karte, kartu si vezme ako korisť (odloží si ju pred seba lícom hore) a druhú kocku môže takto použiť na kartu iného hráča.

Ak sa čísla nezhodujú, karta sa opäť skryje a na rade je ďalší hráč. Karty na stole sa nesmú vymieňať, ďalšiu si hráč vyloží až keď mu prvú niekto vezme!





Eso sa dá vziať len ak je na oboch kockách rovnaké číslo (je jedno aké číslo to je).



Keď niekomu vezmú kartu, musí si vyložiť novú, hneď ako príde na rad. Vykladá len karty rozdané na začiatku, nie vzaté iným hráčom.

Hra končí, keď niekto príde o poslednú zo svojich kariet. Spomedzi ostatných hráčov víťazí ten, kto vzal najviac kariet protihráčom. V prípade remízy rozhoduje vyšší počet zvyšných kariet v ruke.

Adrenalin * 2-8 ¡¡¡

Chamtiví sa môžu popáliť!

Balíček polož do stredu. Cieľom je získať čo najviac kariet.

Kto je na ťahu, hodí kockou a po jednej karte obracia karty z balíčka.



Môžeš obrátiť hocikoľko kariet. Ale ak obrátiš číslo, ktoré je na kocke, všetky obrátené karty musíš zahodiť!

Tieto karty idú mimo hry a na ťahu je ďalší hráč.



Ako získaš karty?

Kým neobrátiš číslo, ktoré je na kocke, po každej karte môžeš povedať STOP a zobrať si obrátené karty k sebe. Vtedy už ich nestratíš.

Potom je na ťahu ďalší hráč.



Keď sa minie balíček, zamiešajte zahodené karty a hrajte s nimi ďalej.

Hra končí, keď hráči vyzbierajú všetky karty. Vyhrá ten, kto nazbieral najviac kariet.

Oko *

2-9 iii

Rozložte všetky karty do veľkého kruhu lícom nahor. Jednu kartu dajte dostredu lícom nadol.

Vyberte náhodného hráča, ktorý hodí 2 kockami.

Všetci hrajú naraz. Cieľom je čo najrýchlejšie nájsť v kruhu čísla na kockách, tak aby boli vedľa seba.

Kto ich nájde (alebo zistí, že tam nie sú), položí ruku na kartu v strede. Ten, kto je najrýchlejší a ukáže na správne karty, získa jednu kartu z kruhu a môže hodiť kockami v ďalšom kole.

Ak sa niekto pomýli, musí 1 kartu vrátiť do kruhu.

Cieľom je získať čo najviac kariet.



Esá sú v tejto hre len na pomýlenie :)

Hra končí, keď niekto nazbiera dohodnutý počet kariet (napríklad 10).

Chmat **

3-6

Pri tejto hre sa hrá len 1 rukou a naozaj potrebujete aspoň 3 hráčov!

Jeden z hráčov vykladá karty, zatiaľ čo ostatní majú zakryté oči. Vyloží o 2 karty viac ako je slepých hráčov.

Vykladač napočíta do 3.

Na tri všetci otvoria oči a každý okrem vykladača schmatne jednu kartu. Viacerí hráči nesmú chytiť tú istú kartu - ak sa to stane, pomalší si musí vybrať inú.

Hráči sa snažia získať čo najvyššiu kartu, ale musí byť menšia než súčet tých dvoch kariet, ktoré ostanú na stole.

Každé eso sa počíta ako nula.



Komu sa podarí si uchmatnúť kartu správnej hodnoty, môže si ju nechať. Ostatné karty sa vyradia a ďalší hráč vykladá karty.



Hra končí, keď sa minie balíček. Vyhráva ten, koho nazbierané karty majú dokopy najvyššiu hodnotu.

Zrkadlo ** 2-7 👥

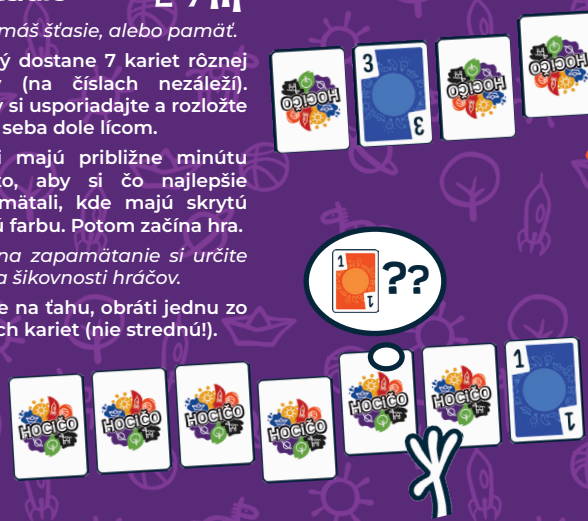
Buď máš šťasie, alebo pamäť.

