

Karetní hra MAKALU

Tato karetní hra je variantou hry Prší, ale hraje se s kanastovými kartami a je rozšířena o další pravidla.

Pravidla

Principem hry je zbavit se všech karet, které hráč obdržel při zahájení hry. Hraje se s kanastovými kartami.

Hráč, který se zbaví všech karet vyhrává konkrétní hru, která tím končí a odepisuje si 10 bodů (zapíše -10). Ostatní hráči si spočítají hodnoty karet, které jim zbyly v ruce a součet zapíše – viz hodnoty karet níže. Prohrává ten hráč, který má v ruce největší součet. Ten také rozdává novou hru. Hraje se dle dohody, obvykle do 1 000 bodů (nebo do 500). Pro ukončení hry je nutné mít více než 1 000 bodů. Pokud má hráč rovných 1 000 bodů je stále ve hře.

Při hře postupně vynášejí jednotliví hráči karty dle barvy nebo hodnoty listu. Pokud hráč nemá příslušnou kartu, vezme si z balíčku kartu novou, se kterou může rovnou zahrát. Nesmí ji ale vložit mezi karty, které drží v ruce. Pokud ji mezi ně vloží, nesmí s ní již hrát a smí ji použít až v dalším kole.

V případě, že je vynesena *akční karta* s nějakým úkolem, adekvátně na ni reaguje – viz dále.

Má-li hráč v ruce poslední dvě karty a chce zahrát předposlední kartou, musí dříve, než tuto kartu odhodí, zahlásit slovo „MAKALU“!

Zahájení hry

Všem hráčům se rozdají čtyři karty. Z balíku zbývajících karet se vrchní otočí a na tuto kartu se zahajuje. Zahajuje hráč po levici rozdávajícího. Karta rovnou platí.

Varianty zahájení:

Je-li první kartou „2“ nebo „4“ bere první hráč 2, 4 karty nebo musí zahrát další „2“ nebo „4“ nebo blokovat „3“.

Je-li první kartou ESO nebo „10“ hraje se dle barvy či hodnoty spodní karty v balíku.

Je-li první kartou JOKER hraje se dle barvy nebo hodnoty spodní karty v balíku, ale v opačném směru, tedy zahajuje hráč po pravici rozdávajícího.

Je-li první karta „9“, hráč po levici rozdávajícího „stojí“.

Vlastní hra









Hráči postupně odhazují nebo si berou karty dle hodnoty nebo barev karet, které na ně vycházejí, až do doby, než některý hráč odhodí poslední kartu. Tím hra končí a hráči si spočítají hodnoty karet – viz tabulka hodnot níže.



U hry nelze blufovat. Tedy nesmím volit barvu nebo hodnotu karty, kterou nedržím v ruce.

Končí-li hra „2“, „4“ případně Donem Carlosem (Král srdcový) musí následující hráč ještě zahrát. Tedy bere, přebíjí nebo blokuje. Další hráč ale již dál nehraje.

Ve hře se používají tzv. *akční karty*, které po jejich vynesení mají určitou vlastnost.

AKČNÍ KARTY

Karta	Vlastnost	Hodnota
 ESO	<p>Mění barvu. Lze ho zahrát na libovolnou barvu, tedy nectí barvu. Lze ho přebít dalším esem a barvu změnit.</p>	100
 Desítka „10“	<p>Mění hodnotu. Tedy po vynesení této karty si hráč zvolí jakou hodnotou se bude nyní hrát. „10“ ctí barvu, tedy smí být vynesena jen na svou barvu. Karta příslušné hodnoty nemusí ctít barvu vynesené „10“. Vynesenu „10“ lze přebít pouze další „10“.</p> <p><i>Příklad: je vynesena „10“ a hlášeny např. „6“.</i> Následující hráč hraje „6“ nebo další „10“ nebo si bere kartu. Takto hra pokračuje, dokud není vynesena hodnota dle poslední vynesené „10“.</p> <p><i>Volba „10“ volím „10“ znamená, že se mohou zahrát pouze „10“ do doby, než některý z hráčů zvolí jinou hodnotu. Z toho plyne, že pokud volím desítkou desítky, musím mít ještě jednu „10“ v ruce.</i></p>	10
 JOKER	<p>Mění směr hry. Po vynesení této karty znovu hraje předchozí hráč na hodnotu a barvu karty pod Jokerem. Joker nelze zahrát hned po Esu nebo „10“. Pokud je ve hře nějaký příkaz (změň barvu nebo hodnotu) nelze Joker zahrát.</p> <p><i>Na vyneseního Jokera lze též reagovat dalším Jokerem a tím se hra vrátí do původního směru.</i></p>	50
 Červený KRÁL	<p>Tzv. Don Carlos [don karluš]. Bereš 5 karet. Lze ho přebít jen dalším červeným králem. Tedy následující hráč bere 10 karet.</p>	50
 Devítka „9“	<p>Stojíš. Nepřebíjí se.</p>	10
 Dvojka „2“	<p>Bereš dvě karty. Můžeš ji přebít další „2“ a následující hráč bere 4 karty, ale také může přebíjet další „2“. Lze zablokovat „3“ jakékoliv barvy. V tomto případě „3“ nectí barvu.</p>	20
 Čtyřka „4“	<p>Stejně jako „2“, jen bereš 4 karty. Případně 8, 12, ...</p>	40
 Trojka „3“	<p>Blokuje brání po „2“ a „4“.</p> <p>Trojky se na konci hry sčítají. Tedy pokud ti zbudou např. dvě „3“ v ruce, máš -20</p>	-10

 8, J, Q, K	Karty hodnot 8, J, Q, K mimo červeného krále – Dona Carlose	10
 5, 6, 7	Kraty hodnot 5 až 7	5
	Zavření. Ukončení hry odhozením poslední karty.	-10

Některé varianty, které mohou vzniknout

Dohrávám poslední dvě karty ESO a JOKER, kterého bych chtěl hrát jako posledního. Hlásím Makalu, hraji ESO a mohu volit jakoukoliv barvu, kterou uznám za vhodné. Obvykle se nechává barva, která se hrála. Když hra dojde ke mně, mohu hrát Jokera.

Obdobně postupuji s kombinací „10“ a JOKER. Zde ale pozor, nemohu hrát Jokerem na další „10“ nebo na ESO. Proto je vhodnější varianta hrát kombinaci Joker a pak „10“.

Zavření Donem Carlosem (K ^{červený}) je za -50. Pokud by zavření předcházel jiný Don Carlos a já tedy zavírám po vynesení červeném králi, tak zavírám za -100.