

Created by
UFOHRY

★ HOCKEY GAME ★



STAŇ SE MISTREM SVĚTA!!!

★ HOCKEY GAME ★

PRAVIDLA HRY

Hockeygame je tahová karetní hra pro 2 hráče inspirovaná ledním hokejem. **Cílem hry je dát více gólů než soupeř.**

Hockeygame se hraje na 3 třetiny stejně jako opravdový hokej. Jednotlivé třetiny se skládají z kol, jedno kolo se skládá ze dvou tahů. **První tah provádí vždy útočící hráč, druhý tah provádí hráč bránci.** Útočník musí nejprve říci, jaký druh ze 4 druhů pohybů používá a následně provádí samotný tah.

Každý tah je součet čísel, který se poté porovnává se součtem tahu soupeře. Poté, co útočník řekne finální hodnotu svého tahu, předá tah soupeři a nemůže již se svým tahem nic dělat.

Cílem obrany je hodnotu útočícího dorovnat nebo překonat. Pokud útočník uspěje, pokračuje dalším kolem, pokud ne, získává kotouč obránce a útočí z pole, odkud útočil předtím soupeř.

PŘÍPRAVA HRY

Na stůl si rozložíme **herní plán** podle obrázku níže. Vedle plánu položíme **kartu časomíry**, na kterou nasadíme svorky k počítání gólů a třetin. **Balíček karet rozhodčího** zamícháme a umístíme k půlkruhu pro rozhodčí. Každý hráč před sebe vyloží **týmovou kartu**, kde má základní atributy, se kterými pracuje celou hru. Oba hráči si vezmou **balíček svých týmů**, zamíchají ho a líznou si 5 karet. **Puk** položíme na středové pole a **JDEME NA TO!**



POHYB PO HRÍŠTI

BULY: než se vůbec může jeden z hráčů začít pohybovat, je nutné rozhodnout, kdo tak může učinit. K tomu slouží buly, které se hází vždy **na začátku třetiny nebo po vstřeleném gólu** ve středovém kruhu, případně **po chybné střele** v útočné třetině. Buly se hraje tak, že sečteme **hod 2 kostkami a k tomu přičteme sílu**. Počítá se síla týmu a k tomu můžeme přičíst atribut síly jednoho vyloženého hráče, pokud nějakého vyloženého se silou zrovna máme.



Hodnota tahu se vypočítá součtem hodu dvou kostek a atributů týmu. K tomu lze připočítávat další bonusové body, které si vysvětlíme později.




Útočník ve svém tahu vždy započítává útok a bránící ve svém tahu vždy započítává obranu.


K hlavnímu atributu se přičítá atribut vedlejší podle toho, jaký pohyb útočící hráč používá (viz tabulka níže).




Hlavní atributy		Vedlejší atributy				
ÚTOK	OBRANA	RYCHLOST	SÍLA	PŘIHRÁVKA	STŘELA	BRÁNA
						

Jaké atributy kdy počítat? Je to velmi jednoduché. Když hráč útočí, používá **VŽDY** hlavní

atribut  plus příslušný atribut (když volí pohyb rychlost tak  ; když sílu







tak  ; když přihrává tak  ; když střílí tak ) a bránící hráč používá

VŽDY hlavní atribut  plus příslušný atribut. Výjimkou je přihrávka, při které se

brání **JEN** hlavním atributem  a střela, při které se brání  a .

