

KARTIČKY BROUKA PYTLÍKA

Milí čtenáři,

společně s naším odborným poradcem Broukem Pytlíkem, který všechno zná a všechno ví a všude byl, jsme pro vás připravili sadu kartiček, které můžete využít k nejrůznějším hrám. Návod k několika takovým hrám najdete na následujících stránkách, další určitě vymyslíte sami.



Chtěli bychom, abyste se z kartiček i něco dověděli, proto místo žaludů, srdcí nebo kulí najdete na kartičkách rostliny a živočichy z našeho okolí. Některé určitě dobře znáte, jiné možná uvidíte poprvé na našich kartičkách. Nevybírali jsme je nahodile, ale podle určitého klíče. Kartiček je celkem 32, tvoří osm čtveřic. Každá čtveřice odpovídá jednomu prostředí (biotopu), každá kartička ve čtveřici pak odpovídá jedné úrovni v potravním řetězci. Úrovně v našem potravním řetězci se označují jako producenti nebo konzumenti.

Abyste jim lépe porozuměli, uvádíme jejich popis v následující tabulce:

producent – rostlina	<i>je potravou býložravce</i>
konzument 1. řádu – býložravec	<i>živí se rostlinami, sám je potravou masožravců, konzumentů 2. řádu</i>
konzument 2. řádu – masožravec	<i>živí se býložravci, sám je potravou konzumentů 3. řádu</i>
konzument 3. řádu – masožravec	<i>živí se masožravci (nebo býložravci), sám není potravou žádného konzumenta</i>

Na kartičkách je každá úroveň v potravním řetězci označena barevným rámečkem a každý biotop je označen puntíkem určité barvy se symbolem. Každá kartička má tedy na sobě dva znaky, podle kterých je možné kartičky zařadit a třídit.

Přehled kartiček a jejich rozdělení do biotopů a úrovní

biotop	<i>pole</i>	<i>louka</i>	<i>bučina</i>	<i>smrčina</i>
barva	<i>tmavožlutá</i>	<i>jasně červená</i>	<i>světlezelená</i>	<i>tmavozelená</i>
symbol	<i>klas</i>	<i>kopretina</i>	<i>silueta buku</i>	<i>silueta smrku</i>
<i>P – zelená</i>	brambor	kakost luční	buk lesní	smrk ztepilý
<i>K1 – žlutá</i>	mandelinka bramborová	pěnodějka červená	listohlod zlatozelený	norník rudý
<i>K2 – oranžová</i>	koroptev polní	slepýš křehký	stonožka škvorová	sýc rousný
<i>K3 – červená</i>	ještěrba lesní	tchoř tmavý	rejsek obecný	kuna lesní

biotop	<i>skála</i>	<i>rybník</i>	<i>potok</i>	<i>tůň</i>
barva	<i>šedá</i>	<i>tmavomodrá</i>	<i>světle modrá</i>	<i>hnědá</i>
symbol	<i>ještěrka</i>	<i>ryba</i>	<i>ledňáček</i>	<i>rákosí</i>
<i>P – zelená</i>	tařice skalní	šroubatka	žabí vlas	řetízovka
<i>K1 – žlutá</i>	okáč skalní	perloočka	larva chrostíka	mákovka vodní
<i>K2 – oranžová</i>	ještěrka obecná	plotice obecná	střevle potoční	skokan zelený
<i>K3 – červená</i>	poštolka obecná	štika obecná	ledňáček říční	užovka obojková

Podle kartiček a podle jejich uspořádání tedy můžete zjistit, kdo žije v jakém prostředí a kdo je či potravou. Zkuste o jednotlivých rostlinách a zvířatech zjistit další zajímavosti – hry pak můžete doplnit vyprávěním o různých vlastnostech vyobrazených organismů.

Hry s kartičkami

KVARTETA

Hrají 3 – 4 hráči.

