

PŮVODNÍ TRADIČNÍ HOSPODSKÁ HRA „CVRČEK“ Z HOSPŮDKY U KOCOURA Z MALÉHO JENÍKOVA NÁVOD

SEŘÍZENÍ A ÚDRŽBA:

Hra se seřizuje a udržuje, aby se dalo dosahovat nejlepších herních výsledků. A pokud chcete aby tomu tak i bylo po celou dobu hry, nikdy se nedotýkejte cvoku na cvrčkovi rukou. Mastnota na cvoku celou hru negativně ovlivňuje. Cvok lze otírat nemastným hadrem, popřípadě napuštěným okenou – Ironem.

SEŘÍZENÍ STOLU:

Hrací stůl položíme na stůl, který je, pokud možno, co nejrovnější (vodorovný) a který není rozviklaný. Pomocí Cifu (Ironu - Okeny) - a hadru, který nepouští chloupky, sklo stolu umyjeme. Postavíme se za stůl a před startovní čáru, k levému mantinelu, postavíme pravou rukou cvrčka. Lehce, pomaličku roztočíme cvrčka a ten by měl spodní kuželku olíznout co nejvíce ze shora tak aby kuželka spadla. Pokud jede cvrček moc nízko, vytočíme pár otočkami levý přední (předek je tam, kde je startovací čára) stavěcí šroub a doladíme. V tomto případě vytočíme i pravý přední stavěcí šroub, aby se hrací stůl nekolébal. Pokud cvrček jede moc vysoko, buď zatočíme levý přední a pokud už nejde, vytočíme pravý zadní stavěcí šroub. V tomto případě pravý přední zatočíme tolik, aby se stůl nekřížil ani nekolébal. Pak už by měl být hrací stůl seřízený do hratelné podoby. Vždy dbejte na to, aby zadní pravá strana byla, pokud možno, co nejnižší, aby cvrček šplhal, ale neuklouzával po skle.

http://cvrcek.4fan.cz/galerie/videogalerie/cvrckarska_latina/serizeni_stolu/serizeni_stolu.php

ÚDRŽBA STOLU A CVRČKA:

Pokud začne cvrček po skle sklouzávat (nešplhá směrem nahoru) přesto, že je stůl i hrot cvrčka umytý a dodrželo se pravidlo – pravý zadní roh co nejnižší - je nutné přebrousit sklo a kovový hrot cvrčka. Sklo brousíme smirkovým papírem na sklo, hrubosti 240. Zásadně brousíme sklo mokré, (používám Iron) krouživým pohybem o průměru 2 cm. Papír se poměrně brzy zanesne skelným prachem, proto je nutné posunovat brusnou plochu – tu papírovou, kterou brousíme, neboť zanesený papír udělá do skla větší rýhy, které se pak musí rozbrousit, aby po nich cvrček neutíkal jinam, než chceme. Nutné je přebrousit prostor těsně za startovací čárou, v místě odkud se nejvíce hraje a pak všechna místa, kde stojí kuželky a mezi nimi, tam kde se cvrček odráží od kuželek směrem nahoru. Znovu upozorňuji, že je nutné sklo brousit mokré, (navlhčené) – při broušení za sucha může sklo prasknout. Hrot cvrčka se brousí smirkovým papírem, hrubosti 320-400. Brousíme za sucha, 5 krátkými tahy po obvodu kolem dokola, směrem ke středu cvoku. Pokud se někomu povede cvrčka upustit tak nešťastně, že se cvok promáčkne, můžete se pokusit menší vzniklý d'olík rozbrousit, ale musíte brousit cvok po celé jeho ploše. Tohle moc nedoporučuji. Většinou je to na výměnu. Pokud mi cvrčka doručíte, cvok vyměním a znova naučím hrát.

PRAVIDLA HRY – MOŽNO VYTVOŘIT NOVÉ – VLASTNÍ:

Každý hráč hází třikrát. Každý hod se zahajuje tak, že startovní čára je před cvrčkem. Kdo zahájí hod tak, že startovní čára je za cvrčkem, hod je neplatný. Jakmile cvrček přejede startovní čáru, počítá se to jako platný hod i v případě, když by cvrček nedojel ke kuželkám anebo by se vrátil zpět do místa, odkud byl hod zahájen. Jeden hod (trojhod) jsou tři hody, kdy se dohazuje zbytek kuželek, které zůstanou stát po prvním nebo druhém hodu. Pokud hráč hodí devět kuželek na jeden hod nebo druhým dohodí případný zbytek kuželek po první hodu, hází další hod do plného pole – devítky. Maximum je $3 \times 9 = 27$ kuželek. Při hodu, kdy cvrček narazí do mantinelu (ducne), dříve než do kuželky, hod je špatný, kuželky se musí znovu postavit a hráč pokračuje dalším hodem. Při hodu, kdy cvrček narazí do kuželky a ta shodí jinou, považují se všechny za shozené i v tom případě, když kuželka narazí při pádu do mantinelu. Jiná situace je, když cvrček porazí kuželku - podle pravidel bez předchozího dotyku s mantinelem a pak cvrček pokračuje dál a narazí do mantinelu a pak porazí ještě stojící kuželky, tak ty už neplatí a počítají se pouze ty kuželky, které porazila kuželka shozená podle pravidel. Všechny kuželky shozené cvrčkem nebo i kuželkami, které jsou ovlivněné cvrčkem, který se dotknul mantinelu, už neplatí a musí se znova postavit. Pokud se kuželka při hodu opře celá - hlavou i tělem o mantinel a cvrček se o ní zarazí nebo odrazí a porazí stojící kuželky, tak tyto kuželky se musí znova postavit. Pokud se kuželka při hodu opře o mantinel jen hlavou nebo částí na které stojí a cvrček se o ní zarazí nebo odrazí a porazí stojící kuželky hod je platný. Pokud leží kuželka někde v prostoru, nebo je opřená o jiné kuželky a cvrček se o ní zastaví (chcípne) a porazí další kuželky, je vše v pořádku. „Chcípák“, znamená – cvrček jede tak pomaličku, že když dojede do prostoru nebo ke kuželce, tu porazí a dál nejede, sklouzne, neboli chcípne. Vždy co shozená kuželka to bod.

JAK SE NEJLÉPE A NEJRYCHLEJI NAUČIT DOBŘE HRÁT

Základem je dobře postavit stůl a celé pole – 9 kuželek. Kuželky shazuj po jedné tak, aby nepadly ani kuželkou ani cvrčkem jiné kuželky. Devět hodů devět kuželek. Tak se naučíš hrát pomalé, citlivé hody. Po větru neboli zespona - to je hod pod střed břicha kuželky - je nejlepší házet hody trochu rychleji, rovným hodem, nebo cca 3 vlnky. Proti větru neboli ze shora - to je hod nad střed břicha kuželky - je nejlepší házet hody pomalejší, rovným hodem, nebo cca 3 - 5 vlnek. Roztáče cvrčka, palcem nahoru, směrem do pravého, zadního (horního) rohu – to platí pro praváky. Rychlejším hodem, po nárazu cvrčka do kuželky, cvrček udělá oblouček směrem dolů. Pomalejším hodem, po nárazu cvrčka do kuželky, cvrček pokračuje téměř stejným směrem. Nejrychlejší hod - dvě vlny cvrčkem od startovní čáry ke kuželce se může použít pouze ke shoení přední a vrchní nebo spodní a zadní na jeden hod. Při dobře postaveném stole lze tuto pozici shodit i pomalejším, stejným hodem jako do plného pole ze shora na přední kuželku.

http://cvrcek.4fan.cz/galerie/videogalerie/cvrckarska_latina/hod_kuzelka/hod_kuzelka.php

CO JE CO (CVRČKAŘSKÝ SLANG):

- **HOD:** - Hodem se rozumí jeden konkrétní hod mimo výjimky.
Např. při zápisu 40 x devítka na 1 hod – je myšlen skutečně 1 hod.
Např. při turnajích se hraje první kolo na 20 hodů – je myšleno 20 trojhodů.
V jiných případech jsou konkrétně psány trojhody, např. hozeno na 3 trojhody x 2 hráči = 18 hodů.
- **TROJHOD:** - Trojhodem se rozumí tři samostatné hody např. 6+3+5 = 14, mimo výjimky.
Např. hráč shodil na 10 hodů 120 kuželek – je myšleno 10 trojhodů.
- **PRŮMĚR:** - Průměry se vždy počítají z trojhodů a jejich součtů, nikdy ne z jednotlivých hodů.
- **DEVÍTKA:** - Jedním hodem shoeny všech devět kuželek. (poprvé zaznamenáno 23. 6. 1995, ale stalo se to určitě dříve)
- **DOUBLE:** - Jsou dvě devítky hozené za sebou jedním hráčem vždy jen v jednom trojhodu. (poprvé se stalo 15. 3. 1996)
- **HATTRICK:** - Jsou tři devítky hozené za sebou jedním hráčem vždy jen v jednom trojhodu.
(poprvé se stalo 12. 12. 2003)
- **SOROK:** - Je 37 a více shoených kuželek jednou dvojicí v jednom kole = hod ho páté devítky.
Maximum je 45 kuželek. (poprvé se stalo 30. 1. 2004)
- **ŠESTERÁK:** - Je 46 a více shoených kuželek jednou dvojicí v jednom kole = hod ho šesté devítky.
Maximum je $6 \times 9 = 54$ kuželek = full šesterák. (poprvé se stalo 3. 3. 2006)
- **DO ČTVRTÉ DEVÍTKY:** - Je dvacet osm a více shoených kuželek jednou dvojicí v jednom kole
V rozpisech pro 5 a 7 hráčů tohoto může dosáhnout i jeden hráč viz níže.
(poprvé se stalo 23. 6. 1995)
- **DO PÁTÉ DEVÍTKY:** - Je třicet sedm a více shoených kuželek jednou dvojicí v jednom kole = SOROK.
V rozpisech pro 5 a 7 hráčů - tohoto soroku může dosáhnout i jeden hráč viz níže.
- **DO ŠESTÉ DEVÍTKY:** - Je čtyřicet šest a více shoených kuželek jednou dvojicí v jednom kole = ŠESTERÁK.
V rozpisech pro 5 a 7 hráčů tohoto šesteráku může dosáhnout i jeden hráč viz níže.
- **KOLO:** - Při jakémkoliv druhu hry a počtu hráčů odehraje každý hráč 1 trojhod.
Výjimkou je rozpis pro 5 a 7 hráčů viz níže.
Jednomu kolu se často říká řádek - např. v rozpisu pro 6 hráčů, v jedné hře a jednom řádku, každý hráč hodil devítku na 1 hod = celkem šest devítek.
- **HRA:** - Jedna hra se skládá z několika kol podle kvality a druhu hry.
- **KVALITA HRY:** - Kvalita hry se určuje podle počtu kol na kolik se jedna hra odehrála.
Např. hra jednotlivců $9+17+9+16 = 51$ kuželek – to je hra na čtyři kola.
Např. hra dvojic $33+34+33 = 100$ kuželek – to je hra na tři kola = NA 3 STO.
- **NA 3 STO:** - Dvojice dosáhne 100 a více kuželek na tři kola – $33+34+33 = 100$ kuželek, nebo $27+33+40 = 100$ kuželek.
(poprvé se stalo 30. 1. 2004)
- **NA 2 STO:** - Dvojice dosáhne 100 a více kuželek na dvě kola – $50+50 = 100$ kuželek nebo li 2x šesterák.
(dosud se nestalo)

