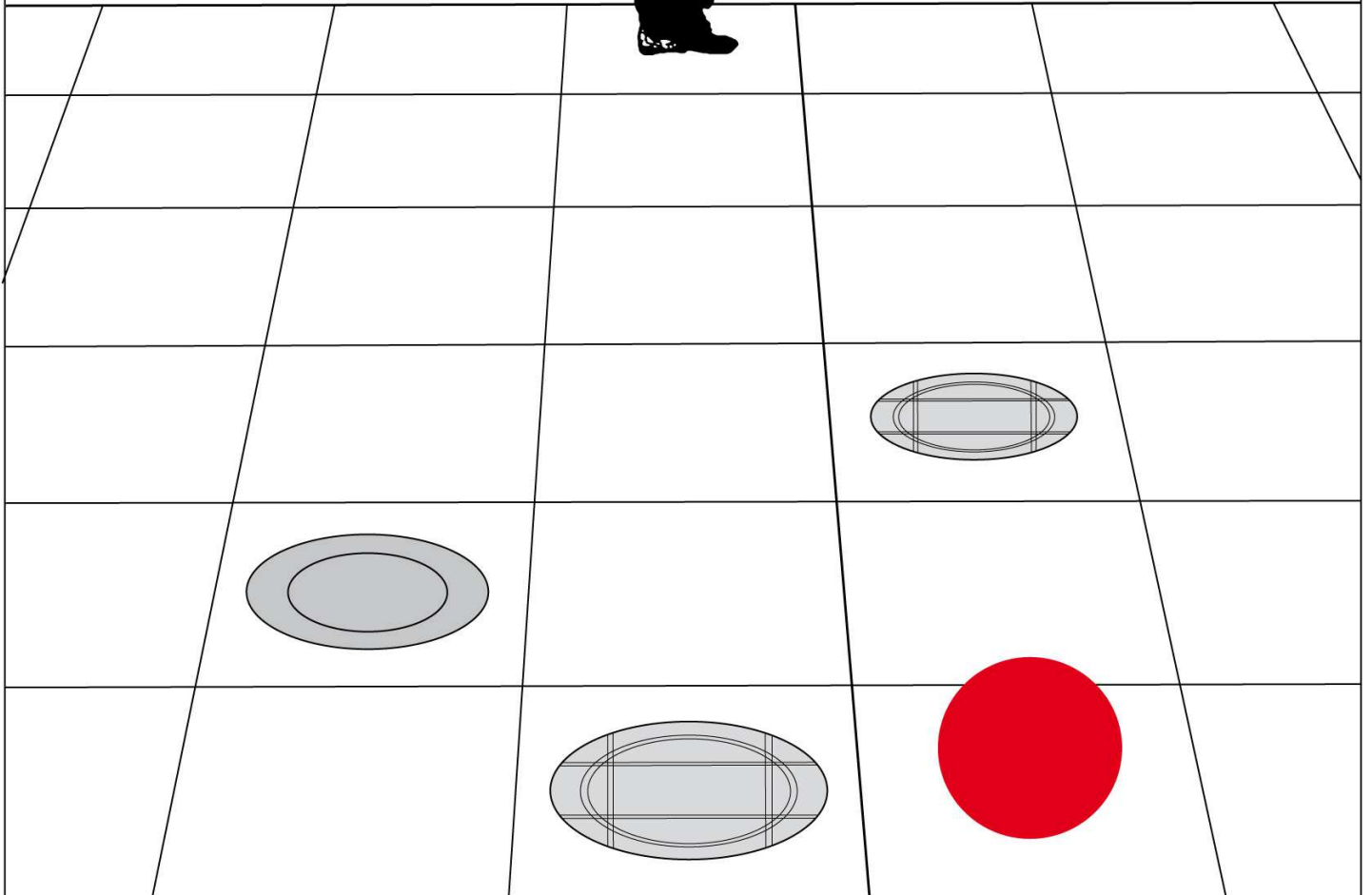


PÉTANQUE BOARD GAME



AUTOR T.K.



PÉTANQUE BOARD GAME

Pétanque board game je zábavná společenská hra s výraznými taktickými prvky a nezastupitelným velkým vlivem náhody, mající za cíl přenést tento oblíbený sport z venkovních hřišť do pohodlí vašich domovů.

Počet hráčů

Hra je určena pro 2 až 6 hráčů.

Příprava hry

Na stůl před sebe viditelně rozložte:

- herní plán (doporučená velikost formátu A3);
- dvě hrací kostky (nejsou součástí sestavy hry);
- devět karet postav hráčů v zastoupení: 3x dovednost střelec, 3x dovednost placer a 3x s dovedností univerzál;
- šest žetonů koulí pro každý z obou týmů (při hře **tete a tete** pouze tři žetony koulí pro každého z protihráčů);
- jeden žeton košonku libovolné barvy;
- dva žetony určující bodový stav hry (žetony T1 a T2);
- jeden pomocný žeton (DOPAD) určující místo požadovaného dopadu koule;
- jeden pomocný žeton (STŘELA) pro vyznačení odstraňované koule.

Hra probíhá dle oficiálních pravidel pétanque, používanými všemi národními federacemi, členy Mezinárodní federace pétanque (F.I.P.J.P.) a upravených pro potřeby stolní společenské hry. ;)

1. Pravidla hry

Začínající hráč z určeného týmu (viz. kap. 1.1) nahodí košonek (viz. kap. 1.2) a též vhazuje pomocí placu (viz. kap. 1.3) první kouli. Poté pokračují hráči z druhého týmu, dokud se jejich koule neocitne blíže ke košonku. Týmy se takto vzájemně střídají, přičemž vždy hraje tým, jehož koule je od košonku vzdálenější než kterákoliv soupeřova. Pokud se po odhodu budou nejbližší koule obou týmů nacházet ve stejné vzdálenosti od košonku, pokračuje dále tým, který hrál jako poslední. Následuje hod soupeře a pak dále střídavě oba týmy až do doby, dokud se jedna z jejich koulí neocitne blíž, nebo nejsou všechny odházeny (má-li jeden z týmů již všechny koule ve hře, pokračuje druhý již bez něho).

