

# Abeceda karetních her

Matěj „Dědek“ Batha



# Abeceda karetních her

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na  
**www.cpress.cz**  
**www.albatrosmedia.cz**



**Matěj „Dědek“ Bařha**  
**Abeceda karetních her – e-kniha**  
Copyright © Albatros Media a. s., 2021

Všechna práva vyhrazena.  
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována  
bez písemného souhlasu majitelů práv.

**ALBATROS**  **MEDIA**

# Abeceda karetních her

**Matěj „Dědek“ Bařha**

# Obsah

|                                            |   |                            |   |                               |   |
|--------------------------------------------|---|----------------------------|---|-------------------------------|---|
| Stručný úvod<br>do historie<br>karetní hry | 5 | Přehled<br>karetních listů | 7 | Slovníček<br>základních pojmů | 9 |
|--------------------------------------------|---|----------------------------|---|-------------------------------|---|

## Karetní hry pro více hráčů

|                   |    |            |     |            |     |
|-------------------|----|------------|-----|------------|-----|
| Agram             | 12 | Impérial   | 52  | Shasta Sam | 104 |
| Anaconda          | 14 | Irish Don  | 55  | Sift Smoke | 106 |
| Basra             | 16 | Jaggl'n    | 57  | Šibřínky   | 107 |
| Brummy            | 18 | James Bond | 59  | Šuster     | 109 |
| Calabrasella      | 20 | Königrufen | 60  | Tetka      | 111 |
| Canadian Salad    | 23 | Krypkille  | 67  | Tute       | 113 |
| Český krejčí      | 25 | Laus       | 70  | Uke Šógi   | 115 |
| Čínský poker      | 26 | Loba       | 72  | Umtali     | 117 |
| Dhashundhama      | 29 | Mariáš     | 75  | Valets     | 120 |
| Drákula           | 31 | Mizerka    | 80  | Vändtia    | 121 |
| Egyptian Ratscrew | 33 | Newmarket  | 82  | Wa Keng    | 123 |
| Enflé             | 35 | NLK        | 84  | Wiezen     | 126 |
| Femkort           | 36 | Ocho Locos | 87  | Xing       | 131 |
| Fipsen            | 37 | Omi        | 90  | Xoşkın     | 133 |
| Générala          | 40 | Pitty Pat  | 92  | Yablon     | 137 |
| GOPS              | 42 | Polák      | 94  | Yukon      | 139 |
| Hasenpfeffer      | 44 | QiuQiu     | 96  | Zifuli     | 141 |
| Horská dráha      | 46 | Quán Dui   | 99  | Zole       | 144 |
| Charlemagne       | 47 | Resto      | 101 |            |     |
| Chor Voli         | 50 | Rússi      | 103 |            |     |

## Pasiáns aneb Když není s kým hrát

|                 |     |                 |     |                    |     |
|-----------------|-----|-----------------|-----|--------------------|-----|
| Akordeon        | 148 | Fairway         | 152 | Ruka osudu         | 156 |
| Devadesát jedna | 149 | Napoleonova hra | 153 | Seřaďovací nádraží | 157 |
| Eagle Wings     | 150 | Pokerová        | 154 | Literatura         | 159 |



# Stručný úvod do historie karetní hry

Kdy a kde přesně spatřily karty světlo světa nevíme. Některé teorie umisťují jejich původ do Indie, jiné do Koreje. Nejpravděpodobněji se ale objevily v Číně v 8. století, tedy v období říše Tchang.

V následujících stoletích se karty postupně rozšiřovaly napříč Asií a během 11., nejpozději ve 12. století se objevily v Egyptě. Odtud pak pronikly na evropský kontinent, kde byly široce rozšířeny již koncem 14. století.

