

Skládání časové osy

timixiLINE

pravidla pro stolní hru s tvorbou časové osy Timixi

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

počet hráčů: 2 až 5 hráčů

počet kartiček: doporučujeme alespoň 10 kartiček na 1 hráče

princip hry: Hráči se snaží poskládat všechny kartičky s událostmi do jedné společné řady v pořadí podle datumu uskutečnění jednotlivých událostí.

příprava hry: Na stránce zvolené časové osy [Timixi](#) si tlačítkem *Stolní hra* vytvořte soubor s hracími kartičkami a vytiskněte jej. 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 správným umisťováním svých hracích kartiček do společné časové osy se co nejdříve zbavit všech karet.

Pravidla hry

zahájení hry:

Hráči sedí kolem stolu, všechny kartičky jsou otočené navrch stranou s názvem události. Jeden hráč je zamíchá a rozdává každému hráči 4 kartičky. Hráč nechává kartičky ležet před sebou (nedívá se na datum). Nerozdané kartičky slouží jako balíček k dobírání. Vedle něj se během hry odkládají kartičky do odkládacího balíčku.

Z dobíracího balíčku se vezme a otočí první kartička, která je základním bodem na vytváření časové ose. Hráč po levici rozdávajícího zahajuje hru, další se střídají v tazích ve směru hodinových ručiček.

tah:

Hráč, který je na řadě, si ze svých kartiček vybere libovolnou událost a umístí ji vedle základní kartičky tam, kam podle něho patří na časové ose: **vlevo** (pokud se událost stala **dříve**) nebo **vpravo** od kartičky (pokud se událost stala **později** než zahajovací). V případě, že se hráč domnívá, že příkládaná událost má zcela stejný datum jako zahajovací, může kartičku vložit **nad** výchozí. Pro posuzování shodných datumů je tvar uvedený na kartičce (např. jen rok).

Po umístění události hráč svou kartičku otočí a všichni mohou zkontrolovat, zda byla zařazena správně. Při nesprávném umístění se kartička odebere a dá do odkládacího balíčku (se skrytím datumu) a hráč si za tento neúspěch vezme novou kartičku z dobíracího balíčku (a čeká na svůj další tah). Při správném umístění kartičky je na tahu další hráč. V každém kole může hráč umístit pouze jednu kartičku.

průběh hry:

Obdobně se při dalších tazích snaží každý hráč umístit svou kartičku na příslušné místo na časové ose - mezi kartičky (posunutím si vytvoří místo) nebo na začátek/konec.

Některé kartičky mohou mít uveden ještě další datum (událost nezasahuje jen jeden okamžik, ale celé období). V takovém případě se jako rozhodující pro správné umístění na časové ose považuje **pouze první** datum (datum zahájení akce).

Ve chvíli, kdy v dobíracím balíčku dojdou všechny kartičky, přemění se odkládací balíček na dobírací (a hráči odhazováním kartiček vytvářejí nový odkládací balíček).

konec hry:

Hráč, který se v daném hracím kole jako jediný zbaví poslední kartičky, se stává vítězem. Jestliže ale svou poslední kartičku v jednom kole umístí více hráčů, vezmou si z dobíracího balíčku další a hra pokračuje. Hra končí, když se všichni hráči zbaví svých kartiček.

v 1.1