



# DESKOVÉ HRY 2023



## Pravidla turnaje

**Termín:** 18. února 2023

**Organizátor:** 2. PTO Poutníci

### Základní informace:

Turnaj v deskových hrách se z pohledu soutěžícího bude skládat ze dvou částí (2hodinové bloky), v nichž se vždy sehraje 2-4 partie jedné deskové hry. U jednoho stolu budou hrát obvykle 4 hráči (u některých stolů pouze 3, když počet hráčů nebude dělitelný čtyřmi). V jednom bloku hrají všichni účastníci jedné věkové kategorie stejnou hru několikrát, avšak s jinými soupeři (ti budou náhodně vylosováni). Ze všech partií se následně sečtou výsledky – u každé hry je uveden způsob výpočtu. Celkové výsledky pak závisí na umístění v jednotlivých hrách, kde nižší součet pořadí z obou her je lepší. Účastníci turnaje musí před začátkem znát pravidla her, na vysvětlení pravidel na místě nebude čas a v případě neznalosti základních pravidel hry nebude účastník moci hrát.

### Kategorie:

Turnaj v deskových hrách bude organizován pro 6 věkových kategorií (holky a kluci dohromady), přičemž každá kategorie soutěží v jiných deskových hrách přiměřeně svému věku.

Věková kategorie	1. hra	2. hra
<b>I. 2016-2023</b>	Hop!	Uno
<b>II. 2014-2015</b>	Hop!	Uno
<b>III. 2012-2013</b>	Dobble	Ubongo
<b>IV. 2010-2011</b>	Dobble	Ubongo
<b>V. 2008-2009</b>	Dominion	Kris Kros
<b>VI. 2005-2007</b>	Dominion	Kris Kros

### Harmonogram turnaje pro jednotlivé kategorie

Věková kategorie	9:30 - 11:30	11:45 - 13:45	14:00 - 16:00
<b>I. 2016-2023</b>	Hop!		Uno
<b>II. 2014-2015</b>	Uno		Hop!
<b>III. 2012-2013</b>	Dobble	Ubongo	
<b>IV. 2010-2011</b>		Dobble	Ubongo
<b>V. 2008-2009</b>	Kris Kros	Dominion	
<b>VI. 2005-2007</b>		Kris Kros	Dominion

\*Drobné změny v harmonogramu během soutěže jsou vyhrazeny

### Účast v turnaji:

Soutěžící musí před soutěží znát pravidla hry, na místě nebude čas se je učit. Pro započítání výkonu do ZL je nutné, aby hráč hrál obě hry pro svoji kategorii.

Oddíly musí dát k dispozici na celý den jednoho rozhodčího na každých započatých 10 soutěžících. Tento rozhodčí projde proškolením na určité hry v týdnu před akcí. Dále oddíl zapůjčí některou turnajovou hru (kompletní), ideální poměr je 1 zapůjčená hra na 4 soutěžící z oddílu.

## Obecná pravidla

- Pravidla her vycházejí z pravidel přiložených ve hře, dále jsou uvedeny pouze změny, úpravy a upřesnění použité pro turnaj.
- Pořadí, v jakém budou hráči hrát, vznikne rozlosováním turnaje. Z každé hry si hráč odnese výsledné pořadí a určitý počet soutěžních (trestných) bodů, které spočítá rozhodčí dle níže uvedeného klíče pro každou hru. Výběr barvy figurek je na domluvě hráčů u stolu, v případě sporu direktivně určí rozhodčí.
- Jednou zahráný tah nelze vrátit, výjimkou je, pokud tah odporuje pravidlům hry, pak má hráč nárok na opravu, ale pouze v rámci vyměřeného časového limitu na tah. Za zahráný tah je považováno (vzhledem k příslušné hře): posun figurky na jiné pole (platí dotek hrací desky), zvolání „Ubongo!“, položení karty na stůl (popř. na odkládací/dobírací balíček či smetiště) a sestavení smysluplného slova na hrací desce.
- U každé hry bude časový limit na tah hráče (cca 30-60 s), protože si chceme zahrát a ne zdržovat. Věříme, že jej nebude využívat každý hráč pro každý tah. Měření limitu bude u her, kde by to mělo zásadní vliv (např. Kris Kros) měřen časomírou (např. přesýpací hodiny, stopky). U ostatních her bude hlídán spoluhráči a v případě častého porušování může být přesně kontrolován rozhodčím. Navíc bude omezen celkový čas na jednu hru (30-45 minut), při jehož přesáhnutí bude dohráno kolo a spočítány soutěžní body za aktuální stav hry. V průběhu hry budou hráči pravidelně upozorňováni na zbývající čas.
- Doprovod i hráči, kteří právě nesoutěží, mají zakázán vstup do prostoru, kde se hrají hry. Pro nehrající bude vyhrazen prostor dvou tělocvičen. Děti se nesmí sami pohybovat po škole (pouze v prostoru u tělocvičen), do herního prostoru budou odvedeni hromadně od tělocvičen přibližně 15 minut před začátkem dané kategorie a zpět po skončení hry.

