Hive Pocket Ultimate

John Vianni



Nechcete číst pravidla? Podívejte se na videonávod!

Abstraktní strategická hra pro dva hráče, která získala řadu ocenění, v kompletním kapesním vydání!

Cíl hry Hive

Cílem hry je pomocí vašich kamenů zcela obklíčit pole, na němž se nachází soupeřova včelí královna (dále jen královna), a současně nedopustit, aby totéž provedl soupeř vám. Kameny obklopující královnu mohou být tvořeny jakoukoli kombinací vašich a soupeřových kamenů. Zvítězí ten z vás, kdo jako první obklíčí soupeřovu královnu.



Černá královna je obklíčena. Bílý vítězí!

Příprava hry

Každý hráč si vezme 14 kamenů v jedné barvě (černé, nebo bílé) a položí je před sebe lícem nahoru.

Úl a pohyb – důležité pojmy

Sousedící kameny ve hře vytvářejí úl. „Pohyb úlem“ označuje posun kamene po herní ploše tak, aby daný kámen vždy sousedil alespoň s jedním dalším kamenem. „Pohyb na úlu“ značí pohyb kamene po jiných kamenech (viz brouk nebo beruška).

Průběh hry

Hru začíná bílý tím, že umístí jeden svůj kámen (s výjimkou královny) doprostřed herní plochy. Následně černý přiloží jeden svůj kámen (s výjimkou královny) ke kameni bílého tak, aby spolu sousedily, tj. dotýkaly se hranou. Jakmile umístíte svou královnu, můžete se v každém tahu rozhodnout, zda umístíte do hry nový kámen, nebo pohnete svým již umístěným kamenem.



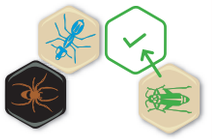
Umístění královny

Královnu musíte umístit ve svém druhém, třetím nebo čtvrtém tahu. Pokud ji neumístíte ve druhém nebo třetím tahu, musíte ji povinně umístit ve čtvrtém tahu.



Omezení při umísťování

S výjimkou prvního kamene obou hráčů musí být každý nový kámen umístěn tak, aby nesousedil s žádným soupeřovým kamenem.



Je možné zvítězit, aniž byste umístili všechny své kameny, ale jakmile je kámen jednou umístěn, už ho nelze ze hry odstranit.

Pohyb

Dokud neumístíte svou královnu, nemůžete svými kameny hýbat. Jakmile dojde k umístění královny (ale ne dříve), smíte se v každém tahu rozhodnout, zda umístíte nový kámen, nebo pohnete jedním ze svých stávajících. Každý živočich má vlastní způsob pohybu. Již umístěný kámen lze přesunout i na pozici, kde bude sousedit s jedním či více soupeřovými kameny.



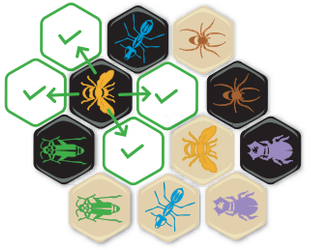
Bílá kobylka nemůže být umístěna tak, aby sousedila s černým pavoukem.

Pozor: Každý kámen musí vždy sousedit alespoň s jedním dalším kamenem. Jestliže některý kámen tvoří jedinou spojnici mezi dvěma částmi úlu, nelze s ním hýbat (viz pravidlo „Jeden úl“ na druhé straně).

Živočichové a jejich pohyb

Včelí královna

Královna se může pohybovat úlem pouze o 1 pole za tah a musí respektovat pravidlo „Volnost pohybu“ (viz druhá strana).



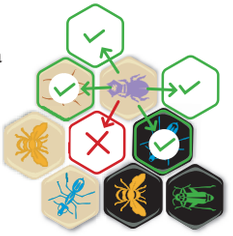
Z této pozice se černá královna může přesunout na jedno ze čtyř polí (označených ✓).

