

HISTORICKÉ MODULY

HISTORICKÉ KVARTETO

Počet hráčů: 3 až 6

Pomůcky: 32 speciálních karet

Co si procvičíte: důvtip, paměť

Pravidla:

Cílem hry je získat co nejvíce kvartet (k sobě patřících čtveřic karet). Na začátku jeden z hráčů rozdává všechny karty. Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče. Zeptá se kteréhokoliv hráče na konkrétní kartu z kvarteta, od kterého má alespoň jednu kartu. Jestliže tuto kartu oslovený hráč má, musí ji tázajícímu hráči odevzdat. Ten se pak může opět zeptat na další kartu a to jak stejného, tak kteréhokoliv z ostatních hráčů.

Pokud hráč nemá kartu, na kterou je dotazován, dostává se tímto na tah a může se sám někoho zeptat na libovolnou kartu, která by se mu hodila do jeho kvartet. Pozor na to, abyste nezapomněli, že se smíte ptát jen na kartu patřící do kvarteta, z něhož máte alespoň jednu kartu v ruce!

Jakmile hráč shromáždí celé kvarteto, pokládá ho na stůl a získává bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Obrázky pro výrobu velkoformátových edukativních hracích karet najdete v samostatném odkazu zde: https://www.woodcraft.cz/index.php?right=ProClenyLLM_kestazeni&sid=&classid=19

Autorem grafiky karet a obrázků je Tadeáš Klaban, autorem textů je Tomáš Novotný (autoři programu).

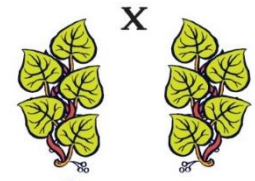






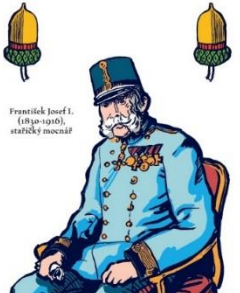


HISTORICKÉ MODULY

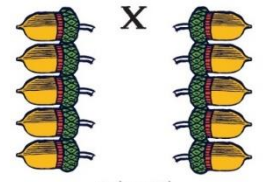
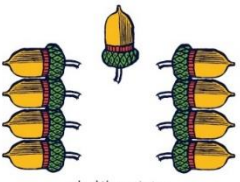
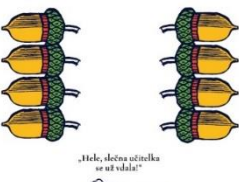
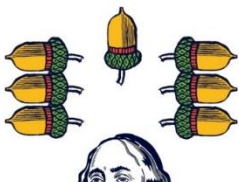
 <p>T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT</p> <p>První československý prezident Tomáš Garrigue Masaryk oplýval potomky. S americkou manželkou Charlottou Garrigue měl Alici (1879 - 1960), Herberta (1880 - 1915), Jana (1880 - 1948), Eleonoru (*? 1890) a Olgu (1891 - 1978).</p>	 <p>28. ŘÍJEN 1918 V ŽENEVĚ</p> <p>28. října 1918 dospěla v Ženevě delegace Národního výboru v čele s Karlem Kramářem při jednání s Edvardem Benešem k tomu, že nový stát bude mít formu republiky a že v jeho čele stane nejvýznamnější představitel exilového odboje Tomáš Garrigue Masaryk.</p>	 <p>28. ŘÍJEN 1918 V ŽENEVĚ</p> <p>Monarchistům sklaplo! Češi, Moravané a Slovinci se na svůj stát stále těšili! Kdyby to v říjnu 1918 mohli předvidat, neodradili by je snad ani fakt, že prezident Osvooboditel povládné z Hradu, bude jezdit po čísařsku na koni a vůbec, že si osvojí některé monarchistické manýry.</p>	 <p>28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE</p> <p>V Praze 28. října ráno zahavli Antonín Svobla a František Soukup jménem Národního výboru pražský Obilní ústav (sklad obilí), aby tak zabránili vývozu obilí na frontu.</p>
 <p>28. ŘÍJEN 1918 V PRAZE</p> <p>Během dne se pak rozšířila zpráva, že Rakousko-Uhersko kapitulovalo. Potěšený český a moravský lid vyšel do ulic, strhával výstavní symboly „zpuštěného“ mocnářství a večer s jásotem přivítal prozatím Národního výboru a naplnění odvěkého snu, totiž zřízení samostatného státu.</p>	 <p>T. G. M., PRVNÍ PREZIDENT</p> <p>Nejmladším potomkem TGM byl bezpochyby syn Jan, Bouřlivák, bonviván, srdečný člověk. Za války jadrně promlouval z londýnského rozhlasu k lidem okupovaného Československa. Po válce byl československým ministrem zahraničí a tragicky zahynul krátce po komunistickém puči.</p>	 <p>PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS</p> <p>Hals, tady Radiojournal! V květnu 1923 se ze stanu postaveného na louce v Kbelích u Prahy ozvalo první československé rozhlasové vysílání. Tedy vlastně možná druhé. To první uskutečnil přeci Jára Cimrman!</p>	 <p>PRVNÍ RÁDIOVÝ PŘENOS</p> <p>O kbelský přímý rádiový přenos se postarali tři muzikanti a jedna zpěvačka. Tušíte, že rádiový přijímač stál tehdy 7 000 Kč, což bylo asi i 2 měsíčních platů dělníka?</p>
 <p>CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ</p> <p>V září 1920 se na parniku zakoupeném od Japonců za 40 milionů korun tehdejší měny vrátili z Vladivostku poslední českoslovenští legionáři, vojáci, kteří nechceli bojovat za císaře pána.</p>	 <p>CESTA LEGIONÁŘŮ DOMŮ</p> <p>Na konci války bojovalo v zahraničních armádách víc než sto tisíc československých legionářů. Z Itálie a Francie se radostně vrátili do nové republiky již v roce 1918, z bolševického Ruska se složitě probíjeli ještě další dva roky.</p>	 <p>SPOLKY</p> <p>Do tělocvičen, lesů, k rybníčkům - tam všude vyražili sokolové, orlové a skauti. Nová republika žila společenskou a sportovní aktivitou.</p>	 <p>SPOLKY</p> <p>Sokol měl přes půl milionu členů. Skauti a sokolové neschýběli u žádné významné slavnosti a do jejich řad patřily nejvýznamnější osobnosti nové republiky.</p>