Všichni hráči mají na začátku stejný počet karet (pokud jsou tři hráči, mají dva po 11 kartách a jeden 10).

Cílem hry je sbírat čtveřice karet ze stejného biotopu (tj. jsou označeny puntíkem stejné barvy a shodným symbolem) a získat co nejvíc takových čtveřic. Hráč, který získá úplnou čtveřici, ji může držet v ruce nebo ji kdykoli, když je na řadě, vyložit na stůl. Za každou čtveřici vyloženou na stole získává hráč na konci hry 10 bodů.

Hru zahajuje hráč, který má nejméně karet, nebo se začínající hráč určí losem. Libovolného hráče může vyzvat, aby mu předal konkrétní kartu, přitom musí mít v ruce aspoň jednu kartu stejného biotopu.

Příklad: Tomáš má v ruce dvě karty světle modrého biotopu (potoka) – kartu se zeleným rámečkem (rostlinu) a kartu s červeným rámečkem (masožravce – konzumenta 3. řádu). Při svém tahu může říci „Od Pavla chci býložravce žijícího v potoce“ nebo „Od Pavla chci světle modrý biotop, žlutou úroveň.“ Pokud má Pavel žádanou kartu, musí ji dát Tomášovi a Tomáš pokračuje ve hře. Pokud Pavel žádanou kartu nemá, je na řadě a může žádat od spoluhráčů karty stejným způsobem, jako předtím Tomáš.

Takto hra pokračuje, dokud některý hráč nezavře hru.

Hru zavře hráč tím, že vyloží všechny své čtveřice na stůl a žádná karta mu nezůstane v ruce. Pokud hráč během hry přijde o všechny své karty, ale nezavře hru (protože není na řadě a karet se zbavil tím, že mu je sebrali ostatní hráči), hra pro něj končí a čeká, až někdo s ostatních hráčů zavře.

Po zavření si všichni hráči (i ti, kteří ukončili hru dříve) spočítají body. Vítěz je ten, kdo má nejvíc bodů.

Počítání bodů:

Každé kvarteto na stole:	+ 10 bodů
Zavření:	+ 10 bodů
Každé kvarteto v ruce:	- 10 bodů
Karty v ruce, které netvoří kvarteto:	
červená:	- 3 body
oranžová:	- 2 body
žlutá:	- 1 body
zelená:	- 0 bodů

Platí vždy, že za karty na stole mají hráči kladné body a za karty v ruce mínus body.

Poznámky:

- Hra se může hrát na několik kol, výsledky každého kola si hráči zapisují a postupně sčítají.
- Hotové čtveřice nemusí hráč vykládat hned, může je vyložit kdykoli v průběhu hry nebo na jejím konci (je-li na řadě). Hráč tedy může taktizovat – schovat si v ruce jednu čtveřici, aby, až ho spoluhráči připraví o ostatní karty, mohl, až se dostane na řadu, zavřít – současně tím riskuje, že hru zavře někdo jiný a on bude za čtveřici v ruce odčítat body.
- Hra s 32 kartami je nejvhodnější pro 3, případně 4 hráče. Pokud chce hrát více hráčů, je možné použít dvě sady karet.

HÁDANKY

Hra pro dva hráče nebo pro dvě soupeřící skupiny. Před začátkem hry si hráči dohodnou způsob popisu jednotlivých kartiček a pravidla hádání názvů (viz příklady na konci).

Karty se zamíchají a položí do balíčku rubem nahoru. Hráči si předem dohodnou počet kol (např. 20). V každém kole nejprve první hráč lízne kartu z balíčku a popíše její vlastnosti. Druhý hráč hádá název zvířete nebo rostliny na kartičce. Pokud uhodne název, vezme si kartičku a položí ji před sebe na stůl, když neuhodne, kartička se dá do spod balíčku. Pak kartu lízne druhý hráč a první hádá název. Takto se pokračuje dohodnutý počet kol.