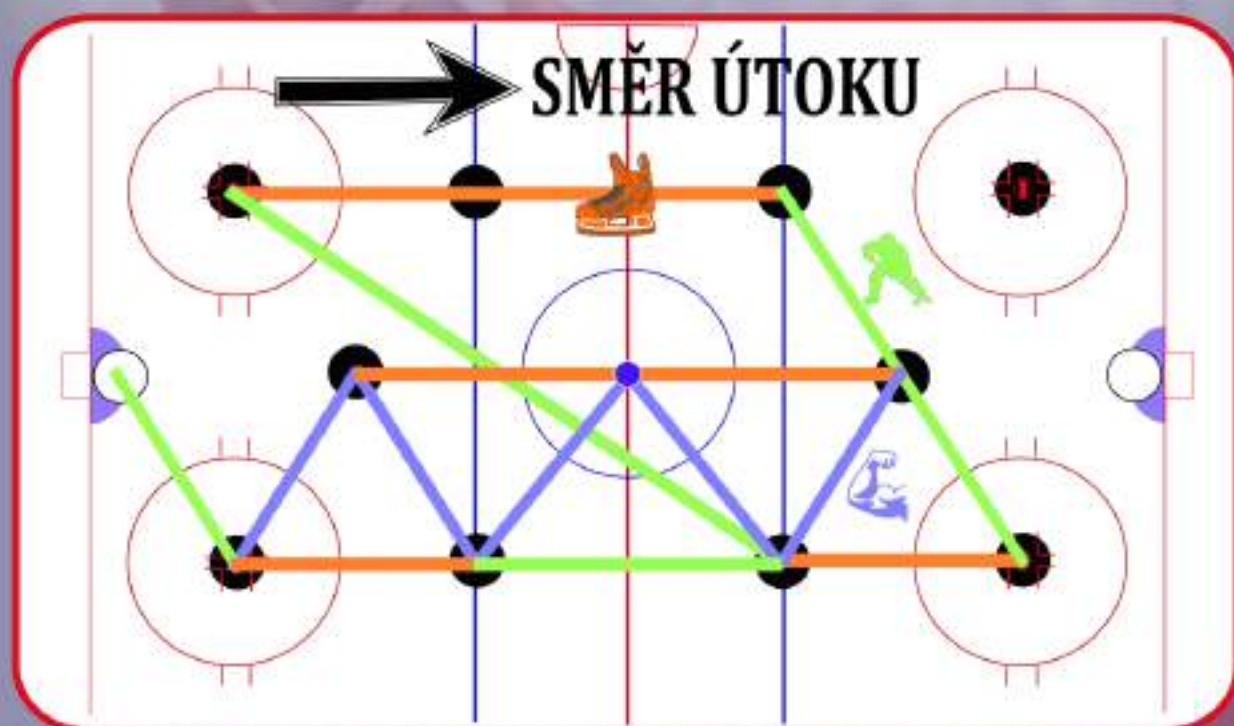
TIP: Plánek hry obsahuje 13 políček, po kterých se můžete v rámci hry pohybovat. Cílem hry je síce vstřelit více gólů než soupeř, k čemuž slouží střelba, přesto se zpravidla nevyplácí střílet z každé pozice. Většinou je výhodnější pohybovat se postupně po hřišti směrem k soupeřově bráně, neboť při přechodu přes jednotlivé čáry je nutné odečítat z hodnoty tahu 1 nebo 2.

PŘECHOD PŘES ČÁRU: hráč si odečítá z hodnoty svého tahu 1 za každou překročenou čáru rychlostí nebo přihrávkou. V případě, že hráč střelbou překoná čáru odečítá si 2 body z celkové hodnoty tahu za každou takto překročenou modrou nebo červenou čáru.

Každé políčko, vyjma středového, kde se hází buly na začátku každé třetiny a po vstřeleném gólu, má své atributové zvýhodnění ( = rychlost,  = síla,  = přihrávka a  = střelba). To znamená, že pokud používáte atribut, který dané políčko, na kterém stojíte zvýhodňuje, přičtete si hodnotu zvýhodnění k hodnotě svého tahu. Na tomto poli  se bránícímu hráči nepočítá jeho hlavní atribut obrana .

TYPY POHYBŮ

Hráč se může pohybovat po hřišti, pokud má pod kontrolou puk (tedy když útočí), a to čtyřmi různými způsoby: **RYCHLOSTÍ**, **SILOU**, **PŘIHRÁVKOU** nebo **STŘELOU**.



