

✦ DJECO Tactic flower ✦

DJ08531

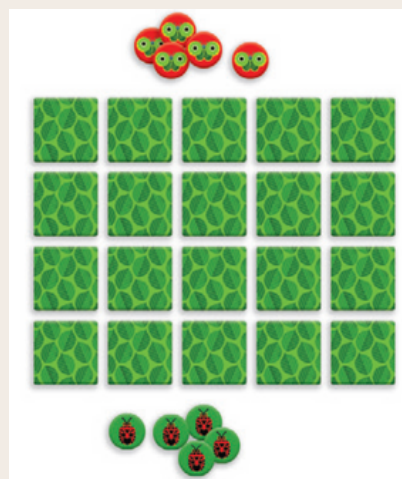
Věk: 7 - 99 let

Počet hráčů: 2

Obsah: 20 karet květin, 10 žetonů hmyzu (5 motýlů, 5 ploštic)

Cíl hry: Získat co nejvíce bodů na konci 3 kol.

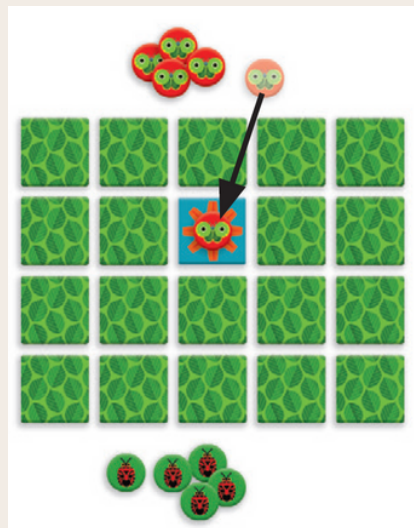
Příprava hry: Zamíchejte 20 karet květin a položte je doprostřed mezi hráče lícem dolů do čtverce z 5 x 4 karty. Tento prostor představuje herní plochu. Každý hráč si vybere jeden hmyz a vezme si všech 5 odpovídajících žetonů.



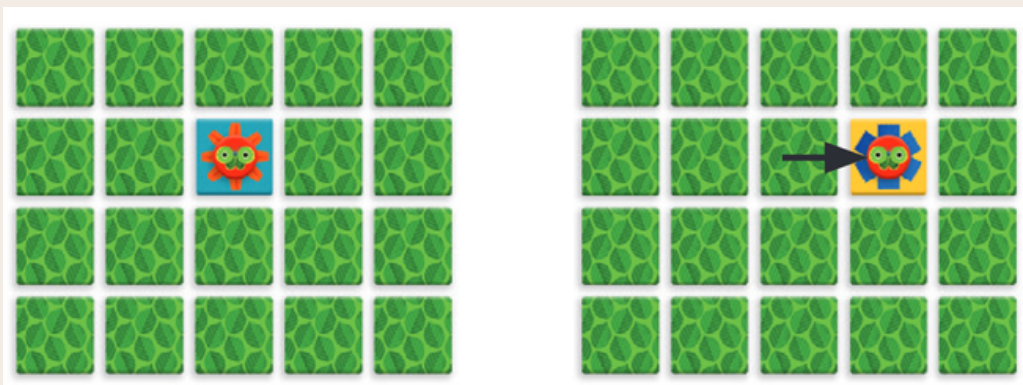
Pravidla hry: Hra se skládá ze 3 kol. Nejmladší hráč začíná první kolo. Během svého tahu může hráč udělat jednu ze tří následujících akcí:

1) Položit jeden ze svých žetonů na herní plochu. Hráč vybere jednu volnou kartu z herní plochy. Otočí ji tak, aby byla vidět květina a položí na ni svůj žeton.

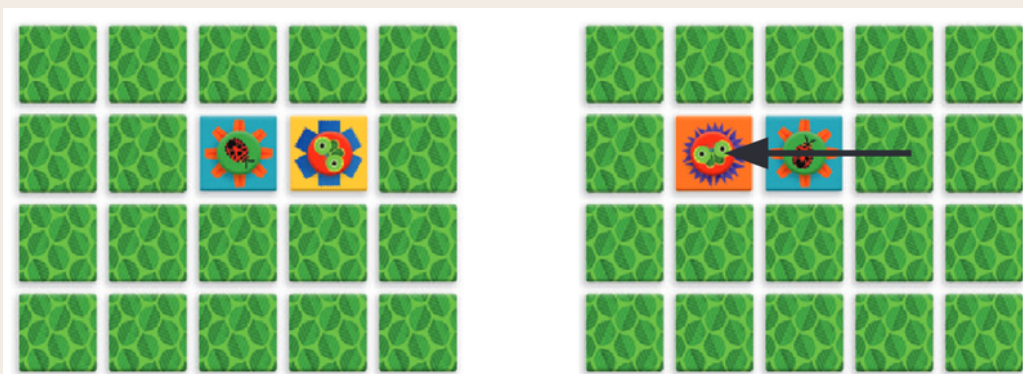




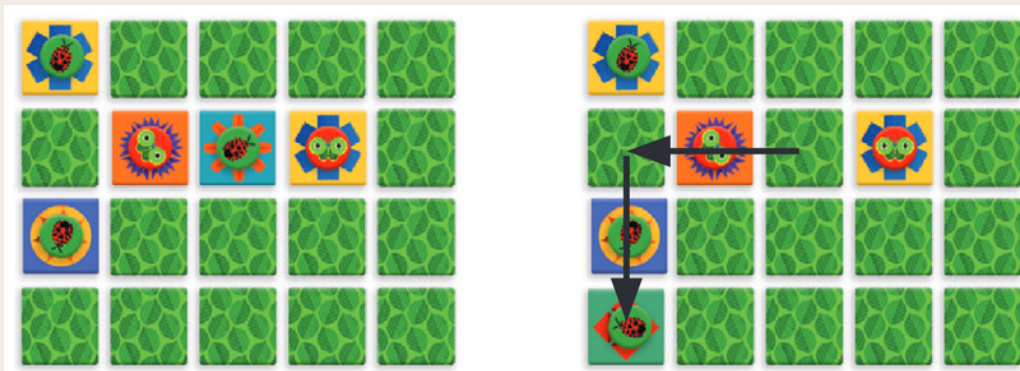
2) Přesunout jeden ze svých žetonů. Žetony se přemisťují vodorovně nebo svisle (nikdy úhlopříčně) z jednoho políčka na sousední volný dílek s květinou. Pole, na které se žeton přesune, se otočí lícem nahoru, výchozí pole se naopak otočí lícem dolů.



Je také možné přesunout žeton skokem: žeton smí přeskočit jeden dílek, pokud je obsazený. Skok se provede svisle nebo vertikálně (nikdy úhlopříčně). Nelze přeskočit více než jedno obsazené pole, není možné přeskočit dva (nebo více) sousedních dílků.



Dílek, na který se žeton přesune, se otočí lícem nahoru, výchozí dílek se naopak otočí lícem dolů. Přesun se může také skládat z více skoků po sobě jdoucích, během kterých se může, ale nemusí změnit směr, způsobem jako ve hře Dáma. Mezi dvěma skoky musí žeton dojít vždy na volné pole květiny. Není možné přeskočit dvě obsazené sousední pole.



Pouze konečné pole všech těchto skoků se otočí lícem nahoru. Výchozí dílek se otočí lícem dolů.

3) Získat jeden ze svých žetonů. Hráč může získat jeden ze svých žetonů položených na hrací ploše: položí si ho před sebe a otočí pole, ze kterého žeton vzal, lícem dolů.

V tomto případě hraje další hráč dvakrát za sebou.

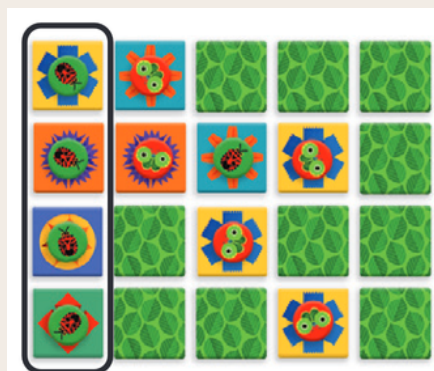
Poté je na řadě další hráč.

Na konci svého tahu, pokud hráč splňuje jednu ze tří následujících podmínek, kolo je ihned ukončeno a počítáme body.

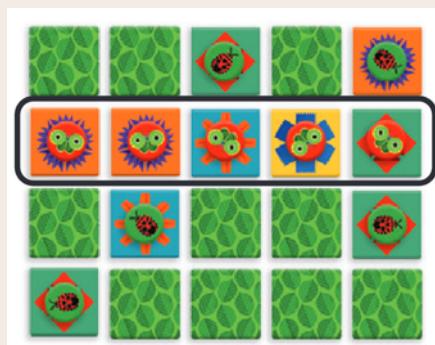
Podmínky vítězství kola:

- Mít ve sloupci 4 své žetony hmyzu: 1 bod

Pozn.: Mít 4 ze svých žetonů hmyzu ve sloupci, kde je pět dílků neznamená vítězství.



-
- Mít v řádku 5 svých žetonů hmyzu: 2 body



- Položit 4 ze svých žetonů hmyzu na 4 stejné květiny: 3 body



Když je kolo ukončeno, každý hráč si vezme zpět svých 5 žetonů, karty květin se zamíchají a položí na stůl v novém rozložení, opět 5 x 4. Hráč, který minulé kolo prohrál, začíná.

Konec hry: Vítězí hráč, který získal celkem nejvíce bodů na konci tří kol. V případě remízy si zahrajte čtvrté rozhodující kolo.