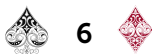
V Číně se můžeme setkat s celou řadou typů karetních her. Jsou to například karty dominové, ze kterých se později vyvinulo klasické domino, karty šachové, které jsou naopak odvozeny od čínské varianty šachu a v neposlední řadě karty peněžní. Ty jsou z hlediska vývoje karetní hry nejdůležitější, neboť právě z nich se postupem času vyvinuly klasické karetní hry tak, jak je známe v Evropě. Původně se hrálo se skutečnými penězi. Ty však z praktických důvodů brzy nahradily obrázkové karty, rozdělené do čtyř barev, a to mince, řetězy mincí, myriády mincí a desítky myriád. V každé barvě jsou číselné karty od 1 do 9, s výjimkou desítek myriád, kde je karet 11 (20 až 100 myriád, tisíc myriád a myriáda myriád).

Peršané přidali k číselným kartám ještě karty králů a vezírů a počet číselných karet v barvě rozšířili na deset. Karty egyptských mamlúků, od kterých jsou odvozeny první evropské karty, již obsahují karty postav tři. Jsou to malik (král), naib malik (zástupce krále) a thani naib (nižší zástupce). Vyobrazení na kartách však byla pouze abstraktní, neboť mamlúkům jejich víra nedovolovala zobrazovat postavy.

Mamlúcké karty se dostávají do Evropy a nejpozději v polovině 14. století se na jihu objevují první z nich odvozené evropské karetní listy. Jsou to karty italské a španělské, souhrnně označované jako latinské. V poměrně rychlém sledu se pak objevují karty německé a karty



francouzské. Francouzské karty se díky své jednoduchosti a přehlednosti stávají časem naprosto dominantními a dnes jsou rozšířené po celém světě, zatímco ostatní karty zůstávají pouze regionálními variantami. Výjimkou jsou ještě karty španělské, které se s prvními kolonizátory dostaly také do Jižní Ameriky a někdy v 16. století i do Japonska. I v těchto zemích má však dnes dominantní postavení francouzský list.



# Přehled karetních listů

## Italské a španělské karty

Balíček italských karet obsahuje nejčastěji 40 listů. Barvy jsou mince, poháry, meče a hole. Hodnoty karet jsou re (král), cavallo (jezdec), fante (pěšák), 7, 6, 5, 4, 3, 2 a 1. Existuje ovšem i balíček s 52 kartami, ve kterém nechybí číselné hodnoty 8 až 10, nebo naopak balíček obsahující jen 36 karet. V něm jednička reprezentuje eso a chybí číselné hodnoty 3–6. Balíček španělských karet obsahuje nejčastěji 48 nebo 40 karet. Barvy jsou, stejně jako u italských karet mince, poháry, meče a hole. Hodnoty karet jsou rey (král), caballo (jezdec), sota (sluha), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 a 1. U 40karetního balíčku chybí číselné hodnoty 9 a 8.

I přesto, že jsou barvy karet v obou případech nazývány stejně, rozlišit italské karty od španělských lze na první pohled. Meče italských karet jsou zakřivené (jedná se tedy spíš o šavle) a hole tenké rovné. Naproti tomu meče španělských karet jsou rovné a hole jsou ve skutečnosti zobrazovány jako kyje. Druhým na první pohled patrným rozdílem je křížení mečů a holí na kartách italských, zatímco na španělských bývají většinou zobrazovány odděleně.

Italské karty jsou rozšířeny v severní Itálii, španělské pak mimo Španělsko v jižní Itálii a některých oblastech Francie. Mimo Evropu pak v Jižní Americe, některých zemích na severu Afriky a Filipínách. Ovlivnily i některé typy karet používané v Japonsku.

## Německé karty

Balíček německých karet obsahuje nejčastěji 32 listů. Barvy jsou srdce, kule, listy a žaludy. Hodnoty karet jsou Ass (eso), König (král), Ober (svršek), Unter (spodek), 10, 9, 8 a 7. Existuje i balíček s 36 kartami, který obsahuje i karty s číselnou hodnotou 6, nebo naopak balíček obsahující jen 24 karet. V tom chybí číselné hodnoty 8 a 7.

Mimo Německo se s tímto typem karet setkáme ve většině zemí střední Evropy – v Polsku, Maďarsku, Rakousku, Švýcarsku a samozřejmě v České republice. Jednohlavé hrací karty používané v Čechách jsou ve světě známé jako Pražský vzor.

