

MABULA

Logická abstraktní hra pro 2 hráče

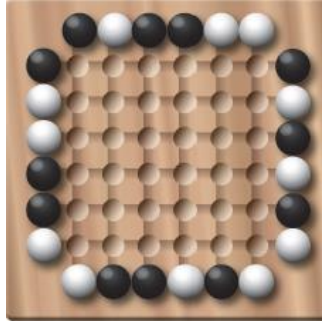
Komponenty:

1 hrací deska, 12 černých a 12 bílých kuliček

Příprava hry:

Rozložte náhodně všechny kuličky na vnější (okrajové) řady hrací desky.

Je však důležité dodržet podmínku, že nikdy **nesmějí být vedle sebe souvisle víc jak 2 kuličky stejné barvy** (a to i přes roh). Určete začínajícího hráče.



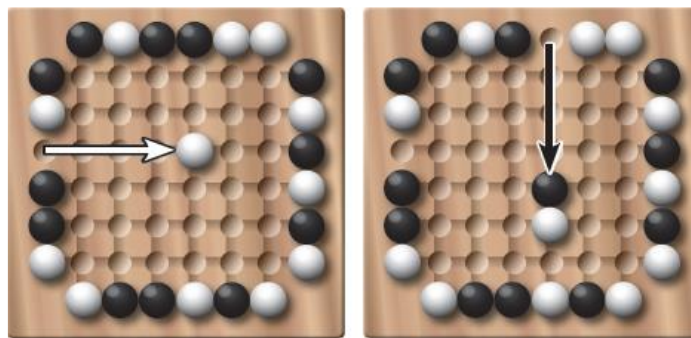
příklad počátečního rozložení

Průběh hry:

Hráč ve svém tahu posune kuličku **své barvy** od okraje, v **přímé lince**, směrem ke středu hrací desky.

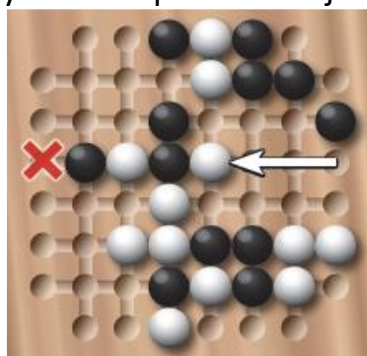
Musí dodržet následující pravidla:

1. Kuličku lze posunout libovolně daleko. Pokud po cestě narazí na jinou kuličku nebo kuličky, může je odsunout ve směru svého pohybu.



1. tah - bílý pohne svou kuličkou ke středu 2 tah – černý pohne a odsune bílého

2. Žádná kulička však nesmí být vytlačena zpět na okrajovou (startovní) řadu.



3. Pokud hráč nemůže zahrát, musí svůj tah vynechat. Pokud se situace změní a může opět zahrát, tak zahrát **musí**.

Konec hry:

Pokud nemá ani jeden z hráčů možnost pohnout nějakým svým kamenem. Hra končí.

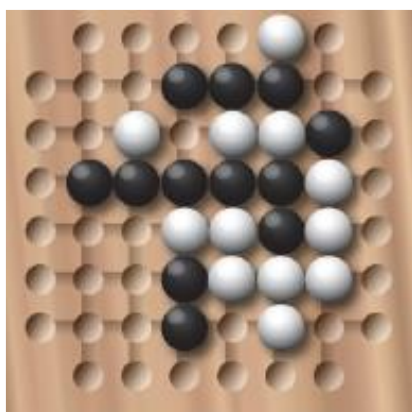
Skórování :

Vítězem se stává hráč, kterému se podařilo udělat **největší souvislou skupinu svých kamenů**.

Diagonálně sousedící kameny se do souvislé skupiny **nepočítají**.

Alternativní skórování :

Hráči navzájem vynásobí velikost **všech** svých skupin. Vítězem je hráč s větším skóre.



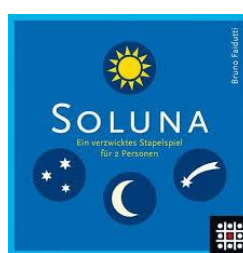
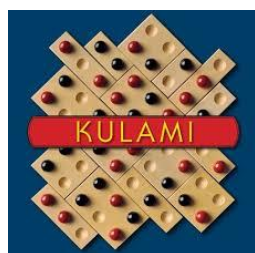
příklad závěrečného bodování:

Standardní bodování – černý vytvořil skupinu 6 kamenů, bílý skupinu 8 kamenů. Bílý je vítěz.

Alternativní bodování – černý má 36 bodů (6x2x3x1), bílý má 16 bodů (8x2x1x1). Černý je vítěz.

Způsob závěrečného skórování si hráči musí domluvit před hrou !

Příklad kompletní hry je zobrazen na str. 14 originálních pravidel.



Pokud máte rádi abstraktní hry pro dva, podobné jako je tato, najdete podobné na našem e-shopu.