



# Hry zlatokopů - CLAIM a EL DORADO

Na dnešní příloze najdete herní plán použitelný pro dvě hry, o kterých se shodně traduje, že vznikly ve zlatokopecských táborech v době americké „zlaté horečky“. Při claimu se bystří postřeh a chytrost, eldorado zase vyžaduje zručnost a šikovnou ruku — a to všechno jsou schopnosti, které se hodí nejen zlatokopům.

## CLAIM

Znamená v angličtině „nárok“ i „mit nárok“ (čte se kleim). Takový zlatokop ohradil vybrané zlatonosné pole provazem nataženým na kolicích a pak si nechal svůj „nárok“ zaknihovat. Samozřejmě — kdo dřív přišel...

Princip hry zvané claim není složitý. Dva hráči střídavě kladou zápalky na obvody čtverců plánu. Komu se podaří uzavřít poslední stranu čtverce, označí jej jako svůj zábor — položí na něj svou známku (tj. jedno z barevných koleček vystřihaných z okraje plánu). Nyní má právo i povinnost hrát ještě jednou. Uzavře-li tím další čtverec, opět po-

kračuje ve hře — může tedy uzavřít celou řadu čtverců. Je to hra zajímavá a náročná na přemýšlení. Další obměnou hry je dobývání claimů podle výnosnosti. Opět uzavíráme strany čtverců zápalkami, ale číslo uvnitř označuje jejich výnosnost, a tedy i bodovou hodnotu. Vítězí samozřejmě hráč, který dosáhne více bodů.

## EL DORADO

je španělský výraz, který znamená „pozlacený“. Tak označovali dobyvatelé Jižní Ameriky legendární zemi zlata, v níž náčelníci kmene Čibčů posypávali svá těla zlatým prachem a pak jej smývali ve vodách posvátného jezera. Najít tuto zemi bylo snem a cílem mnoha dobrodružných výprav. Přeneseně se později slovo eldorado začalo používat i pro obzvlášť bohatá naleziště zlata.

Eldorado se jmenuje i hra, která honbu za zlatem i s jejím násilím znázorňuje. Hráči postaví na start své známky (pětihaléře polepené na vrchní straně barevným kolečkem z herního plánu) a cvrknutím rozhodnou

o svém pořadí — začíná ten, jehož známka je nejbližší zadní čáře (spojnice 7–3). Z pole 0 cvrkně známku do pole 1; známka musí být celým obvodem uvnitř čtverce. Pak má nárok na další cvrknutí na pole 2, z pole 2 na pole 3 atd. Pokud se netrefí, hraje další hráč v pořadí. Zasáhne-li některý hráč svou známkou známku soupeře, získává právo na další tah (a to i v případě, že se netrefil do pole). Pokud se číkolí hráci známka při tom dostane mimo hrací plán, vrací se na okraj plánu tam, kde jej opustila. Odtud pak musí majitel známky znovu dobývat to pole, na kterém naposledy stál. Pokud hráčova známka opustí herní plán vlastní vinou hráče, vrací se zpět o dvě pole (např. hráč už dobyl pole 15 — nyní bude muset znovu dobývat pole 14, pak 15 atd.). Hra končí tehdy, dosáhne-li některý z hráčů pole s číslem 20 — eldorado. Pořadí ostatních je dáno jejich postavením v honbě. (Pozor: cvrknat se musí čistě, žádné „nenápadné“ postrkování palcem ap.) Herní plán najdete na straně D 4.

MK