Brouk

Brouk se pohybuje úlem stejně jako královna o 1 pole za tah, ale může rovněž v rámci pohybu vylézt na jiný kámen, který s ním sousedí, a případně se pohybovat na úlu. Kamenem, na němž se nachází brouk, nelze pohybovat a pro účely pravidel pro umísťování (viz Omezení při umísťování) se celý sloupec považuje za kámen barvy brouka stojícího nahoře. Díky tomu je vedle něj možné umísťovat vlastní kameny, pokud jsou dodržena pravidla pro umísťování a nevznikne sousedství s cizími kameny. Brouk musí rovněž respektovat pravidlo „Volnost pohybu“ (viz druhá strana).

Pozor: Brouk se do hry umisťuje stejně jako všechny ostatní kameny, tj. nelze ho umístit přímo na jiný kámen, ačkoli na něj může později vylézt.

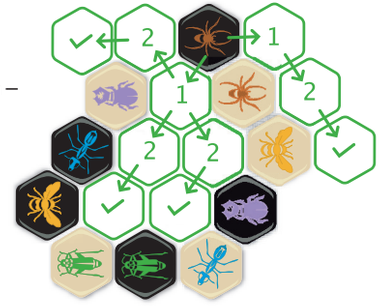
Jestliže se brouk nachází na jiném kameni, může se na úlu pohybovat z jednoho kamene na druhý. Stejně tak může slézt na obklíčené volné pole, nepřístupné pro většinu ostatních živočichů.
Jediná možnost, jak zablokovat brouka, který se nachází na jiném kameni, je umístit na něj jiného brouka či komára. Všichni brouci a komáři mohou být umístěni na sobě.



Bílý brouk je schopen pohnout se ze své pozice na jednu ze čtyř pozic označených ✓, ale nikoli na pozici označenou ✗, protože tím by porušil pravidlo „Volnost pohybu“ (viz druhá strana).

Pavouk

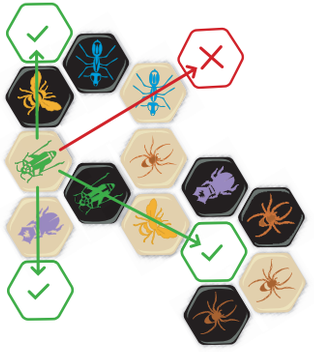
Pavouk se pohybuje přesně o 3 pole za tah – ani méně, ani více. Musí se pohybovat vpřed a nesmí se vracet po stejné cestě. Smí se posouvat pouze podél kamenů, s nimiž je při každém kroku svého pohybu v přímém sousedství. Nemůže se pohnout směrem ke kameni, který s ním přímo nesousedí.



Černý pavouk je schopen pohnout se ze své pozice na jednu ze čtyř pozic označených ✓, ale není schopen dostat se prvním krokem na pozici vlevo označenou „2“, protože jeho kámen přímo nesousedí s bílým broukem.

Kobylka

Kobylka se na rozdíl od ostatních živočichů nepohybuje úlem. Místo toho skáče ze své stávající pozice přes libovolný počet sousedících kamenů (ale minimálně jeden) na nejbližší volné pole v přímé linii. To jí mimo jiné umožňuje dostat se na pole, které je obklíčeno jinými kameny.



Bílá kobylka je schopna pohnout se ze své pozice na jednu ze tří pozic označených ✓, ale nemůže skočit přes volné pole na pozici označenou ✗.

Mravenec

Mravenec se může pohybovat úlem ze své pozice na jakékoli pole, pokud dodrží předepsaná omezení (viz druhá strana). Tento rozsah pohybu činí z mravence jeden z nejcennějších kamenů.



V tomto případě se černý mravenec může pohnout na kteroukoli z jedenácti pozic označených ✓, ale nemůže se přesunout na pozici označenou ✗ uprostřed úlu, protože by tak porušil pravidlo „Volnost pohybu“ (viz druhá strana).

