

KOSTKOHRANÍ

návody

GENERÁL

Počet hráčů: 1 a více

6 kostek

papír a tužka

Před zahájením hry je potřeba na papír vytvořit tabulku: V prvním sloupci budou předepsané kombinace, v dalších sloupcích si budou hráči zapisovat dosažené body. Do prvního sloupce se pod sebe zapíše: 1, 2, 3, 4, 5, 6, malé, velké, sudé, liché, páry, trojice, pyramida, obrácená pyramida, postupka, generál.

Pravidla hry:

Hra má 16 kol, cílem každého kola je splnit danou kombinaci:

Malé – všech 6 kostek musí být hodnotu 1, 2 nebo 3.

Velké – všech 6 kostek musí být hodnotu 4, 5 nebo 6.

Sudé – všech 6 kostek musí být hodnotu 2, 4 nebo 6.

Liché – všech 6 kostek musí být hodnotu 1, 3 nebo 5.

Páry – kostky musí vytvořit dvojice: například 2, 2, 3, 3, 5, 5.

Trojice – kostky musí vytvořit trojice: například 4, 4, 4, 6, 6, 6.

Pyramida – kostky musí vytvořit vzestupnou pyramidu, kde základnu tvoří kostky s vyšší hodnotou než kostky o patro výš, například 5, 5, 5, 4, 4, 2.

Obrácená pyramida – kostky musí vytvořit sestupnou pyramidu, kde základnu tvoří kostky s nižší hodnotou než kostky o patro výš, například 2, 2, 2, 3, 3, 5.

Postupka – kostky vytvoří řadu 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Generál – všech 6 kostek je stejné hodnoty.

První hráč hodí všemi šesti kostkami a rozhodne se, kterou z uvedených kombinací se pokusí splnit. Vybere z vrhu kostky, které se mu do zvolené kombinace budou hodit, dá je na stranu a se zbytkem kostek má dva další hody na to, aby kombinaci splnil. Po druhém hodu může odebrat další kostky nebo házet s původním počtem kostek a plnit jinou kombinaci, ale celkový počet třech hodů nesmí být překročen.

Po třech hodech musí něco zapsat – pokud splnil některou kombinaci, zapíše do příslušné kolonky součet bodů kostek. Příklad: hráč naházet 2, 2, 4, 4, 6, 6. Může se rozhodnout, zda hodnotu 24 zapíše do kolonky Sudé, nebo do kolonky Páry (pokud je již nesplnil v některém z předchozích kol).

Pokud se hráči ani po třech hodech nepodaří některou kombinaci splnit, má dvě možnosti: Buď některou kombinaci v tabulce proškrtně (a tedy ji již nebude moci v budoucnu splnit), nebo zapíše body do některé z kolonek 1 až 6. Příklad: Hráč se pokoušel naházet Malé, ale výsledkem jeho tří hodů je 1, 1, 3, 3, 3, 6. Může se rozhodnout, zda zapíše hodnotu 2 do kolonky 1, hodnotu 9 do kolonky 3 nebo hodnotu 6 do kolonky 6 anebo některou z kolonek proškrtně.

Po šestnácti kolech se dosažené body každého hráče sečtou a vítězem je ten, který získal nejvíc bodů.

MACHÁČEK

Počet hráčů: 2 a více
2 kostky

Pravidla hry:

První hráč hodí dvěma kostkami, ale výsledek ukryje před dalším hráčem v pořadí. Svůj výsledek mu pouze oznámí. Další hráč má nyní dvě možnosti:

- 1) Druhý hráč se domnívá, že první hráč blafuje. Požádá tedy prvního hráče o odkrytí vržených kostek. Pokud první hráč blafoval, druhý hráč získává bod a začíná nové kolo. Odpovídá-li ovšem oznámený výsledek hodnotě na kostkách, pak bod získává první hráč.
- 2) Druhý hráč výsledku věří. Převezme tedy kostky s tím, že nyní musí hodit vyšší hodnotu, než oznámil předchozí hráč. Může se však stát, že se mu to nepodaří. V takovém případě se pouze snaží předstírat, že předchozího hráče přehodil a na tahu je další hráč (v případě pouze dvou hráčů opět ten první).