## Uno

Karetní hra, kde je cílem zbavit se jako první všech karet a mít co nejméně trestných bodů. Jedna partie se skládá ze čtyř kol se stejnými hráči – v případě her tří hráčů ze tří kol.

### Upřesnění/změna pravidel:

- Ze hry se vyřadí karty: změna směru, přepiš to, vyměň karty.
- Není žádný postih za to, když hráč neřekne po vyhození předposlední karty slovo UNO a jiný hráč si toho všimne.
- Pokud je první karta na odkládacím balíčku akční karta, její efekt neplatí (jestliže je to Divoká karta, barvu vybírá začínající hráč).
- Hráč, který si vzal kartu z dobíracího balíčku, ji nemůže ihned hodit do odkládacího balíčku.
- Akční karta +2 nemůže být zahrána na akční kartu +4 a naopak.
- Akční karta +2 může být zahrána na akční kartu +2, akční karta +4 může být zahrána na akční kartu +4.
- Akční karta +4 může být zahrána i když má hráč jinou kartu, kterou by mohl na odkládací balíček hodit.
- Při hře tří hráčů se z balíčku karet vyřadí jedna akční karta +4 a jedna akční karta změna barvy.
- Hra končí tím, že se jeden z hráčů zbaví všech svých karet. Jestliže je poslední karta tohoto hráče akční karta +2, nebo +4, tak karta ztrácí efekt (hráč na kterého byla tato karta zahrána si nebere trestné karty).
- Po skončení hry se ostatním hráčům spočítají trestné body za karty, které jim zůstaly v ruce – u karet 0-9 odpovídá počet trestných bodů hodnotě na kartě, akční karty jsou za 10 trestných bodů.
- Karty bude míchat a rozdávat rozhodčí (rozdává se po jedné kartě).

### Hodnocení:

Po každé partii bude hráči uděleno místo (vítězí hráč s nejnižším počtem trestných bodů v dané partii). V případě rovnosti pořadí bude použito nižšího počtu trestných bodů v prvním kole dané partie.

## Hop!

Jednoduchá logická hra, která je podobná Halmě, jen s rozšířenějším systémem a pro děti přijatelnějším provedením. Cílem hry je přesunout co nejdříve své žabky do domečků soupeřů (4 hráči – do každého domečku jednu, 3 hráči – 2 a 1 žabka v cizím domku). Jedna partie se skládá ze dvou her.

### Upřesnění/úprava pravidel:

- Posunout žabičku zpět na startovní pole je možné.