HISTORICKÉ MODULY

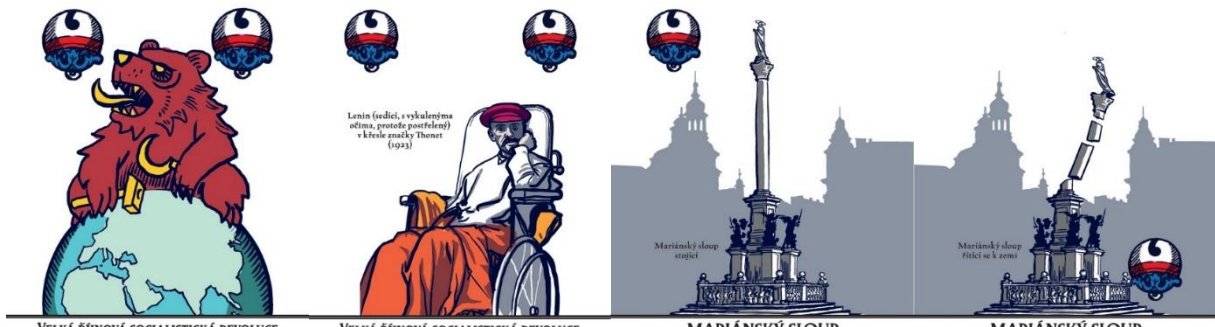
 <p>MANIFEST SPISOVATELŮ</p>	 <p>MANIFEST SPISOVATELŮ</p>	 <p>PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA</p>	 <p>PŘIŠLI NA SVĚT V PŘEDVEČER ZRODU ČESKOSLOVENSKA</p>
<p>17. května 1917 vydávají čeští a moravští spisovatelé manifest iniciovaný šéfkem činobry Národního divadla Jaroslavem Kvapilem.</p>	<p>Výkvet inteligence v manifestu apoluje na české poolance v říšské radě, aby dlouhodobě hájili české zájmy a nebalí se vzepřít rakousko-uherské politice.</p>	<p>Roku 1917 přicházejí na svět významní lidé, kteří se zapíši natrvalo do historie Československa. V zervnu básník Josef Kainar, v říjnu politik a novinář Pavel Tigrid a v prosinci Jiří Brdečka, spisovatel, režisér, autor nesmrtelného Limonádového Joze.</p>	<p>Jak rozdílné osudy! Do dneštiny a zpívání Kainar, politicky vždy dosti vlevo, umírá předčasně na začátku normalizace. Státněho Tigrida, novináře a politika, zaženou komunisti do exilu. Rytíř ducha umírá dobrovolně v roce 2003. A Jiří Brdečka? Navždy s Limonádovým Joem, v literární, divadelní hlavně filmové podobě.</p>

 <p>ÚMRTÍ MOCNÁROVO</p>	 <p>ÚMRTÍ MOCNÁROVO</p>	 <p>KAREL I.</p>	 <p>KAREL I.</p>
<p>V Schönbrunnu umírá v listopadu 1916 po šedesáti osmi letech vlády císař František Josef. První úředník říše pracuje do posledních chvil. Ještě několik hodin před smrtí se zajímá o státní akta.</p>	<p>Mocnář zvaný též kníže míru končí život paradoxně uprostřed děšivé válčné litice. S ním mizí i předlouhé devatenácté století...</p>	<p>V listopadu 1918 se císař Karel, nástupce Františka Josefa, zřekl panovníckých práv v obou částech císařství a odjel do exilu, odkud se dvakrát neúspěšně pokusil o obnovení monarchie v Uhrách. Osudným se mu stal pobyt na ostrově Madeira.</p>	<p>Poslední korunování hlava naší monarchie si nemohla v těžkých podmínkách exilu dovolit kvalitního lékaře. Prvního dubna 1922 se Karlovi stal osudným zápal plic.</p>

