

Karetní hry pro více hráčů

Agram

Tato hra patří k nejpopulárnějším karetním hrám v Nigeru. Setkat se s ní můžete také v Mali. V Kamerunu se rozdává jen pět karet na hráče a hra je zde známá jako *Fapfap*. Hry na podobném principu se hrají i v dalších západoafrických zemích. Hra pravděpodobně pochází z evropské hry představené v době obchodu s otroky.

Příprava

Před samotnou hrou je potřeba připravit si hrací balíček. Ze standardního balíčku 52 karet se odstraní všechny figury, dvojky a pikové eso. Vytvoříme tak balíček 35 karet potřebný pro tuto hru.

Průběh hry

Rozdávání a hra probíhají proti směru hodinových ručiček. Rozdávající hráč pro první hru je určen náhodně, do další hry rozdává vítěz předchozí. Karty důkladně zamíchá a dá sejmout hráči po levé ruce. Každému hráči pak rozdá šest karet ve dvou dávkách po třech.

Do prvního zdvihu vynáší hráč po pravici rozdávajícího libovolnou kartu. Je povinnost ctít barvu, přebíjet se nemusí. Kdo nemá nesenou barvu, hraje cokoliv. Zdvih získá hráč, který hrál nejvyšší kartu nesené barvy. Ten také vynáší do dalšího zdvihu.

Vyhodnocení

Zvítězí hráč, který uhraje poslední zdvih.

- **Uhrání posledního zdvihu jinou kartou než trojkou** – základní sázka.



- **Uhrání posledních dvou zdvihů jinou kartou než trojkou** – dvojnásobek základní sázky.
- **Uhrání posledního zdvihu trojkou** – dvojnásobek základní sázky.
- **Uhrání posledních dvou zdvihů, z toho poslední trojkou** – trojnásobek základní sázky.
- **Uhrání posledních dvou zdvihů trojkou** – čtyřnásobek základní sázky.

Výši základní sázky si hráči určí před samotnou hrou.

Anaconda

Jednoduchá pokrová hra, v níž se hráči musí dobře rozmyslet, kterých karet se zbavit. Také známá jako *Pass the Trash* – Pošli smetí.

Průběh hry

Rozdávání a hra probíhají po směru hodinových ručiček. Před hrou si hráči určí výši základní sázky a výši příhozu. Na začátku hry složí všichni hráči do banku základní sázku. Rozdávající hráč se určí náhodně. Karty důkladně zamíchá a rozdává po jedné každému sedm karet.

Hra probíhá ve třech kolech. V prvním kole si každý hráč vybere tři nechtěné karty a pošle je lícem dolů hráči po jeho levé ruce. Žádný hráč nesmí vidět své nové karty, dokud všichni neposlali vybranou trojici. Druhé kolo je stejné jako první, pouze se dvěma kartami, poté třetí kolo s jednou kartou.

Kolo sázek přichází po rozdání karet a znovu po každém kole posílání. Sázení zahajuje hráč po levici rozdávajícího, nebo v případě že tento již nehraje, nejbližší aktivní hráč ve směru hry. Hráč může buď složit, pasovat, dorovnat nebo navýšit.

Hráč, který nechce pokračovat ve hře, může složit karty. Všechny peníze, které doposud vsadil, prohrál. Hráč, který chce pokračovat ve hře, ale nechce zvyšovat sázky, může pasovat. Jestliže ovšem některý z hráčů před ním zvyšoval, musí jeho sázku alespoň dorovnat. Stejně tak, pokud hráč pasuje a některý z hráčů dále v pořadí zvýší, musí hráč, který pasoval v následujícím kole alespoň dorovnat, pří-



padně složit nebo navýšit. Kolo sázek končí poté, co všichni aktivní hráči alespoň dorovnali a poté pasují.

Hra končí po posledním kole sázek, nebo v okamžiku, kdy ve hře zůstane pouze jeden aktivní hráč.

Vyhodnocení

Hráči vyloží své karty lícem na stůl. Vyhrává nejlepší pokerová kombinace z pěti karet. Použijí se standardní pokerové žebříčky, tedy od nejvyšší kombinace:

- **Straight flash** – postupka v barvě, nejvyšší je postupka začínající esem, zvaná též **Royal flash**.
- **Four of a kind** – čtveřice, tedy čtyři karty stejné hodnoty.
- **Full house** – trojice, tedy tři stejné karty a pár, tedy dvě stejné karty. Rozhodující pro porovnání dvou kombinací full house je trojice.
- **Flush** – barva, tedy pět karet stejné barvy.
- **Straight** – postupka, tedy pět po sobě jdoucích hodnot, nezávisle na barvě karet.
- **Three of a kind** – trojice, tedy tři karty stejné hodnoty.
- **Two pair** – dva páry, tedy dvě dvojice karet stejné hodnoty.
- **One pair** – jeden pár, tedy dvojice karet stejné hodnoty.
- **High card** – vysoká karta. V případě, že žádný z hodnocených hráčů nemá na ruce nějakou kombinaci, vyhrává hráč, který drží nejvyšší kartu.

Kombinace tvořená hodnotnějšími, tedy vyššími kartami poráží stejnou kombinaci tvořenou nižšími kartami. V případě shodné kombinace rozhoduje karta mimo kombinaci. V případě kombinací z pěti karet rozhoduje tedy šestá, případně sedmá karta.

Jestliže všichni hráči kromě jednoho složili, ten bere bank, aniž by ostatním ukazoval, jaké karty drží na ruce.