Hráči si mohou v průběhu hry vybrat, zda se budou svojí koulí přibližovat (placovat – kap. 1.3), střílet (odstraňovat) kouli soupeře (kap. 1.4), popřípadě střílet nebo posouvat košonek. Techniku hodu a kartu postavy hráče však musí vždy oznámit předem (před vrhem kostkou). Na úspěšnosti jejich počínání mají karty dovedností hráčů výrazný vliv a každá z nich vyniká v jednom z uvedených způsobů hodu (viz. kap. 1.1).

Za každou kouli, která je ke košonku po ukončení kola (odehrání všech koulí) blíže než soupeřova, si tým připsuje bod. Pokud po dohrání budou nejbližší koule soupeřů od košonku ve stejné vzdálenosti a bude se tak jednat o remízový stav, nepřipisuje se bod žádný. Body se za jednotlivá kola sčítají a v okamžiku, kdy jeden z týmů dosáhne celkového počtu 13bodů, ukončuje zápas svým vítězstvím. Při zkrácené hře je možno hrát jen do 11bodů, je však nutné se před počátkem hry vzájemně dohodnout.

Hráči si zpočátku sami určí úroveň klání. Zvolí-li národní šampionát, nebo mezinárodní soutěž, je z důvodu takto vybrané vysoké prestiže zápasu v průběhu hry zakázána konzumace alkoholu a kouření tabákových výrobků. Při ostatních soutěžích (zejména regionálních) jsou tyto aktivity naopak vítány. ☺

1.1. Započetí hry a určení začínajícího hráče.

Na začátku hry se hráči rozdělí do dvou týmů. Jsou zde povoleny tyto kombinace hráčů v týmu:

1 hráč x 1 hráč - (tete a tete) každý hráč (herní postava) má 3 koule-akce (ačkoliv se jedná pouze o jednoho hráče, v pravidlech bude nadále zmiňován v množném čísle).

Poznámka: Hráči se můžou rozhodnout i pro následující varianty hry, rozdělit si dle své volby příslušný počet karet herních postav a zastupovat fiktivní spoluhráče.

2 hráči x 2 hráči – (doublettes) každý hráč (herní postava) má 3 koule-akce

3 hráči x 3 hráči – (triplettes) každý hráč (herní postava) má 2 hody-akce

Poté se určí hodem kostkou začínající tým. Tým s větší hodnotou hodu začíná hru a nahazuje košonek.

Též si vybírá jako první jednu z karet postav ve hře. Poté si vybere jednu postavu soupeř a týmy se vzájemně střídají, až po přidělení karet postav všem hráčům.

Celkově se ve hře nalézá devět postav se třemi typy dovedností v zastoupení: 3x placer, 3x univerzál a 3x střelec. Popis dovednosti postavy je uveden vespodu na kartě a je doporučeno věnovat jejímu výběru náležitou pečlivost.

Poznámka: Úprava hodnot hodu kostkou dle textu na kartách postav je povinná.

*Správné francouzské označení pro zde uvedenou postavu placera je – **pointeur**.*

Herní karta se položí viditelně na stůl a poté se na ní **vždy umístí příslušný počet žetonů koulí**, kterými disponuje. Získá se tak při hře přehled, kolik koulí již tato postava odehrála a kolik jí ještě na „ruce“ zbývá.

Soupeři si vždy před zahájením hry neopomenou podat ruku na dodržování pravidel fair play s oboustranným popřáním „Pěknou hru.“ ☺

1.2. Nához košonku a vhození první koule

Tým, jenž vyhrál úvodní los nahazuje košonek a poté i vhodí první kouli (vrhá kostkou). Při náhozu vybraný hráč z týmu umístí žeton košonku libovolně do tmavě vyznačeného obdélníku na herním poli (pozn.: sektor vymezuje vzdálenost 6 až 10 metrů od kruhu, 1m od zadní lajny a 0,5 m od postraní čáry). Poté vrhem kostky potvrdí, zda se mu nához podařil (**číslo na kostce v rozmezí 1-4**), nebo skončil mimo povolený prostor (**5-6**). Pokud se nához nezdařil, může jej tým znova ještě dvakrát opakovat, nemůže však již položit košonek na

stejně pole jako posledně. Pokud je i při třetím pokusu nához neplatný, umístí **soupeř** již bez nutnosti potvrzení košonek dle svého uvážení kamkoliv do tmavě vyznačeného prostoru, v prvním vhození koule však pokračuje původně určený tým.

Následná nahazování košonku v zápase a vhození první koule ve hře (v kole) provede vždy družstvo, které v předchozí hře (v kole) zvítězilo dle již popsanych pravidel.

Vhození první koule lze vždy provést pouze pomocí techniky placování (viz. 1.3 Placování).

Upozorňujeme, že hráč při odhodu koule (vrhu kostkou) nesmí zvedat nohu (ani pod stolem). Přistihne-li ho soupeř, je takto vržená koule anulována a odstraněna z herní plochy. 😊

