

# quoridor®

## PAC-MAN

8+  
2/5  
15<sub>mn</sub>



## OBSAH

1 deska s 81 políčky, 4 figurky duchů, 1 figurka PAC-MAN, 20 překážek, 4 TEČKY a 3 žetony života (pro použití s variantou PAC-MAN)

## CÍL HRY

Být prvním hráčem, jehož figurka dosáhne jakéhokoli pole na protilehlé hraně hrací desky (7).

## PRAVIDLA PRO DVA HRÁČE

Před začátkem hry si každý z hráčů vezme 10 překážek a umístí je poblíž hrací desky. Hráči si vyberou figurku svého oblíbeného ducha nebo PAC-MANA a umístí ji do prostředního pole řady u své hrany hrací desky.

Náhodně určete, kdo bude začínajícím hráčem (1).

Hráči se ve svých tazích střídají. Hráč má ve svém tahu dvě možnosti – může buď **pohnout svojí figurkou** o jedno pole, nebo **umístit jednu překážku**. Pokud hráči dojdou překážky, musí pohnout svojí figurkou.

### Přesun figurky

Figurky se posouvají vždy jen o jedno pole, vodorovně nebo svisle, dopředu nebo dozadu, nesmí se pohybovat po diagonále (2).

Figurky musí obcházet překážky, nesmí je přeskočit (3).

### Umístování překážek

Překážky musí být umístěny mezi dva páry políček (4).

Hráč může překážku umístit mezi jakékoli dvojice polí na hrací ploše, kde je ještě místo. Může tak blokovat protihráče nebo si usnadnit cestu, nesmí však protihráči zcela uzavřít cestu tak, aby nemohl dosáhnout vítězství (5).

## Přeskakování

Když jsou dvě figurky na horizontálně nebo vertikálně sousedících polích, která nejsou oddělená překážkou, může hráč, který je na tahu, přeskočit soupeřovu figurku a posunout se tak o jedno pole navíc (6).

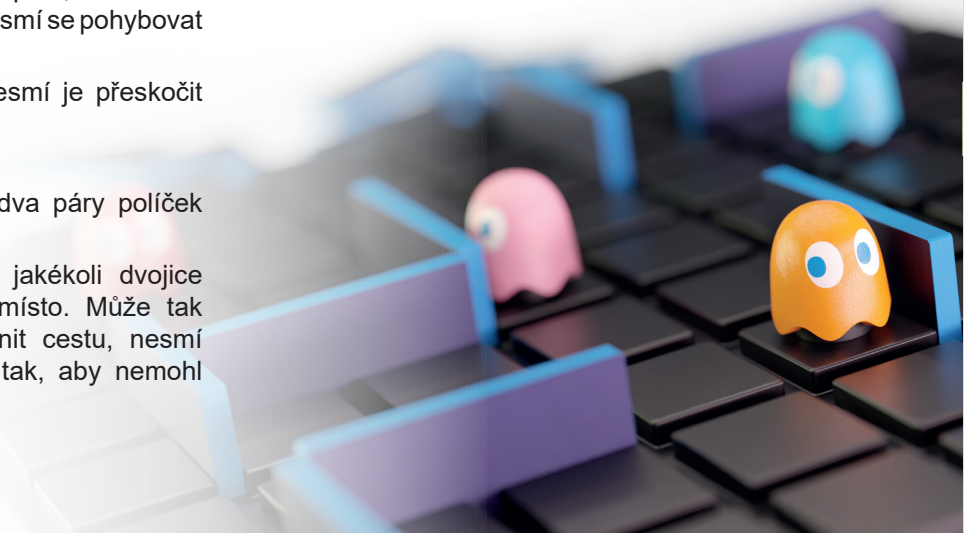
Pokud je za danou figurkou překážka, může hráč umístit svou figurku nalevo nebo napravo od soupeřovy figurky, nemůže však přeskočit překážku (8 i 9).

## KONEC HRY

Hráč, který jako první dosáhne jakéhokoli pole na protilehlé straně herní desky, se stává vítězem (7).

