

MARŠAL A ŠPIÓN



Hra pre: 2 hráčov
Vek: od 8 rokov
Dĺžka hry: cca 45 minút

Hra obsahuje
1 herný plán
80 hracích kameňov z kartónu v dvoch farbách
80 plastových stojanok v dvoch farbách
1 návod ku hre

Cieľ hry

Cieľom hry je za pomoci vhodne zvolenej stratégie dobyť súperov priestor a zajať jeho prápor.

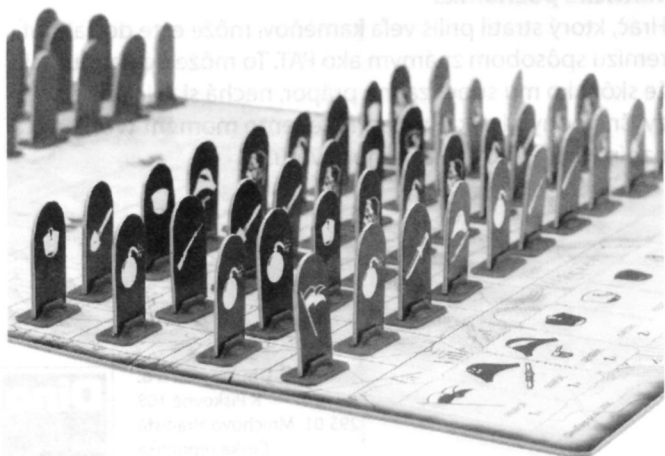
Príprava hry

Pred prvou hrou opatrne vyberte z presekanej mriežky hracie kamene. Každý kameň umiestnite do plastového stojanku rovnakej farby. Vzniknú tak dve armády po 40 hracích kameňoch. Herný plán položte medzi seba. Do stredu herného plánu umiestnite kolmo veko krabice. Veko na začiatku každej hry slúži ako clona pri tajnom rozmiestňovaní vlastnej armády. Teraz môžete pristúpiť k rozostavovaniu vlastných kameňov.

Začiatok hry

Každý hráč má k dispozícii 40 hracích kameňov jednej farby. Na začiatku hry rozostavte podľa vlastnej úvahy všetky kamene do prvých 4 rád herného plánu. Kamene orientujte vždy obrázkom k sebe a neutrálnou stranou k súperovi. Dobré si premyslite, kam ktorý kameň postavíte, pretože východzé rozostavenie má vplyv na ďalšiu stratégiu hry. Po rozostavaní kameňov hráči odstránia clonu z herného plánu a hra môže začať.

Príklad rozmiestenia hracích kameňov



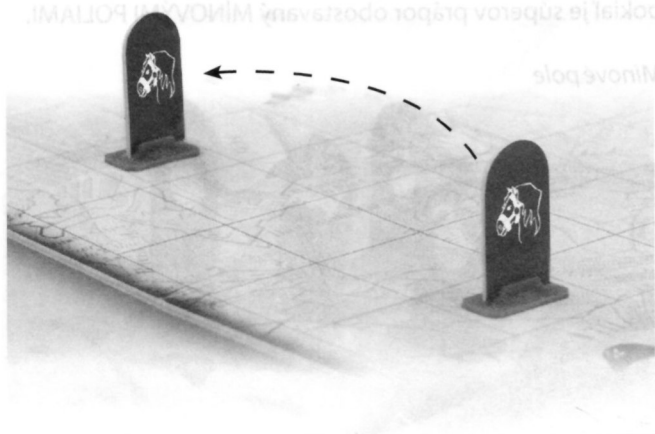
Priebeh hry

Pohyb kameňov

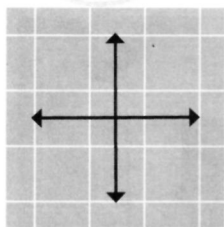
Zo všetkými kameňmi sa môže behom hry pohybovať, okrem kameňov označených kresbou MÍNOVÉ POLE a PRÁPOR (nepohyblivé kamene). Umiestnite tieto kamene tak, aby čo najlepšie vyhovovali vašej stratégii.

S pohyblivými kameňmi sa môže pohybovať vždy iba o jedno pole a to všetkými smermi (dopredu, dozadu, do strany aj uhlopriečne). Hracie kamene sa nepreskakujú. Výnimku medzi pohyblivými kameňmi tvorí kameň PRIESKUMNÍK, ktorý sa ako jediný môže pohybovať vo voľných kolmých smeroch o ľubovoľný počet polí. Nie je obmedzovaný vzdialenosťou ani pri útoku. Môže napadnúť súpera na diaľku, ak je proti nemu súperov kameň v kolmom smere.

