

Pexeso na 10 způsobů

Pexeso, jako hru trénující paměť asi není třeba představovat. Níže najdete několik variant pro případ, že Vás hra už tolik netáhne – Vaše paměť je vynikající, vždycky vyhraje a zapamatování si 32 párů obrázků pro Vás již prostě není žádná výzva.

1) Základní pravidla pexesa (pro srovnání) – vezmi libovolný počet stejných dvojic obrázků, zamíchej, rozlož na stůl. Hráči otáčejí libovolné dvě karty, jsou-li obě stejné, vezmou si je do úschovy a hrají ještě jednou. Jsou-li různé, otočí zpět a hraje soupeř.

2) Pexeso trojice/čtveřice – potřebujeme dvě naprosto stejná pexesa, abychom získali trojice nebo čtveřice stejných obrázků. Otáčíme pak buď tři, nebo čtyři karty naráz.

3) Pexetrio – kromě paměti pocvičíte i různé znalosti – hra je totiž složena z trojic, které k sobě patří, ale nejsou úplně stejné. Např. vlajka státu, mapa státu, známá stavba nacházející se v daném státě, nebo zvířátko – samec, samice, mládě.

Využití jiných, většinou postřehových her

4) Dobble – každé dvě karty v sadě mají jeden z osmi symbolů společný. Se sadou lze hrát i pexeso a hledat na třech kartách stejný symbol.

5) Jungle Speed – obsahuje čtveřice – stejný symbol je ve čtyřech barvách, můžete tedy hledat jak trojice (jednu barvu na začátku vyřadíte), tak čtveřice.

6) Duch – o něco méně náročné než Dobble, na kartách jsou dvě věci v pěti barvách. Hledáme dvojice, kde se shoduje jeden z předmětů (shoda předmět + barva).

7) Set, Unikát – v této hře se hledají různé trojice a hru si lze ztížit tím, že se hraje jako pexeso (trojice). Obvykle v tom případě trojici tvoří „stejně karty bez koukání na počet“ – tedy např. jedno, dvě a tři plná zelená kolečka, ale nikoli jedno zelené, dvě červená a tři modrá kolečka.

8) Glastonbury – paměťová hra, obsahující čtveřice stejných karet.

9) Rummy – obyčejné žolíkové nebo kanastové karty umožňují hrát jak na dvojice (dvě červená esa apod.) tak na čtveřice (všechna 4 esa).

Další varianty

11) Hřibseso a Schatz der Drachen (dračí poklad) – v těchto variantách se hledají zároveň samostatné karty, dvojice, trojice i čtveřice. Hráči předem ví, které karty jsou kolikrát. Hřibseso má 1 čtveřici, tři trojice a 5 samostatných karet. Běžně se otáčejí dvě karty, ale pokud jako první otočím kartu ze čtveřice, mohu otočit čtyři karty. Taktika tedy je co nejdříve najít jednu ze čtveřice a pak vždy otáčet 4 karty. Dračí poklad toto trochu limituje – zde může hráč otáčet karty tak dlouho, dokud nenarazí na draka nebo pavouka.

12) Pexeso s kostkou – o počtu otočených karet rozhoduje hod kostkou.

13) Pexeso pro uši – zatřepej dvěma kostkami, zda zní stejně.

14) Hmatové pexeso – hraje se poslepu, stejné dvojice určujete hmatem (vyžaduje tedy speciální sadu). Je dobré, když hru sleduje vidící osoba.

15) Já už to mám – je to takové pexeso naruby. Cílem je nenasbírat žádnou dvojici. Všechny karty se položí rubem vzhůru, jako v normální hře. Hráči postupně otáčí jednu kartu a pokud mají pocit, že takovou ještě nemají, odloží si ji stranou (také rubem vzhůru), pokud mají pocit, že danou kartu už mají, položí ji na stůl obrázkem nahoru. Další hráč v pořadí, pokud o ni má zájem, si ji může vzít, místo otáčení další karty. Pokud už nikdo nechce další kartu (na stole mohou zbýt odkryté), hráči se podívají, co nasbírali. Lze přidělovat trestné body za každou dvojici i za karty, které hráči chybí do úplné sady.

16) Paměťový test s pexesem – sadu rozdělte na dvě stejné poloviny – z jedné poloviny vyberte 4 karty a na krátkou dobu ukažte. Pak je odložte stranou a ty samé 4 karty se snažte najít ve druhé polovině. Dle zkušenosti postupně v dalším kole přidejte jednu nebo dvě karty, tedy ve druhém kole otočte a pak hledejte např. 6 karet, ve třetím 8. Až se dostanete za polovinu počtu karet k dispozici, můžete v podstatě naopak vyhledávat ty, které jste neviděli.

17) Pexeso solitér na čas – vezměte sadu pexesa, standardně rozložte, stopněte si čas, kdy začínáte a jednoduše otáčejte karty jako v základní hře s cílem najít všechny dvojice co nejrychleji.

18) Černobíl a hard core techno – Vše je v kombinaci černá a bílá, stejný obrázek má na každé kartě prohozené barvy. Tedy např. soustředné kruhy, kde se pravidelně střídá černá a bílá, je jednou na okraji černá a jednou bílá, takže karty vypadají trochu jinak, ale přesto jsou tam dvojice.