

# Karetní triky a podvody

Stanislav Chromý



- pravidla nejvýnosnějších her
- manuální triky, triky s užitím paměti
- míchání a značení karet
- optické klamy

 GRADA

## Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

*Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.*





Copyright © Grada Publishing, a.s.

**Stanislav Chromý**  
**Karetní triky a podvody**

Vydala Grada Publishing, a. s.,  
U Průhonu 22, Praha 7,  
obchod@gradapublishing.cz, www.grada.cz,  
tel.: +420 220 386 401, fax: +420 220 386 400  
jako svou 2118. publikaci

Odpovědná redaktorka Michaela Andrejsová  
Sazba Michal Neděla  
Fotografie na obálce profimedia.cz/CORBIS  
Fotografie v textu Stanislav Chromý  
Počet stran 80  
První vydání, Praha 2005  
Vytiskla tiskárna Pratr a.s.  
Náchodská 524, Trutnov

© Grada Publishing, a. s., 2005  
Cover Design © Grada Publishing, a. s., 2005

*Názvy produktů, firem apod. použité v knize mohou být ochrannými známkami  
nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků.*

ISBN 80-247-1169-9 (tištěná verze)  
ISBN 978-80-247-7746-7 (elektronická verze ve formátu PDF)  
© Grada Publishing, a.s. 2012

# OBSAH

Předmluva .....	7
<b>KAPITOLA 1: Než začneme hrát</b> .....	<b>9</b>
Nejvýnosnější hry .....	9
Jedenadvacet (Oko, BlackJack) .....	9
Poker .....	9
Mariáš .....	12
Hromádky (Kupky, Kopky apod.) .....	15
Vhodné karty .....	15
Vhodné prostředí .....	18
Vhodné oblečení .....	18
Vhodní soupeři .....	19
Procvičování paměti .....	19
Všeobecné rady, shrnutí .....	20
<b>KAPITOLA 2: Manuální triky</b> .....	<b>22</b>
Výměna balíčku .....	22
Ukrývání karet .....	23
Pomocné prostředky .....	26
Zrcátka .....	26
Ostatní předměty .....	27
<b>KAPITOLA 3: Triky za asistence jiných osob</b> .....	<b>28</b>
Výměny karet se spoluhráči .....	28
Sledování soupeře .....	28
Nahrávání spoluhráči .....	29
Odvedení pozornosti .....	29
<b>KAPITOLA 4: Optické klamy</b> .....	<b>30</b>
<b>KAPITOLA 5: Značení karet</b> .....	<b>32</b>
Značení viditelné .....	32
Značení hmatové .....	33
Značení karet v průběhu hry .....	34
Odhalování značek soupeře .....	38
<b>KAPITOLA 6: Triky při míchání karet</b> .....	<b>39</b>
Základní pokyny .....	39
Míchání „po jedné“ .....	39
Přeložení .....	43
Míchání „vějířem“ .....	45
Rozdávání .....	47

---

Seřazení karet před hrou. . . . .	48
Rozdávání zespod. . . . .	57
Matematické míchání. . . . .	58
Výměnný trik. . . . .	58
Dvojí míchání (po jedné). . . . .	59
Míchání „vějířem“ matematicky. . . . .	62
Posbírání karet. . . . .	64
<b>KAPITOLA 7: Trik s užitím paměti. . . . .</b>	<b>67</b>
Nácvik zručnosti. . . . .	71
Nácvik paměti . . . . .	72
<b>Závěr . . . . .</b>	<b>73</b>
<b>Literatura . . . . .</b>	<b>74</b>
<b>Rejstřík. . . . .</b>	<b>75</b>

## PŘEDMLUVA

Již od chvíle, kdy první karetní hráč ucítil ve svých prstech a dlaních příjemný dotyk „malých tvrdých papírových obdélníků pomalovaných obrázky a symboly“ a s prvními karetními spoluhráči zasedl ke hře, dostal chuť nějakým způsobem zmanipulovat ony všetečné obrázky ve svůj prospěch a své protihráče pokořit a samozřejmě bezpracně shrábnout sázky namísto dření se někde na poli nebo v lese. Nevíme přesně, kdy to bylo, ale ta pravěká touha vyhrávat v kartách (jakkoliv) je bezmála v každém hráči karetních her hluboce zakořeněna. Každý z nás si už jako malé dítě pohrával s kartami, učil se pravidlům jednotlivých her, zpravidla od dospělých, pak je naučil své kamarády a když prohrával, pokoušel se pomocí primitivních pokusů o podvod. Podvádění v kartách je zkrátka s karetními hrami spojeno a nikdy nebylo a nebude vymýceno.

