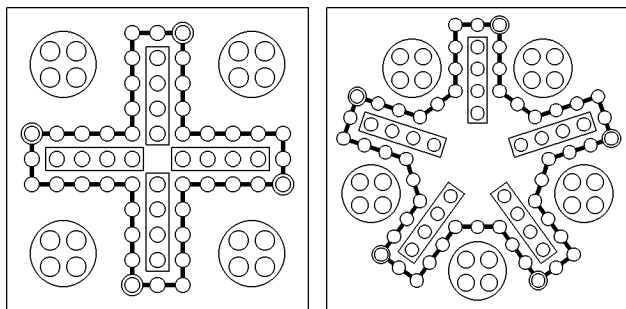


„Matfyzácké“ Člověče nezlob se



Kdo by neznal hru Člověče nezlob se! Možná, že vás už tato klasická dětská hra omrzela, nebo se vám zdá příliš jednoduchá. Zkuste si zahrát novou variantu, která vznikla na Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy.

Počet hráčů: 2–6

Délka hry: 1 až 3 hodiny

Hrací potřeby: Herní plán je stejný jako u klasického Člověče nezlob se, halmičky ve čtyřech barvách, od každé barvy tolik halmiček, kolik hraje hráčů, kubická hrací kostka.

Cíl hry: Dovést do svého chlívečku po jedné halmičce od každé barvy.

Výchozí pozice: V každém startovním domečku stojí 4 halmičky, z nichž každá má jinou barvu. Každému hráči patří jeden startovní domeček (domeček) a jeden cílový domeček (chlíveček) stejné barvy. Hráče lze označit podle barvy jejich domečků, nikoli podle barvy halmiček!

Pravidla:

1. Tahy

1.1 Každý hráč jednou hodí kostkou. Hráč, kterému padne nejvyšší počet ok, začíná.

1.2 Dále se hráči na tahu pravidelně střídají ve směru chodu hodinových ručiček.

1.3 Části tahu. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou. Pokud padne šestka, může hod opakovat tak dlouho, dokud mu padají šestky. Hody musí použít ve správném pořadí, čili nejdříve použije všechny šestky a teprve nakonec zbylé číslo.

1.4 Tahy jsou povinné. Nemůže-li hráč hod provést, musí se jej vzdát, Podobně padne-li mu několik šestek a nemůže-li je všechny využít, musí se přebytečných hodů vzdát.

2. Pohyb kamenů

2.1 Nasazení. Pokud hráči padne šestka, může jí využít k nasazení. Vezme ze svého domečku halmičku libovolné barvy a postaví ji na své startovní políčko na hracím plánu. Nasazování halmiček není povinné.

2.2 Posun. Hráč může posunout kteroukoli halmičku na hracím plánu takové barvy, jakou nemá ve svém domečku ani ve chlívečku. Halmičku posune o tolik políček, kolik ok padlo na kostce. Pokud hráči padly nějaké šestky a on je nepoužil všechny k nasazení, může pohnout i více halmičkami.

2.3 Směr pohybu. Každý hráč pohybuje halmičkami ve směru chodu hodinových ručiček od svého startovního políčka směrem ke svému chlívečku. Pokud má halmičku před chlívečkem, zajede s ní dovnitř. Od této chvíle již nemůže hrát žádnou halmičkou stejné barvy — viz. 2.2.

2.4 Halmičky v chlívečku se mohou přeskakovat stejně jako na hracím plánu. Také jimi lze v chlívečku pohybovat, čímž hráč může využít hody, kdy nemůže táhnout halmičkou na plánu.

3. Vyhazování

Pokud hráč ukončí postup s halmičkou (v daném tahu už s ní nebude pohybovat) na políčku, kde stojí jiná halmička, pak ji odstraní z plánu a dá do domečku kterémukoli hráči, který s ní může hrát. Jinými slovy dá ji tomu hráči, který nemá halmičku stejné barvy ani v domečku ani ve chlívečku. Nemůže se stát, že by některý z hráčů měl ve svých domečcích více halmiček stejné barvy. Pozor na vyhození halmičky, kterou může hrát jen hráč na tahu — musel by ji „darovat“ sám sobě.

4. Zakončení hry

Zvítězí hráč, kterému se jako prvnímu podaří dovést do chlívečku halmičky všech čtyř barev. Zbylí hráči mohou pokračovat v boji o další pořadí