

# Historické řady

# TIMIQueue

*pravidla pro stolní hru s vytvářením časových řad událostí*

**herní materiál:** hrací kartičky s dvojicí Datum (rub) a Událost (líc), párové

**počet hráčů:** 2 až 6 hráčů

**počet kartiček:** nejméně 50 kartiček (tj. 50 událostí), doporučujeme alespoň 10 kartiček na 1 hráče

**princip hry:** Hráči sestavují kartičky do vzestupných časových řad.

**použitá osa:** Pro hru doporučujeme zkusit časové osy z bezplatné nabídky - třeba [Čeští panovníci](#) nebo [Události světových dějin](#). Nebojte se ale užívat i kartičky z časové osy vytvořené vlastními silami.

**příprava hry:** Na stránce časové osy Timixi si tlačítkem *Stolní hra* vytvoříte soubor s hracími kartičkami a vytisknete je. Kartičky rozstříhejte tak, aby vám zůstala pohromadě dvojice Datum a Událost se shodným kódem (v kolečku). Pak každou kartičku uprostřed přehněte a slepte.

**cíl hry:** Každý hráč se snaží přikládat své kartičky do vzestupných řad tak, aby se vyhnul naplnění vybrané řady a nemusel si proto vzít všechny kartičky v této řadě. Na závěr hry by měl mít co nejméně takto odebraných kartiček.

## Pravidla hry

### **zahájení hry, varianty:**

Hráči sedí kolem stolu, na prostředku se rozloží 5 kartiček s událostmi vedle sebe. V základní verzi pravidel se kartičky přikládají datumem nahoru (hra se zakrytým datumem je také možná, ale velmi obtížná). Popsaná pravidla počítají, že pod každou z vyložených kartiček budou hráči postupně přikládat vlastní kartičky do sloupců, vždy ale se stoupajícím datumem (jako v zobrazení časové osy Timixi). Lze ovšem zvolit i podobu hry s přikládáním kartiček ve vodorovných řadách - záleží na domluvě hráčů.

Zbýlé kartičky událostí se rozdají rovnoměrně všem soupeřícím hráčům; přebytečné kartičky se odloží mimo hru. Hráči si mohou své kartičky prohlížet a vybírat z nich, drží je ale tak, aby je soupeři neviděli.

### **tah:**

Hráč, který je na řadě, si zvolí ze svých hracích kartiček jednu a přiloží ji do libovolného sloupce tak, aby datum na přiložené kartičce byl stejný nebo vyšší (=následující událost na časové ose) než datum na předchozí kartičce ve sloupci. Snaží se ovšem vybrat sloupec, kde jeho přiložená kartička nebude právě 5. v pořadí. V takovém případě si totiž musí vzít všechny předchozí kartičky ve sloupci a jeho se posouvá na první místo ve sloupci.

Pokud hráč nemůže žádnou svou kartičku nikam přiložit, vybere si sloupec, který si odebere celý a následně na jeho místo vloží svou kartičku. Odebrané kartičky hráč shromažďuje stranou - na závěr si z nich vypočte trestné body.

### **průběh hry:**

Hráči se střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. V každém tahu hráč umísťuje jednu kartičku, případně odebírá jeden sloupec kartiček.

Během tahu doporučujeme kvůli zapamatování událostí nahlas uvádět datum i název přikládané události. Sestavování jednotlivých řad tak může napomáhat uvědomění vzájemných sousledností jednotlivých událostí.

### **konec hry:**

Hra končí ve chvíli, kdy poslední hráč umístí svou kartičku a odehraje tah. Hráči si sečtou odebrané (penalizační) kartičky - každá je za jeden bod. Vítězem je hráč s nejnižším počtem bodů. Pro vyloučení případné rovnosti bodů je vhodné odehrát více her.