

Pravidla karetní hry Černá kočka

(Zdroj: www.larry.cz, úprava: SPP Adamov)

1. ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Hra je určena pro čtyři hráče. Hraje se s kartami "Pikety".

a) podstata hry

Hráči se ve hře snaží získat co nejméně trestných bodů. Tyto body se hráči přičtou, jestliže vezme štychem pikovou dámu (černá kočka) – 10 bodů nebo jakoukoli srdcovou kartu. Srdce jsou bodově odstupňované: eso – 5 bodů, král – 4 body, dáma – 3 body, kluk – 2 body, desítka, devítka, osmička a sedmička srdcové jsou za 1 trestný bod.

b) pravidla

Hráči musí ctít barvu – hrát kartou stejné barvy, jakou má karta, kterou vyjel první hráč v daném štychu. Nemusí se přebíjet. Pokud hráč nemůže ctít barvu, může hrát jakoukoli kartou. V prvním štychu se nesmí vyjíždět srdcovou kartou (neplatí, když vyjíždějící hráč má 8 srdcí – to se ale ještě nikdy nestalo).

c) rozdávání karet

Rozdává ten, kdo si při sejmutí vytáhne nejmenší kartu. V případě, že mají dvě karty stejnou hodnotu, rozhoduje barva. Největší jsou srdce, pak kule, piky a nejmenší jsou kříže. Toto pořadí barev platí pouze při rozhodování, kdo bude rozdávat. Rozdávají se všechny karty, po jedné, maximálně po dvou (kdo rozdává po dvou je...), ve směru hodinových ručiček. Při rozdávání by se hráči zatím neměli na tyto karty dívat. Karty jsou mastné a lepí, může se stát, že rozdávající rozdá špatně. Má nárok rozdat znovu. V rozdávání se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Nejspolehlivější hráč si připraví papírek a tužku a zapisuje výsledky; stejně tak si může dělat poznámky, kdo má rozdávat.

d) průběh hry

Na začátku každého kola pošle každý hráč 3 karty, které se mu nejméně hodí do hry, hráči, co od něho sedí nalevo. Nejdřív, ale musí tyto karty poslat, a pak teprve se podívat, jaké karty mu poslal hráč sedící po jeho pravé ruce. Vyjíždět se může až po výměně těchto tří karet. Vyjíždí hráč sedící po levé ruce rozdávajícího. Dále hrají hráči sedící ve směru hodinových ručiček. Daný štych bere hráč, který dal nejvyšší kartu základní barvy, tj. barva karty, kterou se v daném štychu vyjelo jako první. Tento hráč potom vyjíždí ve štychu dalším. Vztít štych znamená otočit tyto čtyři karty rubem nahoru a položit si je na svou hromádku. Je zakázáno se předhazovat. Kdokoliv se může podívat do posledního štychu, pokud se už nevyjel štych nový. Na jiné odehraté karty se nesmí nikdo dívat.

e) shození karet

Když je někomu během hry jasné, že všechno bere, může karty "shodit", aby se nezdržovala hra. Všechny karty, co ostatní drží ještě v ruce, bere tento hráč.

Když někdo karty shodí, bere všechno bez ohledu na to, jestli by někdo jiný bral některý štych po tomto shoení karet. Výjimkou je shoení karet při durchu (vysvětleno níže). Za shoení karet se také považuje neotáčení odehrátých štychů.

f) konec kola

Na konci kola se trestné body přičtou každému z hráčů. Celkový součet trestných bodů je 28. Zapisující by si to měl přepočítat. Jestliže se někomu podaří nevzít vůbec žádný štych, jeden bod se mu odečte.

g) konec hry

Prohrává ten, kdo pokoří hranici 100 trestných bodů (100 nebo více). Když přeलेze 100 bodů více hráčů, prohrál z nich ten, který má bodů více. V případě, že dva hráči přelezou 100 bodů o stejný počet bodů, tak se hraje tzv. baráž: hraje se další kolo a kdo z těchto dvou hráčů vezme víc bodů, prohrál. Zbylí dva hráči jsou již mimo hru a neprohrají, i kdyby měli po tomto kole víc bodů než tito dva, mezi nimiž se hraje baráž.

h) blufování (blafuňk)

Tato hra má zvláštnost v tom, že hráči mohou říkat, co chtějí, např. "mám dámu pikovou". Tyto výroky bývají často nepravdivé a slouží ke zmatení protihráčů. Výjimka – když někdo chce hrát durcha, tak ten kdo zná jeho shoz, nesmí prozradit, že hraje durcha.

2. DOKLÁDAČKA

Dokládačka (neboli cinkačka) je mezihra. Hraje se, když první z hráčů pokoří hranici 50 bodů. Je to speciální hra, která se hraje úplně jinak, ani 3 karty se neposílají a kdo prohraje dokládačku, platí po „malých“. Rozdává se opět po jedné kartě.