- **ČTVEREČEK:** - Je jedna hra hraná v rozpisech pro pět až osm hráčů, při které všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek na čtyři kola. (poprvé se stalo 4. 4. 2003)
- **ČERVENÝ ČTVEREČEK:** - Je jedna hra hraná v rozpisech pro pět až osm hráčů, při které všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek na tři kola. (poprvé se stalo 24. 5. 2013)
- **ČISTÝ ROZPIS:** - Ve všech hrách rozpisu pro pět až osm hráčů, alespoň jedna dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na čtyři kola. Maximální počet trojhodů v jednom čistém rozpisu pro 5 nebo 6 hráčů je 120. Maximální počet trojhodů v jednom čistém rozpisu pro 7 a 8 hráčů je 224. Menší počet trojbodů je možný – některá z dvojic může dosáhnout na 100 shozených kuželek na tři kola, nebo šest trojhodů, nebo 18 hodů, nebo méně. (poprvé se stalo 2. 1. 2004)
- **ČTVEREČKOVANÝ ROZPIS:** - Ve všech hrách rozpisu pro pět až osm hráčů, všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na čtyři kola. Maximální počet trojhodů v jednom čistém rozpisu pro 5 nebo 6 hráčů je 120. Maximální počet trojhodů v jednom čistém rozpisu pro 7 a 8 hráčů je 224. Menší počet trojbodů je sice možný, ale takto zahráný rozpis je už nazvaný jinak. (poprvé se stalo 8. 6. 2007)
- **VÍCE NEŽ ČTVEREČKOVANÝ ROZPIS:** - Ve všech hrách rozpisu pro pět až osm hráčů, všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na čtyři kola s tím, že alespoň jedna dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na tři kola. Maximální počet trojhodů v jednom VNČTR pro 5 nebo 6 hráčů je 114. Maximální počet trojhodů v jednom čistém rozpisu pro 7 a 8 hráčů je 218. Menší počet trojbodů je možný – více dvojic může dosáhnout na 100 shozených kuželek na tři kola, nebo šest trojhodů, nebo 18 hodů, nebo méně. (poprvé se stalo 12. 10. 2007)
- **ČTVEREČKOVANÝ VEČER:** - Ve všech hrách obou rozpisů pro pět až osm hráčů během jednoho večera, všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na čtyři kola. Tak se nazývá večer i kdyby se v jednom rozpisu podařilo zahrát více než čtverečkový rozpis. (poprvé se stalo 18. 7. 2014)
- **VÍCE NEŽ ČTVEREČKOVANÝ VEČER:** - Je to stejné jako VNČTR, ale musí se to tak zahrát v obou rozpisech během jednoho večera. (poprvé se stalo 3. 10. 2014)
- **ČERVENÝ ROZPIS:** - Ve všech hrách rozpisu pro pět až osm hráčů, alespoň jedna dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na tři kola. Maximální počet trojhodů v jednom červeném rozpisu pro 5 nebo 6 hráčů je 90. Maximální počet trojhodů v jednom červeném rozpisu pro 7 a 8 hráčů je 168. Menší počet trojbodů je možný – některá z dvojic může dosáhnout 100 shozených kuželek na dvě kola, nebo čtyři trojhody, nebo 12 hodů. (dosud se nestalo, ale v roce 2012 jsme byli hodně blízko – chyběly pouhé 3 kuželky)
- **ZLATÝ ČTVEREČEK:** - Je jedna hra hraná v rozpisech pro pět až osm hráčů, při které všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek na dvě kola. (dosud se nestalo)
- **ZLATÝ ROZPIS:** - Ve všech hrách rozpisu pro pět až osm hráčů, všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na tři kola. Maximální počet trojhodů v jednom zlatém rozpisu pro 5 nebo 6 hráčů je 90. Maximální počet trojhodů v jednom zlatém rozpisu pro 7 a 8 hráčů je 168. Menší počet trojbodů je možný – některá z dvojic může dosáhnout 100 shozených kuželek na dvě kola, nebo čtyři trojhody, nebo 12 hodů. (dosud se nestalo)
- **CVRČKAŘSKÝ ROZPIS:** - Ve všech hrách rozpisu pro pět až osm hráčů, alespoň jedna dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na dvě kola. Maximální počet trojhodů v jednom cvrčkařském rozpisu pro 5 nebo 6 hráčů je 60. Maximální počet trojhodů v jednom cvrčkařském rozpisu pro 7 a 8 hráčů je 112. Menší počet trojbodů není již možný. (tohle se těžko kdy stane)
- **TOTÁLNÍ ROZPIS:** - Ve všech hrách rozpisu pro pět až osm hráčů, všechny dvojice shodí nejméně 100 kuželek nejvíce na dvě kola. (tohle je pouhá teorie)
- **DUC:** - Je dotek cvrčka s mantinelem.
- **CHCÍPÁK :** - Cvrček jede tak pomalu, že po sebemenším dotyku s kuželkou nebo i volně v prostoru bez jakéhokoliv dotyku chcípne – nedojede k mantinelu – při chcípnutí běžně sklouzne směrem dolů.

