

## Camba

Karetní hra pro 2–4 hráčů, která připomíná Prší.

### Rozdan karet

Každý hráč obdrží 5 karet do ruky.

Rozdává hráč, který v poslední hře prohrál. Rozdává hráčům po směru hodinových ručiček střídavě dvě a tři karty.

Zbylé karty vytvoří dobírací balíček a odloží se na stůl lícem dolů. Horní karta dobíracího balíčku se lízne a položí vedle balíčku lícem nahoru – tím založí odhazovací balíček. Je-li třeba rozhodnout o funkci první karty odhazovacího balíčku, použije se karta naspodu dobíracího balíčku. Karty, které mají dvě funkce (běžnou a zvláštní), mají v případě zakládání odhazovacího balíčku jen běžnou funkci.

### C 1 hry

Cílem je zbavit se karet v ruce jejich vykládáním na odhazovací balíček. Vyhrává hráč, kterému se to podaří jako prvnímu a přes kterého přejde jedno herní kolo, aniž by si musel další karty dobrat/vyměnit s ostatními. Ostatní hru dohrají stejným způsobem, dokud nezbude poslední hráč s kartami v ruce.

### Pr beh hry

Hráč může odhodit jednu svoji kartu z ruky na odhazovací balíček, pokud má karta stejnou barvu nebo stejnou hodnotu. Některé karty toto pravidlo mění. Hráči se po odhození karty střídají ve směru hodinových ručiček, pokud není směr hry otočený.

Nemůže-li hráč odhodit kartu z ruky, lízne si jednu kartu z dobíracího balíčku. Jestliže dobírací balíček dojde, ponechá se horní platná karta z odhazovacího balíčku jako základ nového odhazovacího balíčku a zbytek karet ze starého odhazovacího balíčku se rozmíchá a položí na stůl lícem dolů jako nový dobírací balíček.

### Vyznam karet G100

1 prima ..... čamba .....čamba <lepí>

Hráč zahlásí „čamba lepí“ a smí odhodit z ruky další kartu, kterou je možné odhodit dle pravidel hry.

Nebo hráč zahlásí „čamba“ a takto odhozená prima se chová jako běžná karta bez jiné funkce.

2 sekunda ..... ber dvě .....ber dvě

Hráč povinně zahlásí „ber dvě“. Další hráč v pořadí si buď:

– z dobíracího balíčku lízne dvě karty za každou sekundu, za kterou nikdo před ním dvě karty nelízal, nebo

– odhodí svoji sekundu z ruky „ber dvě“, nebo

– odhodí svoji sextu z ruky jako „passa doble“.

Poté pokračuje další hráč v pořadí.

3 tercie ..... sýt/týs.....otoč/nech

Hráč zahlásí „týs“ a tím ponechá směr hry, nebo „sýt“ a tím otočí směr hry.

4 kvarta ..... měniš.....měniš <barvu>

Tuto kartu lze položit na kartu libovolné barvy, pokud tomu nebrání její funkce. Hráč zahlásí „měniš <barvu>“, přičemž <barva> je modrá, zelená, žlutá nebo červená. Následující hráč musí vynést kartu požadované barvy, nebo kvartu libovolné barvy (a tím požadovanou barvu změnit).

5 kvinta ..... voyager .....dej <kartu>

Hráč zahlásí „voyager <karta>“, přičemž <karta> je název karty prima až oktáva, případně její funkční název. Následující hráč musí vynést kartu požadované hodnoty, nebo kvintu libovolné barvy (a tím požadovanou hodnotu karty změnit).

6 sexta..... passa doble/play .....nic/hraje

Hráč zahlásí „passa doble“ a smí tuto kartu odhodit na kartu libovolné funkce a barvy kromě oktávy; takto odhozená sexta se chová jako „průhledná“ a zůstává v platnosti funkce karty pod ní.

Nebo hráč zahlásí „passa doble play“ a smí tuto kartu odhodit podle pravidel Čamby; takto odhozená sexta se chová jako běžná karta bez jiné funkce.

7 septima ..... al condor pasa/change .....naval/nech

Hráč zahlásí „al condor pasa change“ a hráči si vymění své karty v ruce dle aktuálního směru hry.

Nebo hráč zahlásí „al condor pasa“, přičemž takto odhozená septima se chová jako běžná karta bez jiné funkce.

8 oktáva ..... stojíš.....stojíš

Hráč zahlásí „stojíš“ a následující hráč v pořadí je v tomto herním kole bez výjimky přeskočen.