



Chybí-li vám doma zábava, zahrajte si s námi dvě nenáročné hry. K dispozici máte muzejní karty se sbírkovými předměty Slezského zemského muzea. Zde jsou herní pravidla:

A **Mouscheln (hra pro 3–6 osob):**



Německá hra, které se v Čechách říká "moušlování". Vznikla koncem 19. století z her L'hombre a Boston.

- **Počet hráčů:** 3 až 6, ideální je hra ve čtyřech
- **Druh karet:** francouzské – hrají-li 3 nebo 4 hráči – 24 listů (pro 6 hráčů – 32 listů)
- **Hodnoty:** 9, 10, J, Q, K, A (7, 8)
- **Cíl hry:** Získat alespoň dva zdvihy
- **Jak se hraje:**

Rozdávající vnáší do banku vklad a rozdává každému po dvou kartách. Potom otočí další list a určí tím trumfovou kartu. Tu položí na stůl a znovu rozdává každému další dvě karty. Zbytek karet se položí doprostřed stolu. Následuje dražba, ve které se hledá hráč ochotný získat nejméně dva zdvihy. Dražbu zahajuje předák sedící po levici rozdávajícího hráče. Kdo odmítá svou účast v dražbě, hlásí "pas". V případě, že pasují všichni účastníci, vsadí se opět do banku a karty se rozdají znova. Kdokoliv z hráčů, když oznámí "moušluju" nebo "hraj", stává se hlavním hráčem. Ostatní buď hrají, nebo hlásí "pas". V případě, že pasují všichni, hlavní hráč inkasuje vklad a zahajuje se nová hra. Jestli-že některý z hráčů účast přijme, je hra otevřena.

Nejdříve, hlavním hráčem počínaje, vymění každý z hráčů libovolný počet karet z ruky za listy z talónu. Je možné vyměnit i všechny čtyři karty. Měnit je možné pouze jednou, a to před zhlédnutím talónu.



Nestačí-li karty v talónu na pokrytí zájmu o výměnu, promíchají se schozenými kartami a s otočenou trumfovou.

Sehrávku zahájí hlavní hráč. Barva se ctí a přebíjí. Kdo nemá barvu, musí přebíjet trumfem. Odkryje-li rozdávající jako trumfový list kartu vysoké hodnoty, má na ní předkupní právo. Rezervuje si ji poklepem na stůl, a to dříve než si prohlédne svůj list. Vzít si trumfový list znamená povinnost převzít hru v úloze hlavního hráče. Výměnu karet potom zahájí rozdávající, který odhodí zbytečné listy, přikoupí odpovídající počet karet z talónu a spolu s nimi i trumfovou kartu. Ta zvýší počet karet v jeho ruce na pět, takže před prvním výnosem musí jednu kartu odhodit. Vklad vložený rozdávajícím hráčem je dělitelný čtyřmi, takže za jeden získaný zdvih je možné inkasovat čtvrtinu. Jestli-že však hlavní hráč neuhrál předepsané dva zdvihy, zaplatí pokutu pro příští hru. Ta je stanovena ve výši základního vkladu, a to za každý scházející zdvih. Totéž se týká i spoluhráčů, kteří se zavázali ke hře, a tím jim vznikla povinnost uhrát nejméně jeden zdvih.



Šestašedesát (hra pro 2 osoby):

V Německu se jí říká *Schnapsen*, *Gaigel* nebo *Mariage*; je to průkopník všech tzv. hospodských her. Začala se hrát roku 1652 v hospodě na rohovém pozemku 66 ve vestfálském městě Paderborn.

- **Počet hráčů:** 2
- **Druh karet:** francouzské nebo německé – 24 listů
- **Hodnoty:** 9=0, 10=10, J=2, Q=3, K=4, A=11
- **Doporučený věk:** 12+
- **Cíl hry:** Dosáhnout co možná nejdříve 66 bodů pomocí hlášek a zdvihů obsahující, pokud možno nejhodnotnější karty.



