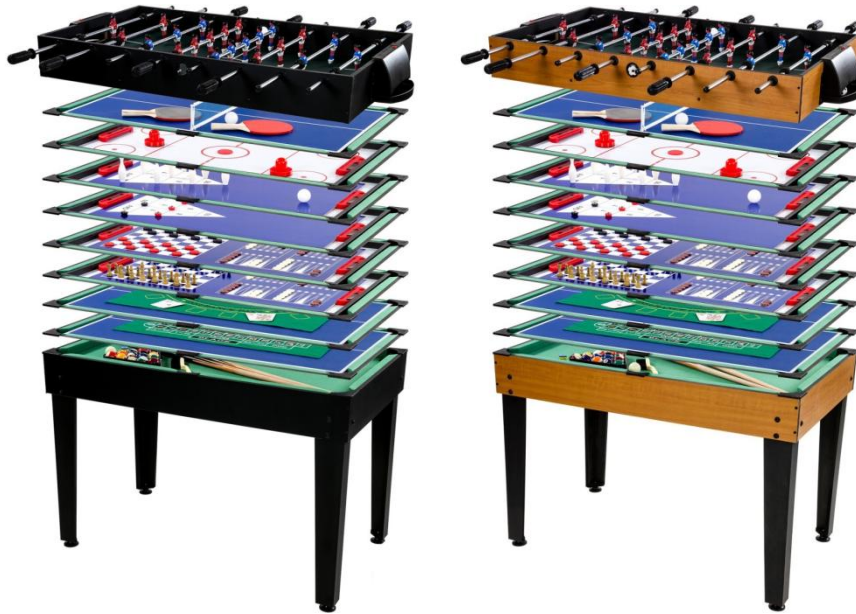


PRAVIDLA HER – MULTIFUNKČNÍ STŮL



Seznam her:

- stolní fotbálek vč. 2x míček
- kulečník vč. 2 x tágo, sada koulí, křídý, trojúhelník
- stolní tenis vč. 2 x pálka na stolní tenis, síťka, 2x míček
- stolní hokej vč. 2 x pálka, 2x puk
- bowling vč. 10 x kuželka
- dáma vč. žetonů
- šachy vč. figurek
- shuffleboard vč. 6 disků
- Back Jack vč. karet
- backgammon vč. žetonů
- kostky vč. pohárku a kostek
- ruleta vč. rulety a chipů
- curling vč. disků
- skat vč. karet
- poker vč. karet

1. STOLNÍ FOTBAL

1. Zahájení hry: Před zahájením hry obě strany provedou los mincí. Vítěz má právo volby servisu nebo strany. Hra je zahájena, je-li vhozen míč do hracího pole. Strany se střídají po každé odehrané hře.

2. Hrací doba: Každá hra se hraje na 9 míčů, v pořadí 5.(šestý) skórováný míč znamená vítězství, dohrává se však všech 9 míčů (pro určení skóre).



3. Podání: Jako první podává družstvo, které vyhrálo los mincí a vybralo si servis. V dalším průběhu utkání podává družstvo, které obdrželo branku. U stolů, které nemají dva vhadzovací otvory, podává jedno družstvo po celou dobu jedné hry, v případné třetí hře se strany po celkové páté dosažené brance střídají. Házející hráč se smí pokusit ovlivnit dráhu míče. Rotace míče pro ovlivnění vhozu je povolena. Vhazujícím družstvem nemůže být branka dosažena dříve, než se míč dotkne figur. Žádné družstvo nesmí po vhozu hrát míčem dříve, než se dotkne hrací plochy. Servírující hráč je povinen ověřit si připravenost soupeře k odehrání dalšího míče. Servírující hráč nesmí míč hodit dříve, než soupeřovo mužstvo potvrdí připravenost ke hře. Hráč smí ohrozit bránu až po přihrávce, nesmí dát gól z prvního doteku.

4. Míč ve hře: Pokud byl míč uveden vhadzujícím do hry, zůstává ve hře tak dlouho, dokud se s ním na stole hraje, je v dosahu kteréhokoliv z hráčů a není prohlášen za mrtvý nebo není dosažena branka.

5. Mrtvý míč: Mrtvým míčem se označuje situace, kdy se míč zastaví a není v dosahu žádného hráče. U stolu s krycím sklem se míč dostane do hry nakloněním stolu. Pokud je míč prohlášen za mrtvý mezi jednou z branek a následující tyčí s dvěma figurkami, naklání stůl družstvo, které tato strana náleží. Pokud je míč prohlášen za mrtvý někde jinde, naklání stůl družstvo, které se naposledy dotklo míče. Naklání se provádí tak, aby míč šel od brány ven do hřiště či do strany. Při mrtvém míči na brankové čáře naklání stůl obránce. Pokud přitom dojde ke spadnutí míče do brány, branka neplatí. Před nakloněním stolu se musí obě družstva na tomto dohodnout a ujistit se, že jsou připravena ke hře. Po naklonění stolu lze ohrozit branku až po min. dvou přihrávkách, pokud padne branka dříve, je neplatná a znovu se podává (na podání se použije rezervní míč). Jestli je rezervní míč již použit, mužstvo, které poslalo míč do brány, zaplatí nové míče a pokračuje se za daného stavu.

6. Přerušení hry: Jedenkrát za hru může každé z družstev požádat o přerušení hry (time out) na dobu 30 vteřin, a to zejména na údržbu, nebo úpravu hrací plochy, utření madel apod. Time out může družstvo žádat, pouze po dosažení branky jedním z družstev. Není povoleno žádat přerušení, když je míč ve hře. Mezi hrami je povolen čas 60 vteřin. Pokud obě mužstva prohlásí, že jsou připravena ke hře dříve, než uplyne plný čas, hraje se dál.

7. Výměna místa: Ve hře dvojic smí hrát každý hráč jen na obou tyčích, které jsou určeny pro jeho pozici. Střídání hráčů v útoku a obraně během hry není přípustné. K vystřídání může dojít pouze po skončení každé jednotlivé hry.

8. Otáčení tyčemi: Protáčení tyčí je zakázáno. Protáčením se rozumí rotace nějaké figurky o více než 360 stupňů před nebo po dotyku míče. Pokud se míč dostane do pohybu tímto způsobem, musí se

opatrně nahrát postiženému obránci (brankáři), který znovu rozehraje míč – nesmí však přímo střílet. Provinilé družstvo je navíc potrestáno technickým faulem. Pokud se ze zakázaného protáčení vstřelí gól nebo při „opatrném nahrání obránci“ padne gól, není uznán a použije se rezervní míč. Pokud je již rezervní míč použit, provinilé družstvo zaplatí nové míče a pokračuje se za daného stavu od obránce postiženého družstva. Pokud hráč vstřelí otáčením vlastní branku, platí toto jako bod pro soupeře.

9. Dosažení branky: Míč, který je vstřelen do branky, platí jako branka proti družstvu, které tuto branku brání. Míč, který byl v brance, ale odrazí se zpátky do hracího pole, se jako branka počítá, pokud s tím souhlasí obě strany (dbejte smyslu fair play). Branka neplatí při spadnutí míče do brány při naklánění stolu při mrtvém míči.

10. Výměna stran: Na konci každé hry si mužstva musí vyměnit strany.

11. Rozptylování: Každý pohyb, každý hluk, který není způsoben tyčí, u které se nachází míč, může být hodnocen jako rozptylování. Hovory u stolu musí hráči omezit pouze na dorozumění se uvnitř mužstva. S výjimkou čestných komplimentů nejsou dovoleny žádné přímé či nepřímé komentáře vůči soupeři. Není dovoleno křičet nebo odvracet pozornost soupeře ze hry. Hráčům není dovoleno nadávat. Porušení těchto pravidel může být důvodem pro technický faul.

12. Technický faul: Při porušení pravidel se uděluje technický faul. Po čtvrtém technickém faulu v jedné hře nastává ztráta celé hry, a to 9:0.

13. Druhy her

Čtyřhra: klasické obsazení na každé straně dvěma hráči, kdy každý ovládá dvě tyče

Dvouhra: na každé straně stolu hraje pouze jeden hráč a sám ovládá všechny čtyři tyče

Tři na tři: na každé straně stolu jsou tři hráči a jeden z nich ovládá dvě tyče ostatní po jedné tyči

Čtyři na čtyři: na každé straně stolu jsou čtyři hráči a každý z nich ovládá pouze jednu tyč

2. KULEČNÍK

Cíl hry: Vítězem hry se stává hráč, který první umístí všechny koule typu, který na něho připadl při rozstřelu, do hracích jamek a nakonec umístí do správné jamky černou kouli.



Obecná pravidla:

Hráči strkají tágem jen do bílé koule tak, aby se srazila s ostatními koulemi a odrazem je nasměrovala do některé z jamek.

Hráči se při hře střídají vždy, když se někomu nepodaří umístit alespoň jednu kouli do kapsy nebo když hráč udělá faul.

Do černé koule se střílí až po odehrání všech koulí jednoho typu.

Pokud je vnořena černá koule dříve než všechny koule hráče, který ji do kapsy vnořil, znamená to prohru.

Strk = úder tágem do bílé koule

Náběh = série strků ukončená strkem, při kterém se hráči nepodařilo vnořit kouli do kapsy

Faul = hra nedovoleným způsobem

Fauls (aneb co se nesmí):

Faul je trestán ukončením náběhu hráče. Protihráč potom hraje 2x, tzn. má 2 pokusy na první vnoření koule do kapsy.

Jako faul je posuzováno:

- Strk, při kterém se bílá koule nedotkne žádné jiné koule.
- Strk, při kterém do kapsy spadne bílá koule. Protihráč potom hraje z čelní line. Bílá koule se musí dotknout jako první koule, která leží v druhé polovině stolu.
- Strk, při kterém se bílá koule dotkne nejdříve soupeřovy nebo černé koule.
- Strk, při kterém se do kapsy vnoří soupeřova koule.
- Strk, při kterém koule vypadne ze stolu. V tom případě se koule umístí na zadní bod
- Dotek koule rukou, jinou částí těla či oděvem, dotek koule jinou částí tága než "kůží", dotek tágem jiné koule než bílé.
- Strk tágem do jiné než bílé koule.