Každý dostane 7 kariet rôznej farby (na číslach nezáleží). Karty si usporiadajte a rozložte pred seba dole lícom.

Hráči majú približne minútu na to, aby si čo najlepšie zapamätali, kde majú skrytú ktorú farbu. Potom začína hra.

Čas na zapamätanie si určite podľa šikovnosti hráčov.

Kto je na ťahu, obráti jednu zo svojich kariet (nie strednú!).



Ostatní musia obrátiť svoju kartu rovnakej farby. Ak sa niekto pomýli, obráti kartu späť a pokračuje, kým neobráti správnu farbu.

Keď všetci obrátia správnu farbu, na ťahu je ďalší hráč.

Keď niekto obráti svoju strednú kartu, vypadáva z hry. Víťazí ten, kto ostane ako posledný.

Náročnejšia varianta: miesto farieb môžete hrať na čísla.

Agent *** 3-7 i¡¡

Každý dostane 7 kariet, ktoré si môže pozrieť a usporiadať (ale nie je do dôležité).

Každý drží svoje karty v ruke na kôpke dole lícom, tak aby nikto nevidel kartu na spodku.

Kto je na ťahu, je agent. Niekoho si vyberie a tipne si, akú farbu a číslo má na spodku. (eso sa berie ako siedme číslo).

Vybraný hráč spodnú kartu vytiahne a ukáže všetkým, aby potvrdil alebo vyvrátil tip.

Ak agent neuhádne ani farbu ani číslo, vybratý hráč si dá kartu na vrch a stáva sa agentom.

Ak agent uhádne buď farbu alebo číslo, kartu si vezme ako odmenu a môže tipovať znova. Môže si vybrať aj iného hráča.

Varianta Sniper: Ak agent uhádne aj farbu aj číslo naraz, musia všetci ostatní zahodiť svoju spodnú kartu a agent si zoberie ako odmenu jednu kartu naviac.



Karty odmien si nepridávajte do kôpky v ruke, ale odkladajte bokom.

Hra končí keď niekto príde o všetky karty v ruke. Spomedzi ostatných vyhráva ten, kto nazbieral najviac kariet ako odmeny.

V prípade remízy rozhoduje počet zvyšných kariet v ruke.

Dúhy **

3-7 hráči

Každý dostane 3 karty.

Hráči sa snažia poskladať čo najväčšie série kariet s rovnakým číslom.

Kto je na ťahu, vyberie si niektorého hráča a vypýta si od neho číslo od 1 do 6.

Ak vybraný hráč má to číslo v ruke, musí mu ho dať. (Ak takých má viac, dá len jedno). V tomto prípade si hráč na ťahu môže pýtať ďalej, aj od iného hráča.

V každom ťahu si hráč musí vždy pýtať aspoň jednu kartu.



Ak vybraný hráč nemá to číslo, pýtajúci si potiahne 1 kartu z balíčka a ide ďalší hráč.

Keď získaš sériu 3 alebo viac rovnakých čísel bez toho, aby si sa pomýlil, môžeš ju vyložiť pred seba. Potom si zober 3 karty z balíka a ide ďalší hráč.

Keď získaš 2 série toho istého čísla, môžeš ich spojiť ich do jednej veľkej série.





Esom môžeš nahradiť kartu v hociktorej sérii, ak v nej ešte nie je jeho farba. A keď niekto získa kartu, ktorá je ním zastúpená, môže si za ňu eso vymeniť (hoci aj zo série iného hráča).

Hra končí, keď sa minú karty v balíku. Víťazí hráč s najväčšou sériou (to je tá, ktorá je z najviac kariet).

Ak majú viacerí hráči rovnako veľkú sériu, rozhoduje veľkosť ostatných sérií. Ak je to aj tak nerozhodne, vyhráva séria s najvyšším číslom.

Zlatokop *** 3-7 ¡i¡

Z balíčka vyberte esá a zamiešajte ich. Každý si vylosuje jedno eso, ktoré určí jeho farbu.

Balíček je v strede a hráči postupne hádžu kockou.

Keď hodíš 1, zahlásiš „KOP!“, zoberieš si balíček a postupne obraciaš karty, zatiaľ čo ostatní hráči stále hádžu kockou a snažíš sa čo najrýchlejšie nájsť nasledujúce číslo svojej farby.

