

Pravidla ke hře Ho-Sching

„Dlouhé boje se táhnou již po několik let.... Města jsou vypálena, kláštery zničeny... ale dnes je ten nadějný den kdy se možná vše uklidní. Ulicí hlavního města se nese křik statisíce hrdel: „král je mrtev... král je mrtev...!“ Mezi nimi kráčí tajuplná skupina lidí v červené a na svých ramenou nesou nosítka, přes které je přehozen plášť s královskými znaky. Ale stále se mezi lidmi nese nervozita, protože tuší, že ne každý oslavuje královu smrt, ale spřádá nové plány na dobití královského trůnu. A proto každý ze tří rodů začne stavět co největší palácovou pevnost.“



Hráči jsou rozděleni na tři národy. Každému národu je přidělena barva (označení stužkou), tvrz a místo pro postavení paláce v zahradě klidu. Národy spolu mohou býti ve stavu válečném, nebo spolu spolupracovat.

Hlavním cílem hry je postavit co největší císařský palác a získat co největší počet korun zabitých šógunů.

Stavba paláce se rozděluje na následující fáze:

- **TĚŽBA SUROVIN**
- **TRANSPORT SUROVIN**
- **OBCHODOVÁNÍ SE SUROVINAMI**
- **STAVBA PALÁCE**

Palác se staví na místě zvaném **Zahrada klidu**. Pro stavbu paláce jsou důležité **suroviny – hlína, dřevo a zlato**. Pokud skupina donese do Zahrady klidu po 2ks hlíny, dřeva a zlata, postaví jedno patro paláce.

TĚŽBA SUROVIN: Probíhá v dolech. Na herním poli je 6 dolů – 2 na dřevo, 2 na hlínu a 2 na zlato. Každý důl je označen vlajkou. Aby mohl rod z dolu získávat suroviny, důl musí **obsadit**. Obsazení dolu probíhá tak, že rod na žerď vlajky naváže stuhu svojí barvy a vlajku zde uhájí po dobu 3 minut. Po třech minutách začne důl produkovat suroviny – každých 5 minut vyprodukuje 1 ks. Důl se dá ukrást strhnutím vlajky (v tom okamžiku se produkce zastaví) a jeho znovu obsazením – odstraněním staré stužky, znovu vztyčením vlajky, navázáním stužky atd....

TRANSPORT SUROVIN: Suroviny může transportovat pouze **lapka** – samuraj, ninja nebo šógun by se k něčemu takovému rozhodně nesnížil ☺ (výjimka – pokud samuraj, šógun či vojevůdce oberou mrtvého lapku, surovinu musí odnést k sobě do tvrze, nebo předat svému lapkovi). Jeden lapka může nést pouze jeden kus suroviny. Suroviny se mohou během transportu **krást** – po zabití člověka, který nesl surovinu, si jí může kterýkoliv jiný člověk přivlastnit (ovšem pozor na výjimku). Suroviny je možné si předávat – ovšem pouze stejné nebo nižší kastě. Např. lapka může předat surovinu jinému lapkovi, nikoliv však samurajovi.

OBCHOD SE SUROVINAMI: Jednotlivé suroviny mohou rody směňovat na **tržišti**. Tržiště je vyhrazený prostor, ve kterém jsou zakázány jakékoliv bojové aktivity. Je dobrým zvykem, že

obchodování se surovinami neleží pouze na bedrech zbrojného lidu, ale je pod dohledem někoho z vyšších kast

STAVBA PALÁCE: Probíhá na místě zvaném **zahrada klidu**. Na tomto prostoru jsou zakázány jakékoliv bojové aktivity. Po předání daného počtu surovin bude na palác rodu přidáno další patro. Stejně, jako v případě obchodování se surovinami se nesluší nechat stavbu paláce čistě na zbrojném lidu.

Obyvatelé říše se dělí do následujících kast:

- **LAPKA**- vlčata a světlušky
- **SAMURAJOVÉ** – skauti a skautky od 11 do 13 let
- **NINJOVÉ** – skauti a skautky od 14 do 16 let
- **ŠÓGUN** – 17 a výše...☺

Lapkové: Hlavním úkolem lapků je transport a krádeže surovin. Lapka může nést pouze jeden kus suroviny, má pouze 2 životy a je vyzbrojen dvěma papírkoulemi. Těmi může útočit na kohokoliv. Zásah papírkoulí ubírá 1 život. Na lapky mohou vyšší kasty útočit pouze papírkoulemi a **dotykem – plácnutím**, které ubírá životy dva.