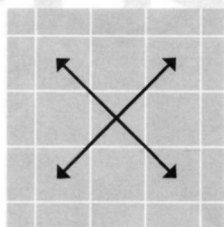
Pohyb kameňa Prieskumník



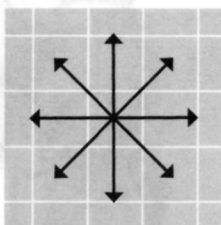
Postupovať (ustupovať) ide všetkými smermi. Napadanie ide prevádzať iba v smere kolmom, nikdy uhlopriečne.



Napadanie súperovho kameňa



Zakázané napadanie kameňa



Postup (ústup) kameňa

Uprostred herného plánu sú dve polia s prápormi. Na tieto polia sa nevstupuje.

Zajatie súperových kameňov

Ak je hráč na ťahu a ak stojí na susednom poli v kolmom smere súperov kameň, oznámi hráč svoj útok na tento kameň. Napadanie sa prevádza tak, že útočník sa pozrie na napadnutý kameň, aby sa presvedčil o jeho hodnote. Sám však súperovi nehovorí, akú hodnotu má jeho útočiaci kameň. Pokiaľ má napadnutý kameň vyššiu hodnotu, odovzdá svoj hrací kameň súperovi. Súperov kameň zostáva na pôvodnom mieste.

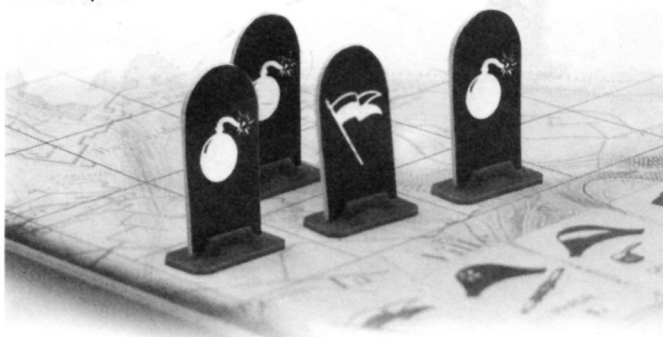
Ak má napadnutý súperov kameň nižšiu hodnotu, hráč kameň zajme a svoj kameň posunie na uvoľnené miesto. Zajatý kameň odloží mimo herný plán. Hodnota útočiaceho kameňa tak zostane súperovi skrytá.

Ak narazia na seba kamene s rovnakou hodnotou, oba vypadávajú z hry.

Pozor!

Ak pohyblivý kameň pri svojom postupe narazí na kameň s obrázkom MÍNOVÉHO POĽA, je vyradený z hry. Kameň MÍNOVÉ POLE zostáva ďalej na svojom mieste. Kameň MÍNOVÉ POLE môže z hry vyradiť iba kameň MÍNER. Je preto dôležité si tieto kamene chrániť. Hráč, ktorý stratil behom hry všetky kamene MÍNER, nemôže nikdy vyhrať, pokiaľ je súperov prápor obostavaný MÍNOVÝMI POLIAMI.

Mínové pole

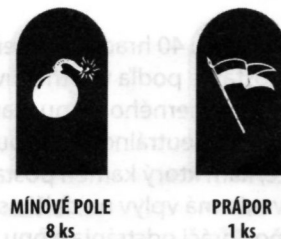


Hodnoty kameňov

Hodnoty hracích kameňov sú zoradené od najvyšších tj. MARŠAL, ďalej GENERÁL po najnižšie tj. ŠPIÓN (viď ukážka nižšie). To znamená, že MARŠAL môže zajať všetky nižšie hodnoty. GENERÁL môže byť zajatý MARŠALOM, ale on sám zajme všetky hodnoty nižšie. KAPITÁN je zajatý MARŠALOM alebo GENERÁLOM, môže však zajať hodnoty nižšie atď. Posledný v rade je hrací kameň označený ako ŠPIÓN. Tento kameň môže byť zajatý každým pohyblivým kameňom okrem kameňa najvyššieho, tj. MARŠALOM. Ak narazí na seba MARŠAL so ŠPIÓNOM je zajatý MARŠAL.



Kamene nepohyblivé



Koniec hry

Vítazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý zajme súperov prápor. Pokiaľ ani jeden hráč nemá nádej na zajatie súperovho práporu končí hra nerozhodne.

Taktická poznámka

Hráč, ktorý stratil príliš veľa kameňov, môže ešte dosiahnuť remízu spôsobom známym ako PAT. To môže dosiahnuť tak, že skôr ako mu súper zajme prápor, nechá si zajať všetky zvyšné pohyblivé kamene. Práve tento moment tvorí hru napínavou až do samotného záveru.