Průběh hry:

Rozstřel: Koule jsou postaveny v základním postavení. (viz. obr). Jeden z hráčů provede strk, při kterém se snaží jakoukoliv kouli (kromě černé) umístit do libovolné kapsy, aniž by přitom udělal faul. V případě, že se mu to podaří, tak nadále po zbytek hry hraje na ten typ koulí, který vnořil do kapsy. Protihráč hraje na druhý typ. Pakliže se mu nepodaří do jamky nějakou kouli umístit, hraje protihráč a snaží se o to samé. Až do strku, kterým se určí, který hráč hraje na jakou kouli, hrají hráči přes bílou kouli na libovolnou kouli na stole kromě černé.

Hra na koule určitého typu: Po přiřazení typu koule hráči se hráči střídají v nábězích. Každý z nich může hrát tak dlouho, dokud neudělá strk, při kterém se mu nepodaří vnořit ani jednu ze svých koulí do kapsy, nebo dokud neudělá faul.

Umístování černé koule na závěr: Po vnoření všech svých koulí je úkolem hráče umístit černou kouli do kapsy protilehlé kapse, do které umístit poslední svou kouli. Pokud se mu to podaří vítězí. Pokud černou kouli umístí do jiné kapsy, znamená to prohru. Stejně tak znamená prohru, pokud zároveň s umístěním černé koule do správné kapsy udělá faul (tzn. vnoří do kapsy i bílou kouli nebo jiné). Pokud hráč, který umístit všechny své koule do kapes jako druhý, umístit poslední kouli do stejné kapsy, jako jeho soupeř, snaží se umístit černou kouli nikoliv do kapsy protilehlé, ale naopak do stejné kapsy, do které umístit svou poslední kouli.

„Vychytávky“ (aneb co se moc neví a na co je třeba dát pozor)

1. Typ koulí je hráči přiřazen až poté, co vnořil kouli daného typu KOREKTNÍM STRKEM, tedy, ne faulem! Jinak je stůl stále otevřený. V praxi to znamená, že se nehraje na typ první koule, kterou se „nějak podaří vpravit“ do kapsy. Tím, že při otevřeném stole vnoříme kouli faulem poskytujeme jistou výhodu protihráči, který tak může využít toho, že je koule již v kapse a hrát na tento typ. Platí zde, zejména to, že nemůžeme otevřít hru strkem, při němž dáme kouli plnou přes půlenou a naopak. I po takovémto faulu protihráč získává výhodu rozstřelu z čelní linie.

2. Úvodní rozstřel je korektní v případě, že minimálně čtyři libovolné koule naběhnou na mantinel a odrazí se od něj. Podle tohoto pravidla není platný rozstřel, kdy se koule takřka nepohnou nebo kdy bílá koule netrefí žádnou kouli. V takovémto případě a v případě, že je při rozstřelu vnořena černá koule, je nutné rozstřel opakovat. Hráč, který nekorektní rozstřel provedl, není nijak postihován.

3. Možnost opravy bílé po celém stole- znamená, že si hráč může bílou kouli po faulu umístit kamkoli na stůl a z tohoto místa hrát. Je to možné tehdy, dopustil-li se jeho protihráč úmyslného faulu, aby tím oddálil vlastní prohru nebo „nepříjemný strk“ anebo aby znesnadnil soupeři další hru.

4. Nestandardní ukončení hry – hráč může ztratit hru (prohrát) i tak, že vyhodí černou kouli „8“ ze stolu nebo pokud zahraje ve třech po sobě jdoucích kolech faul.



3. STOLNÍ TENIS

Odehrání míčku

Míček je odehráván výhradně pálkou, a to kteroukoliv její částí. Za součást páčky se považuje i ruka odehrávajícího, která drží páčku, a to až po zápěstí.

Správně odehraný míček se musí alespoň jednou dotknout hrací plochy stolu na soupeřově straně.

Předtím se nesmí (kromě podání) dotknout žádného jiného předmětu kromě sítky. Za součást sítky se považuje i konstrukce pro její upevnění ke stolu. Za součást hrací plochy stolu se považují i horní hrany desky stolu, nikoliv však bok nebo spodní hrany desky stolu.

Odehraný míček nemusí nutně letět nad sítkou - v případě odehrání daleko bokem od stolu může letět i zcela mimo sítku přímo na soupeřovu polovinu stolu

S výjimkou podání hráč musí odehrát úder až poté, co se míček dotkl právě jednou jeho strany stolu, v opačném případě se jedná o bod soupeře (na rozdíl od tenisu se tedy nesmí hrát z voleje)



Podání

Při podání (uvedení míčku do hry) se míček musí po odehrání nejprve dotknout přesně jednou hrací plochy stolu na straně odehrávajícího, pak alespoň jednou na straně soupeře.

Pokud se míček při podání mezi oběma doteky stolu dotkne také sítky (nets), podání se opakuje.

Při podání musí být míček po celou dobu od chvíle, kdy opustí ruku podávajícího, do chvíle, kdy dojde k odehrání páčkou, viditelný pro soupeře. Při čtyřhře podání musí být do kříže - z pravé strany stolu a do soupeřovy pravé strany stolu.

Podávající musí míček nadhazovat kolmo z otevřené dlaně nad úroveň stolu, za rovinou danou zadním bokem desky stolu. Míček musí z ruky vystoupat před odehráním alespoň do výšky šestnáct centimetrů.

Vítězný míček - zisk jednoho bodu

Hráč získává bod za vítězný míček v těchto případech:

- soupeř neodehrál míček správně podle kapitoly o odehrání míčku a o podání
- hráč odehrál míček správně a ten se po dopadu na soupeřovu stranu stolu dotknul následně čehokoliv jiného než soupeřovy páčky (například se díky rotaci vrátil na druhou polovinu)
- soupeř se svojí nehrající rukou dotknul stolu, nebo pohnul stolem
- soupeř se dotknul jakoukoliv částí těla nebo páčkou odehraného míčku dříve, než mohl dopadnout na soupeřovu polovinu hrací desky stolu

Bodování a střídání podání

Utkání se skládá z jednotlivých sad (setů) a končí ve chvíli, kdy jeden ze soupeřů vyhraje předem určený počet sad (obvykle dvě až čtyři).

Každá sada se hraje do jedenácti vítězných míčků dosažených jedním hráčem, hráč musí navíc zvítězit o dva míčky - za stavu 10:10 pokračuje sada do chvíle, kdy jeden z hráčů nevede o dva vítězné míčky.

Podání se v sadě střídá až do stavu 10:10 po dvou na každé straně, od stavu 10:10 po jednom na každé straně.

První sadu zahajuje podáním vylosovaný hráč, každou další hráč, který nezahajoval předchozí sadu.

Střídání stran

Hráči si na začátku každé sady vymění strany.

Pokud se hraje sada, po které již nemůže následovat další (pátá sada při hře na tři vítězné, sedmá sada při hře na čtyři vítězné), hráči si znovu vymění strany ve chvíli, kdy jeden z nich dosáhne v sadě pátého vítězného míčku.

4. STOLNÍ HOKEJ

Všichni hráči se chovají především v souladu s následujícím základním pravidlem. Hráči se vždy budou chovat poctivě a sportovně. Stolní hokej je již od svých počátků sportem vyznávajícím především zásady fair play.



Zápasy

- Zápasy trvají pět (5) minut hrubého času.
- Časomíra se nezastavuje, ani pokud puk opustí hokej.
- Hrací doba by měla být měřena pomocí zvukové znělky.
- Blížící se začátek zápasu musí být ohlášen jasným zvukovým signálem. Tento signál (hudba či zvukové znamení) musí zaznít mezi třicátou (30.) a patnáctou (15.) vteřinou před zahájením zápasu. Časomíra musí nezaměnitelně signalizovat buď jednotlivé minuty, nebo třetiny hrací doby. Navíc musí být posledních třicet (30) vteřin zápasu vyplněno libovolným zvukem či melodií. Konec zápasu musí být zřetelně oznámen závěrečným signálem.
- Pokud musí být zápas opakován (například dojde-li k poruše časomíry), pak oba soupeři vstupují do opakovaného zápasu s počtem branek dosaženým během přerušeno zápasu.
- Pokud hráč není připraven ke hře do třiceti (30) vteřin po zahájení zápasu, pak automaticky prohrává tento zápas výsledkem stanoveným soutěžním řádem.
- Pokud hráč odstoupí v průběhu zápasu a soupeř požaduje dohrání zápasu, pak odstupující hráč automaticky přijde o všechny své vstřelené branky, zatímco soupeř si může ke svým brankám vstřeleným v průběhu odehrané části zápasu připočítat pět (5) branek.
- Skončí-li zápas play-off remízou, pak o vítězi rozhodne prodloužení (náhlá smrt). Prodloužení je zahájeno novým vhozováním. Vítězem se stane ten hráč, který jako první vstřelí platnou branku.