Uhodnuté kartičky si hráč skládá před sebe na stůl do skupin podle biotopů a snaží se je uspořádat do potravních úrovní.

Na konci hry se spočítají body:
samostatná kartička (hráč nemá žádnou jinou z daného biotopu): 1 bod

dvojice kartiček z jednoho biotopu: 3 body
trojice kartiček z jednoho biotopu: 5 bodů
čtveřice kartiček z jednoho biotopu: 7 bodů

Příklady popisu kartiček:

1. možnost:

Hráč vždy musí označit biotop a úroveň v potravním řetězci, tedy např.: potok, konzument 3. řádu (= ledňáček)

2. možnost:

Hráč označí biotop a jedním dohodnutým znakem (např. barvou, velikostí) popíše zvíře nebo rostlinu: tedy např. louka, černočervené (= pěnodějka)

3. možnost:

Hráč označí potravní úroveň a jedním dohodnutým znakem popíše zvíře nebo rostlinu: tedy např. producent, velké několik metrů – zde musí druhý hráč typovat – může to být buď smrk, nebo buk.

Způsob hádání se také dohodne předem – hádající může mít jeden nebo více pokusů, může vybrat z několika nabídnutých možností, může použít nápovědu (třeba počáteční písmeno), za každou nápovědu ztratí 1 bod v závěrečném hodnocení apod.

PEXESO

Hrají 2 - 4 hráči.

Použijí se dvě sady kartiček, hraje se jako normální pexeso.

Kartičky z obou sad se promíchají dohromady a rozloží se na stůl rubem navrch do osmi řad a osmi sloupců.

Hráči se pravidelně střídají. První hráč otočí dvě libovolné kartičky tak, aby je dobře viděli všichni ostatní hráči.

Pokud nejsou otočené kartičky stejné, otočí je zpátky rubem nahoru a ve hře pokračuje další hráč.

Pokud jsou otočené kartičky stejné, hráč si je vezme a pokračuje otočením další dvojice. Je-li tato dvojice opět tvořena stejnými kartičkami, hráč si je zase vezme a otáčí dal-

ší dvojici. Takto pokračuje, dokud neotočí dvě odlišné kartičky. Ty pak otočí zpět rubem navrch a na řadě je další hráč.

Hra končí, když jsou všechny kartičky vy-sbírány. Vítězí ten hráč, který nasbíral nejvíce dvojic stejných kartiček.

MARIÁŠ

Hrají 3 nebo 4 hráči.

Před hrou se určí trumfy: Jeden hráč sejme balík karet, karta, která je na spodu sejmuté části balíku označuje barvu trumfů (= barva biotopu karty). Pak se balík opět dá dohromady a karty se zamíchají. Všem se rozdá stejný počet karet (pokud hrají tři hráči, dostane každý 10 karet, dvě poslední nerozdané karty se odloží). Úkolem hráčů je získávat tzv. „štychy“.

První hráč zahájí hru tím, že vynesese (tj. položí na stůl) libovolnou kartu lícem nahoru. Ostatní hráči po řadě přikládají každý jednu kartu, a musí přitom dodržet tato pravidla:

1) musí dát kartu stejného biotopu (libovolné úrovně), jako je vnesená karta (pokud ji mají)

2) pokud nemají kartu téhož biotopu, musí použít trumf, trumf má vždy vyšší hodnotu, než jakákoli netrumfová karta

3) pokud nemají kartu vneseného biotopu ani trumf, mohou použít libovolnou kartu

Trojice (nebo čtveřice) vnesených karet tvoří „štych“ a získává ho hráč, který vynesl nejvyšší trumf nebo nejvyšší kartu (= nejvyšší potravní úroveň) vneseného biotopu. Hráč, který získal štych, v dalším kole začíná. Takto hra pokračuje, dokud se hráči nezbaví všech karet. Na závěr si spočítají své body. Vítězem je hráč, který má nejvíce bodů.

