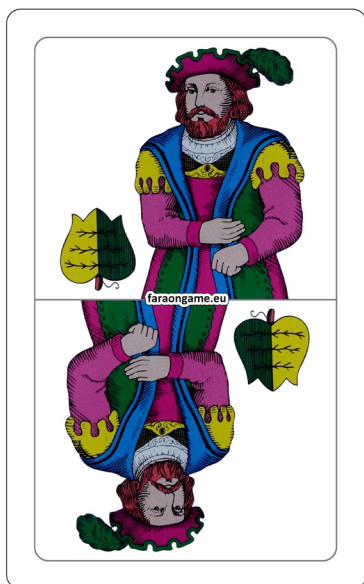


Pravidlá kartovej hry Faraón



Faraón je slovenská kartová hra, ktorá vychádza z pôvodnej hry **mau-mau** (tiež aj nazývaná pony), ktorá sa začala v Európe rozširovať po 2. svetovej vojne a získala si veľkú obľubu. Na Slovensku patrí medzi obľúbené kartové hry pre svoju rýchlosť a taktické vlastnosti. Môžeme sa stretnúť aj s inými názvami, ako napríklad **Farár** (menej zaužívaný slovenský názov, iné pravidlá) či **Prší** (české pomenovanie, zväčša hra po jednej karte).

Pomenovanie faraón označuje hraciú kartu **zeleňového dolníka**, ktorý predstavuje niečo podobné ako **žolík**. Názov vychádza z ekvivalentu žolíka ako vysoko hodnotnej karty a faraón ako panovník predstavuje vhodnú alternatívu. Z tohto slova neskoršie vzniklo aj skrátené pomenovanie farár.

Hra nevyžaduje žiadne komplikované ťahy ani počty, napriek tomu rozvíja taktické myslenie a dodáva hre rýchlosť a húževnatosť. Dôležitou súčasťou hry je sledovanie súperov, aké karty už boli položené, koľko ich ostáva na kope a podľa toho takticky prispôbovať svoje ťahy.

(1) Cieľom hry je čo najskôr sa zbaviť svojich kariet, rýchlejšie ako súper. Hrá sa so sedmými kartami (vzor William Tell) o počte tridsaťdva listov. Minimálny počet hráčov sú dvaja, maximálne piati - odporúča sa však vzhľadom k počtu kariet najviac štyroch hráčov. Hráči môžu v prípade potreby zvýšiť počet balíčkov, a tak aj počet hráčov, čím dodajú hre na kreativite. V hre sa nemusia priznávať žiadne karty.

(2) Balíček kariet sa premieša, spoluhráč ich môže preložiť. Každému sa rozdá po piatich kartách, rozdávanie sa môže rôzne kombinovať. Po rozdani sa vezme vrchná karta z balíčka a otočí sa. Na tejto karte sa začne hrať. Ak sa inak hráči nedohodnú, začína ten, ktorý balíček nemiešal, prípadne prehrá predošlú hru. Hrá sa štandardne v smere hodinových ručičiek.

(3) Hráč môže položiť kartu iba vtedy, ak môže priznať znak alebo farbu, môže meniť farbu pomocou horníka, položí zeleňového dolníka alebo vracia súpera do hry červenou sedmou.

(4) Ak hráč nemá ako spraviť svoj ťah (alebo doplniť), vždy si vezme jednu kartu z talóna a nasleduje jeho súper. Hráč môže, ale nemusí položiť aj viacero kariet naraz, ak majú rovnaký znak. Každý ťah je jedinečný, iba vo výnimočných prípadoch môže spraviť ten istý hráč viacero ťahov a to len vtedy, ak vyloží štyri rovnaké znaky (**tzv. spálená**) alebo zastaví súpera esom a súper kartu neprebije.

(5) Hráč môže taktizovať a nemusí priznávať žiadne karty, ktoré má, a tak môže presvedčiť súpera, že dané karty nemá, ale spraví tak na úkor svojho ťahu a musí brať kartu z kopy. Pri priznávaní je výnimka pri použití esa (ak sa inak hráči nedohodnú), kde keď hráč neprizná protihodnotu (eso), nemôže už v tom istom ťahu použiť svoje esá proti súperovi, lebo súper ich môže vyložiť všetky a pokračuje vo svojom ťahu. Hráč môže pokračovať až vtedy, keď je na ťahu.

