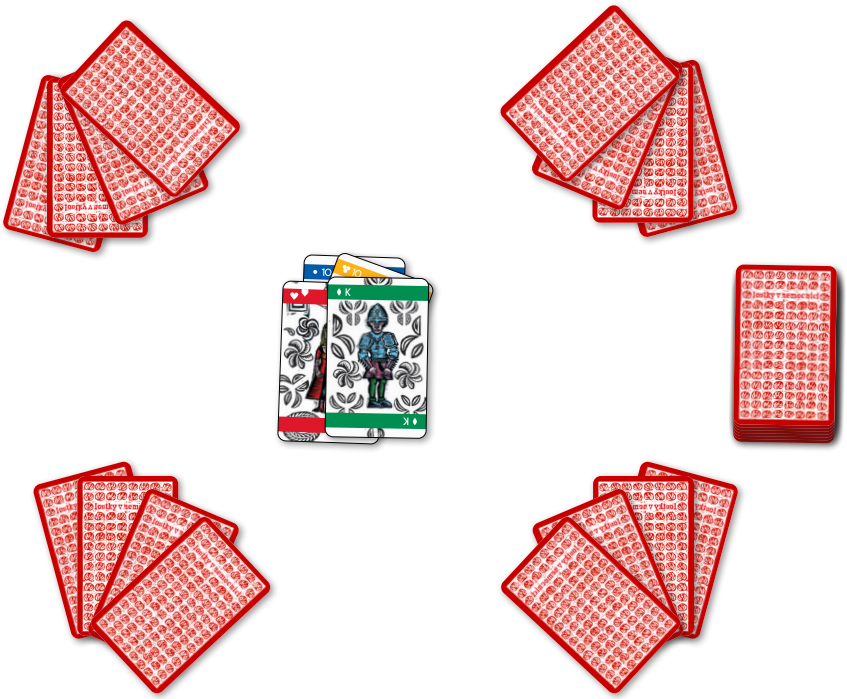
Prší 2.0

Hra Prší patří mezi nejhranější karetní hry u nás, je to prostě klasika klasik karetních her českých herních stolů. Herní mechanismus Prší se v Evropě objevuje již po staletí v různých modifikacích, je podobná německému Mau-Mau, irskému Switch Jacks či novodobému UNO nebo Bílé opici. Proč jsou si všechny tyto hry podobné? Je to jednoduché, jsou totiž všechny založeny na herním principu 700 let staré karetní hry Kerbindak, jejíž kořeny sahají do 13. století. Kerbindak se v českých zemích se objevuje v 15. století, kdy tuto hru přivezla diplomatická výprava Jiřího z Poděbrad z Holandska. Z této doby pochází i první ucelený písemný záznam pravidel Kerbindaku. Tady se tedy poprvé v historii karetních her objevuje známý herní mechanismus zbavování se karet, který se v dalších staletích dožije mnoha variací a ztvárnění a jehož českou klasickou variací je právě Prší.
My vám přinášíme lehce modernizované prší 2.0 :)

Přehled a cíl hry

Prší se hraje ve **2–4 hráčích**. Hráč ve svém tahu hraje své karty na společný hrací balíček, může zahrát buď stejnou hodnotu či stejnou barvu, nebo využít efekty speciálních karet: červená sedma, sedma, spodek, svršek a eso platí. Nemůže-li hráč zahrát kartu, musí si líznout kartu z dobíracího balíčku. Hráči se v tazích střídají po směru hodinových ručiček. Cílem hry je se jako první zbavit všech svých karet.



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. Zamíchejte všechny karty a rozdejte každému hráči 4 karty a jednu kartu vyložte na stůl lícem nahoru.