POJMENOVÁNÍ ZÁKLADNÍCH POZIC :

Dobří hráči tato postavení - která mimo jiné často zůstávají stát po prvním hodu - dokážou házet jedním hodem.

Devítka

```

      +
    +   +
  +   +   +
    +   +
  + - spodní kuželka (i na ostatních, zde uvedených pozicích je tato kuželka pokaždé - levý
  
```

Hraje se pomalejším hodem - nejlépe 3,5 až 4,5 vlnky nad střed přední kuželky, nebo úplně ze shora.

Hodem ze spodu na tu samou kuželku, padá jen výjimečně. (rekord - 6 x za sebou na 1 hod)

+ - spodní kuželka (i na ostatních, zde uvedených pozicích je tato kuželka pokaždé - levý spodní roh - sedlák) z pohledu hráče.

Kaplička

(Duškova zvonička)

```

      +
    +   +
  .   .   .
    .   .
      +
  
```

Hraje se pomalejším hodem těsně nad střed přední kuželky, která musí shodit spodní a cvrček dojde na vrchní a zadní kuželku.

Leština

```

      +
    .   .
  .   .   .
    .   .
      +
  
```

Hraje se pomalým rovným hodem na vršek horní kuželky a ta shodí spodní - pozor na duc cvrčka a následný dotyk s kuželkou - pak by byl hod neplatný.

Druhý způsob se hraje chcípákem na střed horní kuželky a cvrček chcípne až na spodní kuželku. Třetí způsob se hraje pomalejším hodem na spodek horní kuželky. Cvrček pokračuje dál a podkopnutá kuželka jede na spodní.

Ondráčkovi vojáci (Kricmarýna)

```

      +
    .   .
  .   +   .
    .   .
      +
  
```

Hraje se jako Leština prvním a druhým způsobem.

Čtyři fány

```

      .
    +   +
  .   .   .
    +   +
      .
  
```

Bratislava

```

      +
    .   .
  +   .   +
    .   .
      +
  
```

Burešovina

```

      +
    +   +
  .   +   .
    .   .
      +
  
```

Kaplička s přístřeškem

```

      +
    +   +
  +   .   .
    .   .
      +
  
```

Husy letí na sever

```

      +
    +   +
  +   .   +
    .   .
      .
  
```

Husy letí na jih

```

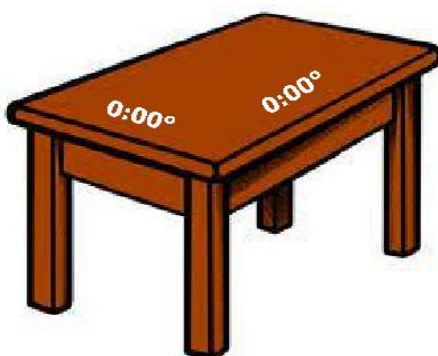
      .
    .   .
  +   .   +
    +   +
      +
  
```


DODATKY:

Veškeré opravy, seřízení stolu atd. můžeme probrat na tel. +420 607 907 978
nebo mailu: cvrcer.strmilov@centrum.cz

VYCHYTÁVKY:

