

# Twisty

(DJ08404)



od 8 let



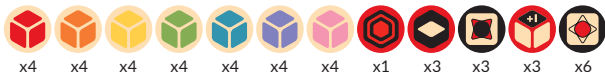
2-4 hráči



25 minut



4 figurky a 4 žetony k figurkám, 28 kartonových žetonů s barevnou kostkou: 4 série (hvězda, čtverec, trojúhelník, kruh), hrací deska, 44 dřevěných žetonů s barevnou kostkou



Jako první sesbírat 7 barevných kostek v určeném pořadí a pak se jako první dostat na středové pole herního plánu.



## Příprava hry

Zamíchejte 44 dřevěných žetonů s barevnou kostkou a pak je náhodně rozmístěte na hrací desku tak, abyste zakryli všechna pole s výjimkou 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 (sérii, odleva doprava), v jakém bude sbírat svých 7 barevných kostek.



## Průběh hry

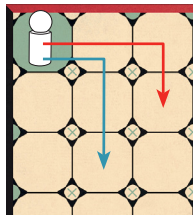
Začíná nejmladší hráč, dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč A posune svou figurku o 3 políčka ve tvaru L: dvě pole horizontálně a jedno pole vertikálně nebo naopak.

Po tomto kroku:

1. pokud figurka dojde na prázdné pole, zůstane na něm do svého dalšího tahu.

2. dojde-li na pole s žetonem s barevnou kostkou:





- 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;
- pokud barva žetonu neodpovídá barvě kostky, která je v jeho sérii na řadě, hráč zůstává na tomto poli do svého dalšího tahu.



 **Kartonové žetony s barevnou kostkou**

 **Dřevěné žetony s barevnou kostkou**

### 3. dojde-li na pole s žetonem „další tah“:

-  (1) může zůstat na tomto poli nebo se posunout horizontálně či vertikálně na sousední pole
-  (2) může zůstat na tomto poli nebo se posunout diagonálně na sousední pole
-  (3) může zůstat na tomto poli nebo se znovu posunout o tah ve tvaru L
-  (4) 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 zkombinovat několik posunů za sebou.

**Příklad:** Hráč A udělá tah ve tvaru L a dojde na pole s žetonem (2). Zde se rozhodne posunout se diagonálně o jedno pole a postaví se na pole s žetonem (3). 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.

**4. 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“)

**5. na pole s žetonem „ochrana“:** může ochránit své barevné kostky. Umístí dřevěné žetony, které již získal, na odpovídající kartonové žetony. Všechny takto umístěné žetony jsou tímto chráněny a není možné je hráči sebrat.



 **Dřevěné žetony s barevnou kostkou**

 **Kartonové žetony s barevnou kostkou**

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

Autor hry: Faouzi Boughida