Vhozování

- Všechny zápasy začínají s pukem položeným na středovém bodě hrací plochy. Zápas je zahájen úvodním signálem. Pokud některý hráč rozehraje puk ještě před tímto signálem, pak bude provedeno vhozování.
- Vhozování se vždy provádí na středovém bodě hrací plochy.
- Při každém vhozování musí být oba střední útočníci a oba leví obránci na své polovině hrací plochy a zcela mimo středový kruh pro vhozování, do kterého nemohou vstoupit dříve, než vhozený puk dopadne na hrací plochu.
- Puk musí být viditelně puštěn na hrací plochu z výšky zhruba pět (5) cm nad hlavami hracích figurek. Vhozující ruka musí být v klidu. Puk musí být puštěn plochou stranou dolů.
- Vhozování lze provést, pouze pokud jsou oba hráči připraveni ke hře. Pokud je vhozování provedeno chybně, pak soupeř může požadovat provedení nového vhozování, případně může provést vhozování sám. Pokud hráč během play-off zápasu provede mnoho chybných vhozování, pak může soupeř požadovat, aby všechna vhozování prováděla neutrální osoba.
- Platná branka nemůže být vstřelena dříve než po uplynutí tří (3) vteřin od poslední vhozování. Toto pravidlo platí, i pokud vhozování provádí neutrální osoba.
- Aby gól po vhozování platil, musí se dotknout mantinelu, nebo jej musí mít pod kontrolou jiný hráč než střední útočník.
- Při prodloužení play-off zápasu (náhlá smrt) může hráč požadovat, aby všechna vhozování prováděla neutrální osoba, nebo se oba hráči mohou domluvit, že místo vhozování bude puk vždy umístěn na středový bod a v okamžiku, kdy oba hráči potvrdí, že jsou připraveni, zahájí neutrální osoba hru pronesením slova „ted“.

Vstřelení branky

- Branka je platná, pouze pokud puk zůstane v bráně. Vylétne-li puk z brány zpět ven, pak hra pokračuje bez přerušování.
- Po vstřelení branky musí být puk vyndán z chytače puků (je-li nějaký používán).
- Branka, která byla dosažena přímou střelou vyslanou po zvednutí puku jeho přímým natlačením na bránu, či na brankáře, není platná. Pokud bylo branky dosaženo po takovéto střele nepřímou (odrazem o mantinel nebo od některé figurky), pak branka platí.
- Zastaví-li některá z figurek puk a následně vstřelí branku přímou střelou stojícího puku jinou svojí částí než hokejkou, je tato branka neplatná. Pouze je povoleno vstřelit branku pravou nožičkou hrací figurky, pokud je ke střele použita stejným způsobem jako hokejka (tedy rotací figurky). Branka vstřelená jinou částí figurky než hokejkou je platná, pouze pokud se puk zastavil z jiného důvodu, než zastavením skórující figurkou.
- Branka neplatí, pokud je vstřelena současně se signálem ukončujícím zápas.
- Branka platí, pokud při jejím vstřelení dojde k poškození libovolné hrací figurky.
- Branka neplatí, pokud je vstřelena za pomoci pohybu celého hokeje.

Puk v brankovišti

- Pokud se puk zastaví v brankovišti a dotýká se brankové čáry, pak může bránící hráč zastavit hru a po pronesení slova „blok“ (= blokování) provést vzhazování.
- Blokování nelze provést, pokud se puk zastaví v brankovišti, ale nedotýká se brankové čáry.

Držení puku

- Je zakázáno zůstat v držení puku bez provedení zřetelného pokusu o vstřelení branky. Tento způsob hry je hodnocen jako pasivní hra.
- Pokud hráč považuje hru svého soupeře za pasivní, pak může soupeře varovat pronesením „pasivní hra“. Hráč, který je v držení puku, má po tomto upozornění šanci změnit způsob své hry. Pokud soupeř nadále pokračuje v pasivní hře, může hráč požadovat provedení vzhazování.
- Pokud je puk v držení jedné figurky bez provedení přihrávky či střely, pak nemůže být varování o pasivní hře dáno dříve než uplyne pět (5) vteřin od okamžiku, kdy se figurka zmocnila puku.
- Pokud v průběhu některé série play-off dojde k neshodám ohledně pasivní hry, nebo pokud si několik hráčů v průběhu jedné fáze turnaje stěžuje na pasivní hru některého z hráčů, pak mají soupeři právo požadovat, aby ke sledování dalších zápasů tohoto hráče byla přizvána neutrální osoba (rozhodčí) schválená vždy oběma hráči. Je-li u zápasu přítomen rozhodčí, pak se hráči navzájem neupozorňují na pasivní hru, ale vzhazování z důvodu pasivní hry je prováděno ihned samotným rozhodčím.
- Pokud některý hráč během turnaje opakovaně porušuje pravidla o pasivní hře, pak může turnajová komise rozhodčích rozhodnout o opakování zápasů, ve kterých došlo ke stížnostem. Tyto zápasy musí být následně odehrány pod dohledem rozhodčích. Pokud bude počet takovýchto zápasů příliš vysoký (vyšší než tři (3)), pak může komise rozhodčích rozhodnout, že hráč všechny tyto zápasy prohraje kontumačně výsledkem stanoveným soutěžním řádem.

Zásah do hry

- Hráč může v průběhu zápasu zatlačovat své figurky, pouze má-li ve svém držení puk.
- Pokud hráč vstřelí branku v okamžiku, kdy soupeř zatlačuje figurky, pak branka platí.
- Pokud hráč upozoruje, že soupeřovo figurky potřebují zatlačit, pak má právo přerušit hru a požadovat po soupeři, aby si své figurky zatlačil. Hráč může následně pokračovat ve hře až když je jeho soupeř znovu připraven.
- Pokud hráč během zatlačování figurek odehraje puk na jinou svojí figurku, pak musí být provedeno vzhazování.
- Hrubý způsob hry, který má za následek otřesy hokeje a následně i pohyb puku, je zakázán.

- Pokud se puk dostane z dosahu některé figurky kvůli otřesům či pohybu celého hokeje, pak musí být puk této figurce navrácen.

Přerušování zápasu

- Pokud dojde k jakékoli neobvyklé situaci (například dojde k poškození táhla, či jiné části hokeje, vypadne branka, zhasne světlo, na ploše se objeví více puků, nebo někdo/něco vyruší některého z hráčů), pak je hra okamžitě přerušena. Dojde-li k takovéto situaci a není-li zřejmé, že jsou si toho oba soupeři vědomi, pak může kterýkoliv hráč zápas přerušit slovem „stop“. Zápas pokračuje až v okamžiku, kdy jsou oba soupeři opět připraveni ke hře.
- Byla-li kvůli přerušování ztracena nezanedbatelná část hrací doby, pak je ztracený čas nastaven ke zbytku hrací doby.
- Branka vstřelená během přerušované hry není platná.
- Pokud má jeden z hráčů v okamžiku přerušování zápasu ve svém držení puk, pak hra bude pokračovat s pukem na místě, kde byl před přerušováním. Jinak musí být provedeno vhazování.

5. BOWLING

**upozornění – počítání bodů, probíhá dle návodu níže, číslování na hrací ploše si nevímejte, týká se jiné hry, která se hraje na stejné ploše*



Hra v bowlingu se sestává z deseti částí. Hráč hraje v každé z prvních devíti částí dvě vypuštění (dva hody). Pokud jsou prvním vypuštěním (prvním hodem) poraženy všechny kuželky, druhé vypuštění se nehraje. V desáté části hraje hráč tři vypuštění, v případě, že je započítán (docílen) STRIKE nebo SPARE, jinak pouze dvě vypuštění.

Jak vést bodování: Počet shozených kuželek v prvním hodu, se uvede do prvního horního políčka vlevo, počet shozených kuželek ve druhém kole se uvede do druhého políčka vedle prvního. Pokud hráč srazí všechny kuželky v jednom hodu, políčko se proškrtne křížkem, pokud je shodí na dva hody, proškrtne se jednoduše. Obrázkové znázornění viz níže.

JMÉNO:							
3	/	X		2	1	5	/
20		13		3		10	

Příklad: hráč v prvním hodu prvního kola shodil tři kuželky, ve druhém hodu srazil zbývajících 7 (takže se jedná o SPARE). V prvním hodu druhého kola hráč srazil najednou všechny kuželky, takže se jedná o STRIKE a již podruhé v tomto kole nehází. V dalším kole hráč shodil pouze tři kuželky. Ve čtvrtém kole se mu opět povedl SPARE.

STRIKE: Strike je proveden, pokud je shozena celá sada kuželek při prvním vypuštění v části. To je označeno (X) v malém levém horním čtverci v části. Počítání pro jeden strike je 10 plus počet kuželek shozených v následujících dvou vypuštěních.

DOUBLE: Dva po sobě jdoucí striky jsou double. Počítá se pro první strike 20 plus počet kuželek sražených v první následující části po druhém striku.

TRIPLE: Tři po sobě jdoucí striky jsou triple. Počítá se pro první strike 30. K dosažení nakoulení maximálních 300 bodů musí hráč nakoulet 12 striků za sebou.

SPARE: Spare je počítáno, pokud neporažené kuželky po prvním vypuštění v části jsou při druhém vypuštění v téže části doraženy. Značí se (/) v malém čtverci v pravém horním rohu části. Počítání pro spare je 10 plus počet kuželek shozených při hráčově následujícím vypuštění.

Pro vaše pohodlí jsme pro Vás připravili tabulku na zaznamenávání skóre – stačí ji jen vytisknout.

6. DÁMA

Dáma je společenská hra pro dva hráče imitující boj dvou armád. **Cílem hry** je zničit nebo zajmout všechny figury soupeře, to znamená, že hráč, který nemůže hrát žádnou svou figurou, protože žádnou nemá nebo ji má zablokovanou (zajatou), prohrává.

Dáma se hraje na desce o 64 polích, střídavě tmavých a světlých, přičemž hrací pole jsou jenom tmavá. Hru začíná hráč hrající bílými (zde červenými) kameny a dále hráči táhnou střídavě.



Figury - v dámě jsou dva druhy figur: kameny a dámy. Dámou se kámen stane, jestliže se dostane na poslední řadu (tedy tu, kde protihráč začínal).

Chod figur: kameny chodí pouze vpřed po diagonále na volné sousední pole. Dáma může chodit na libovolné pole na diagonále libovolným směrem.

Braní neboli skákání: kámen bere nepřátelskou figuru, jestliže se nachází před ním ve směru pohybu na sousedním poli diagonály a za ní na stejné diagonále se nachází další volné pole. Jestliže je za volným polem další nepřátelská figura a za ní znova volné pole, hráč musí pokračovat v braní a je to jeden tah. V případě, že kámen ukončí braní na poslední řadě, mění se v dámu, zůstane stát na daném poli a od příštího tahu se pohybuje jako dáma.