- 1:** Pokud stůl přenášíte, tak zásadně v podpaždí nebo za nohu. Nepřenášejte ho uchopením za mantinely.
- 2:** Hra cvrček má několik choulostivých míst, kde se dá poškodit a tím pádem se s ním nedá hrát, tak jak by se mohlo.
 - A:** Každé sklo se dá rozbít. Výměna je poměrně jednoduchá. Odšroubují se mantinely a sklo o síle 4 mm a rozměru dle desky, na kterém je sklo položené, se vymění. Opatrně šroubovat vruty do mantinelů aby se dřevo nestrhlo nebo neprasklo. Sklo se pak musí, v místech kudy jezdí cvrček a tam kde stojí kuželky přebrousit – brusný papír pro broušení pod vodou zrnitost 320 až po prvním přebroušení se používá zrnitost 240. Při broušení pozor na hluboké rýhy ve skle. Při broušení je nutné použít vodu nebo okenu. Sklo se brousí proto, aby cvrček na hladkém skle neklouzal. Cvrček musí stále stoupat a po dotyku s kuželkou v její horní části, při neprudkém hodu nesmí uklouznout. Pouze udělá vlnku a pak pokračuje dál směrem k zadnímu mantinelu. Popis broušení skla – viz výše.
 - B:** Nejchoulostivější na celé hře je cvok na cvrčkovi. Pokud upadne na dlaždice, může se promáčknout nebo i posunout z osy. Takto poškozený cvrček, poznáte jednoduše. Při hodu cvaká, nejede plynule, fajfka (tím čím se cvrček roztáčí) při hodu kmitá. S takto poškozeným cvrčkem je hra mizerná. Opravu nebo výměnu cvoku, nedoporučuji provádět. Stejnak se Vám to nepovede a já s tím mám pak víc práce. Každý cvrček je svým způsobem originál (ruční práce) a proto opravu provedu sám. Po telefonu je možno se dohodnout jak to provedeme. Poškození cvoku se dá předejít tím, že v místě kde se hraje, si na podlahu dáte třeba tenký koberec nebo lino.
- 3:** Z nových kuželek a cvrčka může vzlínat mastnota. Tuto mastnotu je nutné utřít např. papírovým ubrouskem. Je to nutné proto, aby se nemastilo sklo a tím pádem cvok – aby cvrček neuklouzával po skle. Mastnota časem sama přestane vzlínat. Mastnota se často nanáší na sklo nevhodným hadrem nebo přípravkem na mytí skel. Ideálním hadrem jsou seprané plínky a nebo papírové utěrky, které nepouští chloupky. Ideálním přípravkem je obyčejný Iron. Mastnota i když není jasně viditelná, je pro hru veliké mínus.
- 4:** Postavení cvrčka na hracím stole před hodem. Pokud hráč nechce záměrně cvrčka při hodu podtáčet, ale posílat ho rovně nebo směrem nahoru, tak by měl mít cvrčka kolmo ke stolu, na kterém je hrací deska postavená. Cvrček se před hodem nestaví kolmo ke sklu hrací desky z důvodu podtáčení.
- 5:** Postoj hráče při hře. Mnoha hráčům vyhovuje, že si poodstoupí od stolu, levou rukou se opře o stůl nebo o koleno a s téměř nataženou rukou roztáčí cvrčka. Někteří hráči stojí téměř u stolu – pokud hrajete pravou rukou, je důležité mít loket co nejbližší u těla. To proto, aby palec, který roztáčí cvrčka, neroztočil cvrčka směrem dolů, ale směrem do zadního horního rohu. Každý hráč si najde takovou pozici, jaká mu nejvíce vyhovuje. Každému hráči vyhovuje jiný postoj. Pokud hráč mění postoj při roztáčení cvrčka, může se mu stát to, že nemá vyrovnané hody – každý hod má jináčí.
- 6:** Pro cvrčky vyrobené od roku 2022 - pokud stůl, na který hru cvrček položíte, srovnáte vodováhou v obou směrech do cca nuly, tak je hra cvrček připravená ke hře. Není nutné dále cvrčka seřizovat nebo opravdu minimálně. Pokud chcete mít stůl seřízený na opravdu vynikající hru, tak spodní kuželku by měl cvrček zasáhnout téměř ze shora – takže doladit podle návodu - seřízení stolu viz výše.



8.

7: Hrajte pomalé hody.

Pokud nehodíte zrovna naprosto rovný hod, tak vidíte, že cvrček jede po skle ke kuželkám ve vlnkách.

1 nebo 2 vlny - to je strašně moc prudký hod a těžko kuželku trefíš tam kam chceš = vesměs je to špatný hod a je jen náhoda, že spadlo přesně to, co hráč chtěl. - používá se např. na shoení přední a zadní kuželky

3 až 5 vlnek to je tak akorát - hodně záleží na cvrčkovi - každý je trochu jiný, každý je originál a pro každý platí jiný ideální počet vlnek - 3 až 5 vlnek platí pro všechny = takovým hodem dokážete trefit kuželku na mm přesně tam kde chcete

3 vlnky na hod zespoda na první kuželku do plného pole - všeobecně vhodné na hody do postavení kuželek, když hrajete do kuželek zespoda = hod po větru

4 vlnky na hod ze shora na první kuželku do plného pole - všeobecně vhodné na hody do postavení kuželek, když hrajete do kuželek ze shora = hod proti větru třeba kaplička a nebo stříška atd.