Beruška

Beruška se pohybuje vždy o 3 pole: prvním krokem vyleze na jiný kámen, druhým krokem se přesune na sousední kámen a posledním krokem sleze na volné pole. Tyto kroky musí provádět přesně v uvedeném pořadí. Prvním a druhým krokem se může dostat i na sloupec kamenů. Nesmí se pohybovat po volných polích a zakončit svůj pohyb na jiném kameni. Ačkoli nemůže blokovat jiné kameny jako brouk nebo komár, dokáže se dostat z obklíčeného pole nebo na ně. Současně má výhodu větší rychlosti.



V tomto případě může beruška zakončit svůj pohyb na jedné ze zelených pozic označených ✓.

Komár

Komár se umísťuje stejným způsobem jako ostatní kameny. Jakmile je ve hře, přebírá při svém pohybu schopnost libovolného živočicha, s nímž sousedí, včetně soupeřových. Díky tomu se jeho charakteristiky v průběhu hry mění.

Výjimky:

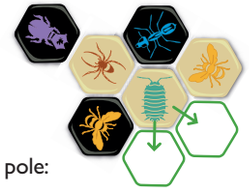
- Jestliže jako brouk vyleze na jiný kámen, pokračuje v pohybu jako brouk, dokud nesleze na volné pole. Pokud se nachází na poli vedle brouka, který blokuje jiný kámen, může se pohybovat pouze jako brouk, a nikoli živočich na kameni, který brouk blokuje.
- Jestliže sousedí pouze s dalším komárem (včetně takového, který je na jiném kamenu) a současně s žádným jiným kamenem, nemůže se pohnout.

V tomto případě se komár může pohnout jako brouk nebo jako pavouk a zakončit svůj pohyb na jedné ze šesti zelených pozic označených ✓.



Svinka

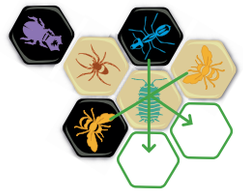
Svinka se pohybuje o 1 pole úlem stejně jako královna, ale má rovněž zvláštní schopnost, kterou může použít místo pohybu. Tato schopnost jí umožňuje přesunout některý sousední kámen (vlastní nebo soupeřův) o dvě pole: v prvním kroku se přesouvaný kámen položí na svinku a ve druhém kroku se přemístí na jiné volné pole sousedící se svinkou.



Pohyb svinky

Výjimky:

- Svinka nemůže přesunout kámen, kterým naposledy hýbal soupeř.
- Svinka nemůže přesunout žádný kámen ze sloupce kamenů.
- Svinka nemůže přesunout kámen, pokud by tím došlo k porušení pravidla „Jeden úl“ níže.
- Svinka nemůže přesunout kámen branou mezi sloupci kamenů, čímž by došlo k porušení pravidla „Volnost pohybu“ níže, viz schéma 1.



Zvláštní schopnost svinky

Kamenem, který přesunula svinka, nelze navíc v tahu následujícího hráče jakkoli hýbat (ať již přímo, nebo pomocí schopnosti svinky).

Pozor: Komár může kopírovat jak pohyb, tak schopnost svinky, dokonce i když je svinka nehybná, protože ji v předchozím tahu přesunula jiná svinka. Nemůže to však provést tehdy, pokud je svinka zakrytá jiným kamenem.

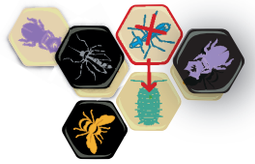


Schéma 1

Důležitá pravidla týkající se tahů

Jeden úl

Kameny ve hře musí být neustále propojeny. Nikdy nemůžete žádný kámen oddělit od úlu nebo rozdělit úl na dvě části.



Přesun černého mravence by způsobil rozdělení úlu na dvě části.



Přesun černé královny na červeně vyznačenou pozici není dovolen, protože černá kobylka by během přesunu zůstala oddělena od úlu.