A právě o karetních podvodech a nečistých tricích pojednává tato kniha. Téma zajisté lákavé a vzrušující, neboť zakázané ovoce chutná nejvíce, a vsadím se, že i největší poctivec se po jejím přečtení vrhne na zkoušení většiny zde popsanych triků. Pro ty, kteří se zlákat nenechají, může být tato kniha zdrojem informací, na co si při kartách dát pozor a čeho se vyvarovat.

Knihu jsem psal sám, všechny triky popsané v knize jsem osobně za svého dosud krátkého života vyzkoušel, a to přímo při hře – „v terénu“. Všechny jsou vhodné i pro laika a není při nich potřeba žádných zvláštních pomůcek nebo nástrojů. Na triky, které je třeba déle procvičovat, v knize dostatečně přehledně upozorňuji, pokud se skládají z více pokynů, je vše vysvětleno a na tuto skutečnost poukazují. Není zde prostor pro nějaké teoretické úvahy, vycházím ze své vlastní dlouholeté zkušenosti. Koneckonců, s kartami přicházím do styku již od dvanácti let. V sedmi kapitolách vás postupně seznámím s různými triky, od těch nejjednodušších, ale efektivních manuálních podvůdků, jako je například záměna karetního balíčku, po složité matematické triky při míchání karet. Upozorním vás na chyby, kterých se zpravidla dopouštíte při hře a ani o nich nevíte, naučíte se, jak se značkují karty tak, aby nebyly soupeři odhaleny a hráč mohl efektivně ovládat hru, řekneme si něco o optických klamech, které mohou být při hře využity, probereme asistence dalších osob při hraní, nastíním vám nejzákladnější pravidla podvádění a přidám pár drobností, jako jsou hry, kde se tyto triky využívají nejčastěji, a spoustu dalších rad. Toto vše je podrobně zachyceno na fotografiích, takže nemusíte mít strach, že něčemu neporozumíte. Jsou uvedeny i konkrétní příklady. V drtivé většině se příklady budou týkat hry Poker. To proto, že ji mám nejraději, podvádění při této hře je takřka fenoménem na celém světě, navíc k ní mám zvláštní sentimentální vztah, ale hlavně proto, že podvádění při Pokeru patří k jednomu z nejtěžších podvádění při hrách, ať již kvůli měnění karet v průběhu hry, jejich poměrně nemalému rozdanému počtu nebo množství kombinací.

Když pochopíte triky v Pokeru, pochopíte je u všech her. Ti, kteří neznají pravidla Pokeru, nemusí být zklamaní. Pravidla Pokeru jsou popsána v *kapitole 1*.

Příjemné čtení. Autor





## KAPITOLA 1: Než začneme hrát

Před samotnou hrou si probereme nejznámější hazardní karetní hry, ve kterých se využívají dále popsané triky nejčastěji a nejužitečněji.

### Nejvýnosnější hry

- **Jedenadvacet (Okno, BlackJack)**

32 karet

Pověstná sázková hra. Jeden z hráčů vystupuje jako bankéř. Z rozmíchaného balíčku rozdává každému jeden list a pak jim postupně přidává podle jejich přání po kartě. Každý se snaží získat jedenadvacet bodů nebo se co nejvíc přiblížit k této hranici. Kdo přibere kartu, která spolu s hodnotou jeho dřívějších karet přesáhne 21 bodů, řekne „přes“ a vrátí karty bankéři.

Bodová hodnota karet: sedmička 7, osmička 8, devítka 9, desítka 10, spodek (kluk), svršek (dáma) a král po 1, eso 11. Dvě esa mají mimořádnou hodnotu – 21.

Vzrušení a napětí dávají této primitivní hře sázky, bez nich ztrácí všechno kouzlo. Hráči nemusí sázet už při první kartě, ale teprve ve vhodné chvíli. Obyčejně ohlásí sázku a její výši, když mají v ruce karty v hodnotě deseti, jedenácti bodů. Kdo už nechce od bankéře žádnou další kartu, ohlásí „dost“. Bankéř bere karty až nakonec. Jestliže má stejný nebo vyšší počet bodů než sázející, získává sázku pro sebe. Hráč, který nepřesáhl hranici 21 bodů a má alespoň o bod víc než bankéř, dostane dvojitý vklad. Kdo má v ruce dvě esa, ohlásí „fojer“ a dostane od bankéře okamžitě trojnásobek sázky bez ohledu na karty ostatních hráčů.