(6) Alternatívou je postupné vykladanie es a nezáleží, či hráči priznajú eso alebo nie, vtedy je však chybou hráča, ak vyloží viacero es naraz, lebo súper môže mať takisto eso a zastaví tak hráča, ktorý vyložil napríklad dve či tri esá.

(7) Ak sa na pozícii **štartovacej karty** nachádza **eso** alebo **sedma**, otočíme balíček kariet a porovnáme spodnú kartu, ak je znak identický, karta je platná. Ak je štartovacou kartou **horník**, určíme farbu rovnako spodnou kartou balíčka, ak je spodnou kartou rovnako horník, nájdeme najbližšiu vhodnú kartu a určíme farbu.

(8) Hráč je povinný, ak chce vyložiť viac identických kariet, aby tak spravil naraz vo svojom ťahu, inak musí počkať na ťah svojho súpera. Je neprijateľné, aby hráč nepriznal kartu na úkor vykladaných identických kariet súpera. Napríklad hráč vyloží eso, čaká, či súper nemá tiež eso, ak súper neprizná eso, hráč môže doložiť zvyšok es, súper teda počká na dokončenie celého ťahu hráča, nemôže doložiť svoje eso na koniec es protihráča, takýto ťah je neplatný (ak sa inak nedohodnú). Rovnako hráč nemôže vykladať esá naraz bez toho, aby sa po prvej karte nespýtal svojho súpera, či má adekvátnu protihodnotu. Takýto zložený ťah by nemal inak význam.

(9) Ak sa minie kopa, vrchná karta z hracej kopy sa odloží a hracia kopa sa otočí a pokračuje sa na odloženej karte.

(10) **Vítazom** sa stáva ten, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet a súper ho nemá ako vrátiť späť do hry.

(11) **Zeleňový dolník** predstavuje v tejto hre alternatívu žolíka. Karta zabíja sedmy, je neutrálna voči priznávaniu farby či znaku, rovnako ako ju možno položiť na ktorékoľvek karty, aj na ňu možno položiť akékoľvek karty. Ak je štartovacou kartou, platí automaticky. Kartou nie je možné však použiť proti esu.

(12) **Eso** zastavuje súpera (ak neprizná rovnako eso) a hráč pokračuje v ťahu. Ak hráč ukončí hru touto kartou, stáva sa automaticky víťazom (výnimka pri troch a viac hráčoch). Ak hráč, ktorý kartu vyložil, nemá ako doplniť svoj ťah, musí si ťahať z talóna. Vyloženie viacerých es je špecifické pre určitý počet hráčov. Počítanie zastavení súpera sa rovnako odlišuje podľa počtu hráčov (hra dvoch a viac hráčov).

(13) **Červená sedma** okrem uplatnenia ako sedmy, má jedinečnú vlastnosť vracat' súpera opäť do hry. Ak súper minul všetky svoje karty, môže ho protihráč vrátiť červenou sedmou bez toho, aby bral ohľad na priznávanie znaku či farby. Naopak, na sedmu sa musí priznávať znak alebo farba (okrem faraóna a horníka). Vrátený hráč si vezme tri karty z talóna. Hráč môže súpera vrátiť do hry aj v prípade keď hráčovi po vyložení nezostane žiadna karta na ruke. **Sedmu nemožno použiť, ak súper skončil esom.** Výnimku tvorí **zložená hra** pri viac ako dvoch hráčoch.

(14) **Sedma** prikazuje súperovi brať z talóna tri karty navyše (počítajú sa všetky platné sedmy, vrátane súperových), ak neprizná rovnako sedmu alebo nepoužije faraóna.