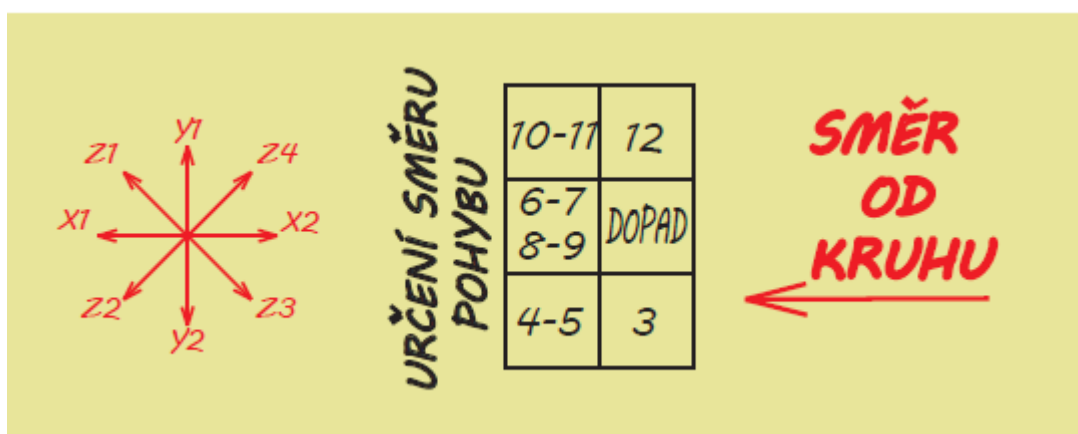
1.3 Placování

Hráč přibližuje kouli ke košonku. Touto technikou též vždy začíná dané kolo (hru). Hráč plac zahraje dle zde uvedených pravidel. Nejprve nahlásí herní postavu a způsob hodu (v tomto případě placování) a též uvede a pomocným žetonem vyznačí požadované místo dopadu koule (tzv. *donnée*) na herní ploše (např. G-7). **Na poli dopadu se však nesmí nacházet žeton košonku a již zahrané koule.**

Poté hodí jednou kostkou, přičemž hodnota vrhu určí vzdálenost dojezdu (kolik polí ještě ujede koule od určeného místa dopadu). V této fázi se též hodnota **na kostce upraví dle dovednosti herní postavy**. Pole „*donnée*“ má hodnotu nula (viz. příklad A).

Následně vrhne hráč dvěma kostkami pro určení směru pohybu koule. Pro zjednodušení orientace na herním poli, vždy uvažujeme odhazovací kruh naproti košonu. Daný směr pohybu se poté určí součtem obou vržených hodnot na kostkách dle obrázku 1.

Padne-li součtem hodnota 2, dopadla koule na kámen. Postavám placera a univerzála přeje v tomto případě štěstí a můžou si sami zvolit směr pohybu koule (jedná se o tak zvanou haluz, kdy koule končí po neúspěšném odhodu na velmi úspěšné pozici). Postavě střelec naopak štěstí při placování nepřeje a směr pohybu koule mu určí soupeř.

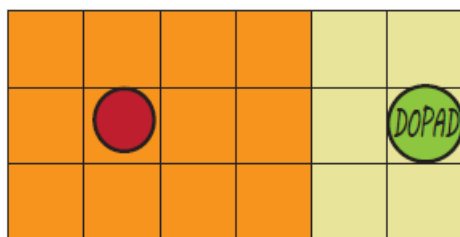


Obr. č1.

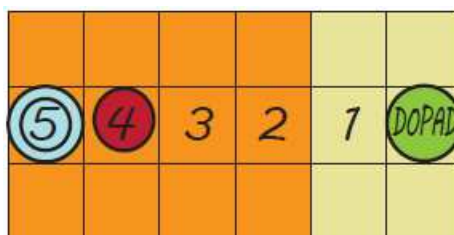
Hráč může placovat s cílem přiblížit se co nejblíže ke košonu, nebo se pokusit úmyslně posunout košonek (1.3.1). Jedná se o dvě rozdílné akce, přičemž druhou z nich musíme též před vrhem kostkou nahlásit.

Při simulaci dojezdu koule také vyhodnocujeme dle níže uvedených pokynů překážky, jež se na přímce pohybu koule (dané směrem a vzdáleností dojezdu od *donnée*) mohou vyskytovat.

Příklad A: Hráč zvolil postavu s dovedností placer a vyznačil místo požadovaného dopadu koule (obrázek A1).



Obr. A1 - Výchozí situace



Obr. A2 Konečná situace

Poté hodil jednou z kostek. Padlo číslo 6. Jeho dovednost placer mu umožňuje hodnotu vrhu o jedna snížit. Koule tedy urazí od místa dopadu pouze 5 polí. Poté hráč vrhne dvěma kostkami pro určení směru. Padla čísla 6 a 2. Součet hodnot na kostkách je 8. Koule se pohybuje přímo (dle obrázku 1) ve směru X1 (obrázek A2).

Při technice plac můžou nastat tyto tři herní situace.

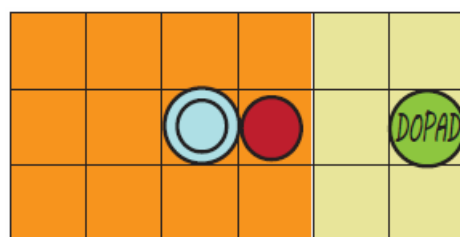
A) Koule ve směru pohybu narazí na překážku v podobě již umístěné koule.

Již položená se posune o poloviční vzdálenost, jež měla hraná koule ještě urazit (u lichého čísla se zaokrouhluje směrem dolů) a vhozená zůstane poté na poli před ní, ve směru pohybu od donnée (příklad B). Pokud se překážka (koule) nachází přímo v místě dojezdu, pohybující se o ní zastaví a zůstane tak pole před dojezdem.

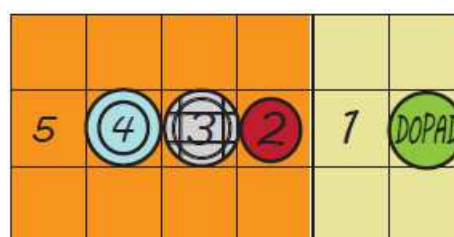
Dojde-li k situaci, že se nacházejí již dvě umístěné koule (překážky) za sebou, nedochází k změně jejich polohy a hraná koule se umístí před ně ve směru od dopadu (příklad C).

Poznámka: Předložky „před“ a „za“ posuzujeme vždy z pohledu od vhažovacího kruhu.

Příklad B: Hráč zvolil herní postavu s dovedností univerzál a vyznačil požadované místo dopadu (obrázek B1).



