

Cyklobrdo™

NETESTOVÁNO NA ZVÍRATECH!

(manželka se nepočítá)

Zima je období přípravné. Vylepšování své fyzické stránky se bude jistě věnovat pilně každý z vás a o metodách a možnostech jsme na našich stránkách psali již mnohokrát. Všichni ale z vlastní zkušenosti známe, že chybí-li taktika, veškeré fyzické schopnosti jsou cyklistovi mnohdy platné jako mrtvé krávy zuby. Jak ale taktiku trénovat? Na kulaté šlapání máme válce, na sílu ergometr a posilovnu. Kterak ale v zimě nacvičovat jízdu v háku nebo trháky? V tuto chvíli přichází unikátní vynález, určený právě a jedinečně pro vás, pravidelné čtenářky a čtenáře stránek KPO – **Cyklobrdo™** ☺.

Základem je tradiční a mezinárodně oblíbená hra "Člověče nezlob se". Herní plán a základní pravidla zůstávají stejná, rozšířili jsme ho o významné cyklistické prvky. Primární esencí je:

Jízda v háku. Jízdou v háku se rozumí společný postup dvou a více figurek, ať už z jednoho či několika týmů. Tak jako na silnici jeden tahá špic a ostatní se vezou, v Cyklobrdu na hod první figury postupují o stejný počet políček i figury další, vezoucí se za ní v háku.

***Praktický příklad:** Máte nasazený dvě figurky. Jedna jede sólo, druhá je v háku za panáčkem vašeho protivníka. Na tahu jste vy, házíte trojku. Postupujete tedy o tři políčka tím jezdcem, který jede sólo. Poté hází váš protivník čtyřku. Postupuje tedy svojí figurkou o čtyři pole vpřed, zároveň ale postupuje vpřed o čtyři pole i váš borec, vezoucí se za ním.*

Vidíte, že v jednom kole díky tomu mohou postupovat teoreticky všechny vaše figurky – jedna na váš hod a ostatní, jsou-li v některém balíku. Počet balíků zároveň jedoucích po ploše je teoreticky neomezený. V každém kole přitom hrajete jen těmi figurkami, které jedou sólo a nebo táhnou některý balík – tzv. aktivními závodníky. Závodníci jedoucí na druhé a další figuře v balíku jsou pasivní. Postupují zároveň s první figurou a svůj hod na ně až na výjimky nemůžete použít. Těmito výjimkami jsou situace, kdy na ploše nemáte jiného jezdce, než zapojeného v některém „vláčku“. Ty si popíšeme dále.

Vznik balíku. Tak jako v reálné situaci vznikne i v Cyklobrdu balík tehdy, sjedou-li se dohromady dva či více závodníci. V zásadě jsou možné tři způsoby – docvaknutí, zalovení a naskočení:

Docvaknutí dosáhnete jednoduše tak, že svým hodem dostanete svého závodníka na políčko těsně za jiného

jezdce. Je lhostejné, jestli se jedná o figurku vaší nebo cizí, o jednotlivce nebo balík. Stejně tak se mohou spojovat docvaknutím i jednotlivé vláčky mezi sebou. V případě sjetí dvou balíků postupuje v dalším kole skupina jako jediná, tedy na hod jezdce nyní jedoucího na první figuře.

Praktický příklad: Na trati jsou dvě skupiny o dvou figurkách. Skupinu první táhne jezdec ze stáje protihráče, na druhé figuře je jezdec váš, ve druhé skupině jsou dva vaši borci. Mezi balíky jsou dvě prázdná pole. Na tahu jste vy. Házíte dvojku a postupujete druhou skupinou o dvě pole vpřed (váš jezdec v prvním vláčku je pasivní). Tím se sjel balík o čtyřech závodnících, který dále postupuje podle hodů jezdce na první figuře.

Zalovení je situace, kdy se jednomu závodníkovi nebo celé skupině podaří zachytit se na poslední figuře vláčku, který vás právě předjíždí.