## Švýcarské karty

Balíček švýcarských karet obsahuje 48 nebo 36 listů. Barvy jsou růže, kule, štíty a žaludy. Hodnoty karet jsou König (král), Ober (svršek), Unter (spodek), Banner (prapor), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2. V balíčku s 36 kartami je dvojka nejvyšší kartou a chybí karty 3 až 5. Karty jsou rozšířené v několika málo kantonech v centrální části a na severovýchodě Švýcarska.

## Francouzské karty

Balíček francouzských karet obsahuje nejčastěji 52 listů, doplněný ještě o dva žolíky. Barvy jsou srdce, kára, piky a kříže. Hodnoty karet jsou A (eso), K (král), Q (dáma), J (janek), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Častý bývá i balíček se 32 kartami, který neobsahuje hodnoty 6 až 2. Názvy a označení figur se liší v závislosti na zemi původu karet. Jak už jsem se zmínil v předchozí kapitole, jedná se o karetní list, který se rozšířil po celém světě a dnes asi nenajdeme žádnou zemi, kde by nebyl znám a používán.

Toto jsou nejběžnější typy karetních listů, s nimiž se lze setkat v Evropě. Kromě těchto karet je to ještě několik typů tzv. jednobarevných karet, jako jsou například karty kukaččí nebo kvitlech. Dále jsou to karty tarokové. To jsou karty francouzské či italské, doplněné sadou speciálních číslovaných karet zvaných taroky, které ve hře reprezentují pevné trumfy.

## Ostatní

Velké množství rozličných karetních listů můžeme potkat v Asii, zejména pak v Číně a Japonsku. Rozepisovat se o nich více je však nad možnosti této knihy. Za Čínu tak zmiňuji alespoň peněžní karty, jejichž nejrozšířenějším zástupcem je kdysi i u nás velice populární Mahjong a za Japonsko květinové karty Hanafuda.



# Slovníček základních pojmů

**Ante** – základní sázka vsazená hráčem do hry před jejím začátkem

**Ctit barvu** – hrát kartu shodné barvy, jako je první karta nesená do zdvihu

**Doplňkové barvy** – druhá červená, nebo druhá černá barva. Ke srdcím tedy kára, k pikům kříže a obráceně

**Flekovat** – zvyšovat základní cenu hry

**Forhont** – jiné označení pro předáka

**Hláška** – skupina karet, jejíž hlášení přináší hráči bodový zisk. Např. v mariáši král a svršek stejné barvy

**Kitty** – v některých hrách je tímto termínem označován talón, v některých společný bank, o který se hraje

**Líc** – strana karty se zobrazenou hodnotou

**Licitace** – dražba, proces při kterém je postupným zvyšováním nabídky vybrán závazek, který bude následně sehrán

**Negativní smlouva** – závazek, ve kterém je cílem uhrát co nejméně zdvihů, nebo penalizovaných karet

**Nesená barva** – barva první karty nesené do zdvihu

**Pasovat** – v závislosti na hře buď vzdát se tahu, nebo úplně odstoupit ze hry

**Pauzírovat** – řada her pro tři hráče se často hraje ve čtyřech hráčích tak, že jeden hráč vždy jednu hru nehraje. Tento hráč míchá a rozdává karty, často se také, hraje-li se o peníze, podílí na finančním vyrovnání

**Pozitivní smlouva** – závazek, ve kterém je cílem uhrát co nejvíce zdvihů nebo bodovaných karet

**Přebít** – nést do zdvihu vyšší kartu nesené barvy, než je aktuálně nejvyšší, případně přebít trumf vyšším trumfem

**Předák** – první hráč po směru hry od rozdávajícího

**Revers** – rubová strana karty

**Sehrávka** – odehrání hry

**Sekvence** – sled tří a více karet, jejichž hodnoty jdou za sebou

**Štych** – jiné označení pro zdvih

**Talón** – balíček karet, který zbude po rozdávání a slouží k výměně či dobírání karet hráčů

**Trhat hlášku** – hráč protistrany (tedy té, která nevylicitovala závazek) drží na ruce jednu kartu z trumfově hlášky

**Trik** – jiné označení pro zdvih

**Trumf** – speciální karta, která přebije ostatní karty. Podle hry může jít buď o jednu, nebo více speciálních karet, nebo o všechny karty před sehrávkou zvolené barvy