Tipy: „Jeden úl“ můžete využít ve svůj prospěch, pokud své kameny strategicky rozmístíte kolem úlu a zablokujete soupeřovy klíčové kameny, aby se nemohly pohybovat, protože jinak by porušily výše uvedené pravidlo.

Volnost pohybu

Většina živočichů se může standardně pohybovat pouze úlem, tedy přesouváním kamenů po herní ploše. Jestliže v úlu nastane situace, kdy je některá hrana z obou stran obklopena kameny, vznikne tzv. brána. Kámen se přes bránu nemůže přesunout standardním pohybem žádným směrem, protože by fyzicky narušil strukturu úlu (odsunul by stranou jiné kameny). Jedinou výjimku představuje kobylka, protože se nepohybuje běžným způsobem, ale skáče z pole na pole, resp. komár, pokud kopíruje kobylku.

Beruška, která vylézá na kameny a zase z nich slézá, a brouk, který se může pohybovat na úlu, musí rovněž respektovat pravidlo „Volnost pohybu“, pokud se pohybují po jiných kamenech nebo na ně vylézají a v cestě jim stojí brána mezi dvěma sloupci kamenů. Ačkoli mohou z obklíčeného pole vylézt na jiný kámen, či na ně naopak z jiného kamene slézt, při vodorovném pohybu nemohou projít branou (viz schéma 2).

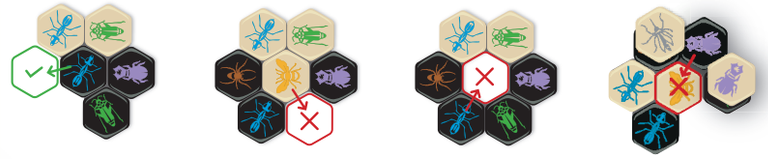


Schéma 2

Pozor: Při zapojování do hry můžete kámen umístit i na volné obklíčené pole, pokud tím neporušíte žádné pravidlo zejména, že při prvním umístění nesmí váš nový kámen sousedit se soupeřovými kameny.

Nemožnost pohybu nebo umístění

Jestliže nemůžete umístit žádný nový kámen ani pohnout některým stávajícím, váš tah se přeskočí a na řadě je opět soupeř. Hra takto pokračuje do chvíle, než budete moci opět umístit nový kámen nebo pohnout některým již umístěným, nebo dokud nedojde k obklíčení vaší královny.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy je jedna z královen zcela obklíčena kameny, přičemž může jít o libovolnou kombinaci vlastních a soupeřových kamenů. Hráč, jehož královna byla obklíčena, prohrává. Výjimkou je situace, kdy poslední umístěný kámen současně obklíčí i soupeřovu královnu. V takovém případě hra končí remízou.
Na remíze se hráči mohou dohodnout i tehdy, pokud se oba dostanou do situace, kdy by byli nuceni pohybovat neustále stejnými kameny, aniž by bylo možné nalézt východisko z patu.

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

© 2026 HUCH!
© 2024 Gen Four Two Ltd
Design: Gen Four Two Ltd, HUCH!
Product manager: Stefan Stadler
info@hutter-trade.com

Varování: Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, hrozí riziko udušení.

Hive Pocket Ultimate

John Yianni



Nechce sa vám čítať pravidlá? Pozrite si videonávod!

Abstraktná strategická hra pre dvoch hráčov, ktorá získala veľa ocenení, v kompletnom vreckovom vydaní.

Cieľ hry Hive

Cieľom hry je úplne obkľúčiť pomocou svojich kameňov pole, na ktorom sa nachádza súperova včelia kráľovná (ďalej uvádzané len ako kráľovná), a súčasne nedopustiť, aby to isté urobil súper vám. Kamene obklopujúce kráľovnú môžu byť ľubovoľnou kombináciou vašich a súperových kameňov. Zvíťazí ten z vás, kto ako prvý obkľúči súperovu kráľovnú.



Čierna kráľovná je obkľúčená. Biely víťazí.