(15) **Horník** mení priznávanú farbu. Rovnako možno vyložiť aj viac týchto kariet, hráč určí farbu, ktorá sa má priznať. Ak hráč ukončí hru horníkom, môže tiež meniť na akúkoľvek farbu (fráza “daj si čo chceš”, “v prospech súpera”), alebo (ak sa hráči tak dohodnú) sa ponechá farba vyloženého horníka. Túto kartu možno položiť na ktorúkoľvek kartu, ktorá inak nezabraňuje v ťahu hráčovi (napríklad ak súper vyloží eso alebo sedmu, horníka možno použiť až po ich uplatnení).

(16) **Spálená** je výraz pre vyloženie štyroch kariet s rovnakým znakom - **jediný zabezpečený dvoj-ťah hráča**. Hráč musí však karty zoradiť tak, aby vôbec mohol pokračovať vo vlastnom ťahu. Napríklad ukončí štvoricu zeleňovým kráľom a jeho posledná karta je červená osma, musí teda ťahať z talóna, pretože nemá ako priznať znak či farbu. Rovnako musí priznávať farbu či znak pri vyložení.

(17) **Kamufláž** je podvod v hre, neplatný ťah (**pajchel**). Hráč vyloží maximálne štyri karty tak, aby súper nevidel ostatné spodné karty a prizná ich ako identické. Ak súper neskontroluje dané karty, ťah je platný, inak si hráč za trest vezme tri karty z talóna. Tento ťah je síce taktický, ale je neetický, a tak je vo všeobecnosti zakázaný.

(18) **Pajchel** je termín pre neplatný ťah, napríklad nesprávne usporiadanie kariet pri vyložení alebo iné neplatné ťahy. Ak sa hráč pomýli počas hry, za trest si vezme tri karty z kopy.

(19) **Pri hre viac ako dvoch hráčov ide o zloženú hru**. Uplatňovanie **es** je dané poradím hráčov. Ak sú štyria hráči a hráč A vyloží tri esá, zastavuje hráča B, C, D a pokračuje on sám v ťahu, ak ho jeden z hráčov nezastaví, v tomto prípade len o jednu pozíciu, takže pokračoval by hráč B. Uplatňovanie **sediem** je rovnako dané poradím. Hráč si berie karty z talóna iba vtedy, ak nie je schopný proti-ťahu, ak hráč má sedmu, uplatňuje sa vždy na ďalšieho hráča v poradí. Napríklad hráč A vyloží dve sedmy, hráč B odpovedá jednou sedmou, hráč C nemá nič na obranu, takže si berie deväť kariet z kopy a nasleduje v ťahu hráč D. **Červená sedma** vracia len hráča, ktorý nie je už mimo hracieho kola. Hráč sa môže rozhodnúť, ktorého súpera vráti do hry, ak už viacerí skončili ešte v tom istom kole (za hracie kolo sa považuje vystriedanie všetkých hráčov). Prehráva ten hráč, ktorý ostane ako posledný do dvojice a prehrá celú hru. Ostatní sú považovaní za víťazov.

(20) **Olympijský faraón** je hra založená na klasickom faraónovi s jediným rozdielom a to, že pri každej prehre dostane hráč o kartu menej. Prehráva ten hráč, ktorému neostanú žiadne karty. Hráč, ktorý už nemá nič, s čím by hral, môže požiadať o **žobráka**, tzn. o dodatočnú jednu kartu, s ktorou bude hrať, až kým neprehrá alebo nevyhrá nad súperom.

Dôležitou súčasťou hry je taktika, stratégia ako zabezpečené vyhrať. Ide napríklad o ukončenie hry esom, ponechanie zeleňového dolníka na koniec hry alebo v prípade núdze proti sedme, ponechanie červenej sedmy na vrátenie súpera. Účelom hry je nielen zbaviť sa kariet, ale hrať tak, aby súperovi karty pribúdali. Dosahuje sa to sústredeným sledovaním kariet. Ak si je hráč istý, že dané karty súper nemôže mať, donúti ho vždy po každom svojom ťahu brať kartu z talóna. Pravidlá hry je možné si prispôbovať a rôzne kombinovať.

„Želáme vám veľa zábavy pri tejto klasickej hre!“

