

# **MLXTOUR**

Stohovací hra pro 2 hráče od 8 let

## Herní materiál:

Hrací deska – šachovnice 5x5 polí

2 sady hracích kamenů po 20 kusech (rozdílné barvy – např. červená x bílá)

\* Hrací kameny by na sebe měly jít dobře stohovat

## Cíl hry:

Vyhrává hráč, který jako první vytvoří sloupec alespoň 5 kamenů.

A vrchní kámen na tomto sloupci je jeho barvy.

## Příprava hry:

Hrací desku položte mezi hráče. Každý hráč si vezme jednu barvu kamenů.

Bílý začíná. Dále se hráči střídají na tahu.

\* „sloupec“ je dále v textu označován jakkoliv vysoký sloupec kamenů – tedy i pouze jeden kámen.

## Průběh hry:

Ve svém tahu hráč provede pouze **jednu** ze dvou možných akcí:

**1** – nasadí jeden ze svých kamenů ze zásoby na **prázdňé** hrací pole kdekoliv na desce.

nebo

**2** – pohne jedním ze sloupců na hrací desce.

- sloupcem se pohybuje ortogonálně (nahoru, dolů, do stran) nebo diagonálně - přímo o libovolný počet

**prázdňých** polí (jako věž nebo střelec v Šachu)

- hráč může pohnout libovolným sloupcem (tedy i tím co má soupeřův kámen na vrchu)

- může pohnout pouze částí sloupce, libovolné velikosti. Vždy však bere jeho vrchní část a nijak jí při pohybu

nemění (její barevné složení). Případný zbytek sloupce zůstává na políčku, kde stál.

- pohyb sloupcem **musí** být proveden tak, že skončí na nějakém jiném sloupci (t.j. sloupcem nesmí být pohnuto na

prázdňé pole )

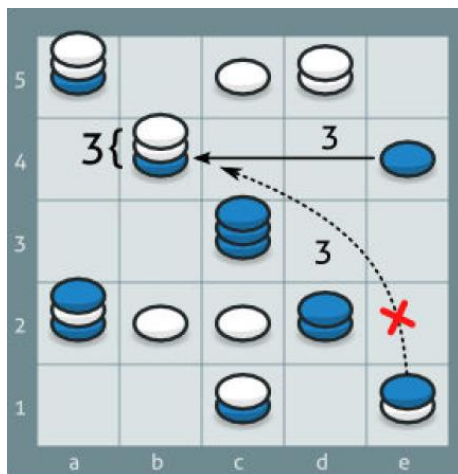
- výsledný sloupec může být libovolně vysoký

- nelze provést ten samý tak jako soupeř zpětně - aby se tak zopakovala pozice před tahem (teoreticky je to možné ale velmi nepravděpodobné)

## a hlavní pravidlo !!

**Počet polí o které se může sloupec pohnout je dáno výškou sloupce na kterém bude svůj pohyb končit.**

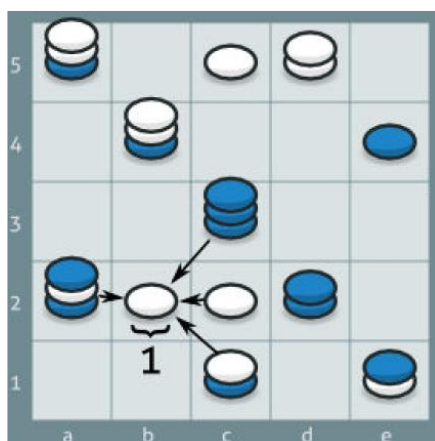
\*je to takové intuitivně naruby a je potřeba pár her než si na to hráči zvyknou.



*příklad 1:*

*Sloupec na „e1“ se nemůže pohnout na sloupec na „b4“, protože mu stojí v cestě jiné sloupce.*

*Sloupec na „e4“ se může pohnout na sloupec na „b4“ protože mu v cestě nic nestojí a je od něj „přesně“ o 3 pole vzdálen (a sloupec na „b4“ je 3-vrstvý)*



*Příklad 2:*

*Na sloupec na „b2“ se lze pohnout na obrázku vyznačenými sloupci.*

*(protože je 1-vrstvý a vyznačené sloupce jsou od něj ve vzdálenosti 1 pole)*

Pasování:

Pokud hráč nemůže ve svém tahu položit kámen ani pohnout, musí pasovat (tedy nehraje).

Pokud pasují oba hráči po sobě, končí hra remízou.

Konec hry:

Pokud některý z hráčů vytvoří sloupec o výšce pět a víc kamenů, získá hráč, jehož kámen je na vrchu sloupce 1 vítězný bod. Při normální hře je získání jednoho vítězného bodu považováno za vítězství ve hře.

Při turnajové variantě se po získání bodu odstraní vítězný sloupec ze hry a pokračuje se ve hře normálně dál. Hra je dopředu domluvena na několik vítězných bodů (ideálně 2 nebo 3)