

KAMON

(2 hráči, od 8 let)



HERNÍ MATERIÁL

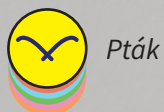
1 herní plán s 37 prázdnými poli.
36 kulatých žetonů – „kamonů“ (6 různých symbolů v 6 různých barvách) a 1 prázdný žeton. 37 šestiúhelníků.



Motýl



Ryba



Pták



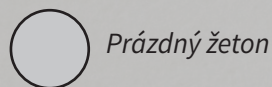
Vějíř



Hora



Brána



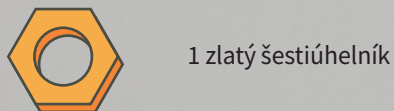
Prázdný žeton



18 bílých šestiúhelníků



18 černých šestiúhelníků



1 zlatý šestiúhelník

PŘÍPRAVA HRY

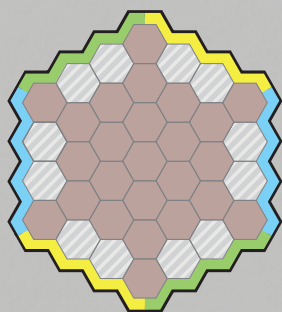
Umístěte herní plán mezi oba hráče.

Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si všech 18 šestiúhelníků. Poté náhodně rozmístěte „kamony“ a prázdný žeton na jednotlivá pole herního plánu.

Pozice prázdného žetonu zůstává neměnná po celou partii.

PRŮBĚH HRY

Černý hráč začíná a umístí jeden svůj černý šestiúhelník na jedno z krajních polí (na obrázku se jedná o šedě šrafovaná pole) s výjimkou šesti dvoubarevných polí v rozích. Po umístění svého šestiúhelníku položí zlatý šestiúhelník na černý, který umístil naposledy. Zlatý šestiúhelník ukazuje hráči, který má přijít právě na tah, jakým způsobem má hrát.

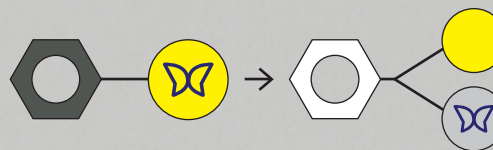


Poté musí bílý hráč umístit jeden svůj bílý šestiúhelník na libovolné pole, kde se nachází „kamon“ se stejným symbolem **NEBO** stejné barvy, jako měl poslední zahraniční žeton černého hráče.

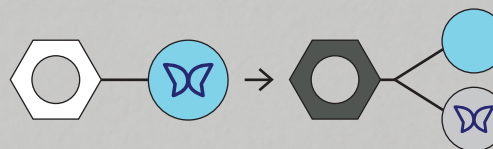
Pozice prázdného žetonu zůstává po celou hru neměnná. Tento žeton nelze během hry používat.

Příklady

Pokud černý hráč umístí svůj šestiúhelník na pole se žlutým „kamonem“ s motýlem, musí bílý hráč umístit svůj šestiúhelník na jakýkoli žlutý „kamon“ nebo „kamon“ motýla jakékoli barvy.



Pokud bílý hráč umístí svůj šestiúhelník na pole s modrým „kamonem“ s motýlem, černý hráč musí umístit svůj šestiúhelník na jakýkoli modrý „kamon“ nebo „kamon“ jakékoli barvy se symbolem motýla.



Po každém umístění svého šestiúhelníku na něj hráč přesune zlatý šestiúhelník jako připomínku pro soupeře, čím se ve svém dalším tahu musí řídit.

Hra pokračuje do doby, dokud není splněna jedna z následujících podmínek.

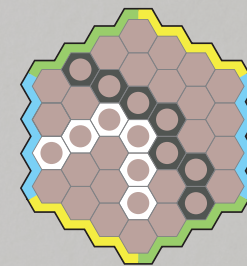
KONEC HRY

Hru lze vyhrát 3 různými způsoby:

a) Spojením dvou protilehlých hran stejné barvy (zelené se zelenou, modré s modrou nebo žluté se žlutou).

Příklad

Černý hráč vítězí, protože se mu podařilo spojit obě zelené hrany.

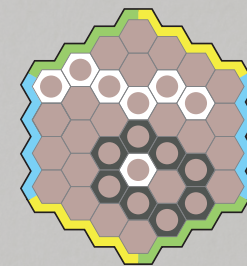


b) Vytvořením smyčky.

Hráč vítězí, pokud se mu podaří vytvořit smyčku z nepřerušovaného řetězu svých šestiúhelníků, uvnitř které se nachází alespoň jedno volné pole a/nebo soupeřův šestiúhelník.

Příklad

Černý hráč vítězí, protože se mu podařilo vytvořit smyčku.



c) Zabráněním soupeři ve hře.

Hráč vítězí, pokud jeho soupeř nemůže umístit žádný svůj šestiúhelník, protože na herním plánu už nezbyly žádné dostupné „kamony“ s potřebnou barvou nebo potřebným symbolem, které potřebuje k umístění.

KONEC HRY A REMÍZA

Pokud oba hráči umístí všech svých 18 šestiúhelníků na herní plán, aniž by se jim podařilo splnit některou z výše uvedených podmínek, končí hra remízou.