

DJ08404 TWISTY

Počet hráčů: 2 – 4 Věk: 8 – 99 let Délka hry: 25 min.

Obsah hry: 4 figurky , 4 žetony k figurkám, 28 kartonových žetonů s barevnou kostkou - hvězda, čtverec, trojúhelník, kruh, hrací deska, 44 dřevěných žetonů s barevnou kostkou

Cíl hry: jako první získat 7 barevných kostek v určeném pořadí a jako první se dostat do středu herního desky.

Příprava hry: Zamíchejte 44 dřevěných žetonů s barevnou kostkou a pak je libovolně rozmístěte na hrací desku tak, aby byla všechna pole zakrytá kromě středového pole a rohových polí.

Hráči si vezmou svou figurku a k ní příslušný žeton. Figurky umístí na rohová pole a žeton si položí před sebe. Vezmou si také sérii kartonových žetonů s barevnou kostkou -hvězda, čtverec, trojúhelník, kruh. Zamíchají je a seřadí je před sebe stranou s barevnou kostkou nahoru. Každý hráč tím získá pořadí - odleva doprava, v jakém bude sbírat svých 7 barevných kostek.

Průběh hry: Nejmladší hráč začíná a hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč A posune svou figurku o 3 políčka ve tvaru L: dvě pole horizontálně a jedno pole vertikálně nebo naopak. Po tomto kroku:

- Pokud figurka dojde na prázdné pole, zůstává na něm do svého dalšího tahu.
- Pokud doje na pole s žetonem s barevnou kostkou:
 - o • pokud barva žetonu odpovídá barvě kostky, která je v jeho sérii na řadě, vezme si dřevěný žeton a položí ho pod odpovídající kartonový žeton ve své sérii
 - o • pokud barva žetonu neodpovídá barvě kostky, která je v jeho sérii na řadě, hráč zůstává na tomto poli do svého dalšího tahu.
 - o Pokud dojde na pole s žetonem „další tah“:
 - může zůstat na tomto poli nebo se posunout horizontálně či vertikálně na sousední pole
 - může zůstat na tomto poli nebo se posunout diagonálně na sousední pole
 - může zůstat na tomto poli nebo se znovu posunout o tah ve tvaru L
 - může zůstat na tomto poli nebo se přesunout na jiný stejný žeton. Stojí-li již na zvolených cílových polích jiný hráč, hráč na tahu se na toto pole přesunout nemůže.

Pozn.: Hráči mohou kombinovat několik kroků za sebou. Např. Hráč A táhne ve tvaru L a skončí na poli s žetonem . Zde se rozhodne posunout se diagonálně o jedno pole a postaví se na pole s žetonem. Díky tomu se může znovu posunout tahem ve tvaru L. Dorazí tedy k barevné kostce, kterou potřebuje sebrat. Celý tento posun mohl uskutečnit za jeden jediný tah na pole, kde se již nachází figurka jiného hráče (hráč B): pokud hráč B již před ním sebral kostku v barvě dle série hráče A, může mu hráč A sebrat tuto kostku a položit si ji před sebe pod odpovídající žeton ve své sérii. Hráč B přesune zbylý kartonový žeton s barevnou kostkou na konec své série a přesune svou figurku do jednoho z volných rohů hrací desky.

Pozn.: hráč A se může rozhodnout postavit se na pole obsazené hráčem B pouze za těchto podmínek: nejbližším cílem hráče B je kostka hráče A . Tato kostka není chráněna (viz pravidlo žetonu „ochrana“) Na pole s žetonem „ochrana“: hráč může ochránit své barevné kostky tak, že umístí dřevěné žetony, které již získal, na odpovídající kartonové žetony. Všechny takto umístěné žetony jsou tímto chráněny a není možné je hráči sebrat.

Konec hry: V okamžiku, kdy se hráči podaří sesbírat 7 žetonů ze své série ve správném pořadí, musí ještě dojít na středové pole a pak hru vyhrává.