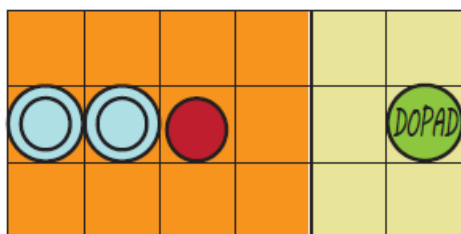
Obr. B1 - Výchozí situace



Obr. B2 - Konečná situace

Poté vrhl jednou kostkou a padla hodnota 5. Dovednost univerzál tuto hodnotu nesnižuje, ale ani nezvyšuje. Následně hráč hodil dvěma kostkami. Součet vržených hodnot byl 7, koule se tedy pohybuje přímo ve směru X1. Při své cestě však narazí ve třetím poli na překážku v podobě soupeřovy koule. Ta ji nepovolí urazit celou určenou dráhu 5 polí a to o 3 pole. Poloviční vzdálenost z nedokončené trajektorie po zaokrouhlení směrem dolů je hodnota 1. O tuto hodnotu posuneme překážku a před ní umístíme vrženou kouli. Koule při pohybu neovlivňuje polohu košonku (obrázek B2).

Příklad C: Po upravení vrhu kostky kartou hráče má koule urazit 5 polí v přímém směru X1. Na ploše se však již v určeném směru nacházejí za sebou dvě soupeřovy koule (obrázek C1). V tomto počtu (dvě a více) již vrženou kouli zastaví na poli 3, kde zůstane stát společně s košonkem (obr.C2).



Obr. C1 - Výchozí situace



Obr. C2 - Konečná situace

B) Koule ve směru pohybu přechází přes pole s košonkem.

V tomto případě **nedochází** ke střetu pohybující se koule s překážkou a tím k následnému posunu košonku. K němu může dojít pouze u hodu s předem nahlášeným úmyslem popsáním v kapitole 1.3.1. (na rozdíl od reálné herní situace v rámci zachování hratelnosti pomíjíme tento typ náhody). Koule se může po dojetí nacházet na stejném poli s košonkem (viz. též příklad C).

C) Dojezd koule je mimo herní plochu a koule se ocitne v území ztráty.

V tomto případě **je koule anulována, umístí se viditelně mimo herní plochu (na vyznačené místo na herní desce) a v dané hře (v kole) se již nesmí použít.**

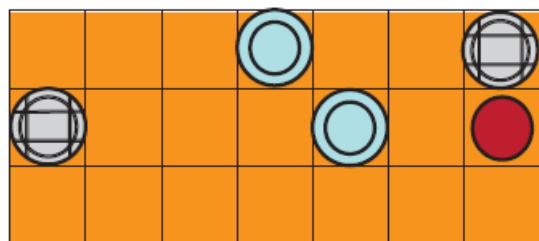
1.3.1. Úmyslné posunutí košonku

Hráč může rovněž před placem nahlásit pokus o posun košonku. **Tuto akci může podniknout pouze hráč s kartou dovedností placer nebo univerzál** (nikoli střelec) a na poli s košonem a v poli těsně před ním se **nesmí** nacházet již jiná koule. Při splnění těchto podmínek vrhne kostkou, a pokud padne číslo **1 nebo 2**, pokus se vydařil.

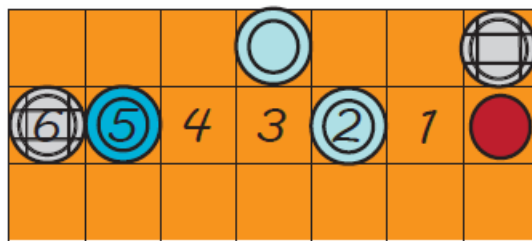
V opačném případě hrající hráč umístí svoji kouli o vzdálenost šesti polí za košon (směr od kruhu X1). Nachází-li se v této pozici koule jiná, umístí se na pole přední, směrem ke košonu. Jiné koule ležící na pomyslné trajektorii nemají na umístění žádný vliv (příklad D). Je-li dojezdové pole již v území ztráty, je koule anulována.

Jestliže se pokus vydařil, hodí hráč kostkou, o kolik koule přejela (v tomto případě se nevyhodnocuje karta placera) a o tuto hodnotu položí kouli za původní polohu košonu (příklad E). Košon pak umístí o pole za ní (směrem od původní polohy košonu). Pokud se v místě dojezdu, či dráze již nachází jiná koule, postupuje se jako v případě standardního placu (bod. A), košon se však umístí opět na pole za zahranou koulí (v místě umístění košonu se již smí nacházet jiná koule).

Příklad D: Hráč s kartou dovedností „univerzál“ nahlásil pokus o „Úmyslné posunutí košonku“ a hodil kostkou (obrázek D1).



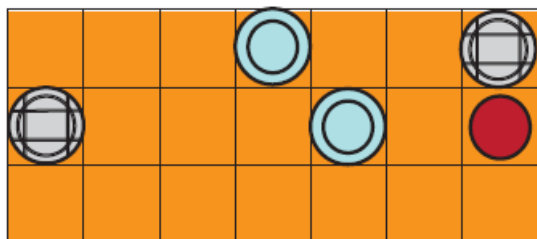
Obr. D1 - Výchozí situace



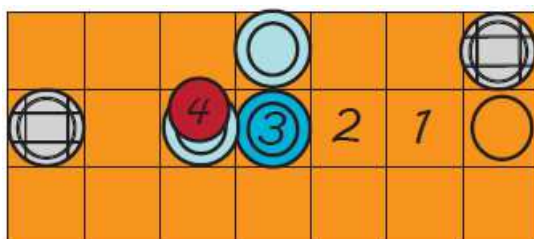
Obr. D2 - Konečná situace

Padlo číslo 3. Tato hodnota se však nepohybuje v rozmezí 1 až 2 a proto se pokus nezdařil. Koule se umísťuje ve směru X1 o šest polí za košon. Protože se na této pozici nachází již koule jiná, umístí se vržená koule o jedno pole před ní (ve vzdálenosti 5 od košonu) ve směru ke kruhu.

