

# Numeramis - Šipky (karetní hra s čísly)

Hra pro 1 – 8 hráčů

## Obsah:

Celkem 80 karet s čísly 0 – 9.

## Myšlenka a cíl hry:

Hra je inspirovaná hrou šipky, která se hraje po celém světě, kdy se hráči snaží trefit na terči určitá čísla a postupně tak odmazávat ze skóre z celkové hodnoty příkladně 101, 201 nebo 301 bod směrem k nule.

V každém kole hry „Numeramis – Šipky“ dostávají hráči do ruky po dvou kartách s čísly. Takovému kolu se dále v návodu říká hod. Podle zvolené nebo vylosované hry se hráči snaží poskládat výsledné dvojciferné číslo ve svém hodu tak, aby se postupně pomocí součtů v hodech přiblížili nebo přesně trefili do hodnoty 101, 201 nebo 301.

Celkem jako taktické řešení, pro účely dosažení požadované výsledné hodnoty, se může jevit fakt, že hráč ze začátku ve svém hodu tvoří dvojciferná čísla vyšší hodnoty. V dalších kolech pak čísla hodnot raději nižších, aby požadovaný výsledek „nepřetáhl“. Někdy skládání celkové hodnoty z nižších dvojciferných čísel může být také celkem účinné.

Hráč, jenž se dopočítal k přesné hodnotě zvolené hry nebo se domnívá, že je svým výsledkem k hodnotě blíže než jeho soupeři, nemusí již další karty od rozdávajícího přijmout a ohlásí konec své hry. Ostatní hráči mají pak možnost ještě dohrávat své hody dokud sami neohlásí konec své hry. Platí však, že hráč ve svém hodu si musí vzít dvě karty od rozdávajícího. V posledním svém předem avizovaném hodu se slovy „jen jednu kartu“ pak může vzít kartu jen jednu.

Pokud hráč jako poslední kartu obdrží nulu v závěrečném hodu (hra na jednu kartu), musí jí odhodit jako zásah mimo terč! Od rozdávajícího pak dostane ještě jednu poslední kartu do svého hodu.

Ovšem během hry, kdy hráč dostává od rozdávajícího po dvou kartách, a dostal-li obě karty „nuly“, musí je složit a vyžádat si nové dvě karty!

## Hra „Stojedna“

Před zvolenou hrou se určí moderátor stolu, který bude zaznamenávat výsledky jednotlivých kol „hodů“ a současně je prvním rozdávajícím hráčem. Po celé ukončené hře a pokud hráči pokračují další zvolenou hrou, se novým rozdávajícím stává vždy ten hráč, který sedí nalevo od naposled rozdávajícího hráče. Rozdávající zamíchá všechny karty a rozdává postupně mezi všechny hráče, včetně sebe, vždy po dvou

kartách, které hráči vyhodnocují tak, že sestaví dvouciferné číslo a vyloží je před sebe na stůl a výsledek hlasitě oznámí ostatním.

## Hra „101“ - průběh

V prvním kole svého hodu na terč se hráči ze dvou karet snaží složit co nejvyšší číslo, a přiblížit se tak co nejvíce k výsledné hodnotě „101“. Hráč karty vyloží před sebe na stůl a už s nimi nesmí dál kombinovat dle karbanického pořekadla „karta leží a hra (v našem případě hod) běží!“. V druhém kole hodu na terč každý hráč od rozdávajícího postupně obdrží dvě karty, ze kterých složí dvojciferné číslo, vyloží na stůl v dvojciferné kombinaci a přičte jeho hodnotu k předchozímu dvojcifernému číslu, které před tím složil. Pro kontrolu oznámí dosažený součet. Hráči postupně hrají ve směru pohybu hodinových ručiček a přičítají dvojciferná čísla z obdržených karet až do momentu, kdy se jejich součty začnou blížit k hodnotě 100.

