**Kvitlech** nebo také Quitlok, Kvitlach, pro samotné karty byl také používán název Quitli. Jde o starou karetní hazardní hru typu 21 (Oko, Blackjack) původem zřejmě z Haliče, pocházející z počátku 19. století. Hra byla široce rozšířena ve středoevropské židovské komunitě. Byla oblíbenou zábavou v rámci oslav svátku Chanuka.

Hrávalo se s různými typy sad karetního listu, často domácí výroby. Původní název **קוויטלך** v jidiš znamená štítky nebo lístky.

Počet hráčů obvykle nejméně 5 hráčů, jeden je bankéřem

Karty 2x balíček číslovaných karet 1-12, tedy 24 ks

dvojky a jedenáctky s ozdobným okrajem

# 0. Cíl hry

0.1 Dosáhnout součtem hodnot na kartách co nejblíže k 21, nesmí dojít k překročení

0.2 Vyhrát vložené peníze + peníze z banku

# 1. Určení bankéře / Rozdání

1.1 Všichni sejmou po jedné kartě, nejvyšší hodnota určí bankéře.

1.2 Pozice bankéře se mění v případě odchodu bankéře nebo při rozbití banku (viz. pravidla 4).

1.2.1 Pozice bankéře se posouvá proti směru hodinových ručiček (viz. 4.2).

1.3 Bankéř založí bank základním vkladem dle svého uvážení.

1.3.1 Obvyklá částka může být 100 Kč / 100 buráků / krabička zápalek.

1.4 Bankéř rozdá každému jednu kartu, včetně sebe.

1.4.1 Rozdání probíhá po směru hodinových ručiček, další kolo proti směru. Dál se směr rozdávání střídá pravidelně (viz. 3.6.1).

# 2. Sehrávka

2.1 Hráči, kromě bankéře, se postupně střídají; žádají o karty a podávají sázky.

2.2 Karty se započítávají hodnotou, která je na nich uvedena.

2.2.1 Kartu s číslem 12 lze počítat jako 9, dle rozhodnutí hráče.

2.2.2 Kdo získá první dvě karty s ozdobným okrajem (2, 11) počítají se za součet 21.

2.2.3 V případě, že součet karet hráče dosáhne 11, tento ohlásí „jedenáct” („aluvun”) a je chráněn před prohrou s příští dobranou kartou. Pokud je příští karta 11 může ji odmítnout.

2.2.3.1 Toto pravidlo neplatí, pokud je hned první karta 11, protože s druhou 11 je součet 21 (viz. 2.2.2).

2.3 Pokud je hráč na řadě má jednu ze tří možností:

2.3.1 Požádat o „blot”: Dostat od bankéře kartu lícem nahoru.

2.3.2 Vsadit (sirky, peníze) a dostat od bankéře kartu lícem dolů.

2.3.2 Hrát s kartami, které již má. Hlásí „zůstávám“.

2.4 Může žádat o libovolný počet karet, pokud jejich součet nepřesáhne 21.

2.5 Kdo dobírá karty pouze jako „blot” nemůže nic vyhrát ani prohrát.

2.6 Při sázce (dle 2.3.2) bankéř oddělí z banku stejnou částku, přidá ji k sázce a vydá kartu hráči novou kartu.

2.6.1 Nejvyšší možná sázka je limitována aktuální výší zbývajícího banku.

2.6.2 Kdokoliv umístí nebo zvýší sázku musí obdržet novou kartu.

2.7 Kdo překročí součtem svých karet 21, hned končí a karty lícem dolů odloží. Všechny vsazené peníze se přesouvají do banku.

2.8 Kdo dosáhnete součtem svých karet 21, karty předloží viditelně bankéři. Bere své peníze a stejnou částku oddělenou z banku.

2.9 Pokud hráč „zůstává“ (viz.2.3.2), je na řadě další hráč.

2.10 Pokud sázka hráče vyrovná zbývající peníze v banku, může žádat další karty, ale již nemůže sázet. Jestliže hráč ukončí dobírání karet, aniž překročil 21, začíná hrát bankéř.