Příklad E: Hráč s dovedností placer se pokouší o „Úmyslné posunutí košonku“ (obrázek E1). Vrh kostkou a padla mu hodnota 2, pokus se vydařil. Znova hází kostkou, aby určil, o kolik koule přejela a sunula před sebou košon. Padla mu hodnota 5. V této vzdálenosti od původní polohy košonku (vyznačené kroužkem) však již stojí překážka v podobě koule jiné, která brání dokončení pohybu o čtyři pole. Polovina z nedokončené dráhy je hodnota 2, o kterou posunu překážku a položím před ní kouli hranou. Košon dle popsanych pravidel končí za vhozenou koulí (ve směru X1), tedy na společném poli s překážkou (obrázek E2).



Obr. E1 - Výchozí situace



Obr. E2 - Konečná situace

Po dobu, kterou má hráč vymezenou na vhození koule (vrhu kostky), musí diváci i protihráči zachovávat co největší klid. Soupeř nesmí chodit, gestikulovat ani provádět žádnou jinou činnost, která by mohla obtěžovat protihráče. V opačném případě na něho může hrající hráč vrhnout pohoršující výraz, nebo výstražně pozvednout obočí. ☺

1.4 Střela

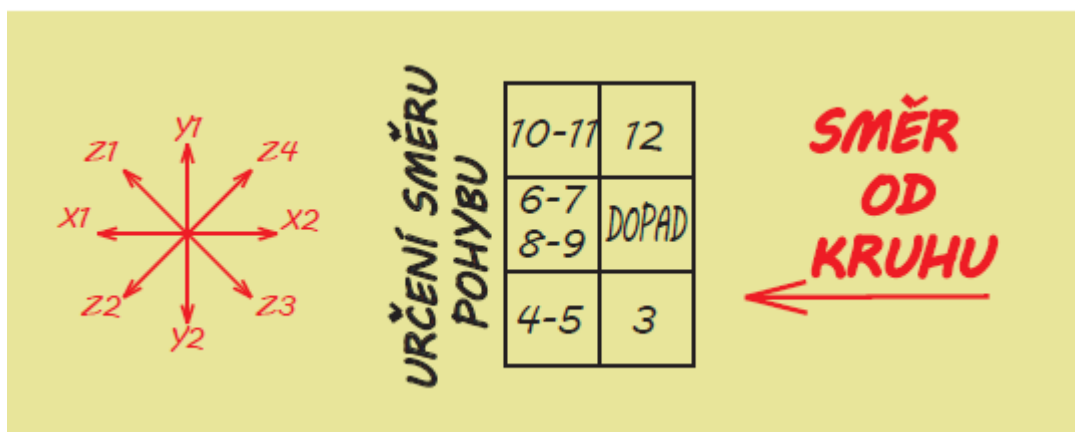
Hráč odstraňuje soupeřovu kouli. Oznamí herní postavu, techniku hodu „Střela“ a kouli, kterou chce z herního pole odstranit (doporučuje se ji označit pomocí žetonu „STŘELA“). Pak vrhne kostkou. Hodnota vrhu po její **úpravě dle textu na kartě postavy** určí, úspěšnost střelby.

A) Pokud je upravená hodnota 1, dá hráč optimální zásah „Carreau“ a jeho koule nahradí původní, která se následně posune o hodnotu a směr daný zbývajícima dvěma vrhy kostkami. Hráč vrhne nejprve jednou kostkou pro určení vzdálenosti vystřelení odstraňované koule.

Hodnota na kostce se násobí dvěma. Poté hodí dvěma kostkami pro určení směru letu, který opět vyhodnotí dle obrázku 1.

Pokud je součet na kostkách 2, hráč si může dle obrázku č. 1 vybrat směr pohybu vystřelené koule sám.

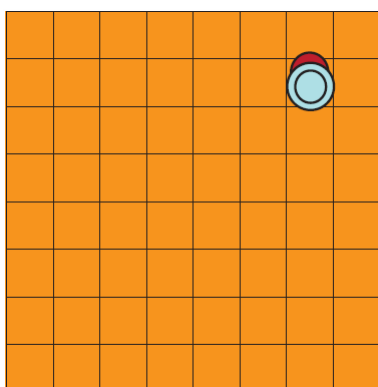
Jestliže se již nachází v místě konečného umístění odstraněné koule jiná, položí na první volné pole ve směru pohybu před již obsazenou pozicí.



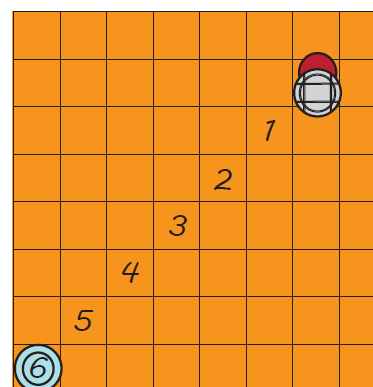
Obr. č1.

Příklad F: Hráč volí kartu postavy s dovedností střelec a pokouší se odstranit soupeřovu kouli nacházející se na společném poli s košonem (obrázek F1).

Střelci padne na kostce hodnota 2. Jeho dovednost mu vržené číslo o 1 snižuje. Výsledek je tedy 1 – Carreau. Vhozená koule zůstává na původním místě vystřelené. Pro odstraněnou kouli se musí ještě určit její nová poloha. Hráč opět vrhne kostkou pro určení vzdálenosti a padne mu číslo 3. Při střelbě se dle pravidel tato hodnota násobí dvěma. Výsledná vzdálenost je 6 polí. Nyní zbývá ještě určit směr. Součet hodnot na dvou vržených kostkách je 5 (směr je tedy Z2). Na určené místo položíme žeton vystřelené koule (obrázek F2).



