

## PROPOZICE

Praha, krajské kolo Mistrovství ČR v hrách **Moving day, Karak a Turboprší**

### Druh soutěže:

Postupová soutěž skládající se z místních kol, krajských přeborů a celostátního finále.

### Pořadatel:

DDM Praha 2, Slezská 920/21, Praha 2 - Vinohrady, 120 00

### Termín konání krajského kola Praha kategorie 1. a 2.:

**Středa 14. 10. 2026 od 15:00 hod. – Rummikub**

**Středa 21. 10. 2026 od 15:00 hod. – Karak**

**Středa 11. 11. 2026 od 15:00 hod. – Trumfosaurus**

### Místo konání: **Stanice techniků Vyšehrad, Vratislavova 15, Praha 2**

(přihlášení do soutěže je možné i na místě, nejpozději v 14:00–15:00 hod.)

14:00–15:00 rozehrávání, upřesňování pravidel podle pravidel finále MČR

(Pokud hru chcete naučit, objednejte se předem, mobil: 602 532 553, e-mail: [radana.hrncarkova@ddm-ph2.cz](mailto:radana.hrncarkova@ddm-ph2.cz)).

### Garant krajského kola:

Mgr. Hrnčárková Radana – vedoucí oddělení Stanice techniků Vyšehrad

(tel: 224 920 805, mobil: 602 532 553, e-mail: [radana.hrncarkova@ddm-ph2.cz](mailto:radana.hrncarkova@ddm-ph2.cz))

### Rozdělení kategorií

Kategorie jsou určeny rokem narození soutěžících:

1. 2014 a mladší
2. 2010–2013
3. 2009 a starší

### Přihlášky:

Přihlásit se lze u organizátora krajského přeboru na adrese: <https://www.ddm-ph2.cz/kalendar-akci>

Stanice techniků Vyšehrad, Vratislavova 15, 128 00 Praha 2, nebo e-mailem: [radana.hrncarkova@ddm-ph2.cz](mailto:radana.hrncarkova@ddm-ph2.cz)

Pro start účastníka v krajském přeboru není rozhodující místo bydliště, jeden účastník se však smí zúčastnit jen jednoho krajského přeboru.

V případě, že někdo absolvuje stejnou soutěž ve dvou různých krajích, bude diskvalifikován.

### Postupový klíč:

Z každého krajského přeboru postupují do celostátního finále dva nejlepší z každé kategorie. Účastník na třetím místě získává pozici náhradníka pro případ neúčasti jednoho z postupujících.

**Startovné:**

0,- Kč

**Ceny:**

Diplomy a věcné odměny pro vítěze dodá Česká pedagogická komora, spolupracující firmy a krajsí organizátoři. Diplom a věcnou cenu obdrží první tři soutěžící v každé kategorii.

**Další informace:**

Podrobnosti o probíhajících kolech: [www.ddm-ph2.cz](http://www.ddm-ph2.cz) nebo [www.mcr-hry.cz](http://www.mcr-hry.cz).

**Finále:**

Celorepublikové finále organizuje Česká pedagogická komora, konat se bude v sobotu 28. 11. 2026 v DDM Praha 2, Slezská 21, Praha 2. Postupující budou informováni pořadatelem krajského kola.

Mgr. Radana Hrnčárková  
Vedoucí Stanice techniků Vyšehrad

## Upřesnění pravidel:



**Rummikub** je originální, celosvětově známá společenská hra s čísly, ve které se pravidelně jednou za dva roky pořádá mistrovství světa.

Hra má jednoduchou přípravu a velmi kvalitní komponenty. Pravidla jsou snadno srozumitelná, takže vám už nic nebrání uplatnit svůj důvtip a kombinační schopnosti.

**Cílem hry je zbavit se všech kamenů tvořením skupin či postupek z čísel.**

Hra Rummikub do značné míry připomíná klasickou karetní hru žolíky. Hráči mají v zásobnících umístěny číslice, z nichž vytváří řady, které vykládají na stůl. Řady mohou mít podobu postupek stejných barev či být kombinací stejných čísel, avšak různých barev. Ostatní hráči mohou vyložené řady libovolně využívat a měnit. Hráč, který vyloží všechny číslice, vyhrává a na svůj účet si připsává tolik bodů, jaký součet číslic zbyl ostatním hráčům.