 <p>KORUNA</p>	 <p>KORUNA</p>	 <p>VDANÉ UČITELKY</p>	 <p>VDANÉ UČITELKY</p>
<p>V únoru 1919 je na tajné schůzi Národního shromáždění uzákoněna koruna Československa jako měna nové republiky. Pro okolování dosud platného oběživa bylo třeba neuvěřitelných 244 milionů kolků!</p>	<p>V názvu naší měny je ve slově koruna dodnes zřetelná vazba na císařství. Korunu zavedla Františka Josefa z roku 1892 a přes všechny pokusy nahradit toto pojmenování více slovanskými názvy (ve hře byla lípa, slovan či sokol) platíme dodnes starou dobrou korunou.</p>	<p>V létě 1919 povolila mladá republika zákonem, že se učitelky mohou vdávat a zakládat rodinu. Do té doby se mohly tomuto poslání věnovat pouze svobodné ženy.</p>	<p>Ve zdlouhání zákona se psalo: Rodinný život bude pak učitelce zdrojem spokojeně a veselě myslí, jež podněcuje k horlivější a radostnější práci a vytvoří nový, lepší, vřelější a přátelštější poměr mezi školou a rodinou vůbec.</p>



HISTORICKÉ MODULY



VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE

VELKÁ ŘÍJNOVÁ SOCIALISTICKÁ REVOLUCE

MARIÁNSKÝ SLOUP

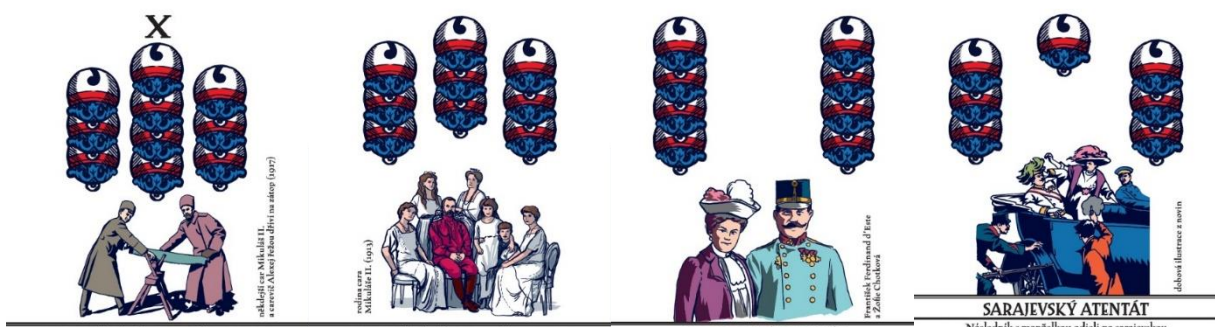
MARIÁNSKÝ SLOUP

V Rusku, oslabeném válkou a zmitaném vnitřními boji, přebírá moc v roce 1917 bolševická klika vedená Leninem.

Následky této revoluční změny, která s sebou přinesla mnohaletý teror vůči vlastnímu obyvatelstvu, porobení okolních národů a děsivou změnu světového řádu, pocítíme lidstvo dodnes.

3. listopadu 1918 zorganizoval výtřítník a povalec ze Žižkova Franta Šauer stržení mariánského sloupu na Staroměstském náměstí, unikátní barokní památky z roku 1048.

Sloup, památka na hrdinnou obranu Prahy před Švédy, se rozsekal na čimprcemy a hloupi lidé dohrouz bráni jeho obnovení. Obdobný soud chystal hrstka vandálů téhož dne i sochám na Karlově mostě, tomu však zabránilo vojsko.



ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

ZAVRAŽDĚNÍ CARSKÉ RODINY

SARAJEVSKÝ ATENTÁT

SARAJEVSKÝ ATENTÁT

16. července 1917 povraždili ruští bolševici celou rodinu svrženého cara Mikuláše II. Kulky se nezastavily ani před mladými princeznami a carevičem Alexejem, čtrnáctiletým chlapcem.

Katani pospíchali, patrně ze strachu, aby rodina nepadla do rukou československých legií blížících se k Jekatěrínburgu.

Záminkou pro rozpoutání Velké války se stal sarajevský atentát. Odehrál se v červnu 1914 při inspekční cestě Františka Ferdinanda po Bosně a Hercegovině nadvakrát. První pokus při příjezdu Sarajevem nevyšel. Bomba hozená anarchistou Čabrinovičem explodovala až pod vozem následujícím.