Obr. F1 - Výchozí situace



Obr. F2 - Konečná situace

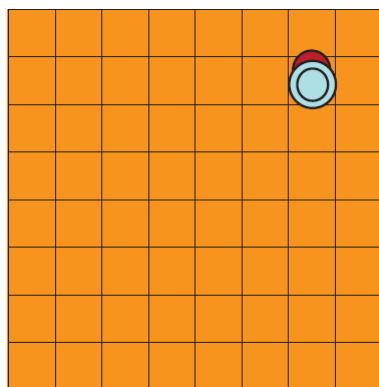
B) Je-li upravená hodnota 2-3, došlo k vystřelení koule a spolu s nyní zahranou se umístí dle následných vrhů kostkami. První se vždy vyhodnocuje vystřelená (odstraňovaná) koule. (Na pořadí záleží z důvodu možného, leč málo pravděpodobného, stejného konečného umístění kouli). **Hodnota prvního vrhu kostkou se násobí dvěma** a určí vzdálenost vystřelení koule. Poté se vrhne dvěma kostkami současně a součet hodnot určí směr vystřelení koule dle obrázku 1. Stejným způsobem se následně vyhodnotí umístění hrané (vhozené) koule.

Pokud **je součet na kostkách při určování směru roven hodnotě 2,** jedná se o přesně umístěnou střelu a **hráč si může dle obrázku č. 1 vybrat směr sám.**

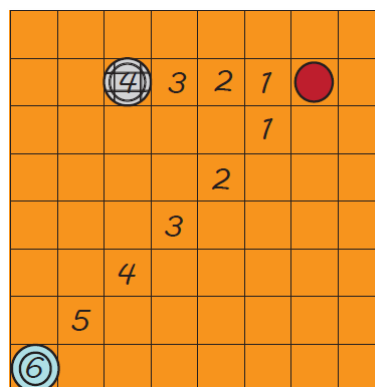
Karty postav hráčů a jejich dovednosti nemají v této fázi na vyhodnocení žádný vliv. Pokud se již nalézá v místě konečného umístění jiná koule, situace se řeší shodným způsobem, jako u placu (koule zůstane jedno pole před obsazenou pozicí ve směru odrazu).

Příklad G: Hráč nyní s dovedností placer se pokouší odstranit soupeřovu kouli (obrázek G1). Padne mu na kostce hodnota 2, která po zvýšení o hodnotu 1 (postih dovednosti placer pro střelu) dává číslo 3. Střela byla úspěšná. Určí nyní novou polohu vystřelené koule. Pro určení vzdálenosti mu padne hodnota 3, kterou vynásobí dvěma. Součet hodu dvou kostek pro určení směru mu udává hodnotu 4 (směr Z2). Obdobně nyní postupuje pro polohu své (vhozené)

koule. Pro vzdálenost padne na kostkách hodnota 2 a součet hodnot pro směr je 7. Kouli umístí dle obrázku G2.



Obr. G1 - Výchozí situace



Obr. G2 - Konečná situace

C) Je-li upravená hodnota 4-6, nedošlo k zásahu a zahraná koule přelétla až do autu (území ztráty). **Je anulována, umístí se viditelně mimo herní plochu a v dané hře (v kole) se již nesmí použít.**

V případech A) a B) se může odstraňovaná koule nacházet na poli s košonkem. V tomto případě (na rozdíl od reálné hry) nemůže dojít k posunu (zásahu) košonu. K němu může dojít pouze v situaci „Úmyslné střelby košonku“ popsané v kapitole 1.4.1. Dopad vhozené či vystřelené koule se může nacházet na společném poli s košonkem.

Při střelbě se může též ocitnout hraná nebo odstraňovaná koule v území ztráty. V těchto případech je anulována, umístí se viditelně mimo herní plochu (na vyznačené místo herní desky) a v dané hře (v kole) se již nesmí použít.

1.4.1 Úmyslná střelba košonku

Hráč se též může rozhodnout **vystřelit košonek** do autu (území ztráty) a získat tím případně body za zbylé koule na ruce (pokud již protihráči mají všechny své ve hře), nebo ukončit dané kolo bez bodového zisku jednoho z týmů.

V tomto případě se na poli s košonkem nesmí nacházet jakákoliv jiná koule a hráč musí nahlásit svůj úmysl předem výrokem „Úmyslná střelba košonku.“ Tuto akci může podniknout pouze hráč s dovedností **střelce či univerzál, nikoliv placer**. Hráč vrhne kostkou a pokud je upravená hodnota (**u střelce se odečítá od hodnoty na kostce číslo 1, u dovednosti univerzál se hodnota nemění**) **hodnota 1**, je pokus úspěšný. Pokud ne, zahraná koule končí v území ztráty, je anulována, umístí se viditelně mimo herní plochu na vyznačené místo herní desky a v dané hře (v kole) se již nesmí použít.

Poznámka:

Ve všech případech střelby se koule před dopadem na určené místo pohybují vzduchem. Proto se **nevýhodnocují překážky ležící ve směru jako u placu**. Pouze nacházeli se již koule v místě konečného umístění hrané, postupujeme obdobně (koule zůstane jedno pole před obsazenou pozicí ve směru letu).

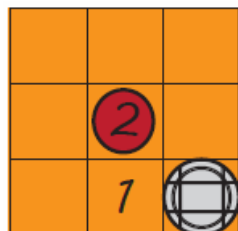
Shrnutí vyhodnocení úspěšnosti střelby po úpravě dle karty postavy:

- 1- Carreau
- 2-3 Úspěšný pokus – koule vystřelena
- 4-6 Neúspěšný pokus – koule nezasažena

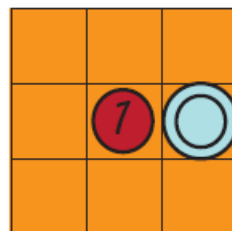
Každý hráč má max. 1 minutu na zahrání své koule (vrhu kostkou). Tento čas začíná běžet od vyhodnocení předchozího hodu a umístění koule na herní plán. Toto pravidlo lze porušit pouze z vážných důvodů, jako například odchodu na toaletu, sledování důležitých okamžiků při fotbalovém zápase, konzumace jídla, poslechu poutavé kolegovy historky, poslouchání důležitých rad partnerky a dalších... ☺

1.5 Vyhodnocení vzdálenosti žetonu koule od košonku

Při odměřování vzdálenosti objektů od košonku odpočítáme nejmenší počet navazujících polí, nacházející se mezi košonkem a měřeným objektem. Započítáváme též pole, na kterém se košonek nachází (nikoliv koule). **Počet polí na herním plánu odečítáme pouze ve směru x a y.** Na rozdíl od všech ostatních předchozích určování vzdáleností, se zde nesmíme pohybovat diagonálně (šikmo ve směru - Z). Pokud se např. košonek nachází na poli G-14 a koule se nachází diagonálně před ním na poli H-13 (pole se dotýkají pouze rohy), je jejich vzdálenost 2 (obrázek H1). Pokud se koule nachází vepředu ve směru X na políčku G13, je její vzdálenost 1 (obrázek H2).



