

# TRIANGOLI

Hra pro 2 hráče od 8 let

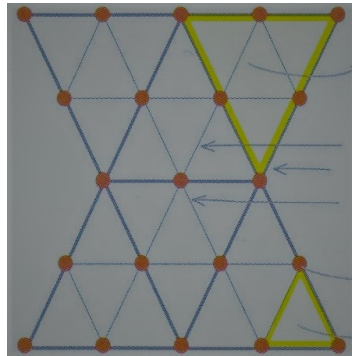
## Herní materiál:

1 hrací deska  
2 figurky – modrá a bílá  
36 válečků – 18 od každé barvy  
(+ 1 od barvy jako náhradní)

Hrací deska obsahuje 24 trojúhelníkových polí. Vždy 4 pole jsou seskupena do velkého trojúhelníku – „sektoru“.

Na desce je tak 6 sektorů - ohraničených hlubší rýhou.

Roh každého trojúhelníkového políčka je zároveň průsečík linek – bod, na kterém může ve hře stát figurka. Všechna trojúhelníková políčka, která mají tento bod jako jeden z rohů – se považují za sousedící (s tímto bodem). Figurky se během hry budou pohybovat po vyznačených linkách.



## Cíl hry:

Mít na konci hry majoritu válečků své barvy v co nejvíce sektorech.

## Příprava hry:

Každý hráč si vezme figurku a 18 válečků své barvy. Zásoba válečků každého hráče je vždy jasně viditelná. Náhodně určete prvního hráče.

První hráč postaví svou figurku na jakýkoliv průsečík na hrací desce.

Poté postaví svojí figurku na jiný libovolný průsečík druhý hráč.

První hráč nyní může začít hrát.

## Průběh hry:

Každý hráčův tah je rozdělen do tří fází – pohyb figurkou, umístění válečků a výměna válečků.

1. pohyb figurkou

Hráč pohne figurkou své barvy o 1,2 nebo 3 kroky (body), vždy po **přímé** linii.

\*v rozích nelze „zatočit“.

Vždy začíná a končí na průsečíku. Pohyb musí vždy ukončit tak, aby bod kde skončí, sousedil s **prázdným** (neobsazeným) trojúhelníkovým polem.

Pokud to tak není, nemůže hráč tento pohyb provést a musí najít jinou alternativu.

Při pohybu **nelze** přeskočit soupeřovu figurku. Toto pravidlo umožňuje takticky blokovat soupeřův pohyb do určitých oblastí.

## 2. umístění válečků

Poté co hráč pohnul figurkou, umístí na libovolné **prázdné** sousedící trojúhelníkové políčko tolik válečků své barvy, o kolik polí se pohnul (např. pohnul se o dva kroky – umístí tedy 2 válečky).

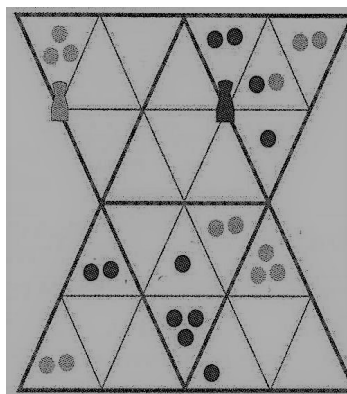
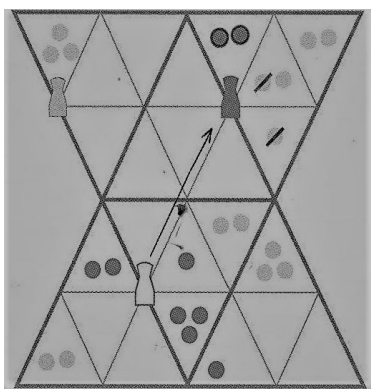
Nelze umístit víc nebo míň! Válečky hráč umístí vždy jen na **jedno** trojúhelníkové pole (nelze rozdělit válečky na více polí) . Pokud hráč nemá v zásobě dost válečků, musí udělat jiný pohyb.

## 3. Výměna:

Po umístění válečků, vymění hráč soupeřovi válečky za svoje (pokud to jde).

Podle toho o kolik kroků se pohnul, tolik válečků soupeře vymění – tj. odstraní je z desky (zpět do zásoby soupeře).

A nahradí je vlastními válečky. Odstranit smí jen ty soupeřovi válečky, které jsou na některém ze **sousedních** trojúhelníkových polí kolem jeho figurky. Může odstranit válečky z více různých polí (ale vždy sousedících s jeho figurkou). Pokud není v okolí figurky dost soupeřových válečků, odstraní tolik kolik je možné.



Po provedení výměny končí hráčův tah a začíná tah soupeře. Soupeř táhne figurkou, umístí válečky a případně provede výměnu. Takto se střídají v tazích až do konce hry.

Pokud hráč nemá dost válečků v zásobě nebo se nemůže pohnout k volnému poli, musí vynechat svůj tah. Pokud však může zahrát, tak zahrát musí. Nemůže vynechat svůj tah dobrovolně.

## **Konec hry:**

Hra končí, pokud je zaplněno poslední volné trojúhelníkové pole na hrací desce nebo pokud se ani jeden z hráčů nemůže pohnout.

Nyní hráči určí zvlášť v každém ze šesti sektorů (jeden po druhém) kdo má v kterém majoritu – tedy většinu svých válečků.

Porovnejte počet válečků každého hráče v celém sektoru a ten kdo jich tam má víc – nechává své válečky na desce.

Hráč, který jich má v tomto sektoru míň, odstraní všechny své válečky z tohoto sektoru zpět do své zásoby. Odstraněné válečky se už nijak nepočítají do skóre.

Pokud mají oba hráči v sektoru stejně válečků, odstraní své válečky z tohoto sektoru oba dva.

Hráč, kterému zůstalo po vyřešení všech 6 sektorů na hrací desce víc válečků – vyhrává hru.

V případě shody vyhrává ten, kdo získal majoritu ve více sektorech.

Je možné, že hra skončí remízou.