



KOUŘÍCÍ KOČKA



I. ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Hra je určena pro 4 hráče. Hraje se s 32 kartami pro Kouřící kočku, jinak s českými mariášovými kartami. Kvalitní hráč Kouřící kočky preferuje karty jednohlavé... Amatéri a hráči z rozvojových zemí však často používají i karty dvouhlavé.

A) PODSTATA HRY

Hráč se v průběhu hry snaží nasbírat co nejméně trestných bodů, tak aby neprohrál dané kolo a nezískal písmeno hracího hanlivého slova. Trestné body se počítají v každém kole zvlášť. Jsou přičteny, jestliže hráč musí vzít štych, kde je zelený svršek / filek / Hejma – 10 bodů, nebo jakákoli srdcová karta. Srdce jsou bodově odstupňované: eso – 5 bodů, král – 4 body, svršek – 3 body, spodek – 2 body, desítka, devítka, osmička a sedmička – 1 bod. Zvláštní „odměnou“ je pak sebrání posledního štychu – 5 bodů. Celkový počet trestných bodů je 33. Kolo může být předčasně ukončeno, má-li jeden z hráčů 17 trestných bodů.

Prohrávající obdrží na svůj vrub písmeno hracího slova. Celkově prohrává ten, kdo hrací slovo vyplní jako první všemi písmeny.

B) ROZDÁVÁNÍ KARET

Na začátku hry rozdává ten, kdo si vylosuje pozici A u stolu, případně (v rámci amatérských soubojů a na podporu olympijské myšlenky mezi negramotnými) se mohou hráči domluvit na tom, kdo bude rozdávát. Rozdávající se všechny karty, po jedné, maximálně po dvou, ve směru hodinových ručiček. Karty jsou masné a lepí, může se stát, že rozdávající rozdá špatně. Má nárok 1x rozdat znovu, v případě opakovaných prohřešků může být potrestán písmenem... Každý hráč tedy na začátku hry obdrží 8 karet. V průběhu hry rozdává hráč, který prohrál předchozí kolo...

C) PRŮBĚH HRY

Na začátku každého kola pošle každý hráč 3 karty, co se mu hodí nejméně, hráči, který 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. Vyjždět se může až po výměně těchto 3 karet. Vyjždí hráč sedící po levé ruce rozdávajícího. Lze vynášet jakoukoli kartu. Dále hrají hráči sedící ve směru hodinových ručiček. Daný štych 4 karet bere hráč, který dal nejvyšší kartu základní barvy, tj. barva karty, která zahájila štych. Vztáhnutí znamená otočit tyto 4 karty rubem nahoru a položit si je na svou hromádku a poté zahájit další štych.

D) PRAVIDLA

Hráči musí ctít barvu, tedy hrát kartou stejné barvy, jakou má karta, kterou bylo kolo zahájeno. Nemusí se přebíjet. Když hráč nemůže ctít barvu, může hrát jakoukoli kartou. Je zakázáno se předhazovat. Kdokoliv se může podívat do posledního štychu, pokud se už nezahájilo nové kolo. Na jiné odehrané karty se nesmí nikdo dívat.

E) SHOZENÍ KARET

Když je někomu během hry jasné, že všechno bere, tedy že jednoznačně prohrává nabytými trestnými body (17 a více bodů), může karty „shodit“, aby se nezdržovala hra. Když někdo karty shodí, bere všechny karty, co ostatní drží v ruce, bez ohledu na to, jestli by někdo jiný bral štych po tomto shození karet.

F) KONEC KOLA

Kolo končí po vyčerpání rozdaných karet, kdy se každému z hráčů sečtou trestné body. Pokud mají dva nebo tři hráči stejný počet bodů, prohrává ten, který vzal Hejmu. Prohrávající obdrží na svůj vrub písmeno. Body, které každý hráč v daném kole nasbíral, se nikam nezapisují a lze je okamžitě zapomenout.

G) KONEC HRY

Kouřící kočka se nehraje o peníze. V začátcích této formy hry se při prohře pilo (jednalo se především o ukrajinskou extraligu) a to po každém kole! V novodobé éře se Kouřící kočka pochopitelně transformovala a hraje se na slova. V běžné hře to mohou být nejrůznější ohavnosti, záleží na společném nevku hráčů (politici, masoví vrazi, neúspěšní sportovci...), v soutěžích pořádaných SCWU jsou slova pečlivě vybírána komisí SCWU, aby se žádný úchyl, socan nebo vítkovičák neurazil. Prohrává ten, kdo prohraje hrací slovo, složené z písmen, která v průběhu hry postupně nasbíral.

II. ZÁKLADNÍ POJMY

HEJMA – nejhorší karta hry – zelený svršek (taky Hajnej nebo Galásek)

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

III. RENONC

Renonc znamená švindl. A) Renonc, když se hráč napřed podívá na 3 karty, co mu byly poslány, a potom teprve pošle své 3 karty. B) Renonc nectění barvy. Pokud se hráč dopustí renoncu schválně, má zákaz hry nadosmrť. Většinou se na renonc přijde. V případě renoncu z nepozornosti (slepení karet apod.) mají ostatní hráči právo jeho provinění posoudit. Dané kolo se samozřejmě počítá jako jeho prohra a získává na vrub písmeno. C) Renonc špatného rozdání. Pokud hráč rozdá nesprávně karty nebo je rozdá hráčům, kteří nemají hrát, je na hráčích u stolu, aby posoudili závažnost chyby a okolnosti, za jakých k němu došlo (lepivost karet, fyzický a duševní stav hráče, komplikovanost příchodů a odchodů hráčů od stolu apod.)

IV. NEPSANÁ PRAVIDLA

Takových pravidel je mnoho, člověk si je osvojí dlouhodobou praxí. Hra by měla být dynamická.

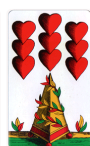
Ostré karty
Kouřící kočky



1



1



1



1



2



3



4



5



10



5