**Pozor:** Hráč, který obdržel od rozdávajícího kartu s hodnotou „0“ ji může zkombinovat do dvouciferného čísla nebo odhodit jako zásah mimo terč. V takovém případě jeho číslo je pouze jednociferné v řádu jednotek, a tak bude k jeho výsledku dále i přičteno.

Před zahájením hry je dobré si připravit papír a tužku k zapisování výsledků nebo můžete využít hmatové počítací soupravy.

### Příklad ze hry:

Hrají čtyři hráči. Alojz, David, Bedřich a Cyril. Hrají zvolenou hru „101“.

Začíná první kolo – prvním hodem!

Alojz v prvním hodu obdržel od rozdávajícího karty 7 a 2, jako výchozí dvojciferné číslo složil 27.

David v prvním hodu obdržel karty 5 a 7, složil číslo 75.

Bedřich na úvod dostal 2 a 1, složil číslo 21.

Cyril do začátku obdržel karty 4 a 0. Nulu mohl odhodit a započítat si pouze hodnotu 4, ale složil raději číslo 40.

V druhém hodu Alojz obdržel karty 7 a 1, složil číslo 71 a přičetl jej k číslu 27. Jeho skóre je nyní  $27 + 71 = 98$ . Do 101 mu chybí 3 body. David obdržel čísla 4 a 2, složil číslo 24 a přičetl k výsledku z prvního hodu, kterým byla hodnota 75. Má nyní  $75 + 24 = 99$ . Do 101 mu chybí 2 body.

Bedřich získal karty 3 a 2, složil číslo 32 a přičetl k předchozímu výsledku 21. Má nyní  $21 + 32 = 53$ . Do 101 mu chybí ještě 48 bodů.

Cyril ve svém druhém hodu obdržel karty 6 a 0. Nulu mohl opět odhodit, ale ponechal si ji pro složení čísla 60. Jeho průběžný výsledek činí  $40 + 60 = 100$ . Cyrilovi chybí jen jeden bod do 101!

Ve třetím hodu se již taktizuje.

Alojz má skóre 98 a má možnost si na závěr svého hodu vzít od rozdávajícího jen jednu kartu. Předem oznámí tedy: „Beru jen jednu kartu!“. Pokud přetáhne výsledek, vypadl z kola! Alojz obdržel kartu s číslem „4“. Bohužel  $98 + 4 = 102$ ! Alojz je tedy ze hry venku!

David má skóre 99, hlásí konec své hry, žádnou kartu si již nevezme a ponechává svůj výsledek 99 ve hře o celkového vítěze hry „101“.

Bedřich má zatím jen 53 bodů, a tak přijme od rozdávajícího 2 karty. Získal karty 1 a 4, složil číslo 41 a přičetl jej ke svému předchozímu výsledku.  $53 + 41 = 94$ . Chybí mu tedy ještě 7 bodů do 101.

Cyril má možnost získat přesně 101 pokud by obdržel kartu s číslem 1. Neriskuje a končí, nahlásí konec a ponechává ve hře svůj výsledek 100.

Ve čtvrtém kole má Bedřich jako jediný zbývající hráč možnost upravit svůj výsledek, protože neoznámil konec, ale pouze: „Beru jednu kartu!“ Od rozdávajícího dostal kartu s číslem „0“. Tu tedy dle pravidel odhodil a vyžádal si od rozdávajícího kartu další. Dostal kartu s číslem „7“! A protože se mu podařilo výsledkem:  $94 + 7 = 101$ , trefit přesně hodnotu 101, stal se vítězem hry „Stojedna“!

**Pozor:** Hráč, který již vyložil sestavené číslo na stůl jej nemůže následně změnit. Číslo se tak dále stává součástí jeho součtu jednotlivých hodů.