Bodování:

Ze dvou různých hodnot se vždy vyšší číslo hlásí v řádu desítek a nižší v řádu jednotek. Příklad: Pokud na kostkách padne 2 a 4, nahlásí se 42. Dvojice stejných čísel značí vyšší hodnotu než maximální kombinace (tedy 65) a hlásí se jako indiáni, například 3 a 3 se hlásí jako 3 indiáni. Nejvyšší hodnotou ve hře je Macháček – to je kombinace kostek 1 a 2. Macháčka lze přehodit pouze Macháčkem.

Varianta: Kdo prohraje, musí udělat klik, dřep či vypít štamprličku.

MEZI KOZY

Počet hráčů: 2 a více

3 kostky

Na začátku hry je potřeba vytvořit bank. Ten mohou tvořit peníze, ale mohou to být také sirky, hrací žetony nebo cokoliv jiného. Každý z hráčů bude mít svoji vlastní zásobu peněz, sirek či žetonů, ze které bude nabízet sázku.

Pravidla hry:

Cílem této stolní hry je vytvořit výherní kombinaci z tří kostek a získat tak bank (nebo jeho část). Výherní kombinaci lze vytvořit dvěma způsoby. Hráč buď hodí stejnou bodovou hodnotu na všech třech kostkách, nebo v prvním hodu hodí taková čísla, aby mezi nejnižším a nejvyšším mohla vzniknout mezera (rozdíl mezi nejnižším a nejvyšším číslem je větší než 1). Do této mezery zvané "Mezi kozy" se hráč musí trefit druhým hodem jednou, zbývajícím kostkou.

Možnosti:

- 1) Hráč hodí taková čísla, po jejichž hodu je možné pokračovat druhým hodem (například 1, 2, 5 nebo 4, 4, 6). V tomto případě hráč může, ale nemusí, pokračovat hodem kostky a hrát o bank. Pokud se hráč rozhodne pro druhý hod, musí dopředu oznámit výši sázky, která nesmí být vyšší, než je hodnota banku. V prvním případě bude hráč házet dvojkou (lze i jedničkou, ale to si snižuje pravděpodobnost úspěchu), v druhém případě hází čtyřkou. Pokud se trefí Mezi kozy (hodil 2 nebo 3 nebo 4 v prvním příkladu nebo hodil 5 v druhém příkladu), dostává z banku ohlášenou sázku. Pokud se druhým hodem netrefí Mezi kozy (tedy hodí 1, 5, 6 v prvním příkladu nebo 1, 2, 3, 4, 6 v druhém příkladu), přidá svoji sázku k banku a pokračuje další hráč.
- 2) Hráč hodí taková čísla, ve kterých nevzniká mezera mezi nejnižším a nejvyšším (například 4, 4, 5 nebo 2, 3, 3), jeho hod končí a pokračuje další hráč.
- 3) Hráč hodí tři stejná čísla (například 2, 2, 2) – okamžitě bere celý bank, hra končí a je potřeba vložit nové sázky.

Hra na dluh je nepřipustná. Hra končí po dohodnutém časovém rámci nebo ve chvíli, kdy zbyde jediný hráč s možností sázky.

VĚTŠÍ BERE

Počet hráčů: 2

12+12 kostek

Pravidla hry:

Oba hráči hodí zároveň, každý jednou kostkou. Hráč, kterému padne větší číslo, si bere obě kostky.

Hra se takto opakuje po předem určenou dobu nebo počet kol. Na konci hry se kostky sečtou, a kdo bude mít kostek více, vyhrál.

Varianta 1: Hraje se tak dlouho, dokud jeden hráč nezíská všechny kostky – tím vyhrál.

Varianta 2: Hraje se **Menší bere**, kdy obě kostky získá hráč, kterému padne menší číslo.