Tato hra má samozřejmě desítky obměn, zde jsem ji popsal tak, jak ji znáte z našeho českého prostředí. Hodnoty karet se také liší, například král může mít hodnotu 2 body nebo spolu s dámou a klukem 10 bodů, eso nejen 11, ale také 1 bod atd. Bankéř není podmínkou, sázíme-li podobně jako v Pokeru.

Podvody a triky jsou v případě této hry, jak zjistíte později, nejjednodušší.

- **Poker**

32 nebo 52 karet

Díky filmům, především westernům, je to jedna z nejproslulejších karetních her, ale její přesná pravidla zná u nás kupodivu jen málo lidí, ačkoli v posledních letech se situace zlepšuje.

Jeden hráč zamíchá balíček dvaapadesáti karet a pak rozdává po směru hodinových ručiček všem po pěti kartách. Hráči si prohlédnou, jaké karty jim přišly do ruky, a rozhodnou se, že se s nimi hry buď účastní, nebo odstoupí. Hra začíná sázením. První je na řadě ten, kdo sedí po levici rozdávajícího. Jestliže se chce hry zúčastnit, vloží do banku sázku podle své volné úvahy (např. jednu hrací známku). Soused po jeho levici má tři možnosti:

- dá do banku stejnou sázku;
- řekne „pas“ a odloží karty (nebude se na této partii podílet);
- zvýší sázku (dá do banku např. místo jedné dvě známky).

Třetí hráč má opět tři možnosti s tím rozdílem, že se může hry zúčastnit jen tehdy, když přistoupí na výši sázky stanovenou druhým hráčem. Totéž platí i pro ostatní. Jestliže byla sázka některým pozdějším hráčem zvýšena, musí se k ní vyjádřit znovu i ti, kteří předtím přistoupili na nižší sázku. Mohou se hry s vyšší sázkou vzdát (ale nedostanou už zpět to, co do banku vložili) nebo přistoupit na zvýšenou sázku, případně ji ještě dál zvýšit. To pokračuje tak dlouho, až už se dál sázka nezvyšuje. Rozdávající pak vymění karty těm hráčům, kteří neodstoupili. Každý může požádat o jednu, dvě nebo tři nové karty a musí stejný počet karet odložit, takže mu jich v ruce zbude zase pět. Následuje další kolo sázení, v němž smí kdokoli sázku opět zvednout. Jestliže nikdo sázku nezvyšší, hra končí a celý obnos, který se v banku nahromadil, získá hráč, který má nejcennější kombinaci karet.

Hodnota různých kombinací (čím vyšší pořadové číslo, tím vyšší hodnota):

1. Jednotlivé karty – 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, kluk, dáma, král, eso (nejcennější). Nejnížší hodnotu vůbec má křížová dvojka, po ní je piková dvojka, o něco výše kárová dvojka, ještě výš na stupnici hodnot srdcová dvojka. Pak následuje křížová trojka a tak to jde dál až po srdcové eso.
2. Tři jednotlivé karty a pár. Za pár považujeme dvě stejné hodnoty bez ohledu na jejich barvu (symbol) – například dvě sedmičky nebo dva krále. Čím vyšší hodnota karty, tím vyšší hodnota páru. Například dva kluci mají vyšší hodnotu než dvě desítky.
3. Dva páry, v nichž jsou dvě stejné karty jedné hodnoty, dvě stejné karty jiné hodnoty a jedna karta osamělá (např. dvě sedmičky, dva králové a desítka).
4. Trojice – tři stejné hodnoty (např. tři devítky nebo tři esa).
5. Straight – pět karet, jejichž hodnoty jdou za sebou, ale mají různé symboly (např. křížová sedmička, piková osmička, srdcová devítka, křížová desítka a pikový kluk).

6. Flush – pět karet stejné barvy, které však nejdou hodnotově za sebou (např. srdcová osmička, desítka, dáma, král a eso).
7. Full house (Full hand) – je to vlastně trojice a pár.
8. Čtveřice – čtyři stejné hodnoty (např. čtyři králové nebo čtyři desítky).
9. Straight flush (sekvence) – pět karet se stejným symbolem jdoucích hodnotově za sebou. Jestliže tato řada končí esem, je to takzvaný Royal flush.