Dáma bere nepřátelskou figuru, jestliže se nachází na stejné diagonále a za ní je alespoň jedno volné pole. Jestliže je možnost brát další figuru, dáma musí pokračovat v braní a je to jeden tah.

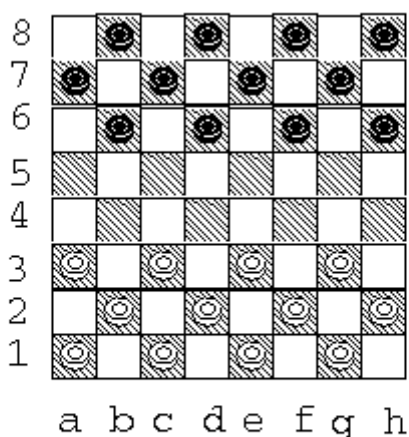
Všechny brané figury se odstraňují z desky až po ukončení tahu.

Každou figuru je možné brát jenom jednou.

V případě, že hráč může brát figury kamenem a současně taky dámou, je povinen provést braní dámou (dáma má vždy přednost v braní).

Jestliže má hráč možnost vybrat si z více možností skoku, záleží jen na něm, který si vybere. Nezapomínejte však na předchozí pravidlo!

Braní figur je povinné! Když soupeř nebere figuru ani po upozornění, prohrává kontumačně partii.



7. ŠACHY Výbava:

Základní potřebou je šachovnice, čtvercová deska 8×8 polí, která jsou střídavě tmavá a světlá (tato vlastnost není pro hru kritická, používá se hlavně pro usnadnění orientace). Na desku lze pohlížet jako na 8 sloupců a 8 řad. Na desce je také možno sledovat diagonály (úhlopříčky), šikmé posloupnosti polí stejné barvy. (Dvě nejdelší z nich se označují jako hlavní diagonály.) Sloupce se označují zleva doprava (z pohledu bílého) písmeny a–h, řady zepředu dozadu číslicemi 1–8 (opět z pohledu bílého, tzn. řada, která je bílému nejbliž, má číslo 1). Pomocí kombinace příslušného písmene a čísla je možné jednoznačně pojmenovat libovolné pole šachovnice.



Zleva: Král, dáma, střelec, věž, jezdec, pěšec

Dále jsou ke hře potřeba dvě sady kamenů (figur) – bílé a černé. Každá sada obsahuje:

- 8 pěšců
- 2 věže
- 2 střelce
- 2 jezdce
- 1 dámu
- 1 krále



Počáteční postavení:

Nejprve se vhodným způsobem (losováním, podle určených pravidel soutěže apod.) určí, který z hráčů bude hrát bílými figurami. Ten bude partii také zahajovat, což je ve hře výhodou (viz též níže).

Před zahájením partie se deska otočí tak, aby měl bílý po své levici černý roh (pole a1). Poté se rozestaví kameny do počátečního postavení, které je vidět na obrázku. První řada obsahuje (zleva doprava) věž, jezdce, střelce, dámu, krále, střelce, jezdce a věž. Černý má svou první řadu identicky rozestavěnou na protějším konci šachovnice. Jeho král, resp. dáma jsou na stejném sloupci jako král, resp. dáma bílého. Jako mnemotechnická pomůcka pro pozici dam a králů se používá rčení „Dáma ctí barvu“, tzn. bílá dáma je na bílém poli, černá dáma je na černém poli.

Ve druhé řadě stojí všech 8 pěšců bílého, předposlední řada obsahuje pěšce černého.

Tahy kamenů:

Jak už bylo zmíněno, tah každého hráče sestává z přesunutí jednoho kamene v souladu s pravidly (výjimkou je rošáda, při které se táhne dvěma kameny současně, viz níže). Hráč se svého tahu nemůže vzdát. Pokud nastane situace, při které neexistuje platný tah, který by hráč mohl provést, ale přitom hráči není vyhrožováno šachem (hráčův král není ohrožován, viz níže), hra končí patem, remízou. Pokud hráčův král je ohrožen a neexistuje platný tah, který by hráč mohl provést, je to šachmat a hráč prohrává.

Žádným tahem se nesmí kámen přesunout na pole, na kterém již je jiný kámen stejné barvy. Pokud je proveden tah na pole, na kterém je kámen soupeře, nazývá se to braní, soupeřův kámen je takovým tahem odstraněn z desky a zbytku partie už se neúčastní. (Situace, kdy by byl takto odstraněn soupeřův král, nemůže ve hře nastat.)

Jednotlivé druhy kamenů se liší ve způsobu, jakým se po hrací desce pohybují:

Věž: Věž se pohybuje po řadách a sloupcích. Z daného pole se může přesunout na takové pole, které je buď ve stejné řadě, nebo ve stejném sloupci. Při tom však nesmí přeskočit žádný kámen, který by stál v cestě.

Jezdec: Jezdec se pohybuje skoky ve tvaru písmene L (dvě pole rovně a jedno nabok, respektive jedno rovně a dvě nabok). Může přeskakovat kameny své i soupeřovy. Jezdec při každém svém skoku změní barvu pole, na kterém stojí. Z bílého pole se při svém tahu dostane vždy na černé pole a naopak. (Viz obrázek.)

Střelec: Střelec se pohybuje po diagonálách. Z daného pole se může přesunout podél jedné ze dvou diagonál, na kterých stojí. Střelec nesmí při svém pohybu přeskočit žádný kámen, který by stál v cestě. Z pohybu po diagonálách vyplývá, že žádným tahem nelze změnit barvu pole, na které střelec stojí. Tzn. střelec, který na začátku hry stojí na černém poli, se bude až do konce partie moci dostat pouze na černá pole. Podle toho se také střelci daného hráče mohou (např. při rozboru partie) označovat jako černý či bílý. Často se ale používají méně matoucí pojmy střelec černopolný a bělopolný. (Neplést s popisem kamenů podle toho, kterému hráči patří!) Tato vlastnost je také důležitá pro herní taktiku.

Dáma: Dáma se pohybuje po sloupcích (řadách) nebo diagonálách. To jí dává vysokou mobilitu, pro kterou je dáma nejcenějším kamenem. Při svém pohybu nesmí přeskočit žádný kámen, který by jí stál v cestě.

Pěšec: Pěšec se může pohybovat jedním z následujících druhů tahů:

- Může se posunout o jedno pole vpřed (tzn. postoupit ve sloupci o jedno místo), pokud je toto pole neobsazené.
- Pokud je v základním postavení (na druhé, resp. sedmé řadě), může (avšak nemusí) se posunout o dvě pole vpřed, pokud jsou obě pole prázdná.
- Může brát soupeřův kámen, který je na úhlopříčně sousedícím poli (tím, že se na toto pole přesune).
- Pokud pěšec ohrožuje pole, které soupeřův pěšec přeskočil tím, že z úvodní pozice postoupil o dvě pole, pak ho může tento pěšec vzít, jako by soupeř postoupil pouze o jedno pole. Tento tah se smí provést pouze bezprostředně poté, co soupeř tímto pěšcem táhl. Tento druh tahu se nazývá braní mimochodem (en passant).
- Pěšec, který postoupil na poslední pole desky (osmou, resp. první řadu), je ve stejném tahu odstraněn z desky a nahrazen na tomto poli věží, střelcem, jezdcem, nebo dámou, podle okamžité volby hráče. Tento druh tahu se nazývá proměna. Působnost proměněného kamene je okamžitá, tzn. může například dát šach či se účastnit matování. (Proměněný kámen se typicky bere z hromádky vyhozených kamenů, ale toto není omezující podmínka, jeden hráč může teoreticky mít ve hře i devět dam současně. Prakticky se však tato extrémní situace vyskytuje pouze v kompozičním šachu.)

Král: Král se žádným svým tahem nesmí dostat na ohrožené pole (na pole, na které by se v příštím tahu mohl přesunout soupeřův kámen a tím krále brát). Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru, tzn. na libovolné ze sousedních polí (včetně polí sousedících po diagonále).

Druhým způsobem tahu krále je tzv. rošáda, při které se pohybuje současně králem a věží stejné barvy v situaci, kdy oba stojí na svých původních pozicích a mezi nimi je volné místo. Král se tímto tahem posune o dvě pole směrem k věži a věž ho „přeskočí“ na pole, které král právě přešel. Celý tento postup se považuje za jediný tah králem. Rošádu nelze provést v případě, že králem nebo věží, která se má rošády účastnit, již bylo v této hře taženo (ani pokud se vrátili na původní místa). Pokud

ale v dané partii táhla jen jedna z věží a král se dosud nepohnul, lze (za splnění ostratných podmínek) nadále provést rošádu s účastí druhé věže. Rošádou také nelze uniknout z šachu (nelze ji provést, je-li král ohrožován), ani král nesmí přejít přes ohrožené pole či na něm skončit. Naproti tomu, je-li napadena věž, nebo přechází-li věž přes ohrožené pole, rošádě to nebrání.

Napadení krále – šach

Pokud hráč nějakým tahem napadne soupeřova krále, tzn. přesune se tak, že by potenciálně příštím tahem mohl krále brát, říkáme, že soupeřovi dal šach. Pokud taková situace nastane, soupeř je povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil, tzn. jedním z následujících způsobů:

- Táhnout králem na pole, které není napadeno.
- Před krále postavit nějaký kámen tak, aby napadající kámen odvrátil. Tento způsob nelze použít v situaci, kdy soupeř napadá krále svým jezdcem, neboť jezdec se může pohybovat (nebo brát) i přes stínící kameny.
- Napadající kámen sebrat.
- Pokud neexistuje žádný takový tah, který by vyhovoval pravidlům, znamená to mat (též šachmat, původně znamenající „šáh (král, panovník) je mrtev“), tzn. konec hry, vítězství hráče, který takto úspěšně soupeřova krále napadl.

Jelikož hráč musí napadeného krále ochránit (nebo hra končí), ve hře nemůže nastat situace, kdy by hráč soupeřova krále sebral.