BLESKOVKA

Počet hráčů: 2 a více

24 kostek děleno počtem hráčů (12 kostek pro 2 hráče, 8 kostek pro 3 hráče atd.)

Pravidla hry:

Všichni hráči hodí současně, každý jednou kostkou. Hráč, který jako první správně spočítá a nahlas řekne součet čísel hozených kostkami, bere hozené kostky k sobě.

Hra se takto opakuje po předem určenou dobu. Následně se kostky sečtou, a kdo bude mít kostek nejvíce, vyhrál.

Varianta: Hraje se tak dlouho, dokud jeden hráč nezíská všechny kostky – tím vyhrál.

DESET TISÍC

Počet hráčů: 2 a více

6 kostek

papír a tužka

Pravidla hry:

Hráč hodí šesti kostkami. Vybere bodově ohodnocené kostky a zapamatuje si či poznamená získané body. Tyto kostky odloží stranou. Zbývajících kostkami hází znovu a postup opakuje. Po každém hodu musí odložit minimálně jednu bodově ohodnocenou kostku. Pokud nemá co odložit, ztrácí všechny body z daného kola a na řadě je další hráč.

Pokud hráč odloží všech šest kostek, ve hře smí pokračovat a opět házet se všemi šesti kostkami. Pokud padnou výherní kombinace na všech šesti kostkách v rámci jednoho hodu, musí hráč tento hod tzv. potvrdit opakovaným hodem všemi kostkami. Aby si mohl dosavadně nahranou výhru zapsat, musí mu padnout aspoň jedna bodově hodnocená kostka. Pokud nepadne, ztrácí hráč v tomto kole nahrané body.

Když již nechce více riskovat (např. má nahráno hodně bodů, málo neodložených kostek atd.), smí zahlásit konec kola a zapsat si body.

Způsob započítávání bodů:

jeden bod na kostce	= 100 bodů
pět bodů na kostce	= 50 bodů
3x 1 bod na kostce	= 1 000 bodů
3x 2 body na kostce	= 200 bodů
3x 3 body na kostce	= 300 bodů
3x 4 body na kostce	= 400 bodů
3x 5 bodů na kostce	= 500 bodů
3x 6 bodů na kostce	= 600 bodů
4 stejné body na kostkách	= dvojnásobek hodnoty trojice
5 stejných bodů na kostkách	= čtyřnásobek hodnoty trojice
6 stejných bodů na kostkách	= osminásobek hodnoty trojice
řady 1,2,3,4 2,3,4,5 3,4,5,6	= 1 000 bodů
postupka 1,2,3,4,5,6	= 2 000 bodů

Cílem hry je získat nebo překročit 10 000 bodů. Hráč, který tohoto čísla dosáhne jako první, se stává vítězem hry.

Pro zvýšení obtížnosti je možné si stanovit minimální množství neodložených kostek na konci tahu a/nebo minimální bodový limit pro zapsání skóre. Pro rychlejší varianty hry lze stanovit nižší cílovou hodnotu (2 000, 5 000 bodů atd.).

Varianta: Lze zavést pravidlo, že každý hráč musí dosáhnout **přesně** počtu 10 000 bodů.

BODOVÉ PIŠKVORKY

Počet hráčů: 2
herní plán č. 1
12+12 kostek

Pravidla hry:

Hráči si rozdělí kostky podle barvy a hrají klasické piškvorky: První hráč položí svoji kostku do libovolného pole hracího plánu, poté pokládá svoji kostku druhý hráč. Hráči se střídají. Cílem je vytvořit řadu pěti svých kostek – vodorovně, svisle nebo šikmo. Tato řada musí vytvořit přímku a nesmí být nikde přerušena soupeřovou kostkou; taková pětice se nazývá piškvorka a hráč ji musí nahlásit. Pokud hráč vytvoří piškvorku, ale nevšimne si toho a výhru neohlásí, hra pokračuje.