Pravidla dokládačky: Klukem otevírají jednotlivé barvy a od kluka se dokládají karty po esa a po sedmičky. Všechny karty, kterými se již hrálo, zůstávají na stole. Hráči vždy mohou dát jen jednu kartu a když mají na výběr, tak si mohou vybrat, kterou kartou budou hrát. Když někdo nemůže hrát, řekne "cink" a hraje další. Když hráč může hrát, tak nesmí cinknout, jinak by byl renonc, což v dokládačce znamená, že onen hráč ji prohrál. Komu zbude poslední karta, prohrál a musí zaplatit výhru. Po dokládačce se hraje opět klasickým způsobem než někdo dosáhne 100 bodů. Může se stát, že někdo klesne pod 50 bodů tím, že uhraje minusové body (nevezme žádný štych nebo uhraje durcha – vysvětleno později). Pokud nikdo z ostatních hráčů nemá přes 50, tak se potom, když někdo dosáhne zase 50 bodů, hraje další dokládačka.

3. DURCH

Když někdo vezme všechny štychy (=32 karet), tak uhrál tzv. durcha a odečte se mu 28 trestných bodů. Ostatním hráčům se odečte 1, protože nevzali žádný štych. Když už má někdo během hry jasného durcha, může karty ukázat a nemusí se hra zdržovat. Když mu durcha ale někdo chytá a on ukáže karty s tím, že už má durcha,

tak se mu 28 bodů připočítá, ostatní mají 0 bodů. K zamezení durchu je dobré posílat na začátku kola i jednu malou kartu (tzv. antidurchový shoz).

4. ZPŮSOB PLACENÍ

Placení je stejné u dokládačky i u hry. Hráči se mohou před hrou domluvit, o co budou hrát. Obvykle se hraje o malá piva nebo spíš o malé levné kořalky (zelená nebo rum). Ten, kdo prohrál, jde k pultu, objedná výhry (i pro sebe), zde je hned zaplatí a pozve ostatní hráče k pultu. Zde si přituknou a připijí. Ten, kdo prohrál, může poručit vypít vše u pultu. Minimální výhra je tedy malé pivo nebo malá kořalka. Pokud je ten, kdo prohrál, velkorysý nebo prachatý nebo tak nadšen hrou, může koupit dražší alkohol nebo panáky velké: horní hranice výhry není stanovena.

5. ZÁKLADNÍ POJMY

vagón – když někdo bere v jednom kole 28 bodů (všechny) a přitom neuhrál durcha

pivovar – když má někdo více než 71 bodů, říká se o něm, že je v pivovaru, tzn. může během jednoho kola prohrát

seliko – když má někdo přes 90 bodů (stačí dáma piková, aby prohrál, jde o tzv. seliko tah)

absolutní štych (hodovka) – eso, král, dáma srdcové a dáma piková v jednom štychu = 22 bodů (již se několikrát stalo)

čachnov – 7, 8, 9, 10 srdcové v jednom štychu, pokud je to štych pikový jde o kašov

hofmaní tah – když někdo schválně bere první štych, zpravidla plonkovní a ve druhém štychu vynes malou srdcí

dabl – když někdo v jedné hře prohraje dokládačku i celou hru

tripl – pokud se hrají dvě dokládačky, tak může nastat tripl a to tak, že jeden hráč prohraje obě dokládačky a celou hru také

pocitivá barva – dvakrát objede čistý štych určité barvy (tzn. všichni mají dvě karty dané barvy)

6. RENONC

Renonc znamená švindl. Může nastat v dokládačce – cinknutí, i když hráč může hrát. Dále se jedná o renonc, když hráč se napřed podívá na tři karty, co se mu posílají, a potom teprve pošle své tři. V normální hře je renonc nectění barvy. Pokud se hráč dopustí renoncu schválně, má zákaz hry nadosmrť. Většinou se na renonc přijde. V případě renoncu z nepozornosti hráč objedná rundu a pokračuje se ve hře. Dané kolo se nezapočítává. Ostatní hráči mohou být shovívaví a místo rundy se můžou hráči, který se renoncu dopustil, připočíst (pokud bude chtít) trestné body, na kterých se dohodnou zbylí tři hráči, záleží i na důležitosti renoncu.

7. NEPSANÁ PRAVIDLA

Takových pravidel je mnoho, člověk si je osvojí dlouhodobou praxí. Nepsaná pravidla = hráč se proti nim může prohřešit, avšak k nelibosti ostatních hráčů. Mnohdy si zaslouží i slovně ztrestat.

a) nejsilnějším nepsaným pravidlem je asi to, že by se nemělo mazat (dávat bodovanou kartu) v prvním štychu. To se dá tolerovat pouze v případě, že má hráč nad 90 bodů.

b) dalším důležitým nepsaným pravidlem je, že by se nemělo vyjíždět pikovou kartou. To se ale holt někdy nedá dodržet. Mnohdy se stává, že má vyjíždějící pouze piky a herce, takže mu nic jiného, než vyjet pikou, nezbývá.

Příklad porušení tohoto pravidla (a následné ztrestání porušením pravidla předchozího): vyjede-li někdo pikovým esem v prvním štychu (v domnění, že v prvním štychu se nemaže) a prohřeší se proti tomuto pravidlu, okamžitě by měl brát pikovou dámu bez ohledu na pravidlo (a).

Ostatní nepsaná pravidla mají slabší váhu:

- v dokládačce by se neměl držet kluk do poslední chvíle, pokud dotyčný hráč už vidí, že nemůže prohrát (= nemá eso ani sedmičku)

- hra by měla gradovat

Ostatní ze hry vyplívající situace se řeší při hře domluvou spoluhráčů.

SPP Adamov