3. Ze zbylých karet vytvořte dobírací balíček lícem dolů.

Průběh hry

Hráč, který je na řadě, musí vždy buď vyhodit kartu se stejnou barvou, jako je vyložená karta (srdce, listy, kule, žaludy), nebo kartu stejné číselné hodnoty (7, 8, 9, 10, spodek atd.). Pokud chce, může hrát karty se speciálními pravidly, jako je červená sedma, sedma, spodek, svršek a eso. Pokud hráč nemá žádnou kartu, kterou by mohl vyložit, nebo pokud nechce žádnou vyložit musí si líznout novou kartu do ruky z balíčku ležícího na stole.
Pokud dobírací balíček dojde, otočí se odhazovací balíček a vytvoří se nový dobírací balíček, vrchní karta odhazovacího balíčku se nechá na stole jako základ odhazovacího balíčku.
Poté hraje hráč po jeho levici, tedy po směru hodinových ručiček, a hra pokračuje, dokud ve hře nezůstane poslední hráč.
Komu zbyla v ruce poslední karta, ten na to musí ostatní okamžitě upozornit pronesením slova „Prší“ – pokud zapomene a je přistižen (třeba zvoláním „neřekl, neřekl...“), je potrestán líznutím nové 1 karty. Pokud si toho ale nikdo nevšimne a následující hráč odehraje svůj tah, penalizace líznutím karty propadá.

Konec a bodování hry

Vítězem je hráč, který se jako první zbaví všech karet v ruce. Hra ale pokračuje dál, až zbydou v ruce karty poslednímu hráči. Poslední hráč prohrává a v dalším kole míchá a rozdává.

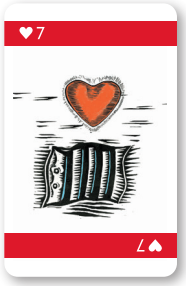
Prší 2.0

Speciální karty Prší

SEDMA

Sedma je nejoblíbenější a zároveň nejobávanější Prší karta. Lze ji vyložit na kartu stejné barvy nebo na přebití soupeřovy sedmy. Hráč, který je na řadě po vyložení sedmy a nemá v ruce sedmu vlastní, ztrácí tah a musí si z balíčku líznout 2 karty. Pokud je sedma přebitá, počet karet se sčítá až do maxima 8 karet.
Pokud je sedma aktivní – tedy můj tah je hned po vynesení sedmy, musím na ni hrát sedmu či si líznout karty. Teprve další hráč, poté co si hráč před ním líznul karty a kartu tak deaktivoval, může na sedmu hrát barvu či svrška.

ČERVENÁ SEDMA



Speciální využití červené sedmy je v tom, že takzvaně vrací do hry. Hráč, který vynesl kartu červené sedmy, může určit libovolného hráče, který bude lízat dvě karty, a to i hráče, který se v daném kole zbavil všech karet, a vrátit ho tak do hry! Pokud tedy některý z hráčů již dohrál hru, ale hráč vynese červenou sedmu v daném kole, musí si líznout 2 karty a vrací se do hry.

SPODEK

Spodek mění směr hry, tedy hraje-li se směrem doleva, zahráním spodka se mění směr doprava (tedy hraje znovu hráč, který vynesl kartu před spodkem). Tento stav směru hry trvá, dokud to někdo neotočí dalším spodkem. Spodka musíme hrát podle standardních pravidel, tedy na barvu, s výjimkou aktivní sedmy či esa, nebo na jiného spodka.

SVRŠEK

Svrška lze vynést na kartu jakékoli barvy či hodnoty, kromě esa a sedmy (jen hned po jejich vyhození, poté už ano), a hráč, který svrška vyložil, může změnit barvu. Rozhodne, jakou barvu musí mít další vyložená karta.

ESO

Eso lze vyložit vždy na kartu stejné barvy s výjimkou sedmy nebo ho použít k přebití esa protihráče (není povinnost). Eso je stop karta, pokud ji následující hráč nemá možnost přebít vlastním esem, tak stojí, ztrácí svůj tah a na řadě je další hráč.
Pokud je eso aktivní – tedy můj tah je hned po vynesení esa, musím na něj hrát eso či stát. Teprve další hráč, poté co hráč před ním stál a kartu tak deaktivoval, může na eso hrát barvu či svrška.