Príprava hry

Každý hráč si vezme 14 kameňov v jednej farbe (čiernej alebo bielej) a položí ich pred seba otočené lícom nahor.

Úľa pohyb – dôležité pojmy

Susediace kamene v hre tvoria úľ. „Pohyb úľom“ označuje posun kameňa po hernej ploche tak, aby daný kameň vždy susedil aspoň s jedným ďalším kameňom. „Pohyb na úli“ značí pohyb kameňa po iných kameňoch (pozrite si časť Chrobák alebo Lienka).

Priebeh hry

Hru začína biely hráč tak, že umiestni jeden svoj kameň (s výnimkou kráľovnej) doprostred hernej plochy. Následne čierny priloží jeden svoj kameň (s výnimkou kráľovnej) ku kameňu bieleho hráča tak, aby spolu susedili, t. j. dotýkali sa hranou. Len čo umiestnite svoju kráľovnú, môžete sa v každom svojom ťahu rozhodnúť, či umiestnite do hry nový kameň alebo pohnete svojím už umiestneným kameňom.



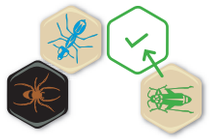
Umiestnenie kráľovnej

Kráľovnú musíte umiestiť vo svojom druhom, treťom alebo štvrtom ťahu. Ak ju neumiestnite v druhom alebo treťom ťahu, musíte ju povinne umiestniť vo štvrtom ťahu.



Obmedzenie pri umiest’novaní

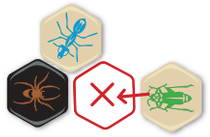
S výnimkou prvého kameňa oboch hráčov sa musí každý nový kameň umiestniť tak, aby nesusedil so žiadnym súperovým kameňom (povolený je len dotyk kameňov rohmi).



Zvíťaziť môžete bez toho, aby ste umiestnili všetky svoje kamene, ale len čo sa kameň raz umiestni, už ho nemožno odstrániť z hry.

Pohyb

Kým neumiestnite svoju kráľovnú, nemôžete svojimi kameňmi hýbať. Len čo umiestnite kráľovnú (ale nie skôr), smiete sa v každom ťahu rozhodnúť, či umiestnite nový kameň alebo pohnete jedným zo svojich už umiestnených kameňov. Každý živočích má vlastný spôsob pohybu. Už umiestnený kameň možno presunúť aj na pozíciu, kde bude susediť s jedným či viacerými súperovými kameňmi.



Bielu kobylku nemožno umiestiť tak, aby susedila s čiernym pavúkom.

Pozor: Každý kameň musí vždy susediť aspoň s jedným ďalším kameňom. Ak niektorý kameň tvorí jedinú spojnicu medzi dvoma časťami úľa, nemožno s ním hýbať (pozrite si pravidlo Jeden úľ na druhej strane).

Živočíchy a ich pohyb

Včelia kráľovná

Kráľovná sa môže pohybovať úľom len o 1 pole za ťah a musí rešpektovať pravidlo Voľnosť pohybu (pozrite si informácie na druhej strane).



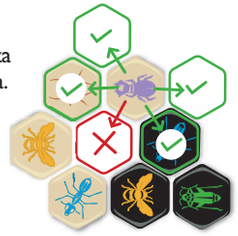
Z tejto pozície sa čierna kráľovná môže presunúť na jedno zo štyroch polí (označených ✓).

Chrobák

Chrobák sa pohybuje úľom rovnako ako kráľovná o 1 pole za ťah, ale môže zároveň v rámci pohybu vyliezť na iný kameň, ktorý s ním susedí, a prípadne sa pohybovať na úli. Kameňom, na ktorom sa nachádza chrobák, nemožno pohybovať a v súlade s pravidlami umiestňovania (pozrite si časť Obmedzenie pri umiestňovaní) sa celý stĺpec považuje za kameň farby chrobáka stojaceho hore. Vďaka tomu je vedľa neho možné umiestňovať vlastné kamene, ak sa dodržia pravidlá umiestňovania a nevznikne susedstvo s cudzími kameňmi. Chrobák musí tiež rešpektovať pravidlo Voľnosť pohybu (pozrite si informácie na druhej strane).