Obr. H1



Obr. H2

Poznámka autora:

Jestliže by chtěl některý z hráčů připojit své alternativní pravidla, přispět vlastními návrhy na zlepšení herního mechanismu, nebo například rozšířit karty postav, necht' laskavě napíše na email: tomaskunc1112@gmail.com, nebo přidá svůj komentář na internetové stránky <http://japko.jecool.net>. Jeho podněty budou zpracovány a na uvedených stránkách pétanque spolku Japko poskytnuty ke stažení.

Též zde klad'te otázky k případným nejasnostem v pravidlech. Aby se v tomto případě předešlo k případným hádkám v průběhu této hry, jež je určena pouze pro zábavu, má rozhodující slovo hráč, který tuto hru na váš stůl donesl a kterému za to děkuji.

Nyní již jen přeji „Pěknou hru.“

18.1. 2015

Tomáš Kunc

Hra byla poskytnuta k volnému šíření pro poskytování zábavy. Šíření hry samotné, nebo jejich herních principů za komerčním účelem je zakázáno a podléhá autorským právům.

Případná podobnost herních postav na kartách hráčů s reálnými postavami je čistě náhodná ;)

Chtěl bych poděkovat Martinu Vaisovi za jeho příspěvky a nápady, které byly následně implementovány do této hry.....Dík.

Příloha č.1A - Karty hráčů: počet 2x placer, 2x střelec, 2 univerzál.



Piere Caro

Dovednost: **Střelec**

- + při vyhodnocení úspěšnosti střelby se vždy od vrženého čísla na kostce (mimo č.1) odečte hodnota 1.
- + **může podniknout akci „Úmyslná střelba košonku,“ při které se mu od hodnoty na kostce odečítá č.1.**
- při vyhodnocení vzdálenosti u placu se k číslu vrženého na kostce (mimo č.6) přičte vždy hodnota 1.



Tom McField

Dovednost: **Placer (Pointeur)**

- + při vyhodnocení vzdálenosti u placu se od čísla vrženého kostkou (mimo č.1) může odečíst hodnota 1.
- + **může podniknout akci „Úmyslné posunutí košonku“**
- při vyhodnocení úspěšnosti střelby se vždy k vrženému číslu kostkou (mimo č.6) přičte hodnota 1.



Frederik Mittel

Dovednost: **Univerzál**

- Při vyhodnocování úspěšnosti střelby a vzdálenosti u placu se k vrženému číslu kostkou nepřičítá a ani neodečítá žádná hodnota.
- + **může podniknout akci „Úmyslné posunutí košonku“**
- + **může podniknout akci „Úmyslná střelba košonku“**



Deivid Roquefort

Dovednost: **Střelec**

- + při vyhodnocení úspěšnosti střelby se vždy od vrženého čísla na kostce (mimo č.1) odečte hodnota 1.
- + **může podniknout akci „Úmyslná střelba košonku,“ při které se mu od hodnoty na kostce odečítá č.1.**
- při vyhodnocení vzdálenosti u placu se k číslu vrženého na kostce (mimo č.6) přičte vždy hodnota 1.



Red Neat

Dovednost: **Placer (Pointeur)**

- + při vyhodnocení vzdálenosti u placu se od čísla vrženého kostkou (mimo č.1) může odečíst hodnota 1.
- + **může podniknout akci „Úmyslné posunutí košonku“**
- při vyhodnocení úspěšnosti střelby se vždy k vrženému číslu kostkou (mimo č.6) přičte hodnota 1.



Christofer Wood

Dovednost: **Univerzál**

- Při vyhodnocování úspěšnosti střelby a vzdálenosti u placu se k vrženému číslu kostkou nepřičítá a ani neodečítá žádná hodnota.
- + **může podniknout akci „Úmyslné posunutí košonku“**
- + **může podniknout akci „Úmyslná střelba košonku“**

Příloha č.1B - Karty hráčů: počet 1x placer, 1x střelec, 1x univerzál .



Luck Shooter

Dovednost: **Střelec**

- + při vyhodnocení úspěšnosti střelby se vždy od vrženého čísla na kostce (mimo č.1) odečte hodnota 1.
- + **může podniknout akci „Úmyslná střelba košonku,“ při které se mu od hodnoty na kostce odečítá č.1.**
- při vyhodnocení vzdálenosti u placu se k číslu vrženého na kostce (mimo č.6) přičte vždy hodnota 1.



Willy Loman

Dovednost: **Placer (Pointeur)**

- + při vyhodnocení vzdálenosti u placu se od čísla vrženého kostkou (mimo č.1) může odečíst hodnota 1.
- + **může podniknout akci „Úmyslné posunutí košonku“**
- při vyhodnocení úspěšnosti střelby se vždy k vrženému číslu kostkou (mimo č.6) přičte hodnota 1.

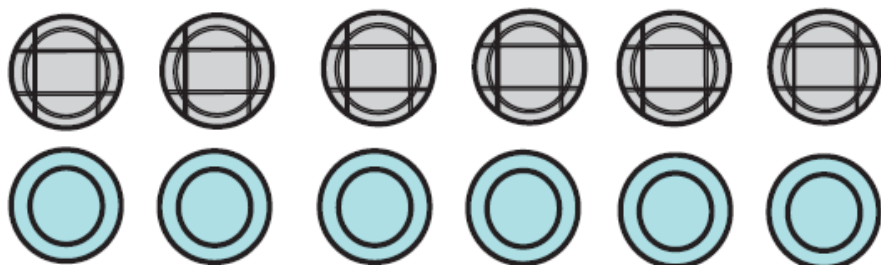


Michael Done

Dovednost: **Univerzál**

- Při vyhodnocování úspěšnosti střelby a vzdálenosti u placu se k vrženému číslu kostkou nepřičítá a ani neodečítá žádná hodnota.
- + **může podniknout akci „Úmyslné posunutí košonku“**
- + **může podniknout akci „Úmyslná střelba košonku“**

Příloha č.2 - Žetony koulí.



Příloha č.3 – Žetony košonků.



Příloha č.4 – Žetony určující bodový stav.



**Příloha č.5 – Pomocný žeton určující místo požadovaného dopadu.
Pomocný žeton pro vyznačení odstraňované koule.**



Příloha č.6 (následující straně) – Herní plán ve formátu A3.

POZNÁMKA: VŠECHNY PŘÍLOHY JE DOPORUČENO TISKNOUT NA PAPÍR O VĚTŠÍ GRAMÁŽI.

PÉTANQUE BOARD GAME

NAHOZENÍ KOŠONKU	1-4
ÚMYSLNÉ POSUNUTÍ KOŠONKU	1-2
STŘELA: CARREAU	1
ÚSPĚŠNÁ STŘELA	2-3
POZN.: VZDÁLENOSTI	x 2
ÚMYSLNÁ STŘELBA KOŠONKU	1

SEKTOR PRO ODKLÁDÁNÍ					
KOULÍ NA ÚZEMÍ ZTRÁTY					

13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	STAV
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

A
B
C
D
E
F
G
H
CH
I
J
K

[illegible]

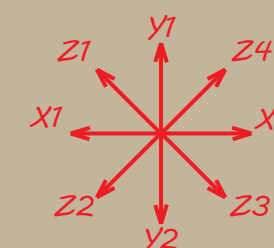
10-11	12
6-7 8-9	DOPAD
4-5	3

**SMĚR
OD
KRUHU**

*HODNOTA 2 PŘI
PLACOVÁNÍ:
POSTAVA PLACER A
UNIVERZÁL SI SAMA
VOLÍ SMĚR,
STŘELCI SOUPĚŘ.

*HODNOTA 2 PŘI
STŘELE:
HRÁČ SI URČÍ SMĚR
SÁM.

20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Přehledová karta.

Nahození košonku –potvrzení náhozu vrhem kostkou v rozmezí hodnot 1-4.

Herní akce:

1.3 Placování

Krok 1 – určení vzdálenost dojezdu koule vrhem kostkou a upravením hodnoty dle herní postavy.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot při vrhu dvěma kostkami.

Poznámka: Padne- li součtem hodnota **2**, postavy placer a univerzál si sami volí směr, postavě střelec soupeř.

1.3.1. Úmyslné posunutí košonku

Může podniknout pouze hráč s kartou dovedností placer nebo univerzál.

+ hodnota vrhu **1-2**: Hráč hodí kostkou, o kolik koule přejela a o tuto hodnotu položí kouli za původní polohu košonu. Košon umístí o pole za ní.

- hodnota vrhu **3-4**: Hráč umístí svoji kouli o vzdálenost šesti polí za košon.

1.4 Střela

Úspěšnost střely dán hodem kostkou (*hodnota se upraví dle herní postavy*).

1 - Carreau – vhozená koule zůstane na místě odstraňované.

Určení polohy vystřelené koule:

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtu hodnot při vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

2-3 - Úspěšná střela - koule zasažena.

Určení dopadu odstraněné a poté vhozené koule.

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

4-6 - Neúspěšná střela - koule anulována.

1.4.1 Úmyslná střelba košonku

Může podniknout pouze hráč s dovedností střelec či univerzál.

+ **hodnota vrhu 1** (po úpravě vrhu kostky kartou postavy): Košonek vystřelen.

- **hodnota vrhu 2-5**: Koule anulována.

Přehledová karta.

Nahození košonku –potvrzení náhozu vrhem kostkou v rozmezí hodnot 1-4.

Herní akce:

1.3 Placování

Krok 1 – určení vzdálenost dojezdu koule vrhem kostkou a upravením hodnoty dle herní postavy.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot při vrhu dvěma kostkami.

Poznámka: Padne- li součtem hodnota **2**, postavy placer a univerzál si sami volí směr, postavě střelec soupeř.

1.3.1. Úmyslné posunutí košonku

Může podniknout pouze hráč s kartou dovedností placer nebo univerzál.

+ hodnota vrhu **1-2**: Hráč hodí kostkou, o kolik koule přejela a o tuto hodnotu položí kouli za původní polohu košonu. Košon umístí o pole za ní.

- hodnota vrhu **3-4**: Hráč umístí svoji kouli o vzdálenost šesti polí za košon.

1.4 Střela

Úspěšnost střely dán hodem kostkou (*hodnota se upraví dle herní postavy*).

1 - Carreau – vhozená koule zůstane na místě odstraňované.

Určení polohy vystřelené koule:

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtu hodnot při vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

2-3 - Úspěšná střela - koule zasažena.

Určení dopadu odstraněné a poté vhozené koule.

Krok 1- určení vzdálenosti vrhem jednou kostkou a vynásobení hodnoty dvěma.

Krok 2 – určení směru součtem hodnot vrhu dvou kostek.

Poznámka: Je-li součet 2, hráč si určí směr sám.

4-6 - Neúspěšná střela - koule anulována.

1.4.1 Úmyslná střelba košonku

Může podniknout pouze hráč s dovedností střelec či univerzál.

+ **hodnota vrhu 1** (po úpravě vrhu kostky kartou postavy): Košonek vystřelen.

- **hodnota vrhu 2-5**: Koule anulována.