8. SHUFFLEBOARD

Účel hry

Účelem hry je šoupnout všechny 4 kameny střídavě s protihráčem tak, aby dosáhly co nejvyššího scóre, a to aniž by spadly do žlábků na konci stolu (zde políčko OFF)



2 hráči – jak hrát

Hráči stojí na stejném konci stolu Shuffleboard. Hráči si hodí korunou nebo si jinak určí, kdo bude házet první kámen a jakou barvu kamenů bude mít. (Výhodou je házet jako poslední.) První hráč hodí svůj kámen směrem k druhé straně stolu, která se stává bodovaným koncem. Jeho protihráč potom hází svůj kámen podobným způsobem a snaží se shodit kámen prvního hráče. Hráči potom házejí střídavě, dokud nehodí všech 8 kamenů. Po jejich hození je dokončeno jedno kolo. Hráč, jehož vedoucí kámen je nejvzdálenější je vítězem kola. Scóre vítěze se sečte a zapíše se na výsledkovou tabuli. Hráči potom přejdou na druhou stranu stolu, kde jsou kameny. Hraje se další kolo, a to stejným způsobem jako první. Vítěz předcházejícího kola hází jako první. Hra pokračuje tak dlouho, dokud některý z hráčů nedosáhne 15 bodů.

4 hráči – jak hrát

Hrají 2 týmy po 2 hráčích. Každý hráč z týmu stojí na jednom konci stolu. Po hození korunou nebo jiném určení, který tým bude házet jako první a jakou barvu kamenů budou mít, hra začne stejným způsobem jako u hry dvou hráčů – první hráč hodí svůj kámen směrem k druhé straně stolu, která se stává bodovaným koncem. Protihráč, který je vedle něj potom hází svůj kámen podobným způsobem. Tito dva hráči potom střídavě hází, a to dokud nehodí všech 8 kamenů. Po jejich hození končí jedno kolo. Hráč, jehož vedoucí kámen je nejvzdálenější (od hráčů, kteří hráli kolo) je vítězem kola. Scóre vítěze se sečte a zapíše se na výsledkovou tabuli. Hráči, kteří jsou na druhé straně stolu (kde jsou kameny) odklidí kameny a začíná další kolo z jejich strany stolu a spoluhráč vítěze minulého kola hází jako první. Hra pokračuje tak dlouho, dokud některý z týmů nedosáhne 21 bodů.

Způsob bodování

Po hození všech kamenů je hráč, jehož vedoucí kámen je nejdále od hracího konce vítězem kola. Scóre vítěze = sečtou se hodnoty všech kamenů, které leží před kameny poraženého hráče. Body získává pouze vítěz kola.

Hodnota bodovaných kamenů vítěze závisí na tom, v jaké zóně leží. Rozdělujeme 3 zóny, a to TŘETÍ, DRUHOU a PRVNÍ plus čtvrtou bonusovou za kámen, který přesahuje přes konec stolu.

- Kámen vítěze, který se dotkl nebo je před druhou čarou (viz obrázek) a neleží na první foul line, která je nejbližší hráči, leží v zóně 1 a získává 1 bod.
- Kámen vítěze, který se dotkl nebo je před třetí čarou a neleží na druhé čáře, leží v zóně 2 a získává 2 body.
- Kameny vítěze, které leží mezi třetí čarou a koncem stolu, ale neleží na třetí čáře a nepřesahují přes konec stolu získávají 3 body.
- Kameny vítěze přesahující jakoukoliv částí přes okraj stolu se nazývají „Hanger“ nebo „Shipper“ a získávají 4 body.
- Vítěz není v případě shody nebo pokud na hrací ploše nezůstane žádný kámen. Nepočítá se žádné scóre. V dalším kole se mění pořadí házejících.
- Aby byl kámen správný, musí minout foul line, která je nejbližší hráči.

9. BLACK JACK

Princip:

Každý hráč na začátku hry obdrží dvě karty a pak mu krupiér nabízí další karty. Hráč se po každé rozhoduje, zda bude chtít další, nebo ne. Základní princip hry je, že hráč chce mít hodnotu karet blíže 21 než krupiér, ale přitom 21 nepřekročit. Vyhrává ten, kdo má po ukončení hry v ruce nejvyšší součet, aniž by překročil 21. Hráč, který má v ruce součet karet větší než 21, je tzv. „trop“ neboli „přes“.



Karty od 2 do 10 mají při počítání stejnou hodnotu, jaká je uvedena na kartě, karty J, Q, K (spodek, královna a král) mají hodnotu 10. Eso (A) se může počítat podle vlastního uvážení za 1 nebo za 11. Barvy karet nemají žádný význam. Pokud má hráč eso počítané za 11 bodů, nazývá se součet „měkký“, protože při tažení další karty se hráč nikdy nemůže dostat „přes“; pokud ne, nazývá se součet „tvrdý“ (např. měkkých 16 nebo tvrdých 17).

Základním cílem je mít více bodů než krupiér. Pokud je hráč „trop“, vždy prohrává, a to i tehdy, pokud je „trop“ i krupiér, což znamená, že blackjack upřednostňuje krupiéra. Pokud mají hráč i krupiér stejný počet bodů, končí hra nerozhodně a nikdo nevyhrává. Každý hráč hraje samostatně proti krupiérovi, je tedy možné, aby v průběhu jedné hry krupiér s některými hráči vyhrál, s některými prohrál a s jinými remizoval.

Rozdávání karet:

Po umístění sázek (na tzv. boxy) začne krupiér rozdávát karty. Minimální vsazená částka se v různých kasínech liší a vždy je u stolu vyznačena. Krupiér rozdává ze svého pohledu ve směru hodinových ručiček tak, že každému hráči a sobě dá jednu kartu a pak ještě každému hráči jednu. Všechny karty se rozdávají lícem nahoru, takže všichni vidí jejich hodnoty. Nikdo kromě krupiéra se nesmí karet dotýkat.

Po tomto rozdělení karet se začne krupiér ve stejném směru postupně ptát hráčů, co chtějí se svými kartami provést a zároveň jim nahlásí součet jejich karet. Hráč může chtít další kartu, zůstat stát, hrát split nebo double. Krupiér podle pokynů hráče provádí všechny kroky až do doby, dokud hráč nezůstane stát nebo není „trop“. Jakmile je hráč „trop“, krupiér okamžitě sebere vsazenou sázku.

Po dokončení hry všech hráčů krupiér rozdá karty sobě a podle výsledku vyplatí sázky nebo sebere prohrávající vklady.

Hra krupiéra:

Krupiér začíná hrát poté, co všichni hráči u stolu dohrají své hry. Na rozdíl od ostatních hráčů je při volbě dalšího postupu výrazně omezen. Pokud je jeho součet menší než 17, musí vždy vzít další kartu, pokud je 17 a výše, nesmí brát další kartu, musí zůstat stát a ukončit tak hru. (V některých kasínech krupiér táhne další kartu i při měkkém součtu 17.) Krupiér nemá možnost zahlásit ani "double" ani "split".

Pokud krupiér překročí 21, vyhrávají všichni hráči, kteří sami 21 nepřekročili. Pokud krupiér nepřekročí hodnotu 21, vyhrávají ti hráči, kteří mají vyšší počet bodů. Všechny výhry jsou vyplaceny v poměru 1 : 1. Hráči, kteří mají stejný počet bodů jako krupiér, dostanou své sázky zpět.

Pokud má krupiér black jack, prohrávají svou sázku všichni hráči s výjimkou těch, kteří sami mají black jack – ti končí nerozhodně (stand off).

Hra hráče:

Hráč, který je na řadě má při hře následující možnosti:

- Hit: Vzít od krupiéra další kartu.
- Stand: Zůstat stát, ukončit hru. Znamená to, že si hráč již neodebere žádnou další kartu.
- Double: Zdvojnásobit vsazenou částku. V takovém případě dostane od krupiéra ještě jednu kartu a hra končí. Někdy lze sázku zdvojnásobit pouze v okamžiku, kdy má hráč pouze jednu kartu.
- Split: Rozdělit hru. Je to způsob zdvojnásobení sázky. Split lze aplikovat pouze v případě, že má hráč dvě karty stejné hodnoty. Hra se rozdělí tak, že s každou kartou se hraje samostatná hra.
- Vzdát hru: V některých kasínech může hráč poté, co obdrží první dvě karty, hru vzdát; pak ztrácí polovinu vsazené částky.
- Pojištění: Je možné vsadit sázku na to, že krupier dosáhne black jack.

Hráč končí hru

- tím, že zahlásí "stand" a nechce už žádnou další kartu,
- zdvojnásobením sázky, pak dostane od krupiéra ještě jednu kartu a hra končí,
- tím, že součet karet překročí 21, pak je „přes“ a prohrává i v případě, že i krupier při své hře překročí 21.

V různých kasínech se mohou pravidla v některých detailech lišit. Některá nejčastější ustanovení jsou:

- Pouze jedna karta na rozdělené eso: Pokud hráč hraje "split" s dvěma esy, vydá krupier na každé eso pouze jednu kartu a hra končí. Eso se proto vždy počítá za 11.
- Vícenásobný split: Pokud hráč rozdělí hru na dvě karty a v následujícím tahu dostane opět kartu stejné hodnoty, může ve splitu pokračovat, tzn. hra se rozdělí na tři samostatné hry.
- Omezení double: Zdvojnásobení hry je povoleno pouze při určité kombinaci karet (například pouze při součtu 9, 10 nebo 11).
- Double po split: Zdvojnásobení hry nemusí být povoleno v případě, že se hraje rozdělená hra.
- Zákaz split na desítku: Hráč nesmí rozdělit hru na dvě desítkové karty (např. Jack a Queen). Je to jakási ochrana hráče, neboť 20 je obvykle velmi dobrá hodnota, kterou se nedoporučuje rozdělovat.