Příklad 1.: Pavel vynesl oranžovou kartu (K2) šedého biotopu (skála) (= ještěrka), Petr přidal zelenou kartu téhož biotopu (= tařice) a Tomáš dal červenou kartu téhož biotopu (= poštolka). Štych v tomto kole zís-

kává Tomáš, protože vynesl nejvyšší kartu vneseného biotopu.

Příklad 2.: Pavel vynesl oranžovou kartu (K2) šedého biotopu (= ještěrka), Petr nemá žádnou kartu šedého biotopu, ale vynesl zelenou kartu červeného biotopu (= kakost), která je trumf. Tomáš dal červenou kartu šedého biotopu (= poštolka). Štych v tomto kole získává Petr, protože vynesl nejvyšší trumf.

Příklad 3.: Pavel vynesl zelenou kartu (P) šedého biotopu (= tařice), Petr nemá žádnou kartu šedého biotopu ani žádný trumf. Vynesl zelenou kartu žlutého biotopu (= brambor). Tomáš také nemá žádnou kartu šedého biotopu ani žádný trumf. Vynesl červenou kartu světlemodrého biotopu (= ledňáček). Štych v tomto kole získává Pavel, protože vynesl nejvyšší kartu vneseného biotopu.

Počítání bodů:

A. Jednodušší varianta

Za každý získaný „štych“ získává hráč 1 bod, za získání posledního štychu ve hře získává hráč dva body.

B. Složitější varianta:

V této variantě se nepočítá počet štychů, ale součet bodů ze získaných karet:

Za každou kartu červené úrovně (= K3) získává hráč 10 bodů.

Dalších 10 bodů získá hráč, který získá poslední štych.

Zvláštní prémii 20 bodů získá hráč, který má tzv. „hlášku“. Tu získá tehdy, má-li na začátku hry trojici karet P – K1 – K2 stejného biotopu. Při vynášení první karty z této trojice hráč položí kartu lícem nahoru na svou hromádku štychů. Během kola má karta stejnou roli, jako při normálním vnesení, ale při sbírání štychu si kartu nechává ten, kdo ji vynesl (i když štych získá někdo jiný). Ostatní dvě karty z trojice použije hráč normálním způsobem.

VYKLÁDÁNÍ

Hrají 2 – 3 hráči.

Hru je možné hrát s jednou sadou karet (32), ale bude zajímavější, pokud se použijí sady dvě (64 karet).

Každý hráč má na začátku stejný počet karet (5 – 7 podle počtu hráčů), zbylé karty jsou složeny v balíčku. Hráč, který je na řadě, může udělat jednu ze tří činností:

1. Lízne si z balíčku jednu kartu (žádnou kartu přitom neodhazuje).
2. Vyloží na stůl nejméně trojici karet, která má jeden stejný znak – tj. buď trojici z jednoho biotopu nebo trojici karet jedné potravní úrovně (může vytvořit i větší skupinu než trojici).
3. K již vyloženým kartám přiloží jednu nebo více svých karet. Karty může přikládat ke kterékoli skupině, nezáleží, který hráč ji vyložil. Při přikládání může karty na stole libovolným způsobem přeskupit, vždy však musí na stole zůstat skupiny nejméně po třech kartách.

Pokud se pro hru použijí dva balíčky karet (tj. dvě sady stejných karet), nelze se do jedné skupiny vyložit dvě shodné karty.

Hráči se pravidelně střídají, vítězí ten, kdo se první zbaví všech karet. Pokud se spotřebují všechny karty z balíčku, pokračuje hra tak dlouho, pokud hráči mají možnost vykládat své karty. Když už nemůže žádný hráč vykládat, hra končí a vítězí ten hráč, který má v ruce méně karet.



Jako zvláštní přílohu časopisu Skaut-Junák připravil Ekologický odbor Junáka – svazu skautů a skautek ČR. Vyšlo za podpory Ministerstva životního prostředí. Ilustrace Jiří Petráček – Oskar