6 a více vlnek používáme, když chceme hodit chcípáka = aby cvrček dojel ke kuželce a pak na jiné, stojící pod tou trefenou, chcípnul

I v téměř rovném hodů lze vidět vlnky – čím rovnější hod, tím přesnější hod.

KAPITOLA SAMÁ O SOBĚ – JAK HRÁT CVRČKA PO ČTYŘICÍTCE

Začíná to vlastně už od plínek. Pokud jste tak šikovní, a umíte si omotat kolem prstu maminku, máte téměř vyhráno. A které miminko to vlastně neumí? Pak už není takový problém si omotat kolem prstu první lásku a následně i manželku. Cvrčka můžete hrát samozřejmě doma za pecí, ale atmosféru hospůdky nikdy nenahradíte. A to je ten základní kámen úrazu. Ti nešťastnější mají za manželku hospodskou a není vůbec co řešit. Vždyť jí v hospodě musíte občas pomáhat, no a co si budeme povídat největší pomoc je být přítomen. Ti nejrozumnější naučí svojí manželku cvrčka hrát a máte taky vyhráno. A pokud dopustíte, že si vás omotá kolem prstu manželka, tak cvrčka hrát asi nikdy nebudete. Pokud se přes tyto nástrahy dostanete a alespoň jednou týdně se do hospůdky na cvrčka dostanete, tak v hraní už nic nebrání. Pokud již nějaké ty hospodské aktivity máte a máte problém prosadit další den (večer) v týdnu v hospůdce, kupte jí počítač s internetem. V některých případech postačí i pletení, pak jí do toho stále kecejte a věřte, že nakonec vás do té hospůdky pošle sama. Počítejte s tím, že i kamarádi mají stejné problémy, tak neváhejte a pomozte jim, sám cvrčka hrát nemůžete. Cvrčka nemusíte hrát jen v pátek a o kořalky. Cvrčka můžete hrát vždy, kdy je v hospůdce otevřeno a kdy mají pivo. Jedna malá kořalka stojí v dnešní době skoro stejně jako jedno malé pivo. Takže když budete hrát o pivo, tak druhý den můžete jít s čistou hlavou do práce. Přeci jen je vám čtyřicet let tak nic nepřehánějte. V každém případě je tato hra o citu a tak když budete pít alkohol, cit ztrácíte. Kdo alkohol pije střídavě - vyhrává. Když jste se tedy dostali k samotné hře, tak nikam nechvátejte. Házejte hody rozvázně a tím budou i přesnější. Každý bude říkat „no jo no ten už je starej, ten ví jak na to“. Přesto spád hry nezdržujte. S takovým „pomalíkem“ nikdo hrát nebude. Na toaletu chodte hned jak doházíte. Nejhorší je, když na vás ostatní musejí čekat, kvůli vašemu špatnému držení moče. Taky se vyvarujte exhibicím, co si budeme povídat, ruce se vám začínají klepat. Pokud tento třes mají i ostatní spoluhráči a máte problém postavit kuželky, vymyslete si nějaký automatický stavěč kuželek. (Pokud se tak stane, tak o takovém zařízení bych byl rád informován.) Pokud i přesto po exhibicích toužíte, tak jen před absolutními amatéry. Ti nepoznají, jestli něco děláte schválně nebo za to již nemůžete. Ve hře se nikdy nehádejte. Stejnak máte už špatné oči a jedna kuželka sem nebo tam, v dalším kole hodíte do plných o tu jednu hádavou, nerozhodnou víc. Pokud cvrčka ještě nehrajete, tak neváhejte. Jen pár vyvolených má víc jak půlku života před sebou. A tu první jste už prošvihli.

AŤ VÁM VŠEM, TO PADÁ.

PS: Rada pro ženy, které mají doma vášnivého cvrčkaře. Naučte se cvrčka taky hrát a ukažte mu, že ještě není v této hře borec. Cvrček se i pro Vás brzy stane vášní. Ženy jsou velice dobré hráčky a není jich málo. Člověk je už od přírody tvor hravý, tak si hrajte!

PRO CVRČKAŘSKÉ FAJNŠMEKRY

DIGITÁLNÍ ÚHLOMĚR – NA PŘESNÉ NASTAVENÍ ÚHLŮ HRY CVRČEK.

Cvrčka položíme na stůl, úhломěr umístíme k mantinelu doprostřed přední strany (předek stolu je tam, kde roztáčíme cvrčka) a seřizovací šrouby použijeme na nastavení do požadovaného bočního úhlu. To samé uděláme na zadní straně. Použijeme k tomu pravý zadní seřizovací šroub. Pak házíme cvrčkem od spodního mantinelu na spodní kuželku, až kuželku olíznutím seshora cvrček shodí.