Specializované termíny:

Black Jack: pokud se hráč zastaví v okamžiku, kdy má dvě karty, které jsou kombinací esa a jakékoliv karty s hodnotou 10, má black jack. Stává se automaticky vítězem (pokud ovšem krupier také nemá black jack, pak končí hra nerozhodně). Hráč dostane vyplaceno jako výhru 1,5násobek své sázky.

Stand off: To je situace, kdy po ukončení hry má hráč stejný součet jako krupier. Hra končí nerozhodně. Nikdo neprohrál ani nevyhrál. Krupier sázku vrátí a je možné ji použít do další hry.

Double: Pokud je počáteční kombinace karet pro hráče výhodná, je možné zdvojnásobit sázku. Krupier vydá hráči pouze jednu další kartu a hra končí. Hra se nejčastěji zdvojnásobuje v případě, že má hráč v ruce součet 9, 10 nebo 11.

Split: Pokud má hráč první dvě karty stejné hodnoty, může zdvojnásobit sázku a rozdělit hru. Znamená to, že se hrají jakoby dvě samostatné hry. Přejde-li třetí karty stejné hodnoty, je možné pokračovat v rozdělování a hrát třetí hru.

Pokud se rozdělují esa, krupiéř na každé eso vydá pouze jednu další kartu a hra končí. Pokud hráč dostane na rozdělené eso desítku, nepočítá se výsledek jako black jack, ale pouze jako 21.

Pojištění: Pokud má krupiéř jako první kartu eso, je možné, že v dalším tahu získá jako druhou kartu desítku a docílí tak black jack. Proti této variantě je možné se pojistit. Na zvláštní pole pro pojištění (Insurance Pays 2:1) může hráč vsadit až polovinu své sázky. Pokud krupiéř skutečně docílí black jack, vyplatí sázku na pojištění v poměru 2 : 1. Při maximálním pojištění tak hráč nemusí v konečném součtu prohrát vůbec nic.

Pro hráče, kteří nepočítají karty, je pojištění nevýhodné. Normálně jsou pouze 4/13 karet desítky, což by odpovídalo pojišťovacímu poměru 9:4 či 2,25 : 1. Protože je ale pojišťovací poměr 2 : 1, poskytuje určitou výhodu krupiéřovi.

Even money: Pokud hráč docílí black jack a krupiéř má jako první kartu eso, nabízí krupiéř even money. Znamená to, že nabízí hráči okamžitou výplatu výhry v poměru 1 : 1 (namísto obvyklého poměru 3 : 2 pro black jack). V případě, že hráč tuto nabídku přijme, vyhne se tak nebezpečí, že také krupiéř dosáhne black jacku a hra skončí nerozhodně "stand off".

Pokud hráč přijme nabídku even money, má to stejný efekt, jakoby si koupil pojištění proti black jacku krupiéřa. Pokud hráč nepočítá karty a nezná skutečný poměr desítek ve hře, je tato nabídka nevýhodná.

10. BACKGAMMON – VRCHCÁBY

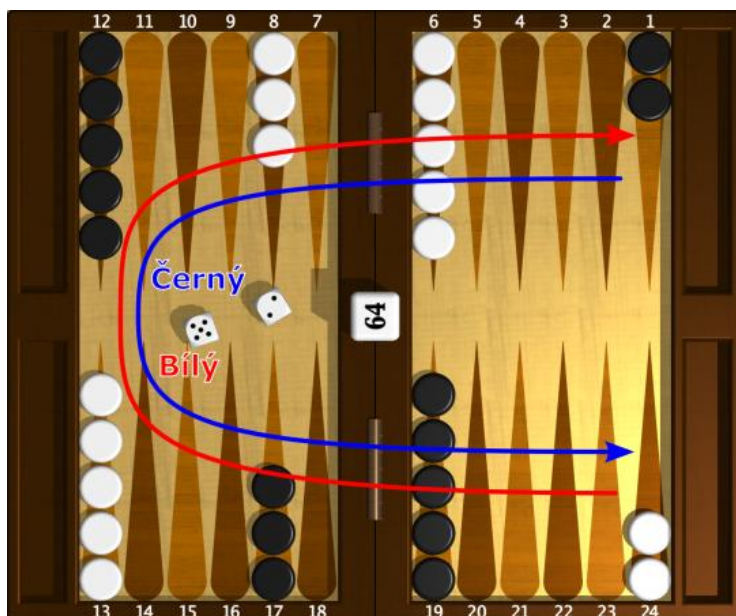
Základní shrnutí:

Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní „ohrádky“ a pak je odstranit z hrací desky. Hráči se střídají, na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet polí směrem k jejich cíli. Na každém poli může být libovolný počet kamenů jednoho hráče (i všech 15 na jednom poli). Pokud ovšem hráč ukončí tah kamenem na poli, kde je jeden soupeřův kámen, „vyhodí“ jej, tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty, na tzv. bar. Na pole, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny kameny, vítězí.



Přesná pravidla:

Hrací deska se skládá z 24 polí rozdělených do čtyř sektorů:



Na tomto obrázku je vidět i počáteční rozestavení kamenů, směr pohybu kamenů obou hráčů a číslování polí z pohledu bílého (pole jsou někdy pro svůj tvar nazývána také klíny). Barva polí nemá žádný význam, pouze usnadňuje počítání.

Tahy

Na začátku hry hodí každý hráč jednou kostkou a ten hráč, který hodil větší číslo (při stejných hodnotách se hází znovu, ale viz též doplňková pravidla), začíná hru tím, že odehraje obě hosená čísla. V dalších kolech již hází každý hráč oběma kostkami sám. Hod se bere jako dvě oddělená čísla, určující počet polí, o které smí hráč postoupit zvolenými kameny. Hráč může postoupit jedním kamenem o součet obou čísel, ale pouze tak, že nejprve posune kámen o hodnotu jedné kostky (což musí být sám o sobě platný tah, tzn. kámen nesmí skončit na poli obsazeném více než jedním soupeřovým kamenem), teprve poté o hodnotu druhé kostky. Pokud na obou kostkách padne stejné

číslo, bere se dvojnásobně, tzn. jako by padlo na čtyřech kostkách. Tyto čtyři hodnoty hráč může rozdělit na posun čtyř různých kamenů, na posun jednoho kamene o čtyřnásobek hozené hodnoty (ovšem opět ve čtyřech nezávislých krocích!), nebo libovolnou kombinaci těchto možností.

Hráč se nesmí vzdát svého tahu, třebaže je pro něj nevýhodný. Pokud existuje nějaký tah splňující pravidla, musí hráč táhnout. Pokud hráč může legálně hrát pouze část tahu (např. pouze hodnotu jedné kostky), musí odehrát co největší část tahu splňující pravidla. Pokud hráč může odehrát libovolnou hodnotu z obou kostek, ale nemůže hrát obě, musí hrát tu vyšší.

Vyhazování a vracení do hry

Jak už bylo zmíněno, pokud kámen skončí tah (nebo jeho část danou posunem o hodnotu na jedné kostce) na poli, obsazeném jedním soupeřovým kamenem, tento kámen vyhodí, tzn. přemístí na bar (také zvaný přepážka či závora), což je vyvýšené místo uprostřed desky. Bar se chápe jako pole umístěné před začátkem desky, nejbližší od cíle. Když má hráč nějaký kámen (nebo kameny, počet kamenů na baru není omezen) na baru a chce je dostat zpět do hry, provede to přesně tak, jako by daný kámen opravdu stál jedno pole před deskou, tzn. např. hodem 1 přesune kámen na první pole desky (pochopitelně pokud není obsazeno soupeřem). Dokud má hráč alespoň jeden kámen na baru, musí tyto kameny dostat do hry před tím, než hraje jiným kamenem. Pokud mu hod kostky toto neumožňuje, hod mu propadá a hráč nehraje (popř. hraje pouze hodnotu na druhé kostce).

Pokud je na některém poli dva nebo více kamenů, je pole obsazeno a soupeř na tomto poli nesmí ukončit tah ani jeho část. Z tohoto důvodu je zřejmé, že šest obsazených polí v řadě je pro soupeře nepřekročitelnou překážkou (této formaci se říká prima). Pokud se navíc podaří hráči obsadit všech šest polí ve své domácí ohradě (tzn. v tom kvadrantu desky, ze kterého vyvádí kameny, což je současně kvadrant, do kterého soupeř nasazuje kameny vracející se z baru) v době, kdy má soupeř nějaký kámen na baru, soupeřovi se nemůže podařit vrátit tento kámen do hry, takže nemůže hrát a dokud tato situace trvá (dokud není prima rozpuštěna), ani nehází kostkami.

Vyvádění kamenů

Ve chvíli, kdy jsou všechny kameny hráče umístěny v jeho domácí ohradě (na posledních šesti polích desky), může hráč vyvádět kameny mimo desku. To provádí tak, že kameny jakoby táhne na fiktivní pole těsně za deskou, tzn. pokud na kostce padlo např. číslo čtyři, odstraní hráč jeden kámen ze čtvrtého pole. Pokud hráči padne číslo vyšší, než je jeho nejbližší kámen, odstraní jeden z kamenů na nejbližším poli. (Tato poučka se netýká situace, kdy na daném poli sice neleží žádný kámen, ale nějaký kámen je ještě za daným polem. Tehdy musí hráč provést běžný tah kamenem po desce.) Pokud se v průběhu této koncovky stane, že se některý z kamenů dostane mimo domácí ohradu (soupeř ho vyhozením pošle na bar), hráč nemůže pokračovat ve vyvádění kamenů do té doby, než jsou opět všechny jeho zbylé kameny v domácí ohradě.

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů vyvede z desky poslední kámen, čímž se stává vítězem. Hru je samozřejmě také možné ukončit v jejím průběhu (před hodem hráče) tím, že hráč nabídne soupeři svou rezignaci, kterou soupeř může a nemusí přijmout.

Bodování

V Backgammonu existují tři úrovně výhry:

Backgammon – trojnásobná výhra. Pokud ve chvíli, kdy hráč vyvede svůj poslední kámen, má soupeř nějaký kámen ještě ve své vnější ohradě nebo na baru, a dosud ještě nevyvedl žádný kámen, vyhrává hráč trojnásobek sázky.

