

PRAVIDLA HRY TAM CÚC

Toto jsou pravidla, ozkoušená léty praxe. Existují i jiná pravidla, které si můžete najít a podle sebe upravit.

O CO JDE?

Tam Cúc je asijská verze přebíjené s taktikou – rychlá, napínavá a překvapivě strategická. Cílem je přebít ostatní silnější kartou nebo jejich speciální kombinací!

Základem je znát sedm figur – jejich sílu a počet. Karty vycházejí z čínského šachu, takže místo Králů a Es tu jsou Císaři, Sloni nebo Děla. (Nápověda je na krabičce.)

Na začátku se rozdává všem stejný počet karet. Hráč určí s kolika kartami se bude bojovat a všichni vyloží na stůl **lícem dolů** určený počet karet. Karty se poté otočí a nejvyšší kombinace vyhrává! Jednoduché!

OBSAH BALENÍ

32 karet pro 2–4 hráče
64 karet pro 5–8 hráčů (2 sady)
1 prázdná karta

HIERARCHIE A POČET KARET

V jedné sadě (32 karet) jsou dvě armády – 16 karet s pečeti a 16 karet bez pečeti. Karty **s pečeti** vždy přebíjejí karty **bez pečeti** a **nelze je kombinovat!!!**

↓ Zde jsou seřazené od nejvyšší karty po nejnižší

													
1×	1×	2×	2×	2×	2×	2×	2×	2×	2×	2×	2×	5×	5×

ARMÁDA OBSAHUJE

CÍSAŘ	1×
DŮSTOJNÍK	2×
SLON	2×
VŮZ	2×
DĚLO	2×
KŮŇ	2×
BIGOŠ	5×

PŘÍPRAVA NA HRU

- Domluvit se na počtu her (např. 2× dokola).
- Připravte si papír a tužku nebo mobil na zapisování bodů.
- Každý hráč sejme postupně z jednoho balíku kartu – nejvyšší karta určí rozdávajícího.
- Rozdávající zamíchá karty a dá sejmout hráči po pravici, aby se určil začínající hráč.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Losem se určí, kdo začíná kolo. Tato role je velmi **výhodná**, protože tento hráč určuje s kolika kartami se jde bojovat a když má na ruce ještě dobré karty, může všechny porazit.

JAK HO URČIT

Hráč po pravici od rozdávajícího sejme kartu a podle hierarchie rozpočítá soupeře po směru hodinových ručiček. Místo klasického říkadla Ententyky použijete sedm figur ve hře. **CÍSAŘ, DŮSTOJNÍK, SLON, VŮZ, DĚLO, KŮŇ, BIGOŠ.** Snímající hráč vylosuje figuru a začne rozpočítávat od sebe jako nejvyššího CÍSAŘE.

Příklady

Ve 3 hráčích – Hráč sejme balík, vidí kartu SLON a rozpočítává od sebe: já CÍSAŘ, levý soused je DŮSTOJNÍK, pravý soused SLON → los určil, že kolo začíná on. Sejmoutou část balíku položí na stůl, karta SLONA zůstává vespod a na balík se položí zbytek karet. Rozdají se karty a hra začíná.

V 6 hráčích – Hráč sejme kartu KONĚ. Snímající hráč je nejvyšší CÍSAŘ, další hráč po levici DŮSTOJNÍK, SLON, VŮZ, DĚLO... KŮŇ vychází na hráče po pravici → kolo začíná tento hráč.

2

KOLIK ROZDAT KARET

2–4 hráči hrají s jedním balíkem – 32 karet
2 hráči: každý dostane 12 karet a zbytek 8 karet tvoří odkládací balík
3 hráči: po 10 kartách, 2 zbydou
4 hráči: po 8 kartách

5–8 hráčů hraje se dvěma balíky – 64 karet
5 hráčů: po 12 kartách, 4 zbydou
6 hráčů: po 10 kartách, 4 zbydou
7 hráčů: po 9 kartách, 1 zbyde
8 hráčů: po 8 kartách

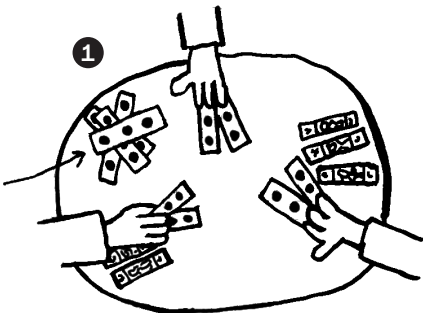
MOŽNOSTI VÝLOŽE PRO 32 KARET

1 karta – libovolná
2 karty – musí být **STEJNÉ** a **OBĚ S PEČETÍ** nebo **BEZ PEČETÍ**
3 karty – kombinovat lze pouze:
„zlatá trojice“ (CÍSAŘ–DŮSTOJNÍK–SLON)
„stříbrná trojice“ (VŮZ–DĚLO–KŮŇ)
nebo 3 BIGOŠI
4 karty – 4 BIGOŠI
5 karet – 5 BIGOŠŮ

PRO 64 KARET

Při hře se dvěma balíky lze skládat stejné trojice i čtveřice např. **TŘI DŮSTOJNÍCI BEZ PEČETÍ** nebo **ČTYŘI VOZY S PEČETÍ**.

POZOR! POSTUPKA přebíjí **TROJICI**.
VŮZ–DĚLO–KŮŇ BEZ PEČETÍ přebíjí
TŘI VOZY BEZ PEČETÍ. Ale **TŘI VOZY S PEČETÍ** přebíjí
postupku VŮZ–DĚLO–KŮŇ BEZ PEČETÍ.



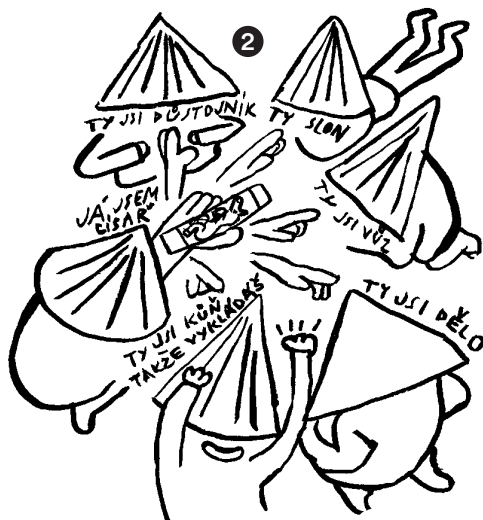
PRŮBĚH HRY

Každý hráč dostane stejný počet karet.
Hra se skládá z jednotlivých kol.

JEDNO KOLO

1. Vylosovaný hráč ohlásí s kolika kartami se jde do boje.
2. Všichni vyloží před sebe stejný počet karet **3** lícem dolů.
3. Karty se odhalí najednou – vyhrává nejsilnější karta/kombinace.
4. Vítěz bere své karty a skládá si je před sebe lícem nahoru.
5. Poražené karty letí do vyhazovacího balíku. **1**
6. Vítěz pokračuje a hlásí počet karet pro další kolo.

→ Pokud hráč nemůže složit kombinaci, musí vyhodit stejný počet karet (**pasuje**).
→ Při shodě vyhrává vykládající, nebo hráč, který je nejbližší vykládajícímu po směru hodinových ručiček.
→ Všichni hráči musí mít po celou dobu hry v ruce stejný počet karet.



KONEC JEDNOHO KOLA

→ Kolo končí, když hráčům dojdou karty.
→ Za každou vyhranou kartu získává hráč 1 bod a výsledek se zapisuje.

HRAJE SE DÁL!

Míchá další rozdávající na řadě (po směru hodinových ručiček) a nesmí zapomenout dát sejmout hráči po pravici, který losem určí nového začínajícího hráče.

CHYBY

Co dělat, pokud nastane chyba, která znemožní další průběh hry:

→ špatný počet rozdaných karet
→ rozdávající zapomene dát sejmout hráči po pravici
→ vykládající zahraje neplatnou kombinaci a ostatní vyhodí karty.

Kolo se anuluje. Znovu se rozdává. Chybujícímu se můžou odečíst 2 body (po dohodě všech hráčů).



Karty Tam Cúc – ilustrace Adéla Bierbaumer @adheze ©2025
Velké Dílky všem, bez kterých by karty nevznikly. Markovi Fantovi!
Prvním hráčům: Bohoušovi a Maruše, Martině a Petrovi, Daně a Honzovi. Tiskárně Slon – Aleně, Ondřejovi, Zdeňkovi a Pavlovi.