

## HRA INSPIROVANÁ OBLÍBENÝM KOUZELNICKÝM SPORTEM

**Cíl hry:** Sestavit pět kartiček podle pravidel, postavít tzv. „kvintet“. Jeden kvintet se skládá ze 4 kartiček, které představují famfrpálové hřiště. Pět kartiček představují Camrál nebo Zlatonku. Za tyto kvintety hráč získává kladné body. Při dokončení kvintetu kartičkou Potlouk hráči získávají minusové body.

**Připrava hry:** Hra obsahuje 100 kartiček, promíchejte je a položte lícem dolů do bloku 10 x 10 kartiček. Určete pořadí hráčů.

**Postup pro sestavení kvintetu:** Hráč musí nejdříve najít kartičky tvořící hřiště: hřiště je čtverec tvořený čtyřmi menšími čtverci s čísly 1 až 4. Při skládání hřiště musíte dodržet pořadí karet: nejdříve musíte najít kartičku č. 1, poté kartičku č. 2 a poté 3 a 4. Hřiště složte z kartiček na ploše před vámi. ① Kvintet dokončíte přiložením páté kartičky.

**Dokončení kvintetu kartičkou Camrál ②:** Přiložte kartičku Camrál na hřiště sestavené ze čtyř základních kartiček. Dokončením kvintetu hráč získá jeden bod. Hra obsahuje celkem 12 kartiček s Camrálem: hráči mohou získat celkem 12 bodů za kartičky s Camrálem.

**Dokončení kvintetu kartičkou Potlouk ③:** Když je kvintet zakončen kartičkou Potlouk (často tak učiní protihráči), hráč, který hřiště vybudoval, obdrží záporný – minus bod. Hra obsahuje celkem 4 kartičky s Potloukem: je možné rozdělit až 4 minusové body.

**Dokončení kvintetu kartičkou Zlatonka ④:** Kartičku Zlatonka lze použít až v samotném závěru hry, když jsou využity všechny kartičky s motivem Camrálu. Hra obsahuje jednu kartičku Zlatonka. Když hráč dokončí kvintet kartičkou Zlatonka, obdrží bodovou prémii. Hra končí.

Hráč s největším počtem bodů se stává vítězem hry. Pravidla pro použití kartiček Camrál, Potlouk a Zlatonka jsou popsána níže v průběhu hry.

**Základní pravidlo – provedení jednoho tahu:** První hráč otočí kteroukoli kartičku lícem nahoru a položí ji na stůl. Všichni hráči musí lícovou stranu kartičky vidět.

**a) Neúspěšný tah:** Pokud hráč nemůže použít otočenou kartičku pro svou hru, vrátí ji na stejné místo zpět rubem nahoru. Ve hře pokračuje další hráč na řadě, který provede nový tah.

Všichni hráči se snaží zapamatovat si hodnotu a polohu postupně otočených kartiček. Hráč, který si pamatuje nejvíc správných kartiček, má šanci provést úspěšný tah, až bude na řadě a získá kartičku pro svůj kvintet.

**b) Úspěšný tah:** Pokud hráč na tahu může otočenou kartičku použít do svého kvintetu podle pravidel, přiloží ji. Tah je úspěšný, hráč pokračuje dalším

tahem. Hráč pokračuje tak dlouho, dokud jsou jeho tahy úspěšné – otočené kartičky může použít pro sestavení svého kvintetu – hřiště z kartiček 1 až 4 a dokončení kvintetu kartičkou s Camrálem. Jakmile je jeho další tah neúspěšný, hráč v tuto chvíli končí, pokračuje další hráč v pořadí.

**Úvod hry:** Hráči provádí jednotlivé tahy v určeném pořadí. Jejich úkolem je najít postupně kartičky představující hřiště pro famfrpál. Hráči provádí mnoho neúspěšných tahů, ale snaží se zapamatovat si otočené kartičky. Hra začíná pomalu, ale jakmile hráči postupně otočí více kartiček, hra dostane spád.

**Pokračování hry:** Hráči postupně začínou „stavět“ svá hřiště. Platí pravidlo, že kartičky musí být skládány v pořadí podle čísel: kartička 1 je první, následuje kartička 2, kartička 3 a pak kartička 4.