- Vstoupit na políčko s jinou žabkou mohou jen v případě, že se žabka na jiném políčku (případně další žabky) mají kam přesunout – existují příslušné mosty.
- Skočí-li žabka do soupeřova domečku (startovní pole), již zde trvale zůstane a nevyhání se žádné jiné žabky ať majitele startovního pole či dalších protihráčů.
- Poté, co první hráč dostane všechny své žabky na cizí lekníny (startovní pole), se hra dohraje tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů. O dalším pořadí rozhoduje počet zbývajících skoků na potřebná pole cizích hráčů – trestné body. Nezapočítávají se neuplatněné zvláštní karty. Počítají se pouze potřebné skoky na startovní pole (soupeřů) nejbližší cestou bez ohledu na to, zda lekníny jsou spojeny nebo nespojeny lávkou.
- Použití zvláštní karty musí hráč oznámit na začátku svého tahu (před tím, než posune žabkou, přidá lávku nebo odstraní lávku). Zvláštní kartu lze použít pouze jednu za tah. Každou kartu může hráč použít jen jednou. Při použití hráč neztrácí svůj tah.
- Možné kombinace tahu a zvláštní karty: zvláštní karta výsadek a odstranění lávky – lze kombinovat jakkoli s tahem (před/po posunu, přidání nebo odstranění lávky). Zvláštní karta skok navíc – lze použít pouze při posunu žabky. Zvláštní karta lávka navíc – lze použít pouze při přidání lávky.

### **Kategorie I (2016-2023)**

- Hraje se bez zvláštních karet (*zjednodušení hry*).
- V případě sekvence skoků každý hráč posune svoji žabku (*zjednodušení hry*).
- Pro zajištění správného pořadí bude předáván „štafetový kolík“ (*v případě sekvence více skoků by se děti mohly ztratit, kdo byl zrovna na tahu*).

### **Kategorie II (2014-2015)**

- Hraje se zvláštními kartami, které musí být viditelné pro všechny soupeře. Po uplatnění karty se odstraní mimo – např. do krabice.
- Postupuje se dle pravidel ze str. 6 a celou sérii skoků provede hráč, který tuto sekvenci začal.
- Při zahrání zvláštní karty „skok navíc“ je nutné provést první skok na prázdné políčko.

### **Hodnocení:**

Po každé partii bude hráči uděleno místo (vítězí hráč s nejnižším počtem trestných bodů v dané partii – zbývajícím počtem skoků do soupeřových startovních polí). V případě rovnosti pořadí bude použito nižšího počtu trestných bodů v prvním kole partie.

### **Dobble**

Hra, ve které hráči musí najít společné symboly mezi dvěma kartami. Cílem hry je zbavit se svých karet jako první. Jedna partie se skládá ze čtyř kol se stejnými hráči – v případě tří hráčů ze tří kol.

### **Upřesnění/úprava pravidel:**

- Hrát se bude verze studna – každý hráč má svoji hromádku karet a jeho cílem je odhodit postupně všechny svoje karty do odkládacího balíčku.
- Karty zamíchá a obrázky dolů po dvou rozdává rozhodčí, jednu kartu s obrázkem nahoru nechá uprostřed jako odkládací balíček, poté odstartuje hráče, ti otočí své hromádky a začíná hra.
- Když chce hráč odhodit kartu, tak musí svoji ruku z pozice 1 (místo na ruku vedle hráčovy hromádky karet) dát do pozice 2 (odkládací balíček) – tím zakryje symboly na vrchní kartě odkládacího balíčku, ihned poté řekne shodný symbol a odhodí svoji kartu, následně musí dát ruku zpět do pozice 1.
- Kolo končí, jakmile se první hráč zbaví všech karet.
- Za každou kartu, která hráči zbyla, se počítá jeden trestný bod.
- Hráč hraje pouze jednou rukou dle vlastní volby, druhou ruku nechá pod stolem.

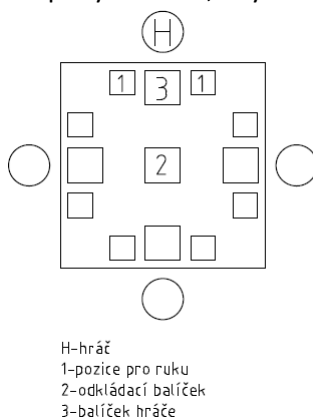
### **Hodnocení:**

Po každé partii bude hráči uděleno místo (vítězí hráč s nejnižším počtem trestných bodů v dané partii). V případě rovnosti pořadí bude použito nižšího počtu trestných bodů z prvního kola dané partie.

