

MANA

(2 hráči, od 8 let)



HERNÍ MATERIÁL

Herní plán s 6x6 čtvercovými poli se symboly „jednou“, „dvakrát“ a „tříkrát“.



jednou
12x

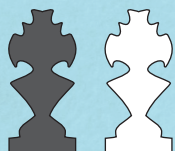


dvakrát
12x



tříkrát
12x

1 černý daimjó
1 bílý daimjó



5 černých róninů
5 bílých róninů



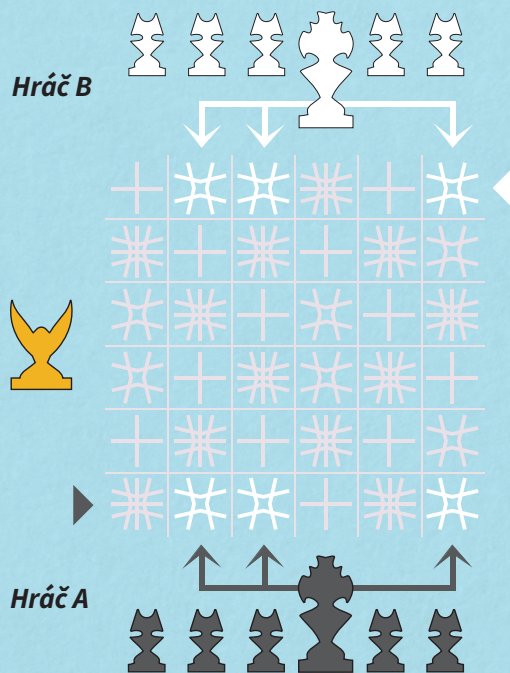
1 pták „Mana“



PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere barvu. Hráč A si vezme 6 černých figurek a postaví je do první řady na herním plánu, která má symbol „tříkrát“ vlevo dole. Daimjó musí být umístěn na jedno z polí se symbolem „dvakrát“.

Hráč B si vezme 6 bílých figurek a postaví je do první řady na opačné straně herního plánu, která má symbol „dvakrát“ vlevo dole. Daimjó musí být umístěn na jedno z polí se symbolem „dvakrát“.



V tuto chvíli se „Mana“ nachází mimo herní plán.

PRŮBĚH HRY

Hráči odehrávají své tahy, v nichž pohybují svými figurkami vpřed, zpět nebo do strany (**ale nikdy ne úhlopříčně**). Figurka může při pohybu měnit směr, ale pouze v pravém úhlu.

POHYB FIGUREK

Pohyby róninů a daimjů jsou určeny výchozím polem dané figurky.

• Figurka na poli se symbolem „jednou“ se musí pohnout o **1 pole**.

• Figurka na poli se symbolem „dvakrát“ se musí pohnout o **2 pole**.

• Figurka na poli se symbolem „tříkrát“ se musí pohnout o **3 pole**.

Figurka nemůže přeskakovat jiné figurky nebo v rámci jednoho pohybu projít dvakrát přes stejné pole.

Váš pohyb může skončit na poli, kde se nachází soupeřova figurka.

V takovém případě ji musíte zajmout:

Jestliže jste zajali daimjóa, vyhráváte hru.

Jestliže jste zajali rónina, odstraňuje se z herního plánu.

Poznámka: Při zajímání figurek nezáleží na jejich druhu, takže např. daimjó může zajmout rónina a naopak.

ROLE „MANY“

Jakmile hráč přesune svou figurku, „Mana“ přeletí na jakékoli prázdné pole se stejným symbolem („jednou“, „dvakrát“, „tříkrát“), jako má pole, na něž se figurka přesunula.

Druhý hráč je ve svém následujícím tahu povinen přesunout svou figurku (daimjóa nebo rónina) z pole se stejným symbolem, na kterém se nachází „Mana“.

„Mana“ se musí vždy přesunout na pole se stejným symbolem, jaké je na poli, jež obsadila poslední přesunutá figurka.

Pokud se hráčova figurka nemůže přesunout pole se symbolem určeným „manou“, nabízí se dvě možnosti:

a) Hráč pohne jakoukoli svou figurkou v závislosti na symbolu pole, na němž stojí.

NEBO

b) Vráť na jakékoli prázdné pole herního plánu rónina, který byl zajat soupeřem.

V obou případech se „Mana“ přesune na pole se stejným symbolem, jako má pole, na něž se figurka právě přesunula nebo byla vrácena.

Co se stane, jestliže hráč nemůže pohnout svými figurkami, protože je blokují jiné figurky?

Jestliže hráč nemůže svými figurkami pohnout, jeho tah se přeskočí.

Druhý hráč může okamžitě provést svůj tah a přesunout jakoukoli svou figurku bez ohledu na symbol pole, na němž se nachází „Mana“, případně může vrátit na herní plán jednoho ze svých zajatých róninů.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy se některému z hráčů podaří zajmout soupeřova daimjóa.

VARIANTA PRO POKROČILÉ HRÁČE

Při přípravě hry mohou hráči umístit všech 6 svých figurek na jakákoli pole v prvních dvou řadách na své straně.