Někde končí sázení i hra druhým kolem, jinde je možné i po druhém kole vyměnit karty a začít další kolo sázení. Teprve když nikdo nepřisadí, odhalí svoje karty ti, kdo zůstali ve hře až do konce.

Jestliže mají dva hráči stejný druh kombinace (např. trojici), vítězí ten, kdo má trojici složenou z karet vyšší hodnoty. Mají-li dva hráči stejný druh kombinace a v ní karty stejné hodnoty (např. jeden srdcového a křížového krále, druhý kárového a pikového krále), rozhoduje o vítězi nejcennější symbol z pořadí: 1. srdce, 2. kára, 3. piky a 4. kříže.

Při Pokeru má největší kouzlo blufování. Díky obratné taktice, sebevědomému úsměvu a neurčitým poznámkám o síle svých karet zvítězí často hráč se slabší kombinací. Riskantním zvyšováním sázky přinutí soupeře, kteří mají silnější karty, ale slabší nervy, k odstoupení. Pravidla hry přiznávají vítězství i hráči s nejslabší kombinací, jestliže ostatní během zvyšování sázek odstoupí ze hry.

Jednotliví hráči mezi sebou (oficiálně) nesmějí uzavírat dohody, veřejné ani tajné, o rozdělení výhry. Aby se zabránilo nesmyslnému zvyšování sázek, mohou se hráči předem dohodnout na jistém omezení. Když všichni odstoupí, nemusí zbylý hráč ukazovat, s jakými kartami v ruce je vyřadil ze hry, a tak poražení často nemají jistotu, zda vítěz byl skutečně tak silný, jak se zdálo, nebo je prostě přelstil dokonalým hereckým výkonem.

V Pokeru panuje situace ještě „chaotičtější“ než v Oku. Existuje nespočetně různých kombinací Pokeru, od podrobnějšího bodování – rohové sekvence, čtyřkaretní flush, až po složité verze Stud Pokeru, což je Poker, který se hraje s otevřenými kartami, nejčastěji jsou čtyři obrácené lícem vzhůru a jedna lícem dolů. Ta se navíc může nebo nemusí měnit atd. Verze Pokeru je opravdu mnoho a já mohu doporučit první radu:

Pokud se dostanete ke hře Poker, kterou neznáte a nemáte v ní alespoň minimální praxi, nebojte se zeptat na podrobná pravidla protihráčů nebo rozdávajícího krupiera a pozorujte hru tak dlouho, dokud se s ní důkladně neseznámíte. V nejlepším případě si ji doma v klidu procvičujte, klidně několik hodin, dokud se vám nedostane

„do krve“. Zásadně se nehrňte do hry, o které nic nevíte, i kdyby ji hráli slepí s hluchoněmými o sebevětší sázky. Učit se pravidla hry „za pochodu“ se v 99 % případů nevyplatí. Třeba takový Hold-em Poker vás ztrestá opravdu tvrdě, když jej neovládáte (což teprve šestikaretní Pai-Gow).

## • Mariáš

32 karet

V českých zemích je mariáš snad nejznámější karetní hrou. Hlavním cílem hráčů je získat co nejvíce bodů. Deset bodů dostává hráč za každou desítku a eso, které má po skončené hře. Dvaceti body se oceňuje král a svršek jedné barvy. Čtyřicet bodů získá hráč za krále a svrška trumfové barvy. Na tuto „dvacítku“ a „čtyřicítku“ bodů má právo jen ten, kdo ji při hře řádně ohlásí. Dalších deset bodů si připočte hráč, kterému patří poslední zdvih, jímž hra končí.