**Pozor:** Hráč nesmí překročit limit dané hodnoty ve hře. Pokud se hraje hodnota 101, pak může skončit jakýmkoliv součtem „hodů“ nižším nebo rovnu 101! Výsledek nad 101 není povolen a hráč, který jej přesáhl, tak okamžitě vypadl ze hry.

**Hra končí pro všechny v momentě:**

- a) když hráči oznámili konec své hry a již nikdo není na tahu,
- b) všichni postupně trefili přesný výsledek hry,
- c) všichni přetáhli stanovený výsledek a nikdo tak už nezůstal ve hře se skóre pod stanovený limit hry.

## Příklad závěrečného zúčtování:

1. Bedřich ..... 101 bodů - vítěz hry 101
2. Cyril ..... 100 bodů
3. David ..... 99 bodů
4. Alojz ..... 102 bodů - přesáhl 101 a vypadl ze hry

**Pozor:** Uvedená pravidla a postup v dalších variantách hry při „hodech“, sestavování skóre a závěrečné zúčtování jsou shodná i pro hry „201“ a „301“. Ideální výsledek je pak samozřejmě nejlepší co nejblíže ke zvolené variantě hry – „Šipky“.

Bodování hráčů je možné třeba ohodnocením pořadí u stolu. Příkladně při hře 4 hráčů vítěz u stolu Bedřich by získal 4 body, hráč na druhém místě Cyril 3 body, hráč David na třetím pak jen 2 body a poslední, čtvrtý hráč Bedřich jen 1 bod.

Nebo lze využít možnosti zvolit součty ze všech tří her 101 + 201 + 301 a kdo bude v součtu nejblíže skóre 603, pak se stal vítězem a další hráči obsadili svými součty následující pořadí. Pozor: V takovém případě se do součtu 603 hráče nepočítá výsledek přetažené hry, kdy hráč povinné skóre v některé hře přesáhl!

## Jiné varianty hry:

### Hra: Na přesný výsledek:

Ve hře Na přesný výsledek může vyhrát jen jeden hráč, který přesně trefí zvolenou hodnotu 101, 201 nebo 301 jako první. Tato varianta prakticky odpovídá házení šipek na terč. Hráči od začátku postupně dostávají (berou si) po dvou kartách. V této hře platí, že pokud hráč, jenž se blíží k ideálnímu výsledku, nahlásí „Beru jen jednu kartu!“, má možnost si vzít jednu kartu a pokračuje další hráč ve hře. Pokud i ten nahlásí „Beru jen jednu kartu“, obdrží od rozdávajícího jednu kartu. Pokud však se mu hodnota karty do přesného výsledku nehodí, může ji odhodit. Tuto možnost mají postupně všichni hráči. Musí však včas oznámit rozdávajícímu, že berou jen jednu kartu. Vyhraje ten hráč, který jako první trefí přesný výsledek hry!

Ve skutečných šipkách, pokud si hráči nejsou jisti svým přesným hodem, tak raději hodí šipku mimo terč, než aby přetáhli výsledek a vypadli tak předčasně ze hry!

**Pozor:** Pokud hráč ve hře Na přesný výsledek v akci „beru jen jednu“ obdržel kartu, která by v součtu s jeho předchozím celkovým skórem přesáhla hodnotu zvolené varianty hry, může kartu odhodit a vyčkat na „další svůj hod“ až na něho přijde řada. Takto mohou hráči využít

možnosti odhození karty pouze během svého hodu a avizované akce „Beru jen jednu kartu!“, dokud se některému z hráčů jako prvnímu nepodaří složit přesný výsledek dle zvolené varianty hry. Pak takový hráč s přesným dosaženým výsledkem vyhrává hru a další hráči již ve hře nepokračují. Jejich výsledky pod limitem se ve hře nepočítají. Je dobré si před touto variantou hry Na přesný výsledek stanovit počet kol, které se budou hrát. Příkladně 9 nebo 11 či více. Pak vyhraje hru ten hráč, který vícekrát trefil přesný výsledek.

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***