Pozor: Chrobák sa do hry umiestňuje rovnako ako všetky ostatné kamene, t. j. nemožno ho umiestniť priamo na iný kameň, hoci naň môže neskôr vyliezť.

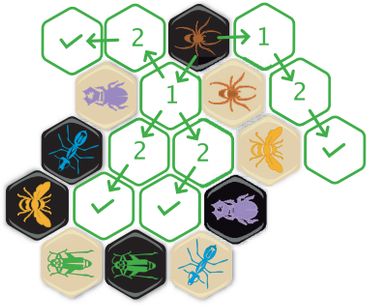
Ak sa chrobák nachádza na inom kameni, môže sa na úli pohybovať z jedného kameňa na druhý. Rovnako tak môže zliezť na obkľúčené voľné pole neprístupné pre väčšinu ostatných živočíchov.
Jediná možnosť, ako zablokovať chrobáka, ktorý sa nachádza na inom kameni, je umiestniť naň iného chrobáka či komára. Všetky chrobáky a komáre sa môžu umiestniť na seba.



Biely chrobák je schopný pohnúť sa zo svojej pozície na jednu zo štyroch pozícií označených ✓, ale nie na pozíciu označenú ✗, pretože tým by porušil pravidlo Voľnosť pohybu (pozrite si informácie na druhej strane).

Pavúk

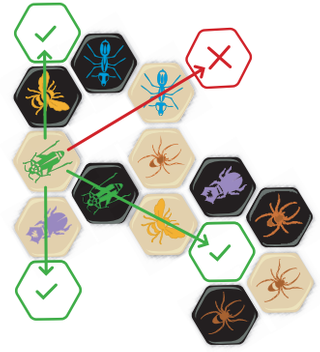
Pavúk sa pohybuje presne o 3 polia za ťah – ani menej, ani viac. Musí sa pohybovať dopredu a nesmie sa vracať po rovnakej ceste. Smie sa posúvať len pozdĺž kameňov, s ktorými je pri každom kroku svojho pohybu v priamom susedstve. Nemôže sa pohnúť smerom ku kameňu, ktorý s ním priamo nesusedí.



Čierny pavúk je schopný pohnúť sa zo svojej pozície na jednu zo štyroch pozícií označených ✓, ale nie je schopný dostať sa prvým krokom na pozíciu vľavo označenú 2, pretože jeho kameň priamo nesusedí s bielym chrobákom.

Kobylka

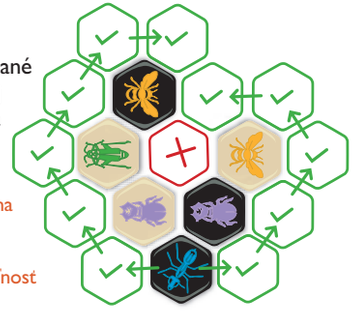
Kobylka sa na rozdiel od ostatných živočíchov nepohybuje úľom. Namiesto toho skáče zo svojej existujúcej pozície cez ľubovoľný počet susediacich kameňov (ale minimálne jeden) na najbližšie voľné pole v priamej línii. To jej okrem iného umožňuje dostať sa na pole, ktoré je obkľúčené inými kameňmi.



Biela kobylka je schopná pohnúť sa zo svojej pozície na jednu z troch pozícií označených ✓, ale nemôže skočiť cez voľné pole na pozíciu označenú ✗.

Mravec

Mravec sa môže pohybovať úľom zo svojej pozície na ľubovoľné pole, ak dodrží predpísané obmedzenia (pozrite si informácie na druhej strane). Tento rozsah pohybu robí z mravca jeden z najcennejších kameňov.