Pokud hráč vyčerpá svoje kostky ze zásoby a dosud nebyla vytvořena piškvorka, hráč vezme jednu ze svých kostek již na herním plánu a přesune ji. Hra pokračuje tak dlouho, dokud nebude vytvořena piškvorka.

Varianta hry: Piškvorka musí mít nejen stejnou barvu kostek, ale musí mít navrchu i posloupnost bodů – 1 až 5 nebo 2 až 6.

STOVKA

Počet hráčů: 2 a více
2 kostky
papír a tužka

Pravidla hry:

Hráči hází dokola 2 kostkami, střídají se po jednom hodu. Hozené body se sčítají a zapisují.

Hodí-li někdo dvojici (např. dvě dvojky), pak se body nesčítají, ale násobí:

$2 \times 2 = 4$, $4 \times 4 = 16$, ale $1 \times 1 = 1$ bod.

Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí sto bodů.

HOUPAČKA

Počet hráčů: 2 a více

1 kostka

Pravidla hry:

Každý hráč hází sedmkrát za sebou. Body za první a druhý hod se sečtou, třetí hod se odečte, čtvrtý hod se přičte, pátý odečte, šestý přičte a sedmý opět odečte. Hráč, který má po sedmi hodech nejvíce bodů, vyhrává.

$X + X - X + X - X + X - X = \text{výsledek}$

ZLÁ TROJKA

Počet hráčů: 2 a více

1 kostka

Pravidla hry:

Hraje se libovolný počet kol. Každý hráč si sčítá body, které mu padnou na kostce. Kdo hodí trojku, vypadává ze hry. Hráč, který má na konci hry nejvíce bodů, vyhrává.

VŠECHNO NEBO NIC

Počet hráčů: 2 a více

1 kostka

papír a tužka

Pravidla hry:

Cílem hry je získat 301 bodů. Hráč, který je první na řadě, hází libovolně dlouho kostkou. Číslo, která získá, se sčítají dohromady. Kdykoli se rozhodne, že hru v daném kole ukončí, zapíše se mu body a ve hře pokračuje další hráč. Bodování je následující: U čísel 2, 3, 4, 6 se započítává jejich bodová hodnota a číslo 5 má hodnotu 50 bodů. Pozor! Padne-li hráči 1, jeho tah končí a všechny body v daném kole se nulují.

Kdo první dosáhne 301 a více bodů, vyhrává.

CUBLINO

Počet hráčů: 2
6+6 kostek
herní plán č. 2

Pravidla hry:

Na začátku hry si první hráč vezme 6 kostek jedné barvy a vyrovná je do první řady herního plánu, číslem 1 nahoru a číslem 4 k sobě. Druhý hráč vezme 6 kostek jiné barvy a vyrovná je na protější stranu herního plánu, opět číslem 1 nahoru a číslem 4 k sobě. Cílem hry je přesunout všechny své kostky na opačnou stranu hrací desky. Povolené jsou pohyby přetáčením kostky dopředu, doprava, doleva i dozadu, vždy jen o jedno pole.

Hra končí, když má jeden z hráčů všech 6 svých kostek na druhé straně. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre (počítají se všechna čísla viditelná shora) na těch kostkách, které se mu podařilo přesunout na druhou stranu. Kostky, které zůstanou rozmístěné jinde na hracím plánu, se do konečného součtu nezapočítávají.

Varianta: Na začátku hry se kostky položí číslem 1 nahoru, ale hráči mohou natočit kostku kterýmkoliv číslem k sobě (podle své strategie).

POSTUPKA

Počet hráčů: 2 a více

6 kostek

herní plán č. 3

Pravidla hry:

Hráči před sebe umístí herní plán a střídají se v házení jednou kostkou. Pokud na kostce padne neobsazené číslo z herního plánu, hráč tuto kostku položí na herní plán a hraje další hráč.

Vyhrává ten hráč, který na herní plán dosadí poslední kostku, a tak zkompletuje postupku 1 až 6.

Výrobce

DETOA Albrechtice s.r.o.
468 43 Jiřetín pod Bukovou 6



Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Nebezpečí zalknutí.