## PRAVIDLA PRO ČTYŘI HRÁČE

Každý hráč začíná v prostředku jedné hrany hrací desky, cílem je dosáhnout opět hrany protilehlé jako první. Každý hráč má k dispozici pět překážek. Pravidla se shodují s těmi při hře dvou hráčů, je ale zakázáno přeskočit více než jednu figurku najednou (10).



Videohra PAC-MAN vyvinutá společností Bandai Namco Entertainment Inc. (dříve Namco) byla poprvé vydána 22. května 1980 a dodnes zůstává jednou z nejikoničtějších videoher všech dob. QUORIDOR se spojil s PAC-MANEM a přináší speciální variantu, díky které si budete připadat, jako byste hráli tuto oblíbenou videohru.



## CÍL HRY

V této variantě jsou pravidla asymetrická, což znamená, že duchové a PAC-MAN nemají stejný cíl vítězství.

PAC-MAN musí sníst všechny 4 TEČKY. K tomu má k dispozici 3 životy.

Duchové musí PAC-MANA třikrát chytit, než PAC-MAN sní všechny 4 TEČKY.



## PŘÍPRAVA

Rozmístěte PAC-MANA a 4 duchy (BLINKY, INKY, PINKY a CLYDE), překážky a TEČKY podle obrázku **A**.

Hráči si rozdělí role. Jeden hráč hraje za PAC-MANA. Ostatní hráči si mezi sebe rozdělí 4 duchy.

Hráč, který hraje za PAC-MANA, si k sobě vezme 3 žetony života. Ty představují 3 pokusy, při kterých musí sníst všechny 4 TEČKY.

**Poznámka:** V této herní variantě jsou překážky umístěny napevno a nelze s nimi hýbat.



## PRŮBĚH HRY

PAC-MAN hraje jako první. **Vždy se posune o 2 políčka**, a to buď horizontálně, nebo vertikálně. Může se otáčet nebo couvat. Zakázány jsou pouze diagonální pohyby.

Jak již bylo zmíněno, PAC-MAN musí sníst všechny 4 TEČKY, aby vyhrál hru. Jakmile PAC-MAN dosáhne

jednoho ze 4 políček, na kterých se nachází TEČKY, zastaví se, **sní ji** a získá okamžitý bonus 3 políček navíc (pouze pro toto kolo).

Pokud se tímto pohybem dostane na pole obsazené duchem, je duch „sněden“ a odstraněn z hrací plochy.

Po tahu PAC-MANA se **každý ze 4 duchů** posune o **jedno pole** směrem, který si vybere. Zakázány jsou pouze diagonální pohyby **B**.

Duchové mohou vstoupit na políčko, na kterém se nachází TEČKYA, ale nesmí na něm zůstat stát.

**Speciální pohyb:** Pokud duch na začátku svého tahu uvidí PAC-MANA ve svém zorném poli (v přímé linii), přepne se do režimu šílenství a posune se o 2 pole směrem, který si zvolí.

**Poznámka:** Duch nebrání jinému duchovi ve výhledu. Duchové však nevidí skrz zdi.

Pokud se duch dostane na pole, kde stojí PAC-MAN, PAC-MAN ztratí život a musí odhodit jeden ze svých tří žetonů života.

Před zahájením dalšího kola vraťte PAC-MANA a duchy (i ty, kteří byli snědzeni) na jejich výchozí pozice.



## KONEC HRY

PAC-MAN vyhrává hru, pokud sní všechny 4 TEČKY.

Pokud PAC-MANOVI dojdou životy, vyhrávají duchové. Má však dobrou výmluvu: duchů je víc!

Spočítejte, kolik VELKÝCH TEČEK PAC-MAN snědl, a zjistěte, jaké dosáhl úrovně:

- 1 PAC-MAN začátečník:** Chybí ti žravost.
- 2 PAC-MAN amatér:** Skousni to, brzy budeš lepší!
- 3 PAC-MAN profík:** Příště sežereš všechny.
- 4 PAC-MAN expert:** Duchové neměli šanci.