Ak správnu kartu nájdeš predtým, ako niekto iný zahlási KOP, zoberieš si ju, zvyšok balíčku zamiešaš, vrátiš ho do stredu a pripojíš sa k hádzaniu (Tentokrát sa snažíš hodiť ďalšie číslo v poradí).



Vždy keď niekto hodí svoje nasledujúce číslo, zahlási „KOP!“, preruší ťahajúceho hráča, berie si celý balíček k sebe a hľadá číslo ktoré hodil zo svojej farby.

Hráči takto postupne hádžu a hľadajú čísla od 1 po 6.



Víťazí hráč, ktorý ako prvý vyzbiera všetky karty svojej farby.

Trezor *** 2-6 i i

Zamiešajte balíček a rozložte na stôl všetky karty lícom hore podľa obrázka:

Tri vrstvy veľkosti 5x5, 4x4, a 3x3. Každá karta ďalšej vrstvy prekrýva 4 karty tej predošlej. Posledná vrstva sa vykladá bez strednej karty.

Ten kto je na ťahu, si môže zobrať hociktorú kartu, ktorá nie je prekrytá. Tiež je zakázané zobrať poslednú kartu z každej farby - tá rozhodne o hodnote kariet na konci hry.

Hra končí, keď sa nedá zobrať ďalšia karta. Hráči si spočítajú nazbierané karty – za každú kartu získaš toľko bodov, koľko je hodnota karty rovnakej farby, ktorá ostala na ploche.



Napr. ak ostala na ploche zelená 3, každá zelená karta má hodnotu 3 body.

Ak na ploche ostalo viac kariet rovnakej farby, počíta sa len najvyššia z nich.

Ak na ploche ostalo eso, za každú kartu danej farby si započítaš toľko bodov, koľko kariet z nej máš. *Napr. ak máš 4 karty danej farby, získaš 4 x 4 = 16 bodov.*

Vyhráva hráč, ktorý má najviac bodov.

Kýbel ***

3-6

Každý dostane 7 kariet. Cieľom je nazbierať čo najviac kariet rovnakej farby. Hrajú všetci naraz.

Každý vyloží 1 zo svojich kariet na stôl lícom dole. Potom sa naraz obrátia. Ďalšie poradie hráčov je určené podľa hodnoty kariet - kto dal najvyššiu kartu, si vyberá prvý. Eso je karta vyššia ako 6.

Každý v poradí si môže vyberie 1 kartu zo stola, alebo z balíčka. Ale pozor! Ak dali viacerí hráči kartu rovnakej hodnoty, sú vyradení z poradia a vezmú si kartu z balíka.

Keď si všetci vyberú kartu, vezmú si vybraté karty do ruky. Karty ktoré ostali na stole sa vyradia a kolo pokračuje vyložením nových kariet.

Kolo končí, keď sa minie balíček – vyhráva ten, kto nazbieral 7 kariet rovnakej farby.

Ak nikto nevyhral, zamiešajte vyradené karty, vytvorte z nich nový balíček a hrajte ďalej. V ďalšom kole stačí na výhru o jednu kartu menej ako v predošlom. Ak vyhrajú viacerí hráči, rozhoduje vyšší súčet kariet danej farby.

Tromf *

2-6

Každý dostane kôpku 7 kariet, ktorú si položí dole lícom. Z balíčka vytiahne 1 karta (Tromf).

Všetci naraz obrátia svoju vrchnú kartu. Kto má najvyššie číslo, získa všetky obrátené karty.

Eso prebíja akékoľvek číslo. Karta vo farbe Tromfu prebíja akúkoľvek kartu inej farby. (pokiaľ je viac kariet farby Tromfu, berie opäť vyššie číslo).

Ak kolo skončí nerozhodne, karty ostávajú v hre do ďalšieho kola a opäť hrajú všetci - víťaz ďalšieho kola potom získa aj tieto karty.

Keď niektorý hráč minie svoju kôpku, premieša svoje získané karty, vytiahne z balíčka nový tromf a pokračuje v hre.

Keď sa minie balíček, zamiešajte vytiahnuté tromfy a použite ich znovu.

Hra končí, keď niektorý hráč príde o všetky karty. Vyhrá ten, kto získal najviac kariet.

Míny **

2-6

Zamiešaj karty a rozlož ich všetky do štvorca 7x7 kariet. Strednú kartu obráť a polož na ňu kocku. Ak je stredná karta eso, ignoruj ju a obráť ľubovoľnú inú kartu.

