

Numeramis - Loker (karetní hra s čísly)

Hra pro 1 – 10 hráčů

Obsah:

Celkem 80 karet s čísly 0 – 9.

Myšlenka a cíl hry:

Hra je inspirovaná hrou Poker, která se hraje po celém světě, ve které se hráči u jednoho stolu snaží vytvořit různé kombinace z hodnot karet, jenž jsou jim na začátku hry rozdány nebo je postupně získali výměnou za 1 – 3 své karty od krupiéra stolu.

Průběh hry:

Před hrou se určí krupiér stolu, který bude zaznamenávat výsledky jednotlivých partií a současně je rozdávajícím hráčem. Po celé ukončené hře a pokud hráči pokračují v další, je novým rozdávajícím vždy ten hráč, který sedí nalevo od naposled rozdávajícího hráče. Rozdávající zamíchá všechny karty a rozdává postupně mezi všechny hráče, včetně sebe, vždy po 6 kartách, které si hráči skrytě vyhodnocují tak, že z nich sestavují různé kombinace – figury. Přehled jednotlivých kombinací a jejich priorita je uvedena dále. Rozdávající vždy začíná rozdávat od hráče, který sedí po jeho levé ruce. Hráč, který dostal od krupiéra karty jako první, je současně začínajícím hráčem v partii.

Kombinace – figury

Od nejjednodušší kombinace ke kombinaci s nejvyšší prioritou:

a) Dvě dvojice - nejnižší počitatelnou figurou v Lokeru jsou dvě dvojice příkladně: 2, 2 a 5, 5. Zbývající, karty které netvoří dvojici jsou tzv. volné karty.

Nejnižší double párovou dvojicí je 0, 0 a 1, 1, nejvyšší pak 8, 8 a 9, 9.

b) Postupka z 5 ti karet - postupka je složena z řady vzestupně jdoucích hodnot, příkladně: 2, 3, 4, 5, 6.

Nejvyšší postupkou je pak 5, 6, 7, 8 a 9!

c) Tři dvojice - vyšší figurou v Lokeru jsou tři dvojice, příkladně: 3, 3 ... 5, 5 ... 7, 7. Tímto jsou využity všechny karty v ruce jednoho hráče.

Nejvyšší možnou trojicí je 7,7 ... 8, 8 a 9, 9.

d) Postupka ze 6ti karet - postupka je složena z řady 6ti vzestupně jdoucích hodnot, příkladně 4, 5, 6, 7, 8 a 9. Tato postupka je současně nejvyšší postupkou v řadě!

e) Trojice - další v pořadí kombinací je jedna trojice příkladně: 7, 7, 7. Zbývající karty, které netvoří ani dvojici, ani trojici, jsou volné karty. Nejvyšší kombinací trojice jsou tři „9“!

f) Trojice a dvojice - pak následuje jedna trojice a jedna dvojice třeba: 8, 8, 8 a 2, 2. Nejvyšší kombinací trojice a dvojice je 9, 9, 9 a 8, 8. Zbývající karta je volná.

g) Dvě trojice - další v pořadí kombinací jsou dvě trojice, přičemž nejvyšší v této kombinaci jsou 9, 9, 9 a 8, 8, 8.

h) Čtveřice - jedná se o čtyři karty stejné hodnoty, přičemž nejvyšší je pochopitelně 9, 9, 9, 9!

i) Čtveřice + dvojice – jde o čtveřici doplněnou ještě jednou dvojicí, příkladně 8, 8, 8, 8 a 3, 3. Nejvyšší kombinace čtveřice a dvojice se skládá z nejvyšších čísel tedy: 4x „9“ a 2x 8!

j) Pětice nebo-li Loker - 5 karet stejné hodnoty. Ideální je 5 x „9“! šestá karta v Lokeru je „volná karta“.

k) Šestice karet stejné hodnoty nebo-li „**King Loker**“! Nejvyšší kombinací je pochopitelně šest devítek. 9, 9, 9, 9, 9, 9!!

