

## DOMINO

ULOŽTE VŠETKY DOMINO KOCKY BODKAMI NADOL DO STREDU STOLA A PREMIEŠAJTE ICH.

KAŽDÝ HRÁČ SI VEZME SEDEM KOCIEK A ULOŽÍ SI ICH PRED SEBA TAK, ABY BODKY VIDEL IBA ON. KOCKY, KTORÉ ZOSTALI V STREDE STOLA, SA NAZÝVAJÚ „KOPA“.

HRÁČ S NAJVVYŠŠÍM SÚČTOM BODIEK NA JEDNEJ Z KOCIEK IDE PRVÝ. HRÁČ ZAČNE HRU TÝM, ŽE JEDNU Z KOCIEK VYLOŽÍ DO STREDU STOLA. ĎALEJ SA UŽ HRÁČI STRIEDAJÚ.

DRUHÝ HRÁČ PRILOŽÍ NIEKTORÚ ZO SVOJICH KOCIEK TAK, ABY SA POČET BODIEK NA OBOCH PRIPÁJANÝCH KOCKÁCH ZHODOVAL (NAPR. AK HRÁČ VYLOŽIL KOCKU S TROMI BODKAMI NA JEDNOM A JEDNOU BODKOU NA DRUHOM KONCI KOCKY, ĎALŠÍ HRÁČ MÔŽE ÍSŤ IBA AK MÁ KOCKU S TROMI ALEBO JEDNOU BODKOU).

AK HRÁČ NEDOKÁŽE POKRAČOVAŤ, PRETOŽE NEMÁ KOCKU S POTREBNÝM POČTOM BODIEK, BERIE SI POSTUPNE Z KOPY KOCKY, AŽ KÝM DOKÁŽE POKRAČOVAŤ V HRE. AK V KOPE NIE JE ŽIADNA KOCKA, HRÁČ VYNECHÁ ŤAH A POKRAČUJE ĎALŠÍ V PORADÍ.

CIEĽOM HRY JE VYLOŽIŤ VŠETKY SVOJE DOMINO KOCKY AKO PRVÝ.

**HRA PRE DVOCH A VIACERÝCH HRÁČOV. VÍTAZOM SA STÁVA HRÁČ, KTORÝ SA AKO PRVÝ ZBAVÍ VŠETKÝCH SVOJICH KOCIEK.**

VÍTAZ SI MÔŽE ZAPÍSAŤ SKÓRE, KTORÉ TVORÍ SÚČET BODIEK NA KOCKÁCH VŠETKÝCH PROTIHRÁČOV.

## MIKÁDO

MIKÁDO JE UŽ PO DESAŤROČIA OBLÚBENOU HROU DETÍ AJ DOSPELÝCH. HRA POCHÁDZA Z EURÓPY A NESKÔR SA ROZŠÍRILA DO CELÉHO SVETA. SVOJ NÁZOV PREVZALA PO MODREJ PALIČKE „MIKADO“ (JAPONSKÝ CISÁR), KTORÁ MÁ V RÁMCI HRY NAJVVYŠŠIU BODOVÚ HODNOTU.

**SPÔSOB HRY:** HRA JE URČENÁ PRE DVOCH A VIACERÝCH HRÁČOV. CIEĽOM HRY JE MAŤ NA KONCI HRY PALIČKY S NAJVVYŠŠOU BODOVOU HODNOTOU.

**ROZHODENIE PALIČIEK:** PRVÝ HRÁČ UCHOPÍ VŠETKY PALIČKY DO JEDNEJ RUKY. ČO NAJRÝCHLEJŠÍM ROZTVORENÍM PÄSTE SA PALIČKY ROZSYPÚ NA KOPU (AK HRÁČ NIE JE S ULOŽENÍM PALIČIEK SPOKOJNÝ, MÔŽE ROZHODENIE ZOPAKOVAŤ). DVÍHANIE PALIČIEK: NASLEDUJÚCI HRÁČ SA POKÚSI DVÍHAŤ PALIČKY JEDNU PO DRUHEJ BEZ TOHO, ABY POHOL OSTATNÝMI PALIČKAMI NA KOPE. ŤAH KONČÍ, KEĎ PRI DVÍHANÍ PALIČKY POHNE OSTATNÝMI. NÁSLEDNE SI SPOČÍTA BODOVÚ HODNOTU PALIČIEK A ODLOŽÍ SI ICH BOKOM. POZN.: AK SA HRÁČOVI PODARÍ DVIHNÚŤ PALIČKU MIKADO (MODRÁ ŠPIRÁLA), MÔŽE JU POUŽIŤ PRI DVÍHANÍ OSTATNÝCH PALIČIEK.

**VÍTAZOM SA STÁVA HRÁČ, KTORÝ NAZBIERAL PALIČKY S NAJVVYŠŠOU BODOVOU HODNOTOU.**

**BODOVÁ HODNOTA:** MIKADO (MODRÁ ŠPIRÁLA) – 20 B., BONZE (MODRÁ/ČERVENÁ/MODRÁ) – 10 B., MANDARIN (ČERVENÁ/MODRÁ/ČERVENÁ/MODRÁ/ČERVENÁ) – 5 B., SAMURAI (ČERVENÁ/ŽLTÁ/MODRÁ) – 3 B., KULI (ČERVENÁ/MODRÁ) – 2 B.

**TIP:** PALIČKU MÔŽETE NADVIHNÚŤ PRITLAČENÍM JEDNÉHO JEJ KONCA.

## POKER S PIATIMI KOCKAMI

**1. HOĎTE VŠETKY KOCKY** (KAŽDÝ HRÁČ HÁDŽE PÄŤ KOCIEK).

**2. KOCKY, KTORÉ SI CHCETE PONECHAŤ, ODLOŽTE BOKOM A ZVYŠNÉ KOCKY OPÄŤ HOĎTE** (TENTO KROK MÔŽETE OPAKOVAŤ AŽ TRIKRÁT).

**3. VYHRÁVA HRÁČ S NAJVVYŠŠOU KOMBINÁCIOU** (HODNOTA KOMBINÁCIE ZÁVISÍ OD ČÍSEL, Z KTORÝCH SA SKLADÁ):

1. PÄŤ ZHODNÝCH KOCIEK
2. ŠTYRI ZHODNÉ KOCKY
3. FULL HOUSE (TROJICA A PÁR)
4. POSTUPKA (NAPR. 1-2-3-4-5 ALEBO 2-3-4-5-6)
5. TROJICA
6. DVA PÁRY
7. PÁR

**AK MAJÚ DVAJA HRÁČI TÚ ISTÚ KOMBINÁCIU S ROVNAKOU HODNOTOU, HRA KONČÍ REMÍZOU.**

## POKER S PIATIMI KARTAMI

**1. DÍLER ROZDÁ KAŽDÉMU HRÁČOVI PÄŤ KARIET** (LÍCOM DOLU).

**2. PO ROZDANÍ SI HRÁČ POZRIE SVOJE KARTY A ROZHODNE SA, KTORÉ CHCE VYMENIŤ** (NAPR. AK MÁ KRÁĽA, KRÁĽOVNÚ, JANKA, DESIATKU A TROJKU, MÔŽE SI VYMENIŤ TROJKU, KEĎŽE DÚFA, ŽE ZÍSKA ESO, KTORÉ MU CHÝBA DO ROYAL FLUSH).

**3. KEĎ JE HRÁČ NA ŤAHU, DÍLER MU Z BALÍČKA ROZDÁ TOLKO KARIET, KOĽKO SI CHCE VYMENIŤ. KAŽDÝ HRÁČ SI MÔŽE KARTY VYMENIŤ CELKOVO DVAKRÁT.**

**4. HRÁČI ODHALIA SVOJE KARTY, PRIČOM VÍTAZOM SA STÁVA HRÁČ S NAJVVYŠŠOU KOMBINÁCIOU:**

**ROYAL FLUSH:** ESO, KRÁĽ, KRÁĽOVNÁ, JANKO, DESIATKA

**ŠTVORICA (POKER):** ŠTYRI KARTY ROVNAKEJ VEĽKOSTI

**FULL HOUSE:** TROJICA A DVOJICA

**FLUSH (JEDNA FARBA):** PÄŤ KARIET ROVNAKEJ FARBY

**ČISTÁ POSTUPKA:** PÄŤ PO SEBE IDÚCICH KARIET ROVNAKEJ FARBY

**POSTUPKA:** PÄŤ PO SEBE IDÚCICH KARIET

**TROJICA:** TRI KARTY ROVNAKEJ VEĽKOSTI A DVE AKÉKOL'VEK ĎALŠIE KARTY

**DVA PÁRY:** DVE DVOJICE KARIET ROVNAKEJ VEĽKOSTI A AKÁKOL'VEK PIATA KARTA

**PÁR:** DVE KARTY ROVNAKEJ VEĽKOSTI A AKÉKOL'VEK OSTATNÉ KARTY

AKÁKOL'VEK VYŠŠIA KOMBINÁCIA PORÁŽA AKÚKOL'VEK NIŽŠIU KOMBINÁCIU. HODNOTU ROVNAKÝCH KOMBINÁCIÍ URČUJE VEĽKOSŤ KARIET. NAJPRV SA POROVNÁ NAJPOČETNEJŠIA KARTA (ŠTVORICA, TROJICA VO FULL HOUSE, KTORÝKOL'VEK PÁR); AK SA TIE ZHODUJÚ, POROVNAJÚ SA MENEJ POČETNÉ KARTY. AK SÚ OBE SKUPINY ROVNAKO POČETNÉ, POROVNAJÚ SA NAJPRV NAJVÄČŠIE KARTY.