Hra začíná rozdáváním karet. Jeden z hráčů je důkladně promíchá a pak dá předákoví (sedícímu po jeho levici) sedm karet, sousedovi po pravici pět karet a sobě samému také pět. Ve druhém kole rozdávání dá všem ve stejném pořadí po pěti kartách. Předák volí trumfovou barvu z prvních sedmi karet, druhou pěticí listů musí nechat ležet na stole, dokud se nerozhodne a nepoloží před sebe jednu kartu s trumfovou barvou (lícem dolů). Teprve potom smí zvednout posledních pět karet. Někdy se předák nemůže rozhodnout pro trumfovou barvu a přenechá rozhodnutí náhodě. Sáhne po jedné kartě z druhé pětky a její barva pak přebírá úlohu trumfů. Když předák zvolil trumfovou barvu, odloží dvě přebytečné karty stranou – v karbanické hantýrce se říká „do talónu“. Dá tam obvykle ty karty, které pro něj mají při hře nejmenší cenu – nízké hodnoty a barvy v jeho sestavě málo zastoupené. Do talónu se však nesmí nikdy odložit desítky ani eso. Odkládá-li předák do talónu karty s trumfovou barvou, musí na to upozornit oba spoluhráče a oznámit, jaké hodnoty jsou na odložených listech. Hráči si prohlédnou své karty a předák se zeptá, zda může zahájit hru. Použije jeden ze dvou obvyklých výrazů – buď řekne „hra“, nebo „barva“. Jestliže oba spoluhráči odpoví „dobrá“, obrátí předák trumfovou barvu, která do této chvíle ležela před ním na stole rubem vzhůru. Ukáže tak, která barva bude zastávat úlohu trumfů. Tuto barvu navíc výslovně jmenuje – například „červené“. Někdy se však jeden nebo druhý spoluhráč rozhodne, že bude hrát „žebráka“ nebo „durch“. Na předákovu otázku „barva“ odpoví „špatná“ a vezme si dva listy, které odložil předák do talónu. Předák si pak zařadí trumfovou kartu mezi ostatní, aniž by ji ukázal. Místo obvyklé hry bude následovat žebrák nebo durch. O tom ale později.

Vrátíme se k předpokladu, že oba spoluhráči řekli „dobrá“ a předák ukázal trumfovou barvu. V té chvíli je jasné, že bude hrát předák sám proti zbývajícím dvěma hráčům, kteří se vzájemně doplňují a podporují. Předák vynese první list a hra se řídí těmito pravidly:

**1. Hráči musí ctít barvu.** Po vynesení prvního listu musí ostatní hráči vynést kartu stejné barvy, pokud ji mají.

**2. Přebíjení je povinné.** Když má hráč kartu vyšší hodnoty, než jsou vynesené listy, musí ji přiložit. Jen když nemá vyšší hodnotu, může přihodit kartu nižší hodnoty a stejné barvy.

**3. Trumfy.** Kdo nemá kartu vynesené barvy, musí dát trumf. Jestliže nemá ani žádný trumf, přihodí jakoukoli jinou kartu, bez ohledu na její barvu a hodnotu.

**4. Hlášky.** Kdo má svrška a krále stejné barvy a jednu z těchto karet vynáší, musí ohlásit buď „dvacet“, nebo „čtyřicet“. Takto vynášená karta není zahrnuta do zdvihu a zůstává ležet před hráčem až do konečného počítání bodů.

**5. Zdvih.** Karbaníci užívají ustáleného názvosloví, které je někdy na štíru se spisovným jazykem. Proto místo slova zdvih říkají častěji štych. Zdvih získává ten, kdo dal nejsilnější kartu.

**6. Vynášení.** Další kartu vynáší vždy ten, kdo získal předcházející zdvih.

Vraťme se na začátek hry. Jeden z hráčů na předákovu otázku „barva“ odpověděl „špatná“ a dal tím najevo, že bude hrát sám proti oběma soupeřům buď žebráka, nebo durch. Vezme si z talónu dvě karty odložené předákem a po úvaze dá do talónu ty dva listy, které se mu nejméně hodí. Přitom hlásí, zda hraje „žebráka“ nebo „durch“.

Žebrák je známý pod názvem „betl“. Kdo ohlásí, že hraje žebráka, nesmí získat ani jediný zdvih. Hra probíhá podle zjednodušených pravidel. Desítka ztrácí svou výjimečnou hodnotu, může ji přebít už spodek. Trumfy neexistují. Barva se ctí.

Durch je vlastně opakem žebráka. Hráč, který ho ohlásí, musí získat všechny zdvihy. Platí stejně zjednodušená pravidla jako u žebráka.