RYCHLOST: rychlostí se hráč pohybuje **pouze rovnoběžně** s delším mantinelem, avšak o kolik políček chce. Za každou čáru, kterou rychlostí překročí, si **odečítá 1 bod** z hodnoty svého tahu. Pokud hráč stojí na políčku, které leží na čáře, tak si za tuto čáru bod neodečítá.



SÍLA: silou se hráč pohybuje **vždy šikmo o jedno políčko**. Při pohybu silou se neodečítají žádné body, protože se nikdy nepřekračuje žádná čára.




PŘIHRÁVKA: přihrávkou může hráč přihrávat **na jakékoli políčko ve hře**. Za každou čáru, kterou přihrávkou překoná, si **odečítá 1 bod** z hodnoty svého tahu. Pokud hráč stojí na políčku, které leží na čáře, tak si za tuto čáru bod neodečítá. Aby nebylo přihrávat tak snadné, platí stejná pravidla jako v hokeji (**ofsajd**). Hráč nemůže přihrávat do útočné třetiny, aniž by již v útočné třetině byl. Pokud se tedy chce přihrávkou dostat ze středního pásma do výhodné střelecké pozice u brány, musí nahrát **nejdříve na políčko na modré čáře** a poté teprve nahrávat na ono zvýhodněné pole.



STŘELA: střílet může hráč **odkudkoli**, nicméně za každou čáru, přes kterou střela přejde, si **odečítá 2 body** z hodnoty svého tahu. Pokud hráč stojí na políčku, které leží na čáře a střílí, za tuto čáru si hráč body neodečítá.

Pokud útočník střílí z polí, které jsou přímo v útočné třetině (tzn. pole, která zvýhodňují přihrávku a střelby) a nedá branku, bránící hráč si může vybrat, zda se bude vhadzovat v jednom z kruhů v jeho obranném pásmu nebo může rozehrávat z pole brankáře.























V momentě, kdy hráč rozehrává z políčka ve svém brankovišti a ztratí kotouč, útočí z toho samého políčka soupeř. Jiným způsobem se hráč na políčko v soupeřově brankovišti nedostane. Při střelbě z políčka v soupeřově brankovišti se bránícímu hráči nepočítá do hodnoty tahu .

VÝPOČET HODNOTY TAHU

Zda byl hráčův pohyb úspěšný, určuje porovnání hodnot útočníka a obránce v tabulce níže. Bránícímu hráči stačí hodnotu útočnickova tahu dorovnat.

Do výpočtu hodnoty tahu lze započítat:

Hodnotu hodu kostkami, Atributy týmu (hlavní a vedlejší), Bonusové karty, Atributové bonusové karty, Speciální kartu, Hodnotu pole a Vliv rozhodčího.

ÚTOČNÍK			KOLO	OBRÁNCE		
						
						
						
						

TIP: Při hře se můžete řídit touto kartou nápovědy, která znázorňuje výpočty 4 možných pohybů.

Nezapomeňte, že při překročení čáry si z hodnoty svého tahu odečítáte 1 bod (u střelby 2 body) za každou překročenou čáru. Toto pravidlo neplatí pouze u síly, neboť se s ní dá pohybovat pouze o jedno nejbližší pole a hráč nepřekročí čáru.

Pravidlo TIME: tak jako v reálném hokeji, má trenér možnost jednou za hru využít TIME, může i hráč ve hře jednou za hru toto pravidlo použít. Pokud se tak rozhodne, (může kdykoliv ve svém tahu) odhodí 1-2 karty z ruky a místo nich si vezme 1-2 nové z lízacího balíčku. Pokud mu při tomto tahu dojdou karty v lízacím balíčku, zamíchá ho a dolízne si zbytek.

NEROZHODNÝ STAV: pokud bude panovat nerozhodný stav i po třech odehraných třetinách, hraje se prodloužení a vítězí hráč, který jako první vstřelí branku (tzv. zlatý gól). Před začátkem prodloužení zamíchejte opět celý balíček rozhodčího. Jednotlivá prodloužení od sebe odděluje rozhodčí po 5(6) zahrnutých kartách s rozhodčím jako předtím jednotlivé třetiny.


