

HEXAFARI

MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN

VE HŘE NAJDETE:

48 barevných dílků



Svižná taktická hra, ve které se všechno neustále mění. Jak si povedete ve světě, kde ošetřovatel přemůže lva, lev si poradí s ptáčetem, pták má navrch nad komárem a ten zase pije krev ošetřovateli?

CÍL HRY

Vyhrává, kdo jako první spojí 7 dílků **vlastní barvy** nebo se svojí postavou.

PŘÍPRAVA HRY

Každý si vyberte 1 dílek, kterým určíte svou jedinečnou postavu a barvu. Když zvolíte červeného komára, hrajete za komára a za červenou barvu. Není tedy možné, aby si 2 hráči vybrali stejnou roli nebo barvu (třeba žlutý dílek).

Vybraný dílek si položte před sebe, aby bylo jasné, za koho hrajete. Jen si dejte pozor, aby se vám nepřipletl mezi ostatní dílky.



Takto je to v pořádku. Každý hráč má svůj dílek, nikdo nemá stejnou roli ani barvu.

Takto ne. Není možné, aby 2 hráči hráli za žlutou barvu nebo za komára.

Teď zamíchejte dílky a postavte je do čtyř podobně vysokých komínků. Každý hráč si vybere do hry 3 dílky, a to následujícím způsobem. Nejmladší hráč si vybere jeden komínek a vezme si z něj horní 3 dílky, pak si vybere soupeř po jeho levici atd. Poslední hráč navíc vybere jeden vrchní dílek z libovolného komínku, otočí ho a položí jej doprostřed stolu.

PRŮBĚH HRY

Ve svém tahu přiložíte jeden dílek k ostatním, které jsou uprostřed stolu. Dílek smíte přiložit jen k takové postavě, která je o jednu úroveň slabší. Ošetřovatele tak můžete přiložit jen ke lvu, lva k ptáku, ptáka ke komárovi a komára k ošetřovateli. Hned jak dílek položíte, slabší dílek otočíte. Můžete otočit i více dílků, pokud třeba přiložíte ošetřovatele ke dvěma lvům, musíte otočit oba lvy.

Dílky můžete mít na stole nebo v ruce a můžete přikládat jakoukoliv stranou.

PŘÍKLAD

KROK 1 (VÝBĚR DÍLKU)



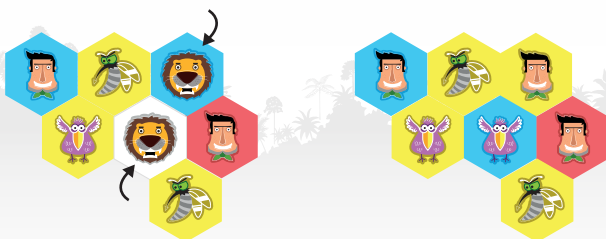
Vybraný dílek a možnosti, kam ho můžete umístit.

KROK 2 (PŘILOŽENÍ DÍLKU)



Rozhodli jste se, že přiložíte dílek k oběma lvům.

KROK 3 (OTOČENÍ SOUSEDNÍCH DÍLKŮ)



Otočíte oba dílky se lvem, ale komár zůstane neotočený.

Na konci tahu si opět vyberete jeden vrchní dílek, abyste měli v ruce zase 3 dílky.

Když ve svém tahu nemůžete přiložit dílek, můžete si vybrat jeden dílek navíc a ihned ho zahrát (opět si vybíráte vrchní dílek z libovolného komínku). Pokud ani tak nemůžete hrát, tah ztrácíte a hraje další v pořadí. V dalším kole si nedobíráte.

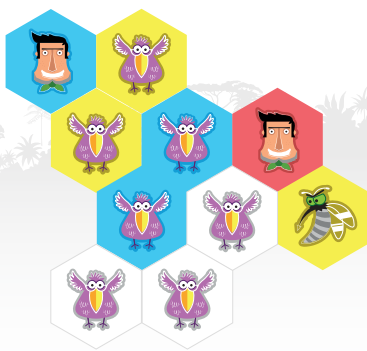
KONEC HRY

Hra končí, když některý z hráčů přiloží nebo otočí dílky tak, aby spojil 7 dílků s vlastní postavou NEBO barvou. Pokud vám dílky spojí soupeř, hra končí a vy vyhráváte jen v případě, že je propojených 8 dílků.

PŘÍKLAD



Spojených 7 žlutých dílků = konec hry



Spojených 7 dílků s ptákem = konec hry

POSOUVÁNÍ DÍLKŮ

Ve výjimečných případech může dojít k situaci, že vám dojdou dílky. V tom případě se střídáte v jejich posouvání. Dílky už neotáčíte. Posouváte jen ty, které nejsou zcela obklopené ostatními. tzn. že mají aspoň jednu stranu volnou.

VARIANTA PRO MLADŠÍ HRÁČE

S menšími dětmi vyhrává, kdo jako první spojí 6 dílků.

A KDO KOHO PŘEPERE?