**Trumfová hláška** – hláška v trumfově barvě

**Trumfovát** – přebít nejvyšší nesenou kartu trumfem

**Trumfová barva** – barva zvolená pro danou hru, její listy se stávají trumfy a přebijí tak kteroukoliv kartu jiné barvy.

**Whist** – jednoduchá zdvihová hra bez licitace.

**Závazek** – hra, kterou se hráč zavazuje uhrát

**Zdvih** – karty odehrané hráči v jednom kole hry, které získá hráč, který nesl nejvyšší kartu





# Karetní hry pro více hráčů

# Agram

Tato hra patří k nejpopulárnějším karetním hrám v Nigeru. Setkat se s ní můžete také v Mali. V Kamerunu se rozdává jen pět karet na hráče a hra je zde známá jako *Fapfap*. Hry na podobném principu se hrají i v dalších západoafrických zemích. Hra pravděpodobně pochází z evropské hry představené v době obchodu s otroky.

## Příprava

Před samotnou hrou je potřeba připravit si hrací balíček. Ze standardního balíčku 52 karet se odstraní všechny figury, dvojky a pikové eso. Vytvoříme tak balíček 35 karet potřebný pro tuto hru.

## Průběh hry

Rozdávání a hra probíhají proti směru hodinových ručiček. Rozdávající hráč pro první hru je určen náhodně, do další hry rozdává vítěz předchozí. Karty důkladně zamíchá a dá sejmout hráči po levé ruce. Každému hráči pak rozdá šest karet ve dvou dávkách po třech.

Do prvního zdvihu vynáší hráč po pravici rozdávajícího libovolnou kartu. Je povinnost ctít barvu, přebíjet se nemusí. Kdo nemá nesenou barvu, hraje cokoliv. Zdvih získá hráč, který hrál nejvyšší kartu nesené barvy. Ten také vynáší do dalšího zdvihu.

## Vyhodnocení

Zvítězí hráč, který uhraje poslední zdvih.

- **Uhrání posledního zdvihu jinou kartou než trojkou** – základní sázka.



- **Uhrání posledních dvou zdvihů jinou kartou než trojkou** – dvojnásobek základní sázky.
- **Uhrání posledního zdvihu trojkou** – dvojnásobek základní sázky.
- **Uhrání posledních dvou zdvihů, z toho poslední trojkou** – trojnásobek základní sázky.
- **Uhrání posledních dvou zdvihů trojkou** – čtyřnásobek základní sázky.

Výši základní sázky si hráči určí před samotnou hrou.



# Anaconda

Jednoduchá pokrová hra, v níž se hráči musí dobře rozmyslet, kterých karet se zbavit. Také známá jako *Pass the Trash* – Pošli smetí.

## Průběh hry

Rozdávání a hra probíhají po směru hodinových ručiček. Před hrou si hráči určí výši základní sázky a výši příhozu. Na začátku hry složí všichni hráči do banku základní sázku. Rozdávající hráč se určí náhodně. Karty důkladně zamíchá a rozdává po jedné každému sedm karet.

Hra probíhá ve třech kolech. V prvním kole si každý hráč vybere tři nechtěné karty a pošle je lícem dolů hráči po jeho levé ruce. Žádný hráč nesmí vidět své nové karty, dokud všichni neposlali vybranou trojici. Druhé kolo je stejné jako první, pouze se dvěma kartami, poté třetí kolo s jednou kartou.

Kolo sázek přichází po rozdání karet a znovu po každém kole posílání. Sázení zahajuje hráč po levici rozdávajícího, nebo v případě že tento již nehraje, nejbližší aktivní hráč ve směru hry. Hráč může buď složit, pasovat, dorovnat nebo navýšit.