Praktický příklad: Na trati jsou dvě skupiny o dvou figurách. Skupinu první táhne jezdec ze stáje protihráče, na druhé figuře je jezdec váš, ve druhé skupině jsou dva vaši borci. Mezi balíky jsou dvě prázdná pole. Na tahu jste vy. Házíte šestku. Celá vaše skupina postupuje o 6 polí vpřed a tím se dostává přes původně první skupinku. Soupeřův borec na první figuře předjíždění skupiny automaticky zaloví a vzniká tak skupina o čtyřech jezdcích v níž je na první figuře váš borec. Protože jste hodili šestku házíte znovu. Na tento hod už postupuje celý nově vzniklý vláček.

Naskočení do balíku je možné. Děje se tak přímo při vašem nasazení z „domečku“. Nasazuje se normálně na hozenou šestku.

Jestliže se skupina nachází v takovém postavení, že její poslední člen stojí na prvním políčku následujícím po políčku nasazovacím, zapojujete se do háku. V případě že se na jiném místě hracího plánu pohybuje aktivní jezdec, využije váš druhý hod po nasazení on, jinak druhý hod propadá.

Jestliže se skupina nachází v takovém postavení, že jezdec na první figuře stojí na políčku předcházejícím políčku nasazovacímu, naskakujete rovnou na špici a vaším druhým hodem už táhnete celý balík.

V případě, že se vláček nalézá v pozici, ve které libovolný

z jezdců stojí na nasazovacím políčku, nasadit nemůžete a vaší nasazovací šestku musí využít některý váš aktivní jezdec. Pokud žádného aktivního jezdce nemáte, tato propadá. Je tomu tak proto, že najet od chodníku z boku do jedoucího balíku a někoho smotat je prasárna J. POZOR! Pokud se na nasazovacím políčku nachází samostatně jedoucí figurka, můžete jí vyhodit stejně jako v obyčejném člobrdu.

Z předchozího je patrné, že vaším základním taktickým cílem v této hře je zapojit co nejvíc vašich závodníků do různých balíků tak, aby postupovali pokud možno všichni v každém kole. Metodik je několik – sjížděním se do vlastních týmových skupin, docvakávání cizích a smíšených balíků nebo spojováním několika menších atd.

Rozdělení balíku je možné únikem a nebo ve zvláštních případech, které probereme dále.

Do **úniku** se může dostat závodník jedoucí na první figuře a hodivší šestku. Má přitom stejně jako při standardní hře ještě možnost dalšího hodu a postupuje vpřed o součet těchto dvou hodů. Skupina se přitom roztrhne za posledním jezdce stejného týmu, jako je jezdec aktivní, unikající.

***Praktický příklad:** Je skupina o čtyřech závodnících. Na první, druhé a čtvrté figuře jsou jezdci vaši, na třetí je jezdec protihráče. Na tahu jste vy. Házíte šestku a dvojku. Skupina se dělí, do úniku jdou vaši borci na první a druhé figuře a postupují o celkem osm polí vpřed. Poslední váš závodník zůstává spolu s protihráčovým v nově vzniklém druhém balíku. Protihráčův jezdec původně na druhé figuře se dostává na špici a stává se jezdce aktivním a nová skupinka postupuje podle jeho dalších hodů.*

Zvláštními případy rozumíme zajíždění do cílového koridoru, smotek a supersmotek:

Zajet do cílového koridoru smí pouze a jenom závodník aktivní. V případě, že políčko, na které dohodil je volné, může do cíle zajet přímo z jízdy, jinak se musí zastavit před "páskou". Závodníci jedoucí za ním na druhé figuře se přitom zastaví na dalších políčkách před domečkem a stávají se všichni závodníky aktivními! To znamená, že všichni mají možnost hrát svůj hod a zároveň se i navzájem vyhazovat.