V tomto prípade sa čierny mravec môže pohnúť na ľubovoľnú z jedenástich pozícií označených ✓, ale nemôže sa presunúť na pozíciu označenú ✗ uprostred úľa, pretože by tak porušil pravidlo Voľnosť pohybu (pozrite si informácie na druhej strane).

Lienka

Lienka sa pohybuje vždy o 3 polia: prvým krokom vylezie na iný kameň, druhým krokom sa presunie na susedný kameň a posledným krokom zlezie na voľné pole. Tieto kroky musí robiť presne v uvedenom poradí. Prvým a druhým krokom sa môže dostať aj na stĺpec kameňov. Nesmie sa pohybovať po voľných poliach a zakončiť svoj pohyb na inom kameni. Hoci nemôže blokovať iné kamene ako chrobák alebo komár, dokáže sa dostať z obkľúčeného poľa alebo naň. Súčasne má výhodu väčšej rýchlosti.



V tomto prípade môže lienka zakončiť svoj pohyb na jednej zo zelených pozícií označených ✔.

Komár

Komár sa umiestnuje rovnakým spôsobom ako ostatné kamene. Len čo je v hre, preberá pri svojom pohybe schopnosť ľubovoľného živočícha, s ktorým susedí, vrátane súperových. Vďaka tomu sa jeho charakteristiky v priebehu hry menia.

Výnimky:

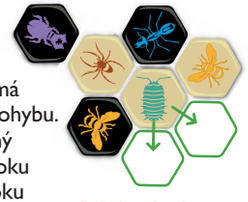
- Ak ako chrobák vylezie na iný kameň, pokračuje v pohybe ako chrobák, kým nezlezie na voľné pole. Ak sa nachádza na poli vedľa chrobáka, ktorý blokuje iný kameň, môže sa pohybovať len ako chrobák, nie ako živočích na kameni, ktorého chrobák blokuje.
- Ak susedí len s ďalším komárom (vrátane takého, ktorý je na inom kameni) a súčasne so žiadnym iným kameňom, nemôže sa pohnúť.

V tomto prípade sa komár môže pohnúť ako chrobák alebo ako pavúk a zakončiť svoj pohyb na jednej zo šiestich zelených pozícií označených ✔.



Zvínavka

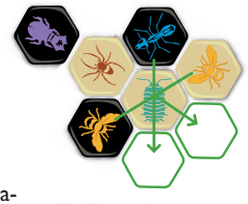
Zvínavka sa pohybuje o 1 pole úľom ako kráľovná, ale má tiež zvláštnu schopnosť, ktorú môže použiť namiesto pohybu. Táto schopnosť jej umožňuje presunúť niektorý susedný kameň (vlastný alebo súperov) o dve polia: v prvom kroku sa presúvaný kameň položí na zvínavku a v druhom kroku sa premiesti na iné voľné pole susediace so zvínavkou.



Pohyb zvínavky

Výnimky:

- Zvínavka nemôže presunúť kameň, ktorým naposledy hýbal súper.
- Zvínavka nemôže presunúť žiadny kameň zo stĺpca kameňov.
- Zvínavka nemôže presunúť kameň, ak by tým došlo k porušeniu pravidla Jeden úľ.
- Zvínavka nemôže presunúť kameň bránou medzi stĺpcami kameňov, čím by došlo k porušeniu pravidla Voľnosť pohybu. Pozrite si schému 1.



Zvláštna schopnosť zvínavky

Kameňom, ktorý presunula zvínavka, nemožno navyše v ťahu nasledujúceho hráča nijako hýbať (či už priamo, alebo pomocou schopnosti zvínavky).

Pozor: Komár môže kopírovať pohyb aj schopnosť zvínavky, dokonca aj keď je zvínavka nehybná, pretože ju v predchádzajúcom ťahu presunula iná zvínavka. Nemôže to však urobiť vtedy, keď je zvínavka zakrytá iným kameňom.

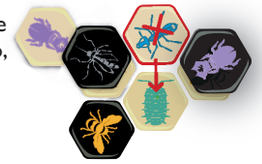


Schéma 1

Dôležité pravidlá týkajúce sa ťahov

Jeden úľ

Kamene v hre musia byť neustále prepojené. Nikdy nemôžete žiadny kameň oddeliť od úľa alebo rozdeliť úľ na dve časti.



Presun čierneho mravca by spôsobil rozdelenie úľa na dve časti.



Presun čiernej kráľovnej na červeno vyznačenú pozíciu nie je dovolený, pretože čierna kobylka by počas presunu zostala oddelená od úľa.

Tipy: Pravidlo Jeden úľ môžete využiť vo svoj prospech, ak svoje kamene strategicky rozmiestnite okolo úľa a zablokujete súperove kľúčové kamene, aby sa nemohli pohybovať, pretože inak by porušili vyššie uvedené pravidlo.

Voľnosť pohybu

Väčšina živočíchov sa môže štandardne pohybovať len úľom, teda presúvaním kameňov po hernej ploche. Ak v úli nastane situácia, že je niektorá hrana obklopená z oboch strán kameňmi, vznikne tzv. brána. Kameň sa cez bránu nemôže presunúť štandardným pohybom žiadnym smerom, pretože by fyzicky narušil štruktúru úľa (odsunul by nabok iné kamene). Jedinou výnimkou je kobylka, pretože sa nepohybuje bežným spôsobom, ale skáče z poľa na pole, resp. komár, ak kopíruje kobylku.

Lienka, ktorá vylieza na kamene a zasa z nich zlieza, a chrobák, ktorý sa môže pohybovať na úli, musia tiež rešpektovať pravidlo Voľnosť pohybu, ak sa pohybujú po iných kameňoch alebo na ne vyliezajú a v ceste im stojí brána medzi dvoma stĺpcami kameňov. Hoci môžu z obkľúčeného poľa vyliezť na iný kameň či naň naopak z iného kameňa zliezť, pri vodorovnom pohybe nemôžu prejsť bránou (pozrite si schému 2).



Schéma 2

Pozor: Pri zapájaní do hry môžete kameň umiestiť aj na voľné obkľúčené pole, ak tým neporušíte žiadne pravidlo, zvlášť to, že pri prvom umiestnení nesmie váš nový kameň susediť so súperovými kameňmi.

Nemožnosť pohybu alebo umiestnenia

Ak nemôžete umiestniť žiadny nový kameň ani pohnúť niektorým už umiestneným, váš ťah sa preskočí a na rade je opäť súper. Hra takto pokračuje do chvíle, kým nebudete môcť opäť umiestniť nový kameň alebo pohnúť niektorým už umiestneným, prípadne kým nedôjde k obkľúčeniu vašej kráľovnej.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď je jedna z kráľovien úplne obkľúčená kameňmi, pričom môže ísť o ľubovoľnú kombináciu vlastných a súperových kameňov. Hráč, ktorého kráľovná je obkľúčená, prehráva. Výnimkou je situácia, keď posledný umiestnený kameň súčasne obkľúči aj súperovu kráľovnú. V takom prípade hra končí remízou. Na remíze sa hráči môžu dohodnúť aj vtedy, keď sa obaja dostanú do situácie, v ktorej by boli nútení pohybovať neustále rovnakými kameňmi bez toho, aby bolo možné nájsť východisko z patu.

Máte chýbajúci alebo poškodený komponent? Napíšte nám na info@albi.sk, radi vám zadarmo pošleme nový!

Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa porozprávať (nielen) o našich hrách s ďalšími nadšenými hráčmi? Pridajte sa do skupiny „Hry nás bavia"!

© 2026 HUCH!
© 2024 Gen Four Two Ltd
Design: Gen Four Two Ltd, HUCH!
Product manager: Stefan Stadler
info@hutter-trade.com

Varovanie: Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, hrozí riziko udusenia.