

Pravidla karetní hry Pucek

Úvod: Manuál k elektronické verzi této hry je psán zejména k jejímu snazšímu pochopení a zvýšení herního zážitku. Hra samotná vám švindlovat nedovolí. Musíte se tedy při jejím hraní striktně držet pravidel. Je možné, že originální název je jiný než ten, který používám já, ale jelikož jiný název neznám, uvádím pouze tento.

Karty: 32 listů

Počet hráčů: 3 nebo 4

Hodnoty: 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A

Cíl hry: Získat co nejvíce zdvihů (štychů).

Průběh hry: V případě hry 3 hráčů se nejprve odstraní 1 libovolná barva z balíčku. A hodnoty jsou místo Císař, Král, Zeman, Pucek pouze Císař, Král, Pucek. Karty se následně zamíchají a hra probíhá obdobně jako hra 4 hráčů.

Zamíchané karty se položí na stůl lícovou stranou dolů (rubem nahoru). Každý hráč si sejme z balíčku jednu kartu. Při snímání, si může zvolit sejmutou či spodní kartu (pokud karta není poslední v balíčku). Jakmile se podívá na spodní kartu, již si nemůže vzít původní.

Po sejmutí karet se hráčům přiřadí hodnota ve hře dle sejmutých karet (čím vyšší karta tím vyšší hodnota), barva karet nerozhoduje. Hodnoty jsou (řazeno od nejnižší): Pucek, Zeman (ve hře 3 hráčů tato hodnota není), Král a Císař.

Při shodě karet si hráči snímají znovu, dokud jeden z nich nemá vyšší kartu. Jakmile má každý z hráčů přidělenou hodnotu, všechny karty se vrátí do balíčku, Pucek se zamíchá a rozdává po čtyřech kartách Císaři a Králi.

Tito dva nyní vyberou trumfy. Císař zvolí barvu trumfů a král s ní může buď souhlasit, nebo může jednou položit/zahodit karty (seknout). Císař může rovněž jednou položit karty, pokud si myslí, že mu rozdané karty nevyhovují.

Po vybrání trumfů Pucek rozdává zbylé karty tak, aby každý hráč měl osm karet. Po rozdání všech karet, musí Pucek odevzdat Císaři svou nejvyšší kartu. Touto kartou je nejvyšší trumf, pokud nemá trumf, musí odevzdat svou nejvyšší kartu (má-li dvě a více karet stejné a zároveň nejvyšší hodnoty, může si vybrat libovolnou z nich).

První kartu vynáší Pucek a poté další hráči v pořadí podle hodnot, každý vždy jednu kartu. Hráči musí ctít barvu, pokud nemají kartu shodné barvy s první vynesenu, musí vynést trumf, pokud nemají ani trumf, mohou vynést libovolnou kartu.

Jakmile každý hráč vynesou svou kartu, získá štych hráč s nejvyšší vynesenu kartou (stejně barvy jako 1. vynesena karta). Pokud byl vynesena trumf, získává štych hráč, jenž vynesl nejvyšší trumf. Ve chvíli, kdy žádný z hráčů nemá kartu stejné barvy jako je první vynesena ani trumf, získává štych hráč, který vynesl první kartu.

Po získání štychu vynáší hráč, který štych získal. Po něm opět vynáší ostatní hráči v závislosti na hodnotě (v pořadí od nejnižší hodnoty po nejvyšší).

Zakončení hry: Po vynesení všech karet si každý hráč spočítá štychy. Hráč s nejvyšším počtem štychů je císař s druhým nejvyšším král atd. V případě, že mají dva hráči stejný počet štychů, získává danou funkci ten, který měl vyšší funkci v předchozí hře. Pucek následně zamíchá karty a hra pokračuje od výběru trumfu králem a císařem.

Ovládání programu

Hru můžeme kdykoliv ukončit křížkem v pravé horní části okna.

Pucek v5.00 X

Jméno hráče:

☒ 3 proti hráči ☐ 2 proti hráči

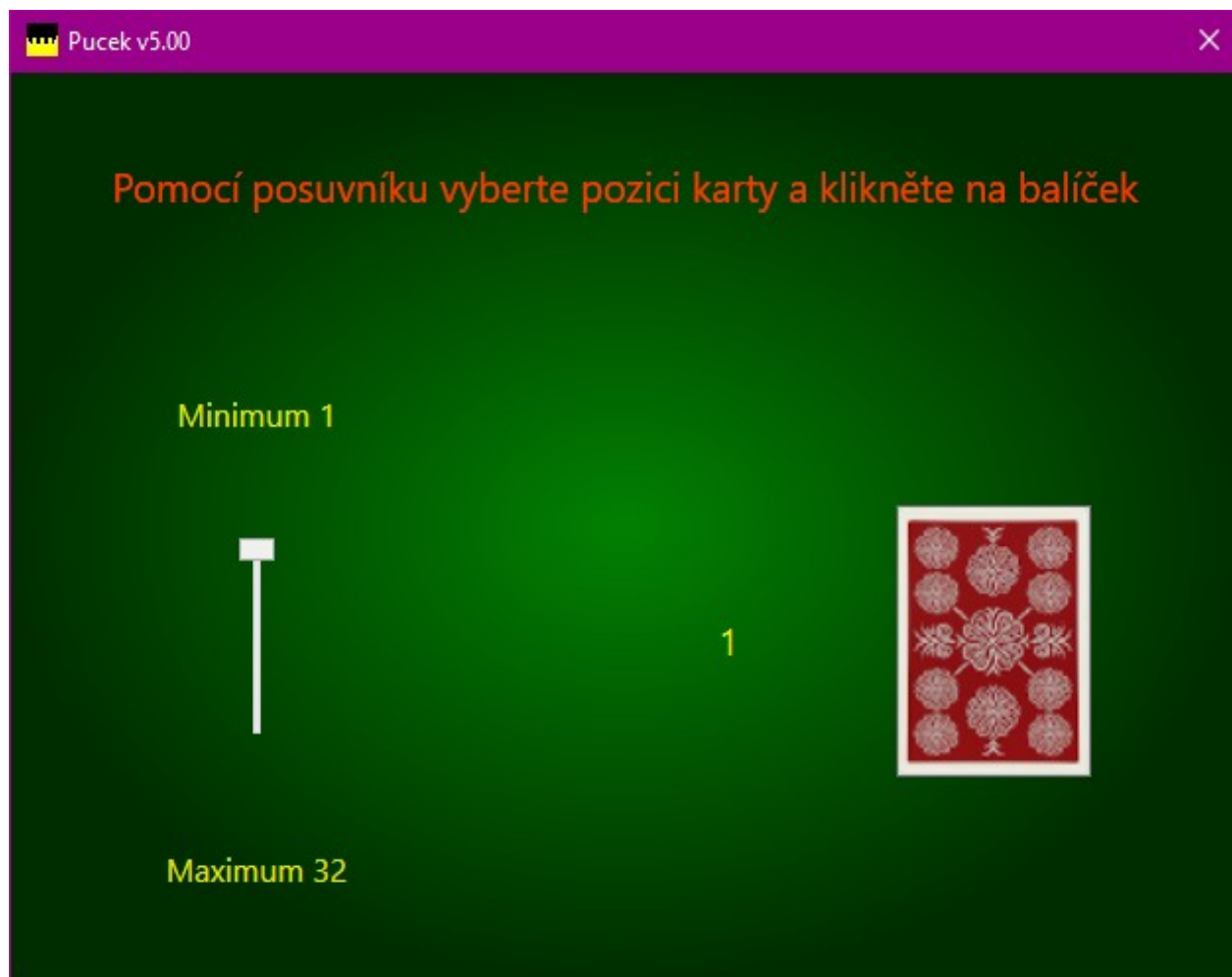
Obtížnost

Počítač 1

Počítač 2

Počítač 3

Na tomto obrázku je hlavní menu celé hry. Zde si můžete vybrat mezi hrou tří a čtyř hráčů. Vybrat obtížnost jednotlivých hráčů a zadat své jméno. Klikem na tlačítko potvrdit se dostanete dále.



Tím se dostáváme na snímání karty z balíčku. Pomocí posuvníku zvolíme kartu, již chceme sejmout. Klikem na balíček karet, sejmete kartu. Číslo vedle balíčku představuje polohu dané karty v balíčku (První karta = 1, poslední, ležící na stole = 32. V případě hry 3 hráčů je maximum 24).

Klikem na kartu vyberete spodní (rub karty) nebo sejmutou.



Když jsme si zvolili, kde sejmeme kartu z balíčku. Můžeme si vybrat horní či spodní kartu (pokud jste si nesejmuli poslední kartu). Samozřejmě čím vyšší karta tím lepší, tím pádem neriskují a beru si sejmutou.



Jak můžete vidět, nastal případ, kdy jsem měl kartu stejné hodnoty, jako jiný hráč. Musel jsem si tedy sejmout další kartu.

Ovládání hry by mělo být intuitivní. Popíši tedy pouze vynášení karet. Vracení karty puckovi a odevzdávání karty císaři se provádí analogicky.