Praktický příklad: Je skupinka o třech závodnících. Jezdci na první a druhé figuře jsou vaši, na třetí figuře je protihráč. Závodník na špici stojí na předposledním políčku před cílovým koridorem. Jste na tahu a házíte čtyřku. Aktivní jezdec postoupí na třetí políčko koridoru. Váš borec jedoucí na druhé figuře s ním do cíle nesmí, a proto se zastaví na posledním políčku před páskou, jezdec protihráče za ním. Oba se v této chvíli stali aktivními figurkami. Na tahu je protihráč, váš závodník čeká na další kolo, aby se pokusil vstoupit do cíle také. Protihráči ale padne jednička a tím vás vrací zpět do startovního domku.

Smotek vzniká ve chvíli, kdy právě házející hráč nemá žádného aktivního závodníka a nemůže tak hozené body jinak realizovat. Pokud mu za tohoto stavu padne lichý počet bodů, dojde ke smotání balíku. To znamená, že musí vybrat jednu skupinu, ve které jede jeho figurka jako pasivní. Tento závodník a všichni další, kteří jsou za ním, ať již jsou vlastní nebo protihráčů, „lehnou“ a vrací se do svých startovních domečků. Jestliže má hráč na hrací ploše pasivních závodníků více, lehne ten balík, ve kterém je smotávající se jezdec nejvíce vzadu a složí tím pádem závodníků nejméně (nemůžeme být zase až takoví sadisti ☺).

Supersmotek je situace vycházející z pravidla o vyhození v obyčejném člobrdu. Přichází na řadu ve chvíli, kdy hráč, který je právě na tahu, má v závodě jen jediného aktivního závodníka. Počet bodů v této chvíli hozených mu přitom určuje postoupit na místo, které je již obsazeno figurou jedoucí v balíku před ním. To znamená, že to zezadu do balíků v plné rychlosti „naváří“. Tento závodník, všichni závodníci jedoucí v balík za ním a všichni závodníci v balíku před ním od místa, na které by měl jezdec na tahu postoupit, dozadu, se smotají a vrací se do domečku. Opět platí pro všechny bez rozdílu týmové příslušnosti.

Praktický příklad: Na trati jsou dvě skupiny závodníků. V přední čtyřčlenné jsou jezdcí protihráčů pak je jedno políčko volné a sjíždí je skupinka dvou závodníků. Špici táhne váš závodník a jste na tahu. Padne vám čtyřka. Lehne tedy celá dvoučlenná skupinka stíhajících a druhý až čtvrtý závodník ze skupiny vedoucí.

Pokud padne natolik vysoký počet bodů, že se prvnímu nebo první závodníkům podaří předjet, smotají se jen

závodníci, kteří by se museli dělit o políčka, a samozřejmě ti za nimi. Pravidlo platí i tehdy, pokud je skupinou dojet samostatně jedoucí závodník.

***Praktický příklad:** Je samostatně jedoucí závodník a za ním s mezerou jednoho pole čtyřčlenný vláček. Váš závodník je na první figuře a jste na tahu. Padne čtyřka. Váš závodník a závodník za ním předjedou. Samostatně jedoucí a třetí závodník z balíku se smotají a přes ně lehne i borec ze čtvrté figury. Dále tak pokračují jen první a druhý závodník z předjíždějící skupiny, zbylí tři se vrací do domečku.*

Pro samostatně jedoucí závodníky platí všechna pravidla o nasazování a vyhazování stejně jako u obyčejného „Člověče nezlob se“.

Hezkou zábavu nad Cyklobrdem™ a především mnoho bezpečných tréninkových i závodních kilometrů do roku 2004 vám přeje

Ondra Vojtěchovský
vojtechovsky@kpo.cz

OBSAHUJE MALÉ ČÁSTI!

NEVHODNÉ PRO HRÁČE S IQ < 30

Hráči přečtením tohoto textu stvrzují, že hrají hru na vlastní nebezpečí. Autoři hry nenesou zodpovědnost za následky na duševním či fyzickém zdraví hráčů, rozšlapané figurky, snědené hrací kostky, zničený nábytek ani jiné vybavení místností nebo jiné myslitelné i nemyslitelné primární či sekundární škody.

Komu se to nelíbí, může si stěžovat na Hlavním Wilsonově nádraží, Masarykově nádraží Praha-střed, políbit si šos anebo klidně všechno dohromady.