Gammon – dvojnásobná výhra. Hráč vyhrává dvojnásobek sázky, pokud soupeř ještě nevyvedl žádný kámen (a pokud se nejedná o backgammon).

Běžná výhra – jednoduchá výhra. Pokud protivník stihl vyvést alespoň jeden kámen, vyhrává hráč jednoduchou sázku.

Existence tří druhů výher je také důvod pro možnost odmítnutí rezignace. Pokud se hráč chce vzdát, nabízí také příslušný typ (násobek sázky). Pokud se nabídka soupeři nelíbí, protože si myslí, že by ve hře získal lepší výhru, může rezignaci odmítnout a hra pokračuje.

Sázky

Velice běžnou součástí hry jsou sázky, kvůli kterým je součástí hrací výbavy také speciální sázeční kostička. Jedná se o šestistěnnou kostku, na jejíchž stěnách jsou však místo běžných čísel 1–6 čísla 2, 4, 8, 16, 32, 64, která označují příslušný násobek základní sázky, o který se právě hraje. (Backgammon však lze hrát i bez zdvojnásobování, resp. úplně bez sázek.)

Na začátku hry leží kostka uprostřed mezi hráči, číslem 64 nahoru (v dané situaci toto číslo nahrazuje chybějící jedničku, tzn. jednonásobek, základní sázku). V průběhu hry, ve chvíli, kdy se jeden hráč domnívá, že je ve výhodné situaci, se může rozhodnout, že nabídne soupeři zdvojnásobení sázky. To může provést pouze na začátku svého tahu, ještě před tím, než hodí kostkami. Učiní to tak, že kostku otočí číslem 2 nahoru a posune k soupeři se slovy „nabízím zdvojnásobení“. Soupeř má nyní dvě možnosti: Může zdvojnásobení odmítnout. Tím okamžitě prohrává jednonásobek sázky (aktuální hodnotu kostky) a hra končí. Pokud zdvojnásobení přijme, ponechá si kostičku s dvojkou navrchu na své straně desky a od té chvíle se hraje o dvojnásobnou sázku. V dalším průběhu hry se ovšem může stát, že se situace obrátí (nebo se projeví, že původně flekující hráč poněkud přecenil svou situaci), takže se hráč, který původně zdvojnásobení přijal, může obrátit s nabídkou dalšího zdvojnásobení na svého soupeře, který má opět stejné možnosti, jen s tím, že se už jedná o dvojnásobné sázky (tzn. pokud odmítne, prohrává dvojnásobek základní sázky, pokud přijme, bude se hrát o čtyřnásobné sázky). Takto se může v jedné hře zdvojnásobovat teoreticky libovolněkrát (samozřejmě v praxi se jen zřídka objeví vyšší než zhruba 16- až 32násobná sázka).

Důležité je, že nabídnout zdvojnásobení může vždy jen ten hráč, na jehož straně kostka zrovna je (říká se, že je majitelem kostky). Jedinou výjimkou je začátek hry do prvního zdvojnásobení, kdy je kostka uprostřed (bez majitele).

Ve chvíli, kdy hra skončí, se běžné ohodnocení (jednoduchá výhra, gammon, backgammon) vynásobí hodnotou, která na sázeční kostičce je. Tzn. pokud např. hráč vzdá gammon ve chvíli, kdy je kostka na čísle 8, získává vítěz 16násobek základní sázky.

Zápasy

V backgammonu soupeři obvykle nehrají jedinou partii, která může skončit velice rychle (ale také se může protáhnout na desítky minut). Několik po sobě jdoucích partií se může chápat dvojím způsobem:

Hra o peníze: Hry jsou relativně nezávislé, pouze se sčítají jejich výsledky a nakonec se provede vyúčtování. (Samozřejmě se nemusí ve skutečnosti hrát o peníze, důležitý je ten princip, že vítězem je hráč, který nakonec získá více bodů.)

Zápasová hra: Na začátku se hráči dohodnou, do kolika bodů se zápas hraje. Výsledky zápasů se poté sčítají a hráč, který první dosáhne či překročí daný bodový zisk, v zápase vítězí. Přitom není podstatné, kolik bodů má v té chvíli soupeř, zda hráč získal požadovaný počet bodů těsně, nebo ho výrazně překročil apod.

11. KOSTKY

Ke hře potřebujeme 6 kostek a kalíšek. Hráči postupně házejí kostky a podle toho co padne (viz. dále) se zapisuje výsledek. Minimální hod v každém kole pro zápis je 350 a po splnění limitu se body mohou zapsat nebo hráč může házet dál až do té doby než řekne dost, ale když mu nic nepadne ztrácí vše čeho dosáhl v jednom kole. S kostkami, na kterých něco padne se v jednom kole už nehází !!! Když se podaří hodit tak, že jedním hodem na všech 6ti kostkách něco je, musí se házet dál a musí něco padnout jinak hráč o vše co hodil v jednom kole přichází - tzn. je nutno hod potvrdit.



Hodnoty:

1=100

5=50

3x číslo (222,333,444,555,666) = 200,300,400,500,600

4x číslo (2222,3333,4444,5555,6666) = 400,600,800,1000,1200

5x číslo (22222,33333,44444,55555,66666) = 800,1200,1600,2000,2400

6x číslo (222222,333333,444444,555555,666666) = 1600,2400,3200,4000,4800

U jedničky je výjimka: 111=1000, 1111=2000, 11111=4000, 111111=8000

Dvojice např. (22-44-55) = 1000

Postupka (123456) = 1500

POZNÁMKA: herních variant pro kostky je nekonečné množství, další varianty najdete kdekoli na internetu.

12. RULETA

Základní pravidla hraní rulety

Tyto pravidla jsou platná jak pro kamenná tak pro internetová online casina. Základním principem hraní rulety je uhodnout vítězné číslo.

Vítězným číslem je takové, na kterém po roztočení ruletního kola zůstane stát ruletní kulička.



Doba pro sázky

Sázení hráčů rulety vždy zahajuje obsluhující krupiér před začátkem každé nové hry. U elektronických rulet se po otevření času na sázky, zbývající čas do uzavření sázek zobrazuje na displeji, okno "zbývající čas". U internetové verze rulety tuto situaci neřešíte, hrajete sami a kolo rulety si roztáčíte jak uznáte za vhodné.

Začátek hry je v okamžiku, kdy krupiér ukončí čas pro sázení a kuličku pošle proti směru točení kola rulety. Jakmile kulička přestane přeskakovat přes jednotlivá čísla a ustálí se na jenom čísle rulety, krupiér oznamuje sázejícím vítězné číslo a označí jej na plátně rulety těžítkem.

Limit jednotlivé sázky

Při hraní jednotlivých druhů rulety mohou být rozdílné maximální a minimální limity sázek. U internetové rulety je limit uveden na cedulce stojící na ruletním stole, je zde uvedena minimální a maximální možná sázka.

V kamenném casinu je to podobně, nebo se můžete zeptat krupiéra.

Podobně mohou existovat limity pro různé kombinace sázek. Nemusíte se ničeho obávat, pokud překročíte limit u elektronické rulety, tak Vám vyskočí okno s upozorněním. V kamenném casinu vás upozorní krupiér obsluhující ruletní stůl.

Umísťování žetonů na plátno

Sázka při hraní rulety se provádí pomocí herních žetonů. Žetony hráč získán směnou za reálné peníze při vstupu do casina, nebo posláním na hráčský účet v případě internetového online casina.

Žetony se u internetové rulety umísťují na hrací plátno tak, že kurzorem myši kliknete na žeton požadované hodnoty. Pak kliknete na číslo kterému věříte, že bude vítězné a zastaví se na něm kulička rulety.

Stejným způsobem lze sázet více žetonů na více různých čísel najednou. Sázky lze jednoduše opakovat pomocí tlačítka "opakovat sázku".

Ruletní systém si pamatuje poslední sázku a automaticky vám předchozí sázku opakovaně nastavuje.

Vnitřní a vnější sázky

Ruletní stůl obsahuje herní plátno určené pro sázky. Plátno obsahuje 37 čísel od 0 do 36 seřazených do 3 sloupců a 12 řad. Nula je umístěna na vrcholu sloupců směrem ke stolu rulety.

Plátno pro sázky má dvě oblasti sázek vnitřní a vnější. Vnitřní sázky jsou určeny pro sázení na jednotlivá čísla 0 až 36. Vnější sázky jsou určeny pro kombinované sázky. Například je možné vsadit na sloupec 12 čísel, nebo na jednotlivou barvu.

U hraní internetové on-line rulety jsou skupiny vnějších sázek předvoleny a stačí pouze myši vybrat příslušnou sázku na ruletním stole.

Výplatní poměry

Pro jednotlivé sázky platí různé výplatní poměry. Níže je tabulka sázek a jejich výplatních poměrů a umístění žetonu na plátně rulety.

Sázka	Počet čísel	Poloha žetonu	Poměr
Přesné číslo	1	Libovolné číselné pole od 0 do 36	35:1
Rozdělená sázka	2	Dělící mřížka oddělující dvě sousední čísla	17:1
Sázka na řadu	3	Krajní vnější mřížka vodorovně řady tří čísel	11:1
Rohová sázka	4	Roh mřížky kde sousedí čtyři čísla	8:1
Šest čísel	6	Vnější hraniční čára v průsečíku dvou vodorovných řad tří čísel.	5:1
Tucet	12	Pole označená „1st 12“ nebo „P12“(1-12); „2nd 12“ nebo „M12“ (13-24) nebo „3rd 12“ nebo „D12“ (25-36)	2:1
Sloupec	12	Do pole přímo pod libovolnou vodorovnou řadou 12 čísel	2:1
Červená	18	Do pole označeného červeným kosočtvercem	1:1
Černá	18	Do pole označeného černým kosočtvercem	1:1
Sudá/Pair*	18	Do pole označeného „EVEN“ nebo „PAIR“	1:1
Lichá/Impair*	18	Do pole označeného „ODD“ nebo „IMPAIR“	1:1
Vysoká/Manque*	18 (1 až 18)	Do pole označeného „1 to 18“ nebo „MANQUE“	1:1
Nízká/Passe*	18 (19 až 36)	Do pole označeného „19 to 36“ nebo „PASSE“	1:1

13. CURLING

Curling proti sobě hrají dvě čtyřčlenná družstva. Jejich hráči se označují podle pořadí, v němž v rámci družstva vypouštějí své kameny, na „lead“ (ten vypouští jako první), dále „second“, „third“ a posledním je „fourth“. Nejčastěji se stává, že třetí hráč v pořadí je zároveň "viceskip" a čtvrtý je "skip".