Následník s manželkou odjeli na sarajevskou radnici, kde se vzpomínávali z přestálého atentátu. Pak se podruhé v ten samý den rozjeli do náruče smrti. Znamení řídit poskytl při manévrování u řeky Mljacka atentátníkovi Gavrilo Principovi vůz jako ideální terč. Kolem 11 hodiny dopolední vypálil Princip dvě rány do arcivévodovy limuzíny. Jedna smrtelně zranila Ferdinanda, druhá jeho tělostnou manželku Žofii. Ta skonala vzápětí po svém muži.



ČERNÝ PETR

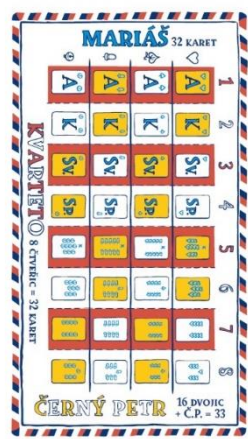
Co všechno table země zažila! Kolik vynikajících lidí i netvoří zasáhlo do jejich dějin! Vy však v ruce držíte Černého Petra. Tvůrce těchto karet usoudili, že nejvíce zla za posledních sto let způsobili naši země dva čizci...

Království české, Moravské markrabství s Lužici a slezskými knížectvími, Československá republika, Československo, Republika Československá, Česko-Slovenská republika, protektorát Čechy a Morava, znovu Československá republika, Československá socialistická republika, Československá federativní republika, Česká a Slovenská Federativní Republika a nakonec dva samostatné státy: Česká republika a Slovenská republika

Asociace tomiků posílá do světa soubor karet dotýkajících se země s tak často posměšlivým námem. Můžete si s nimi zahrát Mariáš, Černého Petra či Kvarteto a přitom se trochu vzdělat v historii posledních sta let. Začali jsme rokem 1914, kdy se „zpuchřelé“ mocnářství už už začínalo drobit. Nejsmutnější pak plesnete o stál kartou s tematikou rodícího se Československa. A Černý Petr? Kdo si ho vytáhne, připomene si zbrověň truchlivé figury, které naši zem dlouho pošliapaly...

Ať vám padá dobrá karta!

Tadeáš Klaban & Tomáš Novotný Fijen 2018



HISTORICKÉ MODULY

PRVOREPUBLIKOVÉ KULIČKOVÉ PEXESO

Počet hráčů: 2

Pomůcky: panel s kuličkami

Co si procvičíte: šikovnost, bystrost

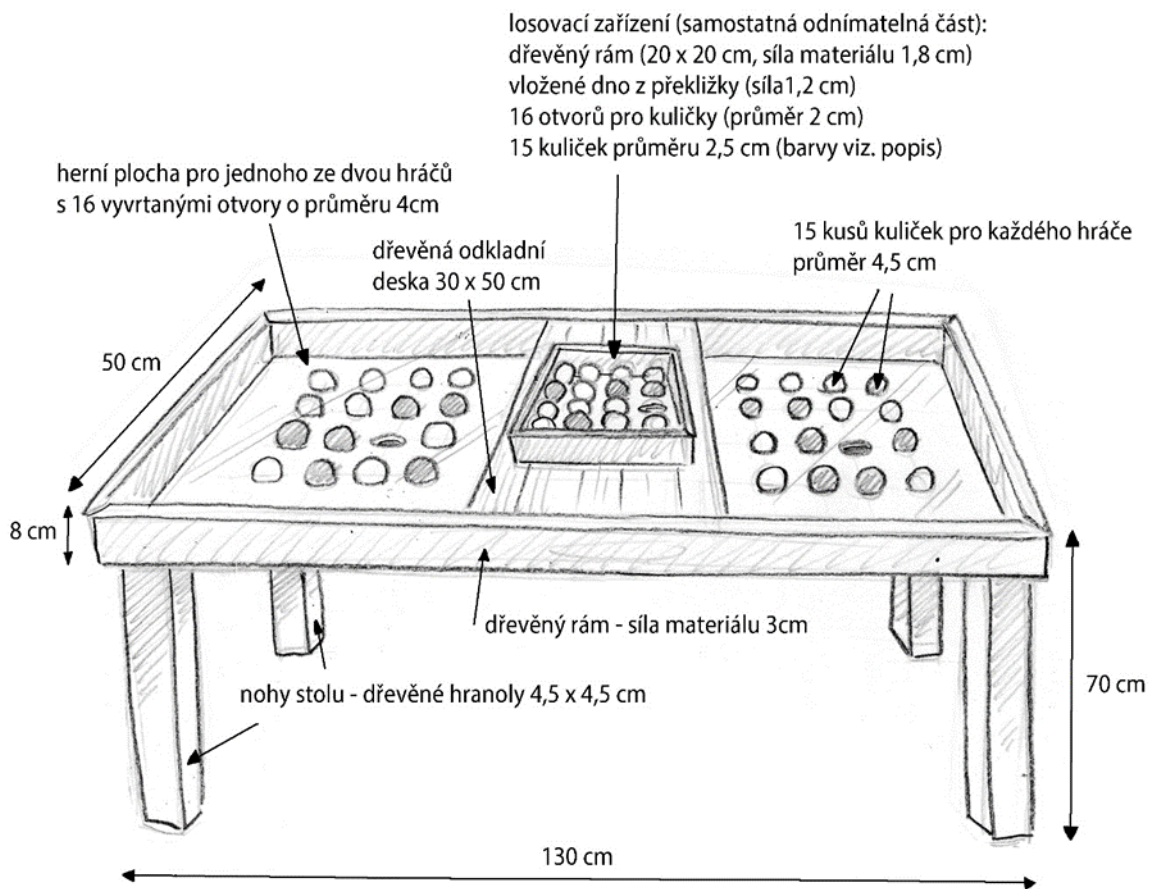
Pravidla:

Nejprve je potřeba zatřepáním promíchat rozmístění kuliček čtyř barev v rámečku, který je umístěný uprostřed hracího plánu. Hráči stojí po stranách hracího stolu u velkých kuliček. Na znamení se snaží ze spodní strany stolu pomocí prstů srovnat jednotlivé kuličky podle barevného rozložení přesně podle malého rámečku. Kdo má srovnané kuličky jako první, vyhrává. Prostřední rámeček je mobilní, kuličky lze zatřepáním přerovnat na další hru. Všechny rámečky jsou kryty tvrzeným sklem, tudíž se k nim dá dostat pouze ze spodní strany stolu.



HISTORICKÉ MODULY

dřevěný hrací stůl pro dva hráče s vloženým dnem z překližky (síla 1,2 cm)



barvy kuliček: každý hráč disponuje 15 kuličkami stejné barevné kombinace, čemuž odpovídá i losovací zařízení - tzn. 3 ks zelené, 3 ks modré, 4 ks žluté, 5 ks červené

HISTORICKÝ LABYRINT

Počet hráčů: 1 - 6

Pomůcky: hrací panel

Co si procvičíte: šikovnost, koordinaci, postřeh

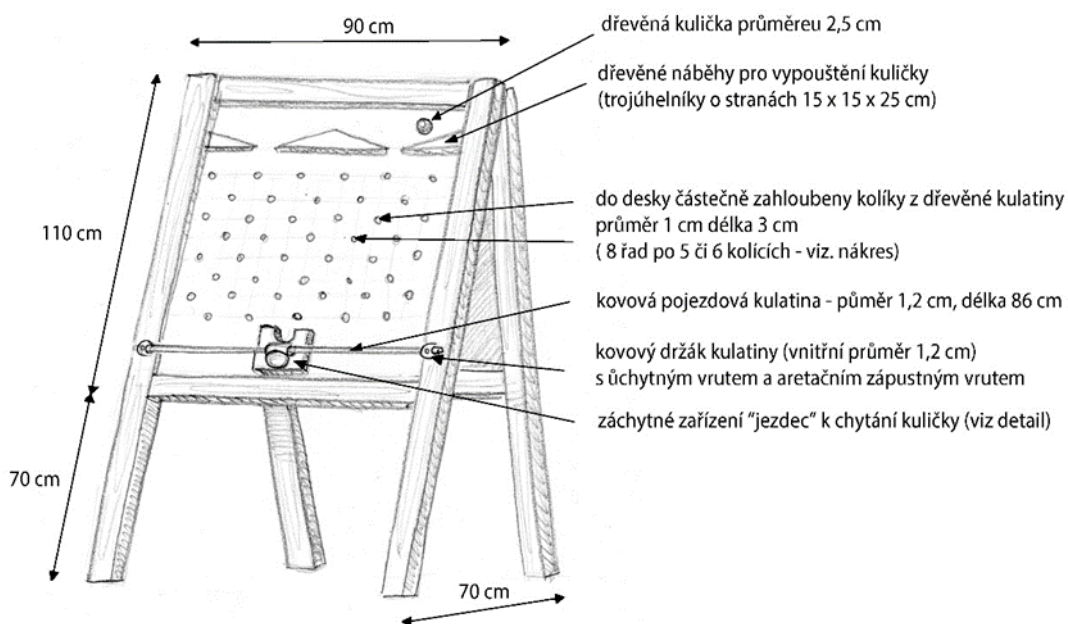
Pravidla:

Hráč přistoupí k labyrintu, nakloněné herní ploše. Nejprve pomocí speciálního mechanismu dostane kuličku do horní části plochy. Následně kulička padá labyrintem dolů a hráč má za úkol kuličku ve spodní části chytit do speciálního vozíku. Každý hráč má deset pokusů. Za každou chycenou kuličku získává bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

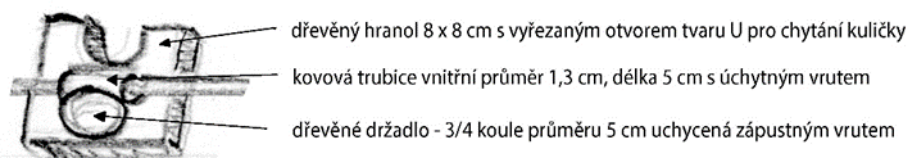


HISTORICKÉ MODULY

dřevěný samostatný rám typu "A" z hranolů 4,5 x 4,5 cm a vloženou hrací deskou (překližka síla 1,2 cm)



detail: záchytné zařízení tzv. "jezdec"



Autorem obrázků je Tadeáš Klaban (autor programu).