Jestliže řeknou oba hráči na předákovu otázku „špatná“ a jeden chce hrát žebráka, druhý durch, má přednost durch. Druhý hráč může počkat, až jeho soupeř ohlásí žebráka a odloží dvě karty do talónu, teprve potom ohlásí, že hraje durch. Vezme si obě karty z talónu (soupeř hodlající hrát žebráka tam obvykle odloží nejvyšší hodnoty, které často posílí naději druhého na vítězství). Tabulka přiznává zvýšený počet bodů hráči, který ohlásí před vynesení první karty „vyložený žebrák“ nebo „vyložený durch“. V takovém případě musí hráč po prvním zdvihu vyložit své karty na stůl. Po něm je vyloží i ostatní a společně zhodnotí situaci. Hra se nedokončí, jestliže hráč, který ohlásil žebráka, získá první zdvih nebo když hráč, který hraje durch, jeden zdvih ztratí. V obou případech to znamená porážku pro toho, kdo žebráka nebo durch ohlásil a hraje.

Jestliže si některý z protihráčů myslí, že předák při obyčejné hře nezvítězí, řekne „flek“. Bodová hodnota hry se tím zdvojnásobuje (při hře o peníze se zdvojnásobuje odměna vítězi). Předák, který si je jistý svým úspěchem, může na to odpovědět „re“ a tím dosavadní sázku opět zdvojnásobí. Protihráči mohou ještě dál sázku zdvojnásobovat slovy „tutti“ a později ještě „retutti“. Po ohlášení „retutti“ už výhra činí šestnáctinásobek bodové nebo peněžní hodnoty obyčejné hry. Flekovat lze kromě hry i ohlášenou sedmičku, stovku, žebráka a durch.

Když se hráči dohodnou, že hrají „desetníkovi Mariáš“, vyplácejí poražení tomu, kdo vyhrál prostou obyčejnou hru, desetihalěř. Zvýšené sazby platí podle bodovací tabulky – co bod, to desetník. Hodilo by se poznamenat, že i když jsou už desetníky staženy z oběhu, stále s nimi hráči hrají, vyplácení výher se neděje v neplatných desetnicích, ale v platných mincích či bankovkách. Dá se tedy říci, že desetník simuluje funkci jakéhosi „žetonu“. Důvod je prostý, pokud se hraje s padesátníky, vzrůstají výhry 5× oproti hře s desetníky, a to je pro spoustu hráčů Mariáše, kteří jsou na „desetníkovi Mariáš“ zvyklí celý život, nepřijatelné. I při takových zdánlivě nízkých sázkách se dá v krátké době prohrát značná suma, zvlášť když se často ozývá „flek“, „re“ a „tutti“. A Mariáš korunový je už skutečně „výnosná“ hra pro toho, kdo ji umí dobře hrát nebo kdo v ní umí dobře podvádět.

Bodovací tabulka:

1. za vítězství v obyčejné hře dostane hráč 1 bod;
2. získá-li poslední zdvih vynesenu sedmičkou, dostane 1 bod;
3. kdo na začátku hry ohlásí, že získá poslední zdvih vynesenu sedmičkou, a skutečně to dokáže, obdrží 2 body;
4. kdo má při konečném počítání sto bodů, dostane 2 body;
5. kdo ohlásí před zahájením hry, že získá sto bodů, a opravdu má při konečném počítání nejméně stovku, obdrží 2 body;
6. kdo sehraje vítězně žebráka, získá 5 bodů;
7. za vítězství ve vyloženém žebráku nebo obyčejném durchu je 10 bodů;
8. za úspěšně sehraný vyložený durch dostává hráč 20 bodů;
9. za každou desítku přesahující stovku bodů je 1/2 bodu.

Mezi další hry, které se nejčastěji hrají o peníze, patří Kanasta, české Prší, hra jménem Hromádky či Kupky a Bakarar – s tím se setkáte v kasinech, ale prakticky jej neovlivníte, neboť rozdávání karet provádí krupier a karty leží přehledně na stole.

Pozastavím se u Hromádek, jelikož u této hry velice efektivně využijete jedno ze zákeřných označení karet (viz *kap. 5*). Jiným způsobem snad hra nejde ani zneužít, pokud si dáváte pozor a hlídáte si protihráče.

### • Hromádky (Kupky, Kopky apod.)

Hodně názvů, stejný princip. Jeden z hráčů vystupuje jako bankéř. Balíček karet rozdělí na tolik hromádek, kolik je hráčů, případně na kolika se s hráči domluví. Karty jsou lícem dolů, nejmenší počet karet v hromádce jsou tři. Na hromádku (hromádky), kterou si každý hráč vybere, položí hráč svou sázku. Hromádka, kterou hráči neobsadí, případně bankéři. Ten ji otočí a zjistí, jaká karta se skrývá vespod. Je to například desítka. Poté otáčí hromádky ostatních hráčů. Má-li hráč nižší kartu než bankéř, případně vklad bankéři, má-li vyšší, dostává od bankéře dvojnásobek své sázky. Hráč, který měl ve spodu své hromádky srdcové eso, bere všechny vklady všech hráčů a stává se sám bankéřem. Předchozí bankéř nevyplácí nic.

