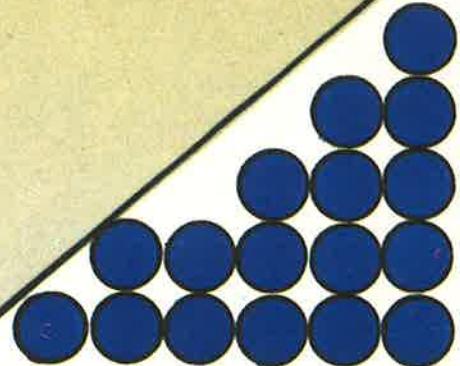
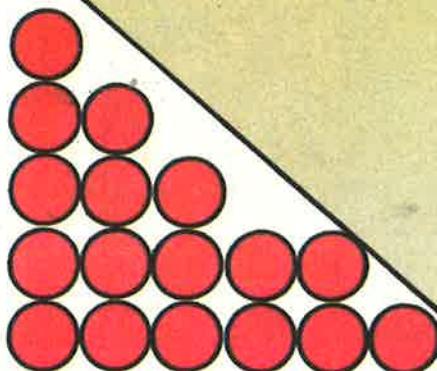


3	9	13	7
12	9	1	15
16	20	17	10
18	2	14	5
4	11	8	19



# Hry zlatokopů - CLAIM a EL DORADO

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

## CLAIM

znamená v angličtině „nárok“ i „mit nárok“ (čte se kleim). Takový zlatokop ohraďil vybrané zlatonosné pole provazem nataženým na kolících 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 vystříhaných 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 claimu 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 „pozlanec“. Tak označovali dobyvatelé Jižní Ameriky legendární zemi zlata, v níž náčelnici kmene Čibců 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 polepeňné na vrchní straně barevným kolečkem z herního plánu) a cvrknutím rozhodnou

o svém pojedou — začná ten, jehož známka je nejbliže zadní čáry (spojujice 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, hráje další hráč v pořadí. Zasáhne-li některý hráč svou známkou známku soupeře, ziskává právo na další tah (a to i v případě, že se netrefil do pole). Pokud se číkoli hraci známka při tom dostane mimo hrací plán, vraci se na okraj plánu tam, kde jej opustila. Od tutu pak musí majitel známky znova dobývat to pole, na kterém naposledy stál. Pokud hráčova známka opustí herní plán vlastní vinou hráče, vraci se zpět o dvě pole (např. hráč už dobýval pole 15 – nyní bude muset znova 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 „nenapadné“ postrkování palcem ap.) Herní plán najdete na straně D 4.

MK