### Poznámka:

Jestliže bude mít nějaký hráč podezření na podvod jiného hráče (vymyšlení si shodných symbolů), může dát ruku na pozici 2 a zavolat rozhodčího. Ten zkontroluje, zda se symboly shodují. Jestli ne, karta se vrátí hráči zpět do jeho balíčku. V případě, že by se tato situace opakovala 3x (úmyslně), hráči bude automaticky uděleno 15 (20 v případě hry tří hráčů) trestných bodů za danou partii.

**Pozice při hře** – plánky budou vytištěny a nalepeny na stole, aby to každý měl stejně daleko.



### Ubongo

Cílem hry je co nejrychleji poskládat vylosované tvary do základního obrazce. Pro jednotlivé kategorie se hra liší v obtížnosti (skládání 3 nebo 4 dílků). Oproti základním pravidlům je také upraven systém braní drahokamů. Jedna partie se skládá z devíti kol (různých karet).

#### Upřesnění/úprava pravidel:

- Figurku si hráči postaví před začátkem hry ve vylosovaném pořadí na libovolné políčko.
- Nezávisle na počtu hráčů se hraje 9 kol (různých karet).
- Začíná hráč na základě vylosovaného pořadí, v dalším kole začíná hráč po jeho levici.
- Začínající hráč hodí kostkou a oznámí zřetelně symbol, který na kostce padl. Zároveň hráč po jeho levici otočí přesýpací hodiny – čas běží. V případě, že kostka neukáže jasně symbol nebo kostka spadne ze stolu, hod se opakuje.
- Cílem je sesbírat co nejvíce drahokamů jedné barvy, v případě shody o pořadí v partii rozhoduje druhá, popř. další nejpočetnější barva (nejpočetnější barva se zapisuje do hrací karty).
- Aby mohl hráč zvolat „Ubongo!“, musí mít dílky správně poskládaný ve vymezeném prostoru, dílky se musí vzájemně dotýkat stranami, ale nepřekrývat. Po zvolání „Ubongo!“ již není možné se dílků dotýkat.
- Jakmile hráč úlohu vyplní, zvolá: „Ubongo!“, neposouvá zatím svoji figurku ani nebere drahokamy a sleduje zbývající čas na přesýpacích hodinách. Ostatní hráči skládají dál, dokud nevyprší čas. Pokud dokončí v časovém limitu, také zvolají „Ubongo!“ a pamatují si, v jakém pořadí dokončili (drahokamy také neberou).
- V případě, že hráč zvolá: „Ubongo!“, ale nemá správně poskládaný tvar, přichází v tomto kole o možnost sebrat drahokamy.
- Po uplynutí času hráč, který první dokončil, může posunout svoji figurku až o tři políčka a z této řady si může vzít dva drahokamy (popř. žádné). Poté hráč, jenž dokončil jako druhý, může posunout svoji figurku až o dvě políčka a vzít si dva drahokamy. Následuje třetí v pořadí, může posunout figurku až o jedno políčko a vzít si dva drahokamy. Nakonec čtvrtý v pořadí svoji figurku neposouvá, ale i on si může vzít dva drahokamy. Hráč bere vždy dva přední drahokamy v řadě, kde má figurku. Pokud hráč nechce, nemusí brát drahokam žádný, ale nesmí si jeden drahokam vzít a druhý ne. (V případě tří hráčů se první hráč může posunout až o dvě políčka, druhý hráč až o jedno políčko a třetí hráč zůstává na místě – počty drahokamů jsou stejné jako u hry čtyř hráčů.)

#### Kategorie III (2012-2013)

- Hraje se jednodušší varianta – se 3 dílky.

#### Kategorie IV (2010-2011)

- Hraje se složitější varianta – se 4 dílky.

### **Hodnocení:**

Po každé partii bude hráči uděleno místo (vítězí hráč s vyšším počtem drahokamů jedné barvy v dané partii). V případě rovnosti pořadí v partii bude použito druhé (třetí) nejpočetnější barvy.