Pokud hráč při tahu otočí kartičku, kterou nemůže podle pravidel použít, musí ji otočit zpět. Tah je neúspěšný, pokračuje hráč, který je na řadě. Hráči mohou při hře otočit kartičky, které nepředstavují hřiště: Camrál, Potlouk, a i tu nejzajímavější: Zlatonku. Pokud není možné tyto otočené kartičky použít podle pravidel, musí být otočeny zpět rubem nahoru a v bloku kartiček ponechány na stejném místě. Doporučujeme hráčům si jejich polohu zapamatovat. Otočení a získání těchto kartiček v některých z následujících tahů je klíčové pro další vývoj hry.

Hra se postupně zrychluje. Čím více kartiček je umístěno po úspěšných tazích v kvintetech jednotlivých hráčů, tím méně zbývá kartiček na hrací ploše. Četnost úspěšných tahů narůstá.

**Funkce kartičky Camrál ②:** Tato kartička může být umístěna pouze na dokončené hřiště (kartičky 1 až 4). Přiložením této kartičky je dokončen kvintet. Hráč získává kladný bod. Tah je úspěšný, hráč pokračuje ve hře.

**Funkce kartičky Potlouk ③:** Tato kartička může být umístěna pouze na dokončené hřiště (kartičky 1 až 4). Položením této kartičky na hřiště je dokončen kvintet. Hráč získává záporný – minusový bod. Samozřejmě nikdo tento bod nechce. Jak jej může hráč získat?

**a)** Pokud hráč otočí kartičku Potlouk, je povinen si ji vzít a umístit ji na své hřiště, pokud je má dokončené.

**b)** Pokud jeho hřiště není volné nebo dokončené, pak může umístit Potlouk na volné hřiště protihráče. Vyplatí se pamatovat si umístění kartiček Potlouk z předchozích tahů a otočení této kartičky v nevhodný okamžik (když má hráč dokončené hřiště) se vyhnout. Nebo naopak využít možnosti ji umístit na volné hřiště protihráče a dokončit kvintet s minusovou hodnotou.

Platí pravidlo, že dokončení kvintetu kartičkou Potlouk je úspěšný tah (kartička je umístěna), následně ale už hráč nemůže pokračovat ve svém tahu. Pokračuje další hráč, který je na tahu. Platí pravidlo: přiložení kartičky Potlouk je úspěšný tah, ale hráč NESMÍ pokračovat ve hře. Pokračuje další hráč, který je na tahu.

**Funkce kartičky Zlatonka ④:** Tato kartička je ve hře pouze jedna. Jejím umístěním, tzn. dokončením kvintetu, hra končí. Za získání kvintetu s kartičkou Zlatonka získá hráč tři premiové body. Platí pravidlo, že umístění kartičky Zlatonka je možné teprve poté, co bylo použito všech 12 kartiček s motivem Camrál. Hráči musí bedlivě pozorovat průběh hry. Kartička Zlatonka byla již během hry mnohokrát otočena, její poloha je známa. Je důležité si tuto polohu pamatovat. Je důležité sledovat použití poslední dvanácti kartiček s motivem Camrál. Pak se může hráč na tahu pokusit dokončit premiový kvintet se Zlatonkou! Platí pravidlo, že počet použitých kartiček Potlouk nemá vliv pro použití kartičky Zlatonka.

**Vyhodnocení hry:** Hra končí dokončením kvintetu s kartičkou Zlatonka. Pak si každý hráč sečte kladné body (kvintety s motivem Camrál) a premiový bod (pouze jeden kvintet s kartičkou Zlatonka) a odečte minusové body za kvintety s kartičkou Potlouk. Při rovnosti bodů vyhrává hru hráč, který získal Zlatonku.