HISTORICKÉ VRHCÁBY

Počet hráčů: 2

Pomůcky: hrací deska, 15 + 15 kamenů dvou barev, 2 páry kostek, kelímky na míchání kostek a tzv. zdvojovací (dablovací) kostka.

Co si procvičíte: strategii, komunikaci



HISTORICKÉ MODULY



Obr. 1 - Herní plán (zdroj: Wikipedia contributors. Backgammon [Internet]. Wikipedia, The Free Encyclopedia; 2022 Sep 14, 14:53 UTC [cited 2022 Sep 18]. Available from: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Backgammon&oldid=1110268850>.)



Obr. 2 - Hrací kostky, kelímky, „dablovací“ kostka. (zdroj: Wikipedia contributors. Backgammon [Internet]. Wikipedia, The Free Encyclopedia; 2022 Sep 14, 14:53 UTC [cited 2022 Sep 18]. Available from: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Backgammon&oldid=1110268850>.)

Pravidla:

Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do svého vnitřního pole (infield) a pak je odebrat ven z hrací desky.

Hráči se střídají. Na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet klínů/bodů (angl. pips) směrem k jejich cíli. Na každém klínu může být libovolný počet kamenů jednoho hráče. Pokud hráč ukončí tah kamenem na klínu, na kterém je jeden soupeřův kámen, „vyhodí“ jej (tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty) na tzv. bar neboli přepážku. Na klín, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, tj. ve svém vnitřním poli, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny svoje kameny, vítězí.

Ve vrhcábech existují tři druhy výhry:

- Obyčejná, jednoduchá, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal vyvádět kameny z desky. Obyčejnou výhrou hráč získá tolik bodů, kolik ukazuje hodnota na dablovací kostce.



HISTORICKÉ MODULY

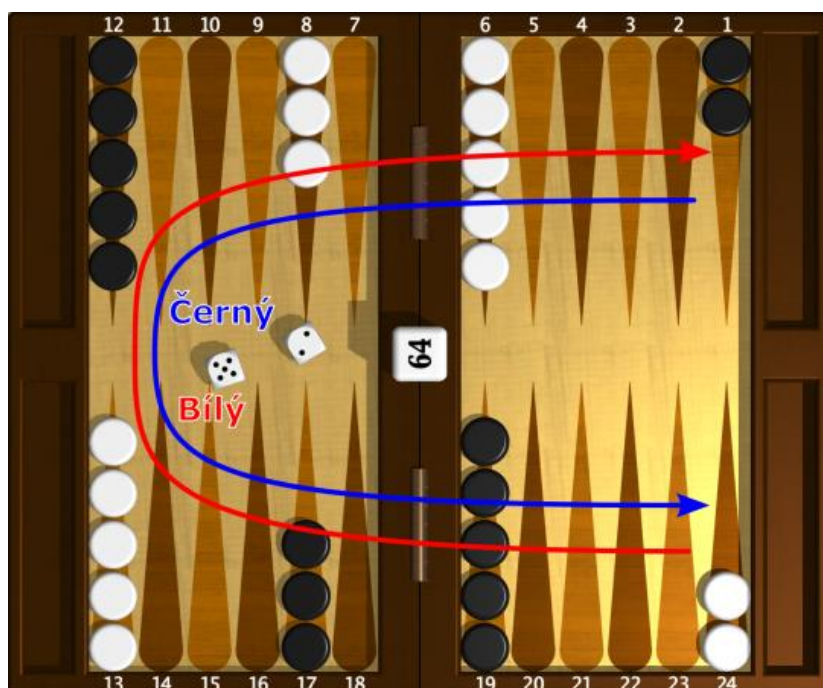
- Gammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat svoje kameny z desky a zároveň nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru. Výhrou gammon hráč získá dvojnásobek počtu bodů, který je na dablovací kostce.
- Backgammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru a nevyvedl ještě ani jeden svůj kámen z desky. Výhrou backgammon hráč získá trojnásobek počtu bodů, který ukazuje dablovací kostka.

Hrací kostky a kelímky:

Každý hráč musí na házení kostek používat kelímek. (Házení kostek přímo z ruky není na oficiálních turnajích dovoleno.)

Každý hráč má svůj pár kostek, který musí házet na svoji pravou stranu hrací desky. Hod je neplatný a hráč musí házet znovu, pokud jakákoliv kostka dopadne mimo pravou stranu desky, když neleží na desce celou svoji plochou nebo když dolehne na kámen. Hráčův tah je ukončen teprve tehdy, když zvedne z desky obě svoje kostky. Pokud hráč hodí své kostky před dokončením tahu svého soupeře, není tento hod platný a musí se opakovat.