Hráč, který nechce pokračovat ve hře, může složit karty. Všechny peníze, které doposud vsadil, prohrál. Hráč, který chce pokračovat ve hře, ale nechce zvyšovat sázky, může pasovat. Jestliže ovšem některý z hráčů před ním zvyšoval, musí jeho sázku alespoň dorovnat. Stejně tak, pokud hráč pasuje a některý z hráčů dále v pořadí zvýší, musí hráč, který pasoval v následujícím kole alespoň dorovnat, při-



padně složit nebo navýšit. Kolo sázek končí poté, co všichni aktivní hráči alespoň dorovnali a poté pasují.

Hra končí po posledním kole sázek, nebo v okamžiku, kdy ve hře zůstane pouze jeden aktivní hráč.

## Vyhodnocení

Hráči vyloží své karty lícem na stůl. Vyhrává nejlepší pokerová kombinace z pěti karet. Použijí se standardní pokerové žebříčky, tedy od nejvyšší kombinace:

- **Straight flash** – postupka v barvě, nejvyšší je postupka začínající esem, zvaná též **Royal flash**.
- **Four of a kind** – čtveřice, tedy čtyři karty stejné hodnoty.
- **Full house** – trojice, tedy tři stejné karty a pár, tedy dvě stejné karty. Rozhodující pro porovnání dvou kombinací full house je trojice.
- **Flush** – barva, tedy pět karet stejné barvy.
- **Straight** – postupka, tedy pět po sobě jdoucích hodnot, nezávisle na barvě karet.
- **Three of a kind** – trojice, tedy tři karty stejné hodnoty.
- **Two pair** – dva páry, tedy dvě dvojice karet stejné hodnoty.
- **One pair** – jeden pár, tedy dvojice karet stejné hodnoty.
- **High card** – vysoká karta. V případě, že žádný z hodnocených hráčů nemá na ruce nějakou kombinaci, vyhrává hráč, který drží nejvyšší kartu.

Kombinace tvořená hodnotnějšími, tedy vyššími kartami poráží stejnou kombinaci tvořenou nižšími kartami. V případě shodné kombinace rozhoduje karta mimo kombinaci. V případě kombinací z pěti karet rozhoduje tedy šestá, případně sedmá karta.

Jestliže všichni hráči kromě jednoho složili, ten bere bank, aniž by ostatním ukazoval, jaké karty drží na ruce.



# Basra

Tato hra se hraje v Egyptě a jde o variantu turecké hry *Piştî*. Jedná se o tzv. rybářskou nebo chytací hru, kdy se hráči snaží získat karty na stole na základě shody s kartami v ruce. S podobnými hrami se setkáváme ve většině zemí Středního východu.

## Průběh hry

Rozdávání a hra probíhají proti směru hodinových ručiček. Karty se zamíchají, hráč po levici rozdávajícího je sejme. Rozdávající se poté

může podívat na spodní kartu balíčku. Pak rozdá každému hráči čtyři karty naráz. Nakonec vyloží čtyři karty lícem nahoru na stůl. Pokud je mezi nimi jakýkoli kluk nebo  $\spadesuit 7$ , vrátí je zpět do balíčku a doplní místo nich nové karty.

První na tahu je hráč po pravici rozdávajícího. Hráč se snaží zahrát takovou kartu, s níž lze sebrat již vyložené karty. Sebrané karty, a to včetně hrané, si položí před sebe lícem dolů. Při hře v párech si dává dvojice karty na jednu hromadu. Nemůže-li hráč odehranou kartou nic sebrat, zůstává tato ležet na stole.

Po odehrání všech karet z ruky se rozdají další čtyři, přičemž na stůl se již nerozdává.

Vynese-li hráč kartu stejné hodnoty, jaká je již na stole, bere tak obě karty. Jestliže hraje číselnou kartou, jejíž velikost je rovna součtu několika karet na stole, bere celou skupinu. Eso má hodnotu 1. Je možné vzít stejnou hodnotu i součet najednou.