# 3. Hra bankéře / Vypořádání sázek

3.1 Bankéř začíná hrát, pokud si již žádný hráč nežádá nové karty nebo je dorovnán celý bank (viz. 2.10).

3.2 Bankéř má jednu kartu z rozdávání (1.4) a k té dobírá další.

3.3 Karty dobírá zakryté nebo odkryté, dle své volby, dokud chce

3.4 Pokud bankéř nechce další karty dobírat (má 21 nebo méně) ukáže je ostatním.

3.5 U hráčů s dosud otevřenými sázkami se:

3.5.1 Hráč, který má vyšší součet karet (blíže 21) než bankéř, obdrží svou částku + oddělené peníze z banku.

3.5.2 Hráč, který má součet svých karet stejný nebo nižší, ztrácí své peníze ve prospěch banku.

3.6 Pokud bankéř dobíráním přesáhne 21 hráči získávají vsazené peníze zpět včetně stejné částky z banku.

3.7 Pokud po vyrovnání sázek zbývají ještě hráči, kteří neměli možnost v tomto kole hrát a v banku jsou stále nějaké peníze (bankéř nějaké právě vyhrál) kolo pokračuje. Bankéř si dobere novou kartu a hra pokračuje.

3.7.1 Pokud již všichni hráli bankéř rozdá nové kolo, v druhém směru než právě skončené.

3.8 Všechny odložené karty (někdo dosáhl 21 nebo překročil) bankéř průběžně sbírá a ukládá lícem nahoru zespodu herního balíčku.

3.8.1 Ve chvíli, kdy při rozdávání karet narazí na poslední nerozdanou (lícem dolů) kartu, tuto srovná s ostatními, zamíchá a vytvoří nový dobírací balíček. Hra pokračuje dál.

# 4. Změna bankéře

4.1 Ke změně bankéře může dojít dvěma způsoby:

4.1.1 Odstoupení bankéře

4.1.1.1 Jestliže bankéř úspěšně ukončí třetí kolo hry může odstoupit, pokud si rozdá jako první kartu 4 nebo 7. Ukáže jí ostatním.

4.1.1.2 K tomu může dojít i uprostřed hry, pokud dojde k vyrovnání sázek a dobrání nové karty (dle 3.7).

4.1.1.3 Odchod musí být proveden bezprostředně po dobrání karty, před dalším pokračováním ve hře.

4.1.1.4 Bankéř bere všechny peníze, které jsou momentálně v banku.

4.1.2 Dojde k rozebrání všech peněz v banku.

4.2 Pozice bankéře přechází na hráče po jeho pravici (viz.1.2.1).

# 5. Terminologie

5.0 Použité termíny vznikly volným překladem informací Johna McLeoda (viz. 6.1)

5.1 „blot” odkrytá karta (viz. 2.3.1) pochází pravděpodobně od německého Blatt = list, ale možná také od starogermánského blot = odkrytý, nechráněný.

5.2 „Krajíc” Neformální žádost hráče o snížení sázky při prohře.

*Např. „Půl krajíce?” znamená žádost o odpuštění poloviny sázky.*

Bankéř může, ale nemusí vyhovět.

5.3 „Inkoust” znamená kartu s vysokou hodnotou.

*Např. „Potřebuji hodně inkoustu.”*

5.4 „Postavit banku“ znamená, že bankéř shromáždí vysoký bank.

*Např. „Postavte mi banku!“*

# 6. Odkazy

6.1 McLeod, John „Quitlok"

[*https://www.pagat.com/banking/quitlok.html*](https://www.pagat.com/banking/quitlok.html)

6.2 Wikipedia, the free encyclopedia

[*https://en.wikipedia.org/wiki/Kvitlech*](https://en.wikipedia.org/wiki/Kvitlech)

Hodně štěstí ve hře.

www.counterclockwise.cz

- 2020 -

 Kvitlech

 pravidla hry

 