Hráč, ktorý je na ťahu, musí pohnúť kockou presne o toľko kariet koľko je hodnota pôvodnej karty. Pritom sa nesmie hýbať šikmo, nesmie vstúpiť dvakrát na tú istú kartu, a nesmie skončiť na už odkrytej karte. Kartu kde skončí, obráti a nasleduje ďalší hráč.

Esá nadobúdajú rovnakú hodnotu ako predošlá odkrytá karta.



Hráč, ktorý nemôže urobiť svoj ťah tak, aby neskončil na odkrytej karte, vypadáva z hry.

Po tom, čo niekto vypadne, nasledujúci hráč obráti ľubovoľnú skrytú kartu, na ňu položí kocku a pokračuje v ťahu odtiaľ.

Vyhrá ten, kto ostane posledný v hre.

Varianta Zázrak: Než hráč vypadne, má jedinú šancu sa zachrániť - povie číslo od 1 do 6 a obráti ľubovoľnú skrytú kartu - ak obráti kartu s rovnakým číslom ako povedal, ostáva v hre a v ťahu pokračuje z nej. Ak sa mu to nepodarí, vypadáva z hry.

/Stehná/ *****

2-7 👥

Zamiešaj balík a rozdaj každému po 4 karty. Ďalšie 4 karty vylož do stredu. Cieľom hry bude získať čo najviac kariet.

Hráč ktorý je na ťahu, si vezme jednu kartu z balíka a jednu zo štyroch kariet v strede.

Na začiatku každého ďalšieho ťahu si najprv odložíš karty v ruke bokom (s tými sa už nehrá, ale počítajú sa) a zoberieš si karty vyložené pred sebou.

Ďalšie karty môžeš získať zo stredu, z kariet vyložených pred inými hráčmi, prípadne z ich rúk, tým že budeš vykladať dvojice kariet.



Za dvojicu kariet rôznych farieb a čísel, získaš tú kartu zo stola, ktorá sa s jednou z nich zhoduje číslom a s druhou farbou.

Ak je na stole zároveň aj karta, ktorá sa zhoduje opačne (farbou a číslom), vezmeš si ju tiež.

Poznámka: karty "na stole" sú karty v strede a karty vyložené pred hráčmi (vrátanie tvojich), ale nie tie, ktoré boli odložené bokom.

Za dvojicu kariet rovnakej farby alebo čísla získaš náhodnú kartu z ruky iného hráča.

Eso sa v tejto hre považuje za siedme číslo.

Vo svojom ťahu vykladáš najmenej jednu a najviac tri dvojice. Tie ostávajú vyložené pred tebou do ďalšieho ťahu.

Po každom ťahu doplňte karty v strede do 4 kartami z balíka. Potom je na ťahu ďalší hráč.

Hra končí, keď sa minie balík. Vyhráva ten kto má najviac kariet (v ruke, vyložených pred sebou a odložených bokom).

Pyramída ****

2-4 👤👤👤

Zamiešaj balíček a jednu kartu odlož mimo hry. Každý dostane jednu kartu, ktorú si odloží bokom: táto karta určí jeho "zakázanú" farbu.

Zvyšné karty roztrieď podľa farieb na 7 kôpok.

Každá karta predstavuje stavebný kameň. Každý hráč buduje svoju pyramídu, v ktorej platia 2 pravidlá:

- Každý kameň musí mať menej ako súčet dvoch kameňov pod ním.
- Na sebe, ani vedľa seba nesmú byť dva kamene rovnakej farby.

Esá majú hodnotu 0.



(zakázaná)

Keď si na ťahu, môžeš si zobrať jednu kartu z vrchu hociktorej farby, okrem tvojej zakázanej.

V ruke môžeš mať naraz najviac 2 karty (nepočítajúc tvoju zakázanú farbu).

Karty môžeš kedykoľvek pridať do svojej pyramídy (spodné poschodie môže byť ľubovoľne široké).

Karty vyložené v pyramíde už nemôžeš vyberať ani presúvať!

Hra končí, keď už nikto nemôže pridať ďalšie kamene do pyramídy. Každý hráč si spočíta poschodia pyramídy a najvyššia pyramída vyhráva.

V prípade remízy rozhoduje súčet kariet na najvyššom poschodí.

Trixeso **

2-5 👥

Ako Pexeso, lenže s trojicami.

Rozlož na stôl 5x5 kariet do štvorca. Hráči budú hľadaj trojice kariet rovnakej farby.

Každé kolo môžeš obrátiť 3 karty.

Ak sú všetky tri rovnakej farby, zober si ich a na ich miesta vylož 3 nové karty z balíka.

Ak sa ti nepodarí nájsť trojicu, karty obráť späť a na rade je ďalší hráč.

