

Numeramis - Quist (karetní hra s čísly)

Hra pro 4 hráče

Obsah:

Celkem 80 karet s čísly 0 – 9.

Myšlenka a cíl hry:

Hra Quist je inspirovaná historickou zdvihovou karetní hrou Whist, která je určena pro čtyři hráče, přičemž hrají společně vždy dva hráči proti dvěma hráčům, posazeným u stolu naproti sobě. Quist je velmi zjednodušenou variantou, protože karty jsou pouze s číselnými hodnotami 0 – 9 a neznají barvy jako karty žolíkové.

Pravidla

Quist hrají čtyři hráči ve dvou dvojicích. Na začátku se rozlosuje (snímáním karet – příkladně hráči, jenž sejmou liché číslo hrají spolu) nebo se dohodne, kdo bude hrát s kým, přičemž partneři se následně posadí proti sobě. Hraje se s jedním balíčkem karet Numeramis (hodnoty od nejnižší po nejvyšší 0-9).

Míchání a rozdávání

V prvním kole rozdává vylosovaný hráč. Rozdávající rozdá každému hráči 9 karet. Pravidla přísně zakazují jakkoliv komentovat obdržené karty nebo dávat jakékoliv signály partnerovi.

Sehrávka

Jako první vynáší hráč po levici rozdávajícího. Jako první kartu zdvihu může vynést libovolnou kartu. Další hráči po směru hodinových ručiček zahrají vždy jednu kartu do zdvihu. Má-li hráč kartu vyšší hodnoty, může ji vynést „přiznat vyšší hodnotu“. Klidně však může vynést kartu nižší hodnoty. Zdvih (sérii 4 odhozených karet) získá ten hráč, který mezi nimi vynesl kartu nejvyšší hodnoty.

Pozor: Může však nastat situace, kdy po proběhnutí 1. fáze se v talonu nachází dvě nejvyšší karty stejné hodnoty. V takovém případě zdvih zůstává dál ležet (tedy 4 odehrané karty) na stole a pokračuje další kolo 2. fáze. Kartu vynáší ten hráč, který jako první do talonu odhodil shodnou kartu nejvyšší hodnoty a následně odhazují postupně hráči po levici. Hráči nyní hrají o dvojnásobný zdvih, kdy se snaží opět přebít kartu hráče, který vynesl v druhé fázi kartu jako první. V druhé fázi se rozhodlo a hráč, který odhodil kartu nejvyšší hodnoty, zdvih bere, protože ho nikdo nedokázal (nechtěl) přebít. Pokud se však opět sešly dvě nebo více karet stejné nejvyšší hodnoty, hraje se 3. fáze o trojnásobný zdvih a první vynáší ten hráč, který kartu nejvyšší hodnoty vložil do talonu jako první. Fáze se hrají do té doby, dokud se o

několikanásobném zdvihu nerozhodne. Je tedy třeba důsledně sledovat průběh hry a hlásit odhozené karty do talonu, případně podat informaci, která odhozená hodnota je v právě probíhající fázi nejvyšší.

V dalším zdvihu jako první vynáší hráč, který získal předchozí zdvih. Získané zdvihy si hráč pokládá před sebe lícem dolů. Každý hráč si smí prohlížet všechny karty ve zdvihu až do zahrání první karty dalšího zdvihu, ale po jejím zahrání si už nikdo nesmí prohlížet předchozí získané zdvihy. Takto se pokračuje až do odehrání všech 9ti karet, které hráči na začátku dostali.

Bodování

Po skončení kola si hráči společně ve dvojici spočítají všechny získané karty ze zdvihů a vydělí číslem „4“. Tím získají skutečný počet vítězných zdvihů. Skóre tak může příkladně skončit 0 : 9, 3 : 6, 5 : 4, atd. Počet zdvihů v každé hře je vždy „9“, tudíž výsledek nikdy nemůže být vyrovnaný a vždy jedna strana vyhraje. Do tabulky skóre si tedy přepíše každá dvojice tolik bodů, kolik jich během hry získala + poznámku o vítězství. Na začátku celé partie je třeba si stanovit kolik her se bude hrát. Ideální je Quist na 10 her. Pokud se stane, že hráči získají shodný počet vítězných her (příkladně 5 ku 5), pak rozhoduje vyšší celkový součet dosažených zdvihů. Je-li i v tomto kritériu shoda, hraje se dodatková 11. hra.

Základní taktika

Jako první kartu prvního zdvihu je výhodné vynést kartu střední hodnoty a otestovat si tak situaci, jak na tom hráči s kartami a jejich hodnotami jsou. Po úvodním rozdání karet mezi hráče v počtu 4 hráči krát 9 karet, tak v rozdávacím balíčku zbylo z 80ti ještě 44 karet! Je celkem možné, že některá sada číselné řady zůstala v balíčku skryta. Odvodit tak skutečnost, kdo má v ruce jaké hodnoty, je velmi složité. U hráčů je tedy důležitý cit a odhad pro hru. Další dobrá rada je se od začátku hry zbavovat nejnižších hodnot, protože s „0“ či „1“ toho ve hře moc nepřebijete! Aktivitu tak přenecháte svému partňákov, který je v odhozu na řadě po Vás a zdvih může získat kartou vyšší hodnoty. Současně tím dáte najevo, že si vyšší hodnoty necháváte do dalších zdvihů.

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**