Pozor: Postupky sestavené, z méně jak z pěti karet v řadě, se nepočítají! Stejně tak nelze počítat figuru, sestavenou jen z jedné dvojice stejných čísel. Při shodných figurách rozhodují vyšší hodnoty, ze kterých jsou poskládány.

Příkladně: dvě trojice v ruce jednoho hráče s hodnotami 6, 6, 6 a 3, 3, 3 jsou méně než dvě trojice jiného hráče s hodnotami 7, 7, 7 a 2, 2, 2.

Může však nastat situace, že dva nebo více hráčů sestaví stejné figury ze stejných hodnot karet. Pak tedy rozhoduje o pořadí u stolu „volná karta“ vyšší hodnoty, která hráči zbyla v ruce.

Průběh hry – pokračování pravidel:

Hráč, který jako první obdržel 6 karet, je tedy první na řadě a ve svém tahu má následující možnosti:

Hráč na tahu a jeho možnosti:

- 1) může si u krupiéra vyměnit ze své ruky až 1 - 3 libovolné karty najednou za nové, přičemž karty vyřazené z ruky odhodí na odhazovací balíček doprostřed stolu lícem dolů. Místo nich obdrží nové karty podle počtu odhozených.
- 2) může se zdržet výměny karet a řekne: „PAS“! V takovém případě pokračuje další hráč. Pokud hráč neprovede výměnu karet, neznamená to, že se partie vzdal. Je dál ve hře.
- 3) může vyložit a uzavřít hru. Je-li hráč přesvědčen o své kombinaci jako o možná nejlepší ze všech hráčů u stolu, vyloží své karty ve složené kombinaci před sebe na stůl a oznámí konec hry: „KONEC“!. V takovém případě mají ostatní hráči, směrem k prvnímu hráči ve hře, nárok na svůj poslední tah a vyložení karet v kombinacích, které ve svém tahu složili. Hráč na řadě ještě může provést výměnu karet dle pravidel a v zápětí své karty vyloží na stůl. Hráč, který hru v kole zahajoval, již tento tah nemá.

Pozor: Hráč, který obdržel od rozdávajícího kartu s hodnotou „0“ ji může zkombinovat s ostatními čísly, neboť nula je též považována za číslo v řadě před jedničkou! Pak příkladně pět nul jako pětice neboli Loker má při vyhodnocení vyšší váhu než 4x„9“ či 2x„8“!

Pozor: Výměna karet u jednoho hráče smí proběhnout pouze 2x za kompletní hru, tedy maximálně během 2 kol. Pokud se hráčům nepodaří uzavřít vyložením dle pravidel platné kombinace ani po uběhnutí 2 kol, hra končí a karty rozdává další hráč dle pravidel průběhu hry.

Před zahájením hry je dobré si připravit papír a tužku k zapisování výsledků nebo můžete využít hmatové počítačové soupravy. Následuje příklad ze hry a počítání výsledků.

Příklad ze hry:

Hrají čtyři hráči. Alojz, Bedřich, David a Cyril.

Začíná první kolo – všichni hráči postupně od rozdávajícího Cyrila obdrží 6 karet!

Alojz v prvním rozdání obdržel karty 6, 5, 4, 1, 0 a 2.

Bedřich dostal karty 7, 7, 7, 4, 2, 5.

Davidovi přišly karty následujících hodnot: 2, 2, 2, 2, 0, 9.

Cytil do začátku obdržel karty 0, 0, 0, 0, 0, 9.

Na tahu je nyní Alojz, který se rozhodl vyměnit kartu „0“ v naději na zisk postupky šesti karet 1, 2, 3, 4, 5, 6. Mění tedy jednu. Obdržel kartu s číslem „7“.

Bedřich: Díky třem „7“ v ruce se rozhodl zariskovat, získat další sedmičky a mění u krupiéra 3 karty. Odhodil 4, 2 a 5. Získal karty 7, 2, 5.