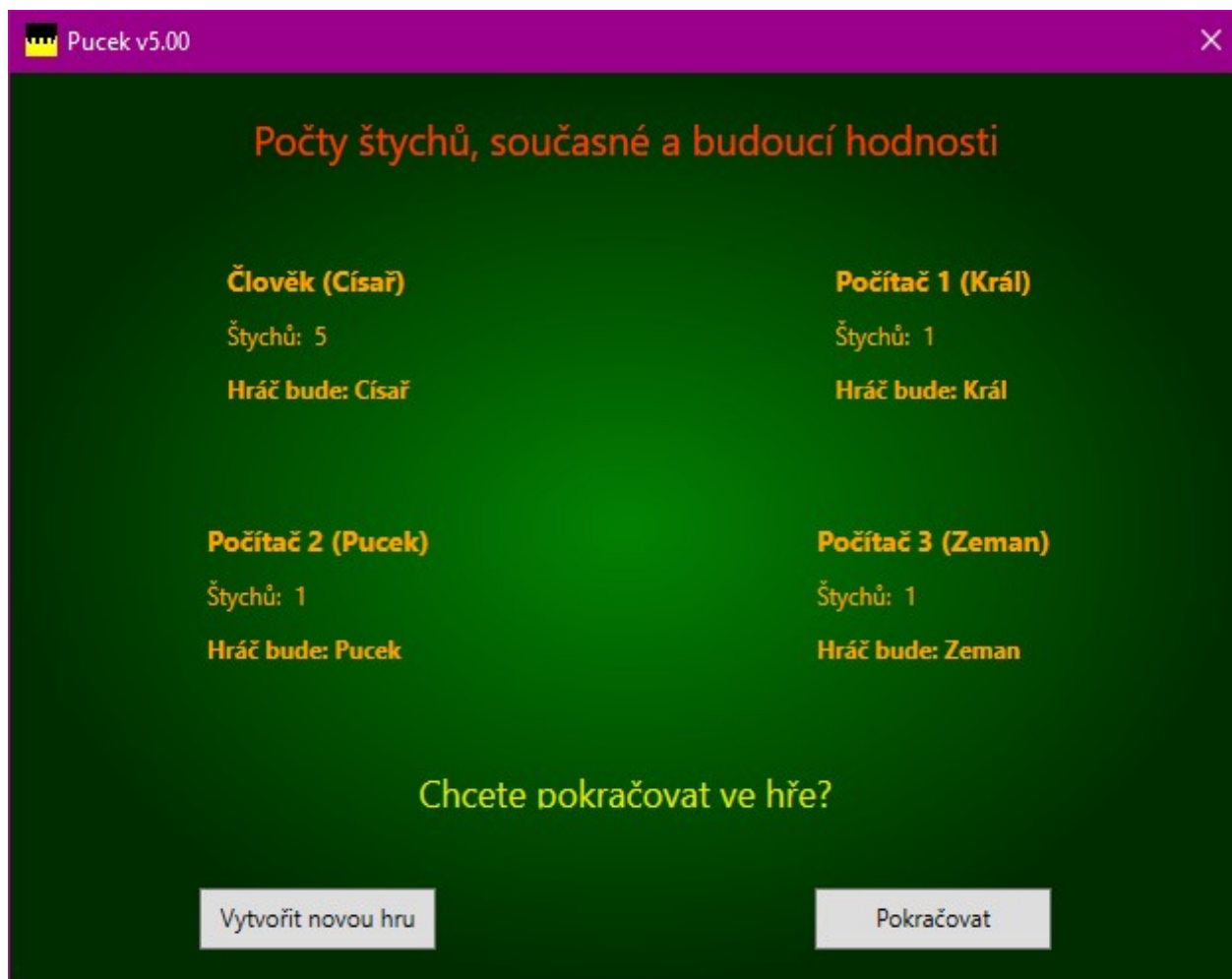
Nyní hrají v roli Císaře, musím vrátit kartu Puckovi. Najetím myši vyberu kartu, kterou chci odevzdat (vybraná karta se lehce zmenší). A následným klikem na ni ji odevzdám. Karta samozřejmě musí splňovat kritéria uvedená v pravidlech. V případě, že vyberete a kliknete na kartu, jež tato kritéria nesplňuje, hra vám dá vědět dialogovým oknem. Nyní si tedy ukážeme, jak to vypadá přímo při hře.



První karta byla vynesena kulová/kárová osmička. Po vynesení všech karet daného kola se hra vždy na okamžik zastaví, aby bylo vidět všechny vynesené karty. Jak můžeme vidět na ilustračním obrázku.

Dále na obrázku můžeme vidět: názvy hráčů, jejich hodnoty a počet jejich štychů. Nad vašimi kartami je zobrazen obrázek trumfové barvy.

Po dohrání všech kol hry se zobrazí poslední menu.



Toto menu zobrazuje výsledek hry. Je zde vidět, kdo dosáhl nejvíce štychů. Najdeme tu i současné a budoucí hodnoty, které každý z hráčů má/získá, pokud kliknete na tlačítko „Pokračovat“.

V případě, že chcete hrát od začátku (včetně snímání karet) klikněte na tlačítko „Vytvořit novou hru“.

Pokud si nepřejete hrát dál, klikem na křížek, hru ukončíte.

Závěr

Hra je chráněna autorským zákonem a není dovoleno v ní nic upravovat či měnit bez písemného souhlasu autora. Hra je volně šiřitelná bez finančních nároků. V případě nalezení chyby ve hře (prosím zašlete i logy), či její dokumentaci mne můžete kontaktovat na e-mailu matrix17@seznam.cz. Hra loguje do souborů v adresáři „Logs“ umístěném v adresáři hry. Mnoho štěstí ve hře a nejen v ní Vám přeje autor: Milan Fašina. :-)