

# KENT

*Kent je karetní hra, která do karet vnáší nové zábavné prvky. Je to hra, kde se dá taktizovat způsoby, které většina ostatních karetních her neumožňuje. Na vydařené partičky Kentu budete dlouho vzpomínat.*

*Hra Kent pochází z Brazílie.*

## Přehled a cíl hry

Kent se hraje vždy v **týmech o dvou osobách**. To znamená, že ke hře je potřeba **4 hráčů**. Před začátkem hry si každá dvojice spoluhráčů tajně domluví své znamení, aby mohli druhému dát vědět, že v ruce drží Kent (4 karty stejné hodnoty). Cílem hry je nasbírat Kenta a dát znamení spoluhráči, ten hlasitě řekne „Kent“ – tímto dvojice získává bod.



UKÁZKA ROZEHRANÉ HRY

## Obsah hry

32 mariášových karet v posloupnosti hodnot od sedmičky po eso, čtyř barev srdce – červená, kule – modrá, žaludy – žlutá a listy – zelená

## Příprava hry

1. Každá dvojice spoluhráčů si tajně domluví své znamení, aby mohli druhému dát vědět, že v ruce drží Kent (4 karty stejné hodnoty). Znamení může být verbální (fráze, citace z filmu, pohádky, knihy apod.), nebo neverbální (poškrábání se, poklepání, specifické držení karet apod.). Dle pravidel je zakázáno komunikovat mimo hrací plochu, která je všem na očích. To znamená žádné kopání pod stolem a podobné snahy.
2. Zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči 4 karty.
3. Čtyři karty položte lícem (obrázky) vzhůru doprostřed stolu.

## Průběh hry

Jakmile jsou karty rozdány, vyloženy čtyři doprostřed stolu a všichni hráči jsou připraveni, rozdávající začne odpočet od tří. Na povel **TEĎ** se každý pokusí ze středu sebrat kartu, kterou potřebuje k sestavení Kentu, nebo takovou, jejímž sebráním má v úmyslu zabránit v jeho sestavení protihráčem (většinou je to o náhodě), nebo i takovou, jejímž sebráním se snaží zmást protivníky.

Po sebrání karty je potřeba jinou kartu odložit na stůl. Žádnému z hráčů nesmí v ruce zůstat více nebo méně než čtyři karty. Sbírání a odhazování karet pokračuje do té doby, než jsou všichni spokojeni.

Následně se karty ve středu „spláchnou“ a vyloží se čtyři nové karty.

Takto hra pokračuje do té doby, než některý z hráčů drží v ruce Kent a dá domluvené znamení svému spoluhráči, který nahlas řekne: „Kent“. Jakmile k tomu dojde, kolo hry končí, všichni ověří, zda daný tým skutečně Kenta měl, a pokud ano, tým si připíše 1 bod.

Další možný průběh hry je, když druhá dvojice tuší, že protihráči mají v ruce Kent, pak mohou říci: „Stop Kent“, a pokud mají pravdu, získává jejich tým 1 bod, pokud ne, získává bod obviněný tým.

Pokud mají Kent oba členové jednoho týmu, tak stačí, aby jeden z nich řekl: „Double Kent“ (Dabl Kent), a získají 2 body.

## Konec a bodování hry

Hra se dá hrát podle domluvy na určený počet kol nebo do dosažení daného počtu bodů.

Vítězí ten tým, který dosáhl cílového množství bodů nebo po dovršení časového limitu získá nejvíce bodů.