ALL-STARS/DRAFT: ve hře Hockeygame si lze také vytvářet vlastní teamové balíčky. Pokud se rozhodnete vytvořit si výběr z karet a utkat se v All-stars game musíte si nejdříve projít tzv. draftem. Po losu si na střídačku s protihráčem vyberete po jedné kartě: nejdříve TÝM, 5x HRDINU, 3x speciální kartu, 1x zranění a 11 libovolných bonusových karet s max pěti symboly rozhodčího. A HURÁ DO BOJE!

TYPY HERNÍCH KARET


Oba hráči mají svůj **týmový balíček**, který obsahuje **20 karet**. Hráč nemůže mít na ruce více jak **5 karet**, což je taky počet, který si na začátku hry lízne.

V průběhu jednotlivých kol může hráč karty používat, ale dolíznout si do 5 karet může teprve v momentě, kdy ztratí puk a stane se v dalším kole bránícím hráčem. **Když se hází buly, můžou si oba hráči dolíznout karty, protože puk má rozhodčí a ztrácí ho oba hráči.**




Bonusových karet  je v balíčku nejvíce (12-13). Těmito kartami si hráč přičítá body v jednotlivých tazích. Existují **bonusové karty universální (pouze čísla)**, kterými si můžeme vylepšit hodnotu tahu při jakémkoli pohybu a **atributové bonusové karty (s atributem)**. Ty můžeme použít jen při pohybu, který je na kartě znázorněn. Bonusových karet může hráč **vyložit více a sčítat je**. Omezené jsou jen bonusové karty se **symbolem rozhodčího**, kterou může hráč vyložit jen jednu za tah a navíc k tomu musí otočit kartu z balíčku rozhodčího. Jakmile skončí tah, ve kterém jsme použili číselné karty, odložíme je na odkládací balíček.




Karty s hrdiny  představují permanentní bonus vašemu týmu po dobu jedné třetiny do atributu, které jsou na kartě zobrazeny. Abychom mohli hrdinu použít, musíme ho nejdříve **vyložit před sebe na stůl**.

V tahu, kdy vyložíme hrdinu, **nemůžeme použít jinou kartu z ruky**, ale hráče již ve stejném tahu použít můžeme. Hrdinů (5) můžeme za třetinu vyložit, kolik chceme, zůstávají ovšem vyloženi **jen do konce třetiny**, pokud nejsou ze stolu odstraněni jinak. Poté je pokládáme do odkládacího balíčku. V každém tahu může hráč použít **VŽDY POUZE jednoho hrdinu**. Každý hrdina je jedinečný.



Speciální karty  jsou v balíčku vždy jen 3 nebo 4. **Speciální karta se hraje vždy před samotným tahem**. Při hraní SK se **nehází kostkami**, jen se provede akce, která je na dané SK popsána a až poté se případně může házet kostkami a vykládat bonusové karty. Každá SK ve hře Hockeygame je jedinečná. Každý tým má v balíčku jednu kartu zranění, kterou vyřazujeme ze hry hrdinu soupeře. Ten hrdinu přesouvá do odkládacího balíčku. Při hraní speciální karty **nelze v tahu vykládat kartu hrdiny**.



Balíček karet rozhodčího  který se na začátku hry položí vedle hracího plátnu, měří ve hře Hockeygame čas. Rozhodčí (18) může ovlivnit jednotlivá herní kola např. nařízením přesilovky nebo oslabení. Karta R se otočí vždy, když jakýkoli hráč zahraje kartu se **symbolem rozhodčího**. Jakmile se otočí **pět těchto karet, končí třetina**, všichni hrdinové zmizí ze stolu, hází se buly uprostřed a začíná nová třetina. Může nastat případ, že bude v jedné třetině otočeno **šest karet rozhodčího** (útočník zahraje pátou a bránící dokončí kolo šestou). Otočením páté karty kolo automaticky nekončí a musí se dohrát. Obránce tak může, ve stejném kole jako útočník, vynést kartu se symbolem rozhodčího.