**KARAK** je dobrodružná rodinná hra, ve které hráči v kůži nebojácných hrdinů prozkoumávají podzemí hradu Karak.

Hra je určena pro 4–5 hráčů. Hraje se podle standardních pravidel hry Karak. Turnajové body se přidělují podle pořadí v partii následovně: u hry 5 hráčů: 5, 4, 3, 2, 1 bod, u hry 4 hráčů: 4, 3, 2, 1 bod.

Jeden turnajový bod navíc získává hráč, který porazil draka.

Pokud mají dva či tři hráči stejný počet herních bodů, turnajové body si dělí. Jako doplňkové body se zaznamenávají počty truhel získaných v dané partii. Turnajové i doplňkové body se každému hráči zapisují do jeho osobní bodovací tabulky a rozhodčí je zaznamenává do turnajové tabulky.

Při hře pěti hráčů u stolu se hraje s těmito postavami: lupička Aderyn, černokněžník Lord Xanros,

bojovník Horan, šermíř Victorius a vědma Taia.

Při hře čtyř hráčů se hraje s těmito postavami: lupička Aderyn, bojovník Horan, šermíř Victorius a vědma Taia.

Hráči si postavy před každou partií losují.



## **TRUMFOSAURUS**

**Počet partií:** V jednom kole se hraje se tolik partií, aby každý hráč jednou začínal.

**Příprava partie:**

1. **Trumfy se dají stranou balíčku.**
2. **Každý hráč dostane 10 karet.**
3. **Každý hráč si může vyměnit 0-3 karet. To udělá tak, že před sebe skrytě odloží karty, co chce vyměnit. Když mají odloženo všichni, karty zveřejní a dolíznou si postupně z balíčku karty náhradní.**
4. **Každý hráč si zvolí dinosaura a číslo, které bude bodovat. To provede tak, že jednu svou kartu odloží skrytě před sebe. (Pokud tedy takto hráč skrytě odloží 7 *stegosaura*, na konci partie bude brát bod za každého získaného *stegosaura* a dva body za každou sedmičku.)**
5. **Každý hráč si vezme do ruky jeden trumf.**

**Začínající hráč:** První partii začíná hráč s nejnižším startovním číslem u stolu. Další pak hráč po jeho levici.

**Průběh partie:** Hráč vynese jakoukoliv kartu, ostatní hrají v pořadí běžného kola a zahrají vždy jednu kartu. Platí povinnost ctít barvu, není však povinné hrát vyšší kartu. Pokud hráč vynesenou barvu nemá, může zahrát libovolnou kartu jiné barvy. Pokud zdvih (štych) neobsahuje trumf, bere ho nejvyšší karta vynesené barvy. Hráč, který vzal štych si získané karty položí lícem dolů vedle své „odložené bodovací“ karty. Poté vynese následující štych. Partie končí zahráním posledního (desátého) štychu.

TRUMF lze zahrát kdykoliv. Pokud hráč TRUMF vynese jako první kartu štychu, mohou ostatní hráči zahrát kteroukoliv kartu chtějí. Trumf bere štych vždy, je-li ve štychu více trumfů, bere ho ten první.

Hráč může kdykoliv během partie zveřejnit (otočit) svou odloženou bodovací kartu. Pokud to udělá, získává výnos příštího štychu.

**Bodování partie:** Hráč získává body podle své „odložené“ karty. Za každou získanou kartu stejné barvy (tedy se stejným dinosaurem) si hráč počítá bod. Za každou získanou kartu se stejným číslem si hráč počítá dva body. Odložená karta se také boduje, každý hráč tedy získá za partii minimálně 3 body. Jeden bod navíc získává hráč, který vzal poslední štych.

**Karty se zamíchají, rozdají a odehraje se další partie. Body za partie se hráčům sčítají.**