To by bylo z výčtu nejčastějších hazardních karetních her vše, vyjmenoval jsem je především pro připomenutí a osvěžení pravidel, vypisovat všechny karetní hry, co existují, by bylo vystačilo na další knihu.

## Vhodné karty

Rozhodně nepodceňujte výběr vhodných karet. Není to maličkost, na výběru karet závisí i provedení spousty triků!

Nepoužíváme karty, které mají rozměr větší než 58×85 mm. Pokud nehrajeme Mariáš, automaticky vyloučíme karty mariášové, nazývané též „dvouhlavé“ (*obr. 1*). Nebudeme hrát s kartami známými pod názvem „pikety“, jsou totiž zbytečně veliké a pro triky nevhodné, a navíc nemají označení (*obr. 2*). Nebudeme také hrát s kartami miniaturními, například vystříženými ze zápalek, jsou nepoužitelné pro svou malou velikost i přesto, že se dobře schovávají v dlaních.

Snažte se ke hře používat karty standardní (*obr. 3*). Jsou nejčastěji papírové, bývají i textilní. Doporučuji vyzkoušet jednu i druhé, sami si vyberete, se kterými se vám lépe hraje.

Zajímavým pokusem bývá používání karet nezvyklých, například obrázkových (*obr. 4*). Odvedete jimi pozornost protihráčů. Vašeho soupeře budou zajímavé obrázky na kartách rozptylovat a bude méně sledovat hru, tedy i vás. Přejít ke hře s kartami, které mají místo tradičních obrázků například pornohvězdy, se vyplatí hned dvojnásob, pro-





Obr. 1 Dvouhlavé karty



Obr. 2 Pikety

tože pokud je máte poznačené, nebude protihráčům podezřelé, že chcete hrát se svými kartami. Naopak, po zmínce, že máte v kapse karty s lechtivými obrázky, vás budou o hraní s nimi přímo prosit.

Protože někteří hráči znají základní pravidlo, které zní: „pokud možno nehrát s jinými kartami než s vlastními nebo úplně novými“, doporučuji mít své vlastní karty zabaleny





Obr. 3 Standardní karty



Obr. 4 Proslulé karty s portréty Saddáma Husajna a členů jeho vlády

v originálním obalu nebo zalisované v různých sáčcích, zapečetěné apod., aby vypadaly, že dosud nebyly použity a rozbaleny. Je také možné v klidu doma nebo jinde v soukromí nové karty opatrně vybalit, označit způsoby, které uvádím dále v kapitole 5, a znovu pečlivě zabalit.

## Vhodné prostředí

Jestliže máte možnost vybrat si prostředí, kde budete hrát karty, například organizujete sami partii Pokeru, snažte se vybrat si místo se slabším osvětlením nebo rušivým zastíněním. Vhodné jsou třeba bary, tam moc světla nebývá. Čím méně světla na vás dopadá, tím méně na vás protihráči vidí a tma může skrýt triky, které by se při plném osvětlení prováděly hůře.

Při hře se snažte sedět tak, abyste vždy měli za zády zeď. Nikdy si nesedejte zády do otevřeného prostoru. Pokud je to možné, sedte před zdí s nějakým grafickým motivem nebo před pověšeným obrazem. Je to výtečný rušivý objekt. Oko protihráče se vždy soustředí nejdříve na objekt (obraz), před kterým sedíte, a teprve pak na vás. Pozor však v případě, že obraz je zasklen nebo se předmět příliš leskne! Vaše karty by se v něm mohly odrážet, byl by to stejný efekt, jako kdybyste si sedli před zrcadlo. Na takové místo se snažte raději posadit svého soupeře.

Samozřejmě nastane situace, kdy si správné prostředí vybrat nemůžete, například v kasinu. V takovém případě zvolte „menší zlo“ dle výše uvedených pravidel nebo se hře vyhněte.