- **Jak se hraje:**

Rozdávající rozdává po třech kartách, sedmý list otočí na stole (čímž určí trumfovou barvu) a rozdává znovu po třech kartách. Zbývající balíček se pak položí přes otočený trumf na stůl tak, aby bylo vidět hodnotu trumfové karty. Tento balíček představuje talón, ze kterého si po odehrání karty doplňují hráči list. Sehrávku zahajuje předák. Barva se nemusí ctít, stejně tak není povinností přebíjet. Avšak vyšší list v jedné barvě přebíjí všechny nižší hodnoty a trumfová barva je nadřazena všem ostatním barvám. Poslední zdvih je hodnocen deseti body. Přitom každý hráč během hry sleduje počet dosažených bodových hodnot. Kdo z obou hráčů získá nejdříve 66 bodů, volá *šestašedesát* a uzavírá hru. Barva se nectí a hodnoty se nepřebíjí, dokud leží na stole talónové karty. Jakmile je však sebrána poslední talónová karta, dohrává se podle odlišných pravidel. Od té chvíle se barva musí ctít a nemáme-li nesenou barvu, musíme přebíjet trumfem. K této fázi hry může přistoupit i hráč, který se domnívá, že uhraje 66 bodů s listy, které drží v ruce. Tedy bez přikupování karet z talónu. V tom případě vytáhne trumfovou kartu, z pod balíčku karet, a položí jí přes něj napříč, rubem navrch. Dává svůj úmysl najevo i slovem „zavírám“. Od toho okamžiku se musí barva ctít. Další hlášky se nepovolují, a tedy ani nebudují.

Stane-li se, že hráč s kartami v ruce svých 66 neuhrál a zavřel talón předčasně, je přiměřeně potrestán. Má-li nakonec méně než 33 bodů, je pokutován šesti trestnými body. Stačil-li překročit alespoň polovinu bodových jednotek, tj. více než 33 bodů, je pokutován jen třemi body. Jakmile jeden z hráčů dosáhne 66 bodů, hra končí a prohrávající hráč dostane pokutové body. Při 1 až 22 uhraných bodech to jsou 3 trestné body. Při 23 až 44 bodech to jsou 2, při 45 až 65 bodech jeden trestný bod.

- **Hlášky:**

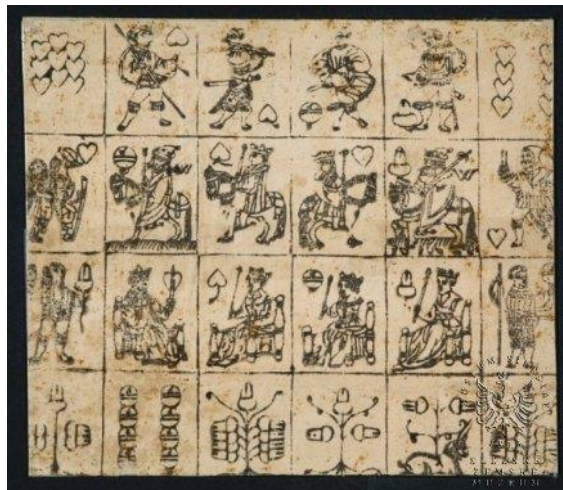
Hlášky tvoří dvojice dam a králů jedné barvy. Normální královský pár má hodnotu 20, trumfový pak 40 bodů. Těmto dvojicím se někdy také říká *mariage* neboli *manželství*. Držíme-li v ruce královský pár jedné barvy, okamžitě hlásíme 20 (40) bodů. Hláška přísluší jen hráči, který právě vynáší. Kromě toho musí jednu kartu z hlášky okamžitě vynést.

Varianty hry:

Trumfová devítka – Kdo v ruce drží devítku stejné barvy, jako je trumfová karta, jí může za ní vyměnit. Tuto výměnu je možné provést jen v mezičase mezi jednotlivými zdvihy.

Srdcový trumf – Neurčuje se trumfová karta, a srdcová barva je určena jako stálý a neměnný trumf.

Převzato z: <http://testapp.hrejsi.cz>



Zkušební otisk hracích karet, r. 1547, dřevořezba

Přejeme vám příjemnou zábavu.