Poznámka: Ten kto nájde trojicu, nejde znova.

Hra končí, keď ostane na stole posledných 7 kariet. Vyhráva ten, kto nazbieral najviac trojíc.

Varianta Mix: Trojica platí, aj keď sú 3 karty s rovnakým číslom. Hra končí, keď niekto vo svojom ťahu ohlási, že sa nedá nájsť ďalšia trojica. Ak má pravdu, získa "trojicu" naviac. Inak musí jednu trojicu odovzdať.



Lotos ****

2-5 i¡i¡

Z balíka vyberte trojky a rozložte ich do kruhu lícom hore. Potom z balíka vyberte dvojky, zamiešajte ich a každú položte na jednu trojku lícom hore, v náhodnom poradí. To isté urobte s jednotkami.

Zo zvyšku balíka dostane každý hráč 3 karty, ktoré musia byť rôznej farby. Cieľom hry bude poskladať trojicu 1-2-3 vo farbe na jednej kôpke, a to pre všetky tri farby, ktoré máš v ruke.

Ten kto je na ťahu, môže vymeniť medzi sebou karty zo susediacich kôpok, ktoré majú rovnaké číslo (jednotky, dvojky alebo trojky).



Karty si vždy vymieňajú miesta spolu s tými, ktoré ležia na nich - jednotky sa vymieňajú osamote, dvojky sa vymieňajú spolu s jednotkami a trojky vymieňajú celé trojice.

Karty rovnakej farby nemožno rozdeľovať!

Keď sa stretne trojica v rovnakej farbe na tej istej kôpke, vyberte ju z kruhu a odložte nabok. Kôpky po oboch stranách od nej spolu odteraz susedia.

Hra končí, keď sa stretnú trojice všetkých 3 farieb v ruke niektorého hráča - tento hráč je víťaz.

Ak vyhrajú viacerí hráči naraz, miesto toho vyhráva hráč, ktorý je na ťahu - aj vtedy, ak nepatrí medzi pôvodných víťazov!

Kamene *****

2-5 👤

Každý dostane 3 karty.

Ten kto je na ťahu, si vezme 1 kartu z balíčka a vyloží jednu zo svojich kariet pred seba lícom hore.

Potom môže obrátiť jednu zo svojich vyložených kariet lícom dole a za to môže použiť efekt podľa jej farby:



Vezmi si 1 kartu z balíčka.



Zahoď 1 z vyložených kariet.



Vylož 1 kartu zo svojej ruky.



Použi efekt inej vyloženej karty.



Vezmi si 1 z vyložených kariet.



Obráť 1 vyloženú kartu.



Nemá efekt, ale na konci hry má hodnotu o 1 vyššiu.

Efekty, ktoré pôsobia na "vyložené" karty, sa dajú použiť na karty hociktorého hráča.

Keď je karta obrátená lícom dole, nedá sa znovu použiť, kým ju niečo neobráti späť.

Hra končí, keď sa minie balíček. Každý hráč si spočíta hodnotu svojich vyložených kariet, ktoré ostali lícom hore.

Eso má rovnakú hodnotu ako najvyššia z ostatných kariet toho hráča (ak má hráč len esá, ich hodnota je nula).

Víťazí hráč, ktorého karty majú spolu najvyššiu hodnotu.

Babylon *****

3-7

Karty rozlož na 9 kôpok podľa obrázka - toto sú veže.

Každý dostane 3 karty. Cieľom je získať čo najviac kariet.

Kto je na ťahu, má 2 možnosti:



1. Môžeš položiť 1 kartu na hociktorú vežu, alebo na miesto, kde bola predtým veža. Svoje ostatné karty si odlož bokom.

Kartu sa snažíš umiestniť tak, aby sa jej číslo zhodovalo s výškou niektorej susednej veže: vtedy si tú vežu môžeš zobrať a s jej kartami budeš hrať ďalšie kolo.

2. Môžeš si zobrať 1 kartu z vrchu hociktorej veže. Nemusíš odkladať ostatné karty.

Ak získaš Eso, môžeš si ho hocikedy vymeniť za jednu z kariet, ktoré máš odložené.



Hra končí, keď sa vyzbierajú všetky karty. Víťazí ten, kto ich má najviac.

Taktická varianta: Všetky veže rozložte s odkrytými kartami.

S týmito kartami sa dá hrať Hocičo! Otázky, postrehy a nápady na ďalšie hry posielajte na

nero@nerogames.sk

Tie najlepšie prihodíme do zoznamu.

Hry s kartami Hocičo vymyslel:



ONDREJ 'NERO' SOVA

NERO GAMES