UKÁZKOVÉ KOLO DUELU



Útočící hráč (CZE) stojí na poli, které zvýhodňuje atribut rychlosti, kterou chce použít. Řekne „volím pohyb rychlostí“, až do útočného pásma, na pole v kruhu pro vhazování, které zvýhodňuje atribut střelby (musí to říci nahlas, ještě než začne házet kostkami). **Hází dvěma kostkami:** (🎲) (4+4= 8), **připočítává týmové atributy** (🛡️ = 2, 🦶 = 2), má **vyloženého** **Jakuba** (🦶 = 3), **přidává bonus ze zvýhodněného atributového pole** (🟡 = 3), **vykládá universální bonusovou kartu** (🃏 = 2) a **atributovou bonusovou kartu rychlosti se symbolem rozhodčího** (🦶 = 3). Ta zároveň ukládá hráči povinnost otočit kartu z balíčku rozhodčího (🃏 = +2). Za překročení dvou čar odečteme -2 body. **Celkem tedy** (8+2+2+3+3+2+3+2-2)= 23 bodů. Konečné číslo 23 musí teď bránící hráč překonat nebo dorovnat.

Bránící hráč (SWE) hází dvěma kostkami (🎲) (4+3) = 7, **připočítává týmové atributy** (🛡️ = 3, 🦶 = 2), má **vyloženého** **Erika** (🛡️ = 1, 🦶 = 3) a **vykládá universální bonusovou kartu se symbolem rozhodčího** (🃏 = 2). **Otáčí kartu z balíčku rozhodčího** (🃏 = zranění). Kartu zranění použije na soupeřova **Jakuba** a tím mu sníží hodnotu tahu o 3 body. **Celkový výsledek jeho tahu je** (7+3+2+1+3+2)= 18 bodů. Když porovnáme výsledky hodů, zjistíme, že i po odečtení 3 bodů českému týmu, se český tým nakonec dostal přes švédskou obranu do útočné třetiny, i přestože pro tuto třetinu ztratil jednoho hráče. Může se tedy posunout na pozici zaručující výhodnější střelbu a střílet.

Výsledný poměr sil byl **20 (CZE) ku 18 (SWE)**. V tahu pokračuje český tým a opět útočí.

Doufáme, že s hrou Hockeygame zažijete spoustu zábavy, napětí a emocí.

Created by:

Jedle (matej@ufohry.cz)

Richard (richard@ufohry.cz)

Rozi (tomas@ufohry.cz)

www.ufohry.cz



Jsi nadšený hokejový fanda? Sleduješ tažení národního týmu na mistrovství světa? Byl jsi nespokojen s výsledkem posledního mistrovství? Zkus převzít otěže národního týmu a pusť se do boje o trofej.

HOCKEY GAME je autentická hra, na motivy ledního hokeje. Vyber si 1 z 8 unikátních národních týmů a pusť se do tvrdého boje o pohár na vlastním mistrovství světa.

Co rozhoduje? Emoce? Náhoda? Taktika, nebo štěstí?

Tak určitě.

*Když se potřebuju soustředit, dám si větší kousek!
Když mám hlad, utrhnu si menší kousek!*

Jaromír Jágr #68, r. 1996
reklama na americkou žvýkačku

PARAMETRY HRY

TAKTIKA	
NÁHODA	
ŠTĚSTÍ	
NAPĚTÍ	

2	8+	45

ROK VYDÁNÍ: 2019
Materiál: dřevo, papír, plast



Lokalizace:

OBSAH BALENÍ

160 ks herních karet týmů (tým= 20 karet)

18 ks karet rozhodčího

8 ks týmové karty

8 ks týmové kostky

2 ks karta nápovědy

2 ks puk

2 ks hokejka

1 ks časomíra

1 ks herní plán

1 ks pravidla hry

© Všechna práva vyhrazena
Vyrobeno v ČR

DISTRIBUTOR: www.ufohry.cz