### **Poznámka:**

Hrát se bude podle pravidel starší verze Ubonga.

### **Kris kros**

Na základě cenové dostupnosti jsme zvolili pravidla podle hry Kris Kros. Jestliže však máte Scrabble nebo jinou alternativu, slovní zásobu můžete trénovat i na těchto hrách. Pravidla na turnaj vycházejí z pravidel pro Kris Kros (klasik), která byla doplněna, tak aby byly informace co nejvíce konkrétní, prosíme, vycházejte z nich. Jedna partie se skládá z jedné hry.

### **Důležité body našich pravidel:**

- Hráč má k dispozici 8 písmen, ze kterých skládá.
- Využívá se písmenná zásoba z Kris Krosu, oproti Scrabble je u některých písmen změněná bodová hodnota a jejich počet ve hře. Písmeno CH je tvořeno samostatnou kartičkou, nelze jej vytvořit položením písmen C a H vedle sebe.
- Slova na sebe nemusí navazovat – hráč může slovo položit kamkoliv na plán. I první slovo na plánu může být položeno kamkoliv. Toto je důležité pro strategii hry, protože to umožňuje maximálně využívat prémiová políčka.
- Jakmile dojdou písmena ve společné zásobě, dohrává se tak dlouho, dokud jednomu hráči nedojdou písmena, nebo žádný hráč nemůže doložit slovo.
- V případě dlouhé hry – např. 45 minut se po vypršení limitu ještě dokončí kolo.
- Hráč má na svůj tah 60 sekund. Bude použit měřič času.
- V případě, že spoluhráč nesouhlasí s vyloženým slovem, může jej nechat posoudit rozhodčím. Pokud slovo není uznáno (více viz naše pravidla), hráč má možnost do 15 sekund vyložit jiné slovo. Pokud i to není platné, hráčův tah propadá.
- Mohou být použita pouze česká slova, která lze najít ve slovníku spisovné češtiny jako heslo (<http://ssjc.ujc.cas.cz/>) vyjma citoslovcí, zkratk a názvů. Jsou povoleny pouze 1. pády všech rodů a čísel, u sloves všechny tvary kromě přechodníků (kontrola dle <http://prirucka.ujc.cas.cz/>).

### **Hodnocení:**

Po každé partii bude hráči uděleno místo (vítězí hráč s vyšším počtem vítězných bodů v dané partii). V případě rovnosti pořadí budou hráči na společném zprůměrovaném místě.

### **Dominion**

Karetní hra, ve které je vaším úkolem získat vítězné body, k tomu ale potřebujete do svého balíčku přimíchat dostatek peněz a akčních karet, které vám přinášejí různé výhody. Na turnaji se bude hrát pouze s kartami ze základní verze hry. Jedna partie se skládá z jedné hry.

### **Upřesnění/úprava pravidel:**

- Scénář bude pro každou partii stejný složený ze základních karet doporučených pro první hru dle pravidel.
- Vždy po zamíchání balíčku karet je tento sejmout protihráčem po pravé ruce.
- V průběhu tahu je nutné dodržovat pořadí fází jednotlivého tahu – 1. Akce, 2. Nákup, 3. Úklid (přesunutí použitých akčních karet, karet peněz a zbylých karet v ruce na odhazovací balíček).
- V rámci fáze Akce bude vyžadováno splnění všech možných (chtěných) pokynů právě vyložené karty před vyložením dalších karet (nákup se nechává do 2. fáze – Nákup). Hráč vykládá všechny své akční karty před sebe a nahlas říká, kterou akci provádí a kolik akcí mu zbývá. Pokud v tuto chvíli dojde dobírající balíček, zamíchá se odhazovací balíček (bez vyložených akčních karet) a slouží dál jako dobírající (pokud i poté nemá hráč dostatek karet na dobrání, bere pouze tolik karet, kolik je k dispozici).

### **Hodnocení:**

Po každé partii bude hráči uděleno místo (vítězí hráč s vyšším počtem vítězných bodů v dané partii). V případě rovnosti pořadí budou hráči na společném zprůměrovaném místě.