## Vhodné oblečení

Souvisí úzce s prostředím, kde hra probíhá, závisí na něm provedení některých triků a působí na psychiku protihráče. To jsou ale spíše sekundární vlastnosti, primárním úkolem je, abyste se v tom, v čem hraje, cítili uvolněně a pohodlně. To je samozřejmě u každého člověka jiné, uvedu proto pár všeobecných vlastností, které by měl oděv splňovat.

Podle provedení triků, které se chystáte použít, zvolíte oděv. Pokud hodláte tahat „karty z rukávu“, je nesmyslné oblékat si svetr nebo mít na sobě jen tílko, které rukávy ani nemá. Pro manuální triky, které popíšu v *kapitole 2*, nejlépe vyhovuje sako nebo bunda s volnými rukávy. Není na škodu mít na oděvu několik tajných kapes, kde je možno skrýt jednotlivé karty, případně celý balíček karet.

Oděv zvolíte rovněž podle prostředí. Do kasina nepůjdete v tričku, stejně jako pro malou partii karet mezi známými v garáži na sebe nebudete navlékat oblek. Volte takové oblečení, které není příliš nevhodné do toho či onoho prostředí.

I barvy oděvu mohou dosti významně ovlivňovat protihráče. Pokud zvolíte okázalé oblečení, soupeř bude mít před očima váš bílý límeček s kravatou a bude uvažovat při hře jinak, než kdybyste měli na sobě pletenou vestu. Pestrá košile s havajským motivem také na zlomek vteřiny odpoutá soupeřův zrak od hry. Když zvolíte křiklavé a fosforově zářivé oblečení, bude se na vás dívat co nejméně, aby jej nerozbolely oči.

Také doplňky mohou hru ovlivnit. Například tmavé brýle na očích doslova „zkamení“ vaši tvář, soupeř vám neuvidí do očí a to jej může patřičně znervóznět. Pozor však na dioptrické brýle a zrcadlovky. Znáám případy, že se v nich mohou odrážet karty jako v zrcadle. Zlatý řetěz na krku také odpoutává pozornost, jestliže je náležitě mohutný. Zajímavé manžetové knoflíčky jsou naopak přítěží, na ruce by se vám měl soupeř dívat co nejméně. Prstýnky, náramky a hodinky raději nechejte doma. Spony do kravaty doporučuji, čím extravagantnější, tím lepší. Zajímavé jsou i zlaté zuby, nejlépe na místě předních řezáků.

## Vhodní soupeři

Pokud jste v hazardních hrách začátečníci, rozhodně nechoďte do kasina, zvláště jestliže jste v něm ještě nebyli. Vybírejte si soupeře spíše blízkého vašim zkušenostem. Pokud máte možnost hrát se začátečníkem, který ještě karty nehrál a nezná ani pravidla, klidně jej „zaučte“. Na profesionály si troufejte, až se jimi sami stanete.

Hrajete-li v baru nebo hospodě, snažte se soupeřům podávat alkohol, otupuje smysly i při velmi malém množství. Pokud jsou kuřáci, tím lépe. Cigareta také odpoutává pozornost. Partie Pokeru s opilci je nejsnadnějším způsobem, jak rychle a bezpracně vyhrát peníze.

Špatnými hráči jsou lidé těkaví, nervózní a ušlápnutí, proto jsou vítanými protihráči.

Velice vhodným soupeřem je amatér, který si myslí, že už je profesionál. Chová se „frasersky“ a často dělá chyby.

Důležité také je, kolik hráčů hraje. Není bohužel možné říci, při kolika hráčích je nejvýhodnější provádět triky. Zatímco při hře s jedním hráčem si soupeř hlídá pouze vás a vy jeho, při hře více hráčů je již situace nepřehlednější, pozornost je rozdělena a každý hráč si tak musí dávat pozor na hráče ostatní.

Všeobecně však platí, že svého soupeře si člověk obvykle sám nevybere. V kartách i jinde.

## Procvičování paměti

Je docela dobré procvičovat svou paměť, protože například při Pokeru, kde se nepromíchávají karty a hraje se s více balíčky karet najednou, je to velice užitečné.

I obvyčejné pexeso vám paměť po několika dnech hraní pěkně zostří. Způsob, jak svou paměť procvičovat, nechám na každém z vás. Při některých hrách je dobrá paměť opravdu nutností, i když podmínkou rozhodně není. Jeden z nejspěšnějších triků, který provádějí jen ti nejlepší hráči, ukážu v *kapitole 7*, nazvané „Triky s užitím paměti“ a věnující se pouze tomuto triku.