Tah proti pravidlům může být opraven kterýmkoliv hráčem, pokud je to v jeho zájmu, ale oprava musí být provedena dříve, než hráč na řadě hodí svoje kostky. Není-li chyba opravena včas, zůstává vše tak, jak bylo zahráno.



Obr. 3 - Základní postavení kamenů při zahájení hry (vyznačení směru dráhy kamenů, umístění „dablovací“ kostky na přepážce/baru) (zdroj: Příspěvatelé Wikipedie. Vrhčáby [Internet]. Wikipedie: Otevřená encyklopedie; 10. 09. 2022, 14:33 UTC [cited 18. 09. 2022]. Dostupné na: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Vrh%C3%A1by&oldid=21664891>.)



HISTORICKÉ MODULY

Kameny a jejich pohyb:

Každý hráč hraje s 15 kameny jiné barvy než soupeř. Kameny mohou mít různé barvy, v dalším popisu bude hráč s tmavými kameny jako „černý“, hráč se světlými kameny jako „bílý“. Před zahájením hry musí být kameny umístěny do výchozí polohy. Barevné rozlišení klínů/bodů, slouží pouze pro snadnější počítání a nijak nesouvisí s barvou kamenů.

Hra začíná tím, že každý hráč hodí jednou kostkou. Hráč, kterému padne vyšší číslo, táhne jako první. Pro svůj tah musí použít dvě čísla, která byla právě hozena jím a jeho soupeřem. V dalších hodech již hráči používají svoje dvě kostky. Hráči se střídají po každém odehraném tahu.

(Pokud při prvním hodu padnou stejná čísla, záleží další postup na druhu hry. V zápasové hře se hod opakuje, ve hře o peníze, tzv. moneygame, dojde k automatickému zdvojnásobení kostky.)

Kameny se v daném směru posunují o příslušný počet klínů, na základě čísel, která padla na kostkách. Hráči se pohybují směrem proti sobě. Během pohybu kamenů musí být dodržena následující pravidla:

- Kámen může být přesunut jen na takové místo, které není obsazeno dvěma a více soupeřovými kameny, tzv. otevřený klín.
- Čísla, která padla na kostkách, představují oddělené tahy. Tzn. pokud hráči na kostkách padnou např. čísla 2 a 6, může jeden kámen přesunout o 2 klíny a jiný kámen o 6 klínů na otevřený klín. Nebo může provést tah jedním kamenem o celkem $2 + 6 = 8$ klínů za předpokladu, že alespoň jeden klín mezi počátečním a konečným klínem ve vzdálenosti 2 nebo 6 klínů je otevřený.
- Pokud hráč hodí dvě stejná čísla, hraje dvojnásobek toho, co hodil. Například, když hodí dvě šestky, má k dispozici pro tahy celkem čtyři šestky, které může libovolně využít.
- Hráč se nesmí vzdát svého tahu. Musí odehrát obě čísla (při stejných číslech všechna 4), která mu na kostkách padla, pokud je to možné. Pokud může být zahráno jen jedno číslo, musí ho hráč zahrát. Pokud hráč může odehrát libovolnou hodnotu z obou kostek, ale nemůže hrát obě, musí hrát tu vyšší. Pokud hráč nemůže využít ani jedno z čísel, která mu na kostce padla, ztrácí tah.

Vyhazování a vrácení se do hry:

Klín, který je obsazen jen jedním kamenem, se nazývá „blot“ a kámen na něm může být napaden a vrácen na přepážku/bar. Pokud má hráč jeden nebo více kamenů na baru, nemůže pokračovat ve hře, dokud všechny kameny z baru nedostane opět do hry. Kámen se vrací do hry na základě hodu kostkami (když je hráč na řadě) a to do soupeřova vnitřního pole. Když například hráč, který má kámen na baru, hodí 2 a 5 může nasadit na soupeřův bod číslo 2 nebo 5, je-li otevřený.

Pokud není žádný bod otevřený, hráč ztrácí svůj tah, protože jinými kameny hrát nemůže. Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje.

Vyvádění kamenů z desky:

Jakmile hráč přesune všechny kameny do svého vnitřního pole, začíná poslední fáze hry – vyvádění



HISTORICKÉ MODULY

kamenů. Hráč vyvádí kameny tak, že jakoby táhne na fiktivní pole těsně za deskou, tzn. pokud na kostce padlo např. číslo 4, odstraní hráč jeden kámen ze 4. klínu. Pokud hráči padne číslo vyšší, než je jeho nejvzdálenější kámen, odstraní jeden z kamenů na nejvzdálenějším poli. Tato poučka se netýká situace, kdy na daném poli sice neleží žádný kámen, ale nějaký kámen je ještě za daným polem. Tehdy musí hráč provést běžný tah kamenem po desce.

Příklad: Pokud hráč hodí pětku a na pátém a šestém klínu už není kámen, může kámen vyvést z nejbližšího nižšího klínu (tedy z klínu č. 4 a níže). Kdyby hráč hodil čtyřku, na 4. klínu neměl kámen a na 6. klínu ano a chtěl vyvést kámen z 3. klínu, pak nemůže, protože klín vyšší, tj. 6. klín, obsahuje kámen. Musí posunout kámen z 6. klínu o čtyři klíny.

Hráč není nucen vyvést kámen, pokud je možné udělat jiný legální tah. Pokud během vyvádění kamenů dojde k tomu, že hráč nemá všechny svoje kameny ve svém vnitřním poli (když je během vyvádění některý kámen trefen a vrácen na bar), vyvádění kamenů se tím přerušuje a hráč musí opět všechny svoje kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl ve vyvádění pokračovat. Hráč, který první vyvede všechny svoje kameny ven z desky, vyhrává.

Dablovací kostka a sázky:

Běžnou součástí hry jsou tzv. sázky, kvůli kterým je součástí hrací výbavy speciální sázeční kostka – dablovací kostka. Správný český výraz je sice zdvojevací kostka, ale slangový a počeštěný název "dablovací" je více zažitý. Na kostce jsou místo běžných čísel 1 až 6, čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64. Tato čísla označují příslušný násobek základní sázky, o který se právě hraje. Vrháčky lze hrát i bez zdvojnásobování, resp. úplně bez sázek.

Před zahájením hry se položí kostka doprostřed mezi hráče číslem 64 nahoru (v tomto případě číslo 64 nahrazuje chybějící jedničku, tzn. jednonásobek základní sázky). V průběhu hry, když se jeden hráč domnívá, že je ve výhodné situaci, se může rozhodnout, že nabídne soupeři zdvojnásobení sázky. To může provést pouze na začátku svého tahu ještě před tím, než hodí kostkami. Učiní to tak, že kostku otočí číslem 2 nahoru a posune k soupeři se slovy „nabízím zdvojnásobení“ nebo "double". Soupeř má v tu chvíli dvě možnosti: Buď může zdvojnásobení odmítnout. Tím okamžitě prohrává jednonásobek sázky (nebo aktuální hodnotu kostky) a hra končí. Nebo zdvojnásobení přijme, ponechá si dablovací kostku s dvojkou navrchu na své straně desky a od té chvíle se hraje o dvojnásobnou sázku. V dalším průběhu hry se může hráč, který původně zdvojnásobení přijal, obrátit s nabídkou dalšího zdvojnásobení na svého soupeře, který má opět stejné možnosti, jen už se jedná o dvojnásobné sázky (tzn. pokud odmítne, prohrává dvojnásobek základní sázky, pokud přijme, bude se hrát o čtyřnásobné sázky). Takto se může v jedné hře zdvojnásobovat vícekrát.

Důležité je, že nabídnout zdvojnásobení může vždy jen ten hráč, na jehož straně kostka zrovna je. Jedinou výjimkou je začátek hry do prvního zdvojnásobení, kdy je kostka uprostřed.

Ve chvíli, kdy hra skončí, se běžné ohodnocení (jednoduchá výhra, gammon, backgammon) vynásobí hodnotou, která je na dablovací kostce. Např. hráč prohraje gammon ve chvíli, kdy je kostka na čísle 8, vítěz získává 16 bodů.

Podrobnější informace ke hře vrhcáby naleznete na internetu, např. na Wikipedii.



HISTORICKÉ MODULY

EVALUAČNÍ DOTAZNÍK

* Dotazník je určen pro ty, kteří využívají ve své oddílové praxi moduly.... Jeho účelem je hry na základě vyplněných informací zdokonalit a herní varianty.

* Při hodnocení her je 1 jako nejnižší a 5 jako nejvyšší možné ohodnocení.

* Pokud byste se chtěli k některé hře více rozepsat, napište to na zvláštní papír a přiložte

HISTORICKÝ LABYRINT

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli x a průměrně ji hrálo hráčů.

Hra trvala v průměru minut a hráči byli ve věku

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům:

.....

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....

.....

.....

HISTORICKÉ KVARTETO

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli x a průměrně ji hrálo hráčů.

Hra trvala v průměru minut a hráči byli ve věku

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům:

.....



HISTORICKÉ MODULY

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....

.....

.....

PRVOREPUBLIKOVÉ KULIČKOVÉ PEXESO

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli x a průměrně ji hrálo hráčů.

Hra trvala v průměru minut a hráči byli ve věku

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům:

.....

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....

.....

.....

HISTORICKÉ VRHCÁBY

Spokojenost s pravidly a průběhem hry: 1 2 3 4 5

Praktičnost pomůcek, jejich provedení: 1 2 3 4 5

Hru jste hráli x a průměrně ji hrálo hráčů.

Hra trvala v průměru minut a hráči byli ve věku

Pokud je tato hra pro vás nevyužitelná, napište prosím proč:.....

Vaše připomínky k pravidlům:

.....

Další herní varianty, které jste vymysleli:.....



HISTORICKÉ MODULY