David má jasno protože čtyři „2“ je celkem nadějná figura a zvolil výměnu dvou karet. Odhodil tedy 0 a 9. Přišly mu karty s čísly 2 a 6.

Cyril je spokojený, ale přesto mění jednu kartu. Odhazuje devítku a čeká, zda nepřijde jeho šestá nula „0“. Měl by tak King Loker! Dostal však kartu s hodnotou 5.

Alojz na tahu mění 2 karty, odhazuje 1 a 2. Obdržel 8 a 5. Hru končí!! a vykládá „Postupku z pěti karet“: 8, 7, 6, 5, 4 a jako volnou kartu 5.

Bedřich si mění dvě karty, odhazuje 2 a 5. Od krupiéra dostal 7 a 9. na stůl vyložil Loker 7, 7, 7, 7, 7 a volnou kartu 9.

Cyril zkouší naposled své štěstí a mění jednu kartu. Odhodil kartu s 5 a obdržel kartu „0“!!! Vykládá tedy King loker ze šesti „0“!!!

David žádnou kartu nemění a vykládá rovnou z ruky kombinaci 2, 2, 2, 2, 2 a 6. Má tedy Loker!

Vyhodnocení uvedeného příkladu hry:

1. místo a 4 body získal Cyril za King Loker 0, 0, 0, 0, 0, 0.
2. místo a 3 body získal Bedřich za Loker 7, 7, 7, 7, 7 (volná karta 9)
3. místo a 2 body získal David za Loker 2, 2, 2, 2, 2 (volná karta 6)
4. místo a 1 bod získal Alojz za postupku z pěti karet 8, 7, 6, 5, 4 (volná karta 5)

Jiné varianty hry:

Hra se sázkami dle Pokeru:

Loker lze hrát i jako klasický Poker se sázkami, kdy se pravidla sázek řídí obecnými pravidly karetní hry POKER a vyhodnocování karetních kombinací dle pravidel Numeramis – Loker.

K této variantě lze využít reliéfní žetony jako volitelný doplněk hry.

Hra s jednodušším sázením dle Lokeru:

Hráči na začátku karetních partií obdrží stejný počet žetonů, příkladně každý po 20 ks. Na začátku hry, každý hráč vloží do banku jeden žeton. V každé hře dále vkládají do společného banku tolik žetonů, kolik si mění u krupiéra karet. Po skončení hry společný bank bere ten hráč, který sestavil ze svých karet nejlepší kombinaci bez rozdílu kolik žetonů do hry sám vložil (resp. kolik karet v průběhu jedné hry vyměnil). Body za pořadí (příklad 4, 3, 2 a 1) v jednotlivých hrách se hráčům u stolu dále počítají. Hra končí v momentě, kdy někdo z hráčů zbankrotuje a nemá již žádný žeton, který by do začátku hry mohl vsadit. Pak se hráčům sečtou body za pořadí u stolu a ten hráč, který získal nejvíce vyhrává. Pokud si nechcete komplikovat situaci počítáním bodů za jednotlivá pořadí všem hráčům, stačí spočítat žetony – kdo, v případě bankrotu jednoho z hráčů, jich do té doby získal nejvíce žetonů, samozřejmě vyhrává!

Rada k sázení: Někdy je dobré vsadit jen úvodní povinný žeton do hry a hru s nevýhodnými kartami oželeť, než se snažit, za cenu ztráty nepřiměřeného množství žetonů za výměnu dalších a dalších karet, hru ovládnout nejlepší očekávanou kombinací, která však nemusí přijít. Naopak, někdy vhodný risk znamená zisk několika žetonů najednou. Přejeme hodně štěstí!

Počet karet, obsažených v soupravě karetní hry Numeramis je 80 ks. Každé číslo od „0“ až „9“ je vždy zastoupeno 8mi kartami, tedy celkem 80 karet.

Návody na další hry z řady Numeramis jsou uvedeny zvlášť.
Příjemnou zábavu Vám přeje **Společenství duševních sportů, z. s.,
Praha**
e-mail: **SDSZS@seznam.cz**