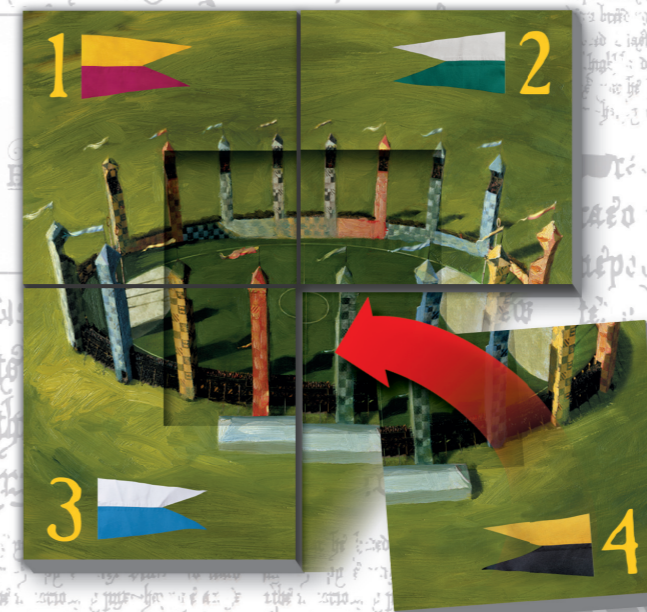
**Tip pro jiné vyhodnocení hry:** Pokud hráči chtějí věrněji napodobit průběh hry podle knihy, tak mohou navýšit bodovou prémii za získání kvintetu s kartičkou Zlatonka na pět, deset, či jiný počet bodů podle dohody před zahájením hry. Tím se zvýší šance na vítězství tomu hráči, který podle pravidel kvintet se Zlatonkou sestaví.

Závěr hry bývá velmi dramatický. Průběh hry je velmi variabilní. Někteří hráči se soustředí na umísťování kartiček Potlouk na pole protihráčů. Jiní hráči se naopak soustředí na získávání co největšího počtu kartiček s Camrálem. Jinou taktiku volí hráči, pokud je dohodnuta vysoká bodová prémie za získání premiového kvintetu s kartičkou Zlatonka.

Po dohodě předem stanoveného počtu her mohou hráči sehrát turnaj ve famfrpálu. Hráči si počítají počet získaných bodů za všechna kola. Závěrečná hra může být sehraána s dohodnutou vysokou premií za kvintet s kartičkou Zlatonka.

Hra je jednoduchá na pochopení pravidel. Hru mohou hrát děti od pěti až šesti let. Hru si s chutí zahrají starší děti i celé rodiny. Hra je velmi živá, zábavná, komunikativní. Hráči procvičují paměť, mohou uplatnit taktické uvažování.

## FAMFRPÁL – KVINTETO



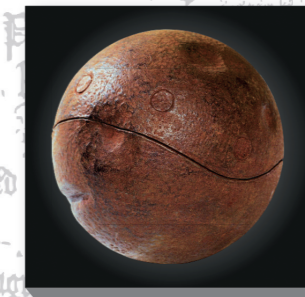
① Hřiště složte z kartiček na ploše před vámi



④ Dokončení kvintetu kartičkou Zlatonka



② Dokončení kvintetu kartičkou Camrál



③

Potlouk – hráč, který hřiště vybudoval, obdrží záporný – minus bod



#### FAMRPÁLOVÉ HRÍŠTĚ V BRADAVICÍCH

Škola čar a kouzel v Bradavicích měla své vlastní famfrpálové hřiště. Každá kolej měla své famfrpálové družstvo, které v průběhu roku na hřišti pravidelně trénovalo. Každý rok se konalo celkem šest domácích zápasů mezi jednotlivými kolejemi.



#### CAMRÁL

Camrál je míč používaný v kouzelnické hře famfrpál, má přibližně velikost fotbalového míče. Střelci se snaží Camrálem trefit do kovových obručí soupeře. Ty jsou na každé straně hřiště tři a hlídá je brankář.



#### POTLOUK

Potlouk je černý železný míč používaný v kouzelnickém sportu famfrpál. V každém zápase jsou použity dva Potlouky. Ty jsou očarovány tak, aby létaly mezi hráči a pokoušely se hráče srazit z jejich košťat. Každý tým má dva odrážeče. Ti mají za úkol pomoci pátky své spoluhráče před Potlouky chránit, a zároveň se snaží přesměrovat let Potlouků tak, aby ohrožily kteréhokoliv ze soupeřů.



#### ZLATONKA

Zlatonka je třetí a nejmenší míč používaný ve famfrpálu. Je to zlatá koule velikosti vlašského ořechu se stříbrnými křídélky. Létá kolem famfrpálového hřiště velkou rychlostí, chvílemi se vznáší, aby se nečekaně dala opět do rychlého pohybu. Každé družstvo má svého chytáče. Jeho úkolem je Zlatonku vypátrat a chytit. Protože pohyby Zlatonky jsou rychlé a nepředvídatelné, musí být chytáči velmi obratní letci na košťatech.