Je nutné štelovat oba přední seřizovací šrouby najednou, abychom si nerozštelovali boční náklon. Když stůl na přední straně zvedáme, bude cvrček více stoupat a naopak.

Dopředný úhel - vlevo - by měl být od 2,3° do 2,6°.

Boční úhel by měl být od 5,5° do 5,8°.

Vodováhu vždy necháme několik vteřin uklidnit. Dvě stejná měření znamenají, že se nastavení povedlo.

Většinou je úhel na zadní straně stolu o něco větší než na přední straně. Vzniká to tím, že pravým zadním seřizovacím šroubem ladíme přílišné šplhání cvrčka, pokud to nelze udělat při seřizování dopředného úhlu.

Čerstvě obroušený cvok a sklo = cvrček více stoupá.

Ojetý cvok do hladka jakoby lehce podkluzuje a tím pádem méně stoupá. Toto se dá vyřešit lehkým přebroušením cvoku smirkem 320 nebo navlhčením cvoku. Pomůže taky přebroušení navlhčeného skla smirkem 240.

Čím větší náklon stolu, tím větší je pravděpodobnost uklouzávání cvrčka po skle.

PŘIBLIŽNÉ NASTAVENÍ VHODNÝCH ÚHLŮ HRY CVRČEK BEZ POMOCI DIGITÁLNÍHO ÚHLOMĚRU

Vhodné úhly lze přibližně nastavit i bez digitálního úhломěru.

Stůl, na který chceme hrací desku položit, musíme mít vodorovný v obou směrech. Toho dosáhneme běžnou vodováhou.

Pak si nastavíme výšky nohou. Přední noha je v místě, kde roztáčíme cvrčka a zadní noha je v místě kde stojí kuželky. Měříme uprostřed nohou od vrchní hrany mantinelu a rovnoběžně s bokem mantinelu pomocí posuvného měřítka – tyčka hloubkoměru musí mít vykrojení směrem ven od mantinelu - ne u mantinelu.

Levá zadní noha = 37 mm – nelze seřizovat

Pravá zadní noha = 83,3 mm

Levá přední noha = 62 mm

Pravá přední noha = 103,4 mm

Prvně změříme levou zadní nohu, která nemá seřizovací šroub. Tato noha může mít jinou výšku, než je zde uvedeno. Podle výšky této nohy buď ubereme, nebo přidáme rozdíl u ostatních nohou. Například - pokud bude levá zadní noha o 3 mm vyšší, tak ostatní nohy budou taky vyšší o 3 mm.

Pak už postupujeme klasickým způsobem seřizování stolu.

Postavíme se za stůl a před startovní čáru, co nejnižší, úplně ke spodnímu mantinelu, postavíme pravou rukou cvrčka. Lehce, pomaličku roztočíme cvrčka a ten by měl spodní kuželku trefit v horní polovině jejího břicha – nejlépe jí jen olíznout ze shora tak aby kuželka spadla. Pokud jede cvrček moc nízko, vytočíme pár otočkami levý přední současně s pravým předním seřizovacím šroubem. Pokud cvrček jede moc vysoko, buď zatočíme levý přední současně s pravým předním šroubem a pokud už levý přední nejde snížit, vytočíme pravý zadní šroub. Přední seřizovací šrouby se musí vytáčet a nebo zatáčet současně aby jste si nezměnili daný úhel. Stále musíte kontrolovat, aby se stůl nekolébal. Kolébání stolu se zásadně ladí jen pravým předním šroubem.

Pak už by měl být hrací stůl seřízený do velice slušné hratelné podoby.

Takto nastavený stůl má přibližně tyto úhly: na levé straně 2,40°; vpředu 5,50°; vzadu 5,60°

PRO TY CO SI RÁDI ZAHRAJÍ S PŘÁTELI A Z JAKÝCHKOLIV DŮVODŮ NEMOHOU BÝT SPOLU V HOSPŮDCE

ONLINE HRA

Informace pro ty, kteří máte cvrčka doma a moc vás nebaví hrát sami.

Ačkoliv to na první pohled vypadalo, že to nebude moc fungovat, že to tu touhu si ve více hráčích zahrát nemůže ukojit, tak to nakonec vypadá v rámci možností na zajímavou hru.

Prostě jde si zahrát cvrčka online.

Domluvili jsme se na hře ve třech dvojicích, na třech stolech, na třech různých místech.

Spojili jsme se jak obrazem, tak zvukem pomocí facebooku a v něm pomocí messengeru, kde jsme si vytvořili skupinu. Dva z nás použili na snímání stolů klasickou webkameru a jeden snímal svůj stůl pomocí webkamery na notebooku. Každý měl na svém monitoru spuštěný obraz ze dvou vzdálených stolů.

Pro komfort a rozumnou velikost obrazu na monitorech jsme hráli ve třech dvojicích s tím, že jsme měli každý obraz ze dvou vzdálených stolů. Monitory běžné velikosti zvládnou ve slušné velikosti a kvalitně přenášet 2 online videa, ale šlo by to určitě i ve větším počtu. Hráli jsme ve dvojicích. Jedna dvojice byla ve Strmilově, druhá v Jindřichově Hradci a třetí v Českých Budějovicích. První hru hrají dvojice, které jsou spolu u jednoho stolu s tím, že druhý hráč dohazuje případný zbytek stojících kuželek po prvním hráči.

V dalších hrách hrají spolu dvojice, které jsou u různých - vzdálených stolech s tím, že druhý hráč si musí na svém stole postavit případný zbytek stojících kuželek po prvním hráči a ten prvně dohrát aby si mohl postavit celé pole kuželek. Jako vždy každý hráč má tři hody.

Rozpisy pro online hru v šesti hráčích pro tři dvojice na třech stolech. Každá dvojice hraje u jednoho stolu – vždy při první hře rozpisy hrají spolu dvojice, které hrají u jednoho stolu. Ve druhém rozpisu hrají dvojice v opačném pořadí. Dvojice jsou v rozpisech poskládané tak, aby hráči hrající u jednoho stolu nehráli kromě prvních her rozpisů hned za sebou. Je to proto, abychom se nezdržovali stavěním kuželek. Každý hráč hned jak dohraje, postaví plné pole kuželek. Stůl je tak připravený na dalšího hráče – pro další hru. Časově je to takto nejméně náročné i když hrají spolu hráči ze dvou vzdálených míst a druhý po prvním dohazuje případný zbytek. Jen si druhý hráč odstraní z předem postavených kuželek ty, které po prvním hráči případně zůstaly. Tímto způsobem jdou hrát rozpisy pro 4, 5 a 6 dvojic. Pokud by jste chtěli hrát rozpisy pro 7 nebo 8 dvojic, tak by to předpokládalo to, že by u jednoho stolu hrály dvě dvojice, tedy tři nebo čtyři hráči nebo by jste museli vyzkoušet jak by to vypadalo na monitorech, kde by bylo více online záznamů jak dva. Při lichém počtu dvojic vždy jeden hráč hraje za dva hráč = má šest hodů a samozřejmě dohazuje i zbytek kuželek, který mu po první trojici hodů zůstane stát. Když hraje samotný hráč a hodí v první trojici hodů devítku na jeden hod a ve druhé trojici hodů také, tak se to nepočítá jako double případně hattrick, pokud mu to takto padne. Toto vše snímá obrazově webkamera a zvukově mikrofon. Takže vidíme, kdo a jak hraje a normálně si při tom povídáme. Vše v reálném čase.

Takováto online hra je poměrně zajímavá a dokáže téměř pobavit jako hra v hospůdce. Full HD webkamera přenáší video v opravdu parádní kvalitě.

Online hra ve dvou dvojicích na různých místech je velice svižná = má spád.

Má to jedinou nevýhodu. Musíte se obsluhovat jen sami ve dvojici. Nemyslím tím jen stavění kuželek, ale i nalévání piva, souprav kořalek za devítky na jeden hod, vaření kávy atd. Taky se může stát díky špatné rychlosti internetu to, že zvukově je to reálné, ale obraz může být zpožděný. Vyzkoušeli jsme hrát čtyřikrát v různé dny a v jednom případě jeden ze tří dvojic viděl na svém monitoru obraz zpožděný o několik vteřin.

V příloze posílám rozpisy, vzor jak zapisovat v tabulkách, když se hrají rozpisy a tabulky do kterých se dají zapisovat výsledky. Stačí jen místo čísel 1+2 atd. zapsat zkratky jmen. Tabulky mohou poslat mailem – ty se pak dají před tiskem upravit – vymazat čísla a doplnit zkratky jmen.

12.

tabulka pro zápis rozpisů pro 4 hráče

4 rozpisý na 1 večer														1	2	3	4	5	6			
1+2	3+4	2+3	4+1	3+1	2+4					2+1	4+3	1+4	3+2	4+2	1+3							
x 9na1hod-																						
Double- ;Hattrick- ;Sorok- ;Na3sto- ;Šesterák-																						
4 rozpisý na 1 večer														1	2	3	4	5	6			
x 9na1hod-																						
Double- ;Hattrick- ;Sorok- ;Na3sto- ;Šesterák-																						

tabulka pro zápis rozpisů pro 5 nebo 6 hráčů

2 rozpisy na 1 večer															1	2	3	4	5	6
1+2	3+4	5+6	4+5	1+3	2+6	3+6	2+5	4+1	6+1	4+2	5+3	2+3	6+4	1+5						
x 9na1hod-																				
Double- ;Hattrick- ;Sorok- ;Na3sto- ;Šesterák-																				
2 rozpisy na 1 večer															1	2	3	4	5	6
x 9na1hod-																				
Double- ;Hattrick- ;Sorok- ;Na3sto- ;Šesterák-																				