PANTAREÏ

(2 hráči, od 8 let)

HERNÍ MATERIÁL

9 černých destiček s 1, 2 nebo 3 symboly

3× **3×** **3×**

9 bílých destiček s 1, 2 nebo 3 symboly

3× **3×** **3×**

1 neutrální destička

1×

PŘÍPRAVA HRY

Hráči zamíchají všech 19 destiček symboly dolů a poskládají je do tvaru plazícího se hada. Až poté destičky otočí symboly nahoru.

Hráč A si vybere barvu a následně zahájí hru hráč B druhou barvou.

CÍL HRY

Vyhrává ten, kdo jako první umístí na vršek některé hromádky 7. destičku.

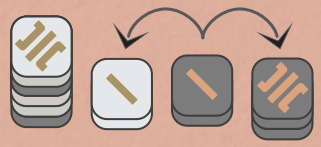
PRŮBĚH HRY

Hráč ve svém tahu přesune destičku ve své barvě doleva nebo doprava, čímž zakryje jiné destičky. Jakmile se destička ocitne na vršku hromádky (alespoň 2 jiných destiček), může hráč přesunout buď pouze vrchní destičku, nebo 2 vrchní destičky společně (není dovoleno přesunout více než 2 destičky za tah). V případě přesunu 2 destiček nehraje barva spodní destičky roli.

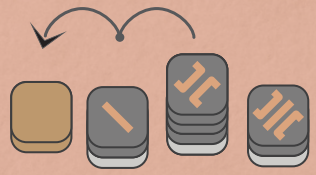
V obou případech se destičky přesunou do vzdálenosti dané počtem symbolů (1, 2 nebo 3) na vrchní přesouvané destičce. Hráči se mohou kdykoli podívat na jakoukoli hromádku, aby zjistili, jaké destičky se tam nachází.

Pohyby

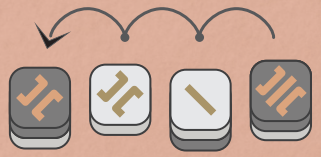
Destička s 1 symbolem musí být přesunuta na sousední destičku vpravo nebo vlevo.



Destička se 2 symboly musí být přesunuta o 2 destičky vpravo nebo vlevo.



Destička se 3 symboly musí být přesunuta o 3 destičky vpravo nebo vlevo.



Destička se tedy může přesunout na destičku vlastní nebo cizí barvy. Pokud umístíte svou destičku na destičku soupeře, zabráníte mu tím s danou destičkou hrát.

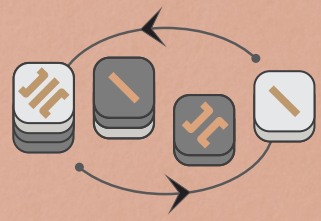
Destička se nemůže přesunout před „hlavu“ či „ocas“ hada. Jakýkoli pohyb, který by měl toto za následek, se považuje za neplatný.

Destička nemůže během jednoho pohybu přejít dvakrát přes stejnou destičku.

Neutrální destičku nelze posunovat, ale můžete na ni položit svou destičku a přesunout obě ve svém následujícím tahu.

Prohození

Místo pohybu můžete prohodit destičku nebo hromádku destiček, pokud jsou kontrolovány vaší barvou (o kontrole hromádky rozhoduje barva vrchní destičky). Je třeba přesouvat celé hromádky. Nemůžete prohazovat destičky nebo hromádky destiček ovládané soupeřem.



Prohazování je zakázáno, jestliže soupeř ve svém předchozím tahu sám prohazoval.

Pokud některý z hráčů není schopen provést pohyb či prohození, jeho tahy se přeskakují do té doby, dokud nebude moci znovu hrát.

KONEC HRY

Vítězí hráč, který jako první umístí na vršek hromádky sedmou destičku.