Skip je klíčovým hráčem pro družstvo jednak z důvodu, že své kameny vypouští jako poslední, ale také proto, že rozhodujícím způsobem určuje taktiku celého družstva. I když je tohle nejčastější varianta, klidně se může stát, že skip (ten co určuje taktiku) je zároveň "lead", takže vypouští kameny jako první. Pořadí hráčů a určení pozic skip a viceskip se musí určit před zápasem a už se počas zápasu nemůže změnit.



Utkání se hraje na osm či deset kol (nazývané také pojmem „end“). V každém endu je snahou hráčů umístit a udržet co možná nejvyšší počet kamenů svého družstva co nejbližší ke středu cílových kruhů a současně v tomtéž zabránit soupeřící straně (vhodným umístěním svých odhozených kamenů nebo metením).[6] Ty z kamenů, které jsou mimo hrací pole, tedy nedostaly se za hog line, přejely za back line nebo se dotkly postranní čáry, jsou z kola vyřazovány. S výjimkou prvních hráčů smí soutěžící vypuštěným kamenem také narážet do již umístěných kamenů soupeře.

Měření kamene posuvným mikrometrem

Když jsou vypuštěny všechny kameny daného endu, dochází ke sčítání dosažených bodů. Za každý kámen, jenž se nachází v cílových kruzích a je blíže jejich středu než nejbližší kámen soupeře, získává družstvo bod.[1] V případě nejasnosti o vzdálenosti kamenů od středu cílových kruhů se tato vzdálenost určuje pomocí měřidla; v ostatních případech prostým pohledem oka. Družstvo tak může získat 1 až 8 bodů, soupeř vždy žádný. Nezůstane-li ovšem na konci endu v kruzích žádný kámen, končí obě družstva dané kolo bez bodového zisku. Následující kolo se hraje vždy z opačného konce dráhy, než kolo předchozí.

Družstvo hrající červenými kameny získává 1 bod, protože má svůj kámen blíže středu cílových kruhů než je odtud vzdálen nejbližší soupeřův kámen (ten vpravo)

Vítězem zápasu je to družstvo, které má na jeho konci více bodů. V případě rovnosti bodů se hraje ještě jedno kolo navíc (extra end). Jedno utkání tak trvá cca dvě až dvě a půl hodiny.

End

Odhazující hráč uchopí svůj kámen za držadlo, nohou se odrazí od startovního bloku a v hlubokém dřepu klouže po noze, na níž má obuv s klouzavou podrážkou. Druhou nohu přitom táhne za sebou.[6] Kámen sune po ledě a před hog line jej vypouští směrem k cíli.

Každý hráč má před zahájením hry dva kameny. Družstva se ve vypouštění kamenů postupně střídají, přičemž o družstvu, které vypouštění kamenů začne, rozhoduje los. Hru obvykle zahajuje ten tým, který los prohrál. Nejprve tedy vypustí svůj kámen postupně oba první hráči svých týmů, následují druhí hráči, pak třetí a nakonec skipové. Ve stejném pořadí provedou všichni hráči odhody svých druhých kamenů. Členové stejného týmu, z něhož je odhazující hráč, mohou košťaty podle pokynů skipa upravovat jízdu vypuštěného kamene. Toto metení smí provádět nejdále po tee line, tedy po čáru kolmou na osu hřiště půlící cílové kruhy. Po překročení této čáry mohou naopak zametat členové soupeřícího družstva opět podle pokynů svého skipa.

Po odhodu všech 16 kamenů (po osmi z každé strany) se provede součet bodů a družstva zahájí další kolo zápasu. Začíná obvykle to družstvo, které předchozí kolo vyhrálo.

*Jedná se o přesná pravidla pravého curlingu, je nutné je uzpůsobit na stolní curling

14. SKAT

Počet hráčů : 3

Druh karet : francouzské - 32 nebo 52 listů

Cíl hry :

O prohrách či výhrách rozhoduje souhlas karet držných bankéřem a protihráči.



Jak se hraje :

Bankéř zamíchá karty a rozdá protihráčům po třech. Ty zůstávají vyložené na stole. Ze zbývajícího balíčku bankéř otáčí jednu kartu po druhé. Vynese-li kartu stejné hodnoty, jako karta některého z hráčů inkasuje od něj jednoduchý vklad. Po třetí shodě karet končí jedno kolo. V příštím kole, při obracení dalších karet, platí za každou shodu bankéř hráčům. Ve hře se pokračuje dokud není spotřebován celý balíček.

Vlastní-li kartu stejné hodnoty s vynesenu více hráčů platí/inkasují všichni.

Je-li vynesena jako schodná karta, karta stejné hodnoty jako v tomto kole již vynesená, platí se dvojnásobek. Tři stejné trojnásobek.

15. POKER

Dnes nejoblíbenější variantou této hry je tzv. Texas hold'em. V této variantě dostává hráč do ruky dvě karty a na stůl se postupně vykládá pět společných karet. Nejdříve dvojice hráčů, kteří jsou ve směru chodu hodinových ručiček po rozdávacím (dealer), vloží tzv. malý a velký vklad, který



je dohodnut předem. Poté rozdávací rozdává všem hráčům po dvou kartách. Kdo se chce účastnit hry, musí dorovnat velký vklad nebo jej zvýšit. Po dokončení sázek rozdávací vyloží tři karty (flop). Hráči sází. Minimální sázka je rovna velkému vkladu. Po dokončení sázek vyloží rozdávací další kartu (turn). Hráči opět sází. Po dokončení sázek vyloží rozdávací poslední kartu (river) a započne poslední kolo sázek. Nejsilnější kombinace pěti karet ze sedmi vyhrává, přičemž může nastat i tzv. „split pot“, tedy rozdělení výhry mezi více hráčů, kteří mají shodnou výherní kombinaci. V dalším kole rozdá další hráč, který je po směru hodinových ručiček po stávajícím rozdávacím. V této variantě pokeru neznáme kombinace flush ze čtyř karet, figury, rohové sekvence a sekvence ve skocích.

Hra s pěti kartami

Rozdává se po pěti kartách, zbytek karet se odloží jako talon. Každý hráč se po prostudování karet rozhodne, zda bude hrát či nikoliv. Neúčast ve hře se hlásí slovem pass. Takový hráč odloží karty viditelně na stůl. Zbývající hráči vloží do banku základní vklad ve smluvené výši. Poté bankéř mění hráčům karty. Je možné vyměnit až tři karty, přičemž za každou kartu se do banku platí smluvený vklad.

Hráči během hry buď vložený vklad drží, nebo pasují. Mohou také nabídku zvýšit tím, že oznámí ostatním hráčům o kolik. Bank vyhrává hráč, který zůstane jako poslední ve hře. Pokud více hráčů drží své nabídky a již nezvyšují bank, ukazují své karty na stůl a porovnávají hodnoty svých listů. Při rovnosti hodnot jednoho nebo dvou párů rozhodují o vítězi karty, které jsou mimo spárované kombinace.

Způsob hry

Cash game: V tomto způsobu si hráč může koupit chipy (herní žetony) podle toho, kolik uzná za vhodné. Většinou tyto hry jsou omezeny maximem a minimem možné koupě chipů. v Cash hrách, každý chip znázorňuje reálné peníze, a proto není třeba čekat na vítěze, ale hráči libovolně mohou do cash hry vstupovat, ale také hru opouštět s tím že jsou vyplaceni podle toho, kolik právě chipů vlastní.

Sit & go (SnG): V tomto způsobu po zaplacení jednotného startovního každý hráč získává stanovený počet chipů (herní žetony), s kterými může ve hře dále operovat. Hráči si sesedají většinou k jednomu stolu. SnG končí v momentu kdy jeden hráč vlastní všechny chipy ve hře. Existují ovšem i varianty (např.: Double or Nothing), kdy vítězí hned několik lidí najednou a vyhrávají stejnou předem danou částku bez ohledu na tom, kolik kdo aktuálně vlastní žetonů. Umístění hráčů je podle toho jak postupně vypadávali ze hry, tedy neměli již žádné chipy. V SnG je specifické, že je vždy předem určeno kolik bude placených míst ať už první jeden, první tři anebo více. Výhry prvního jsou většinou okolo 3x-5x větší než bylo zaplacení vstupu do SnG pokud byl hrán na jednom stole.

Turnaje: Tento způsob hry se neliší moc od Sit & Go. Po zaplacení vstupního poplatku do hry hráči dostávají stanovený počet chipů a sesedají ke stolům. Hlavním rozdílem je, že turnaje jsou hrávány na více stolech, tudíž jsou hrány více hráči a výhry na prvních pozicích jsou mnohonásobně vyšší než zaplacení vstupu do turnaje.

Výherní kombinace:

- High card - vysoká karta (karta nejvyšší hodnoty)
- One pair - jeden pár
- Two pair - dva páry
- Three of a kind - trojice
- Straight - postupka (pět karet v řadě v různých barvách)
- Flush - barva (pět karet stejné barvy)
- Full house - trojice a dvojice stejných hodnot
- Four of a kind - čtveřice stejné hodnoty (někdy také "Poker")
- Straight flush - čistá postupka (pět karet v řadě a ve stejné barvě)
- Royal Flush - královská postupka (10, J, Q, K, A v jedné barvě)