Samurajové: Hlavním úkolem bude ze začátku obsadit doly a poté jeho obrana. Zároveň pomoc lapkům s obchodováním. Samuraj svým ručníkem (mečem) může zabít všechny kromě lapků. 1 zásah ručníkem ubírá 5 životů. Samurajové mají celkem 10 životů

Ninjové: Jejich hlavním úkolem je zabíjení vojevůdců a tedy sbírání jejich korun, které následně pověsí na svůj palác, za což dostanou body navíc. Mají tři hvězdice a rukavici nablízko. Zásah hvězdící ubírá 10 životů, zásah rukavic 5 životů, ovšem vojevůdci ubírá životů 20. Ninjové mají 20 životů.

Šógun: Hlavním úkolem je nenechat se zabít a řídit stavbu paláce. Šógun je vybaven dvěma ručníky – každý ručník ubírá za 5 životů. Šógun má 40 životů. Každému týmu bude přidělen stanovený počet šógunů.

BOJE: Probíhá po celou dobu hry na všech územích kromě tržiště, tvrze a zahrady klidu. Při zásahu zbraní útočník zakřičí, kolik životů zasaženému ubral, např.: *“za jeden”* při zásahu papírkoulí nebo *„za deset“* při zásahu hvězdící. Pokud vzniknou mezi hráči nějaké nejasnosti, oba zvednou ruku nad hlavu a nedorozumění si vyříkají. Papírkoule a hvězdice se mohou sbírat. Papírkoule může použít každý, hvězdice pouze ninja a šógun. **NA LAPKY SE MŮŽE ÚTOČIT POUZE DOTYKEM A SESBÍRANÝMI PAPÍRKOULEMI!!!**

MRTVOLY: Každý, kdo již nemá žádný život, je mrtvola. Každý, kdo se mrtvolou stane, dá při setkání s kýmkoliv ruku nad hlavu, čímž dá najevo, že jest momentálně mimo hru. Mrtvola si může ponechat papírkoule a zbraně, které měla u sebe, když byla živá. Pokud nějakou papírkouli cestou najde, může si ji vzít – pokud ovšem o ni neprojevil v čase sebrání někdo živý – živí mají pochopitelně přednost. Pokud ovšem mrtvola náhodou v okamžiku zabití nesla surovinu, musí jí kdykoliv vydat komukoliv,

kdo si o ní řekne. Pokud si o ní neřekne, lapka odnese surovinu do tvrze, kde jí odevzdá. Jakýkoliv lapka pak může surovinu odnést na tržiště nebo do zahrady klidu

OŽIVOVÁNÍ a LÉČENÍ: Oživování probíhá ve **tvrzi** – vyznačeném prostoru, ve kterém je zakázaný boj. Z mrtvoly se stane živý člověk tak, že napočítá do stanoveného počtu. Každý se může přijít do tvrze ovšem pouze **vyléčit** – v případě, že mu zbyl alespoň jeden život. Pak počítá pouze do polovice stanoveného počtu.

Stanovené počty:

- Lapkové – oživení do 30, léčení do 15
- Samurajové – oživení do 90, léčení do 45
- Ninjové – oživení do 160, léčení do 80
- Šóguni – oživení do 300, léčení do 150

ZABÍJENÍ ŠOGŮNŮ: Likvidace šógunů je převážně úkolem ninjů. První fází je úkolu samozřejmě zabití šóguna. Poté, co šógun padne, odevzdá svoji korunu nejbližšímu nepřátelskému bojovníkovi. Ten se pokusí dopravit korunu do zahrady klidu, kde bude zavěšena vedle paláce. Během cesty může být samozřejmě zabit a koruna mu vzata – pak náleží tomu, kdo se jí zmocnil. Pokud se koruny zmocní hráč ze stejného národa, z jakého byl šógun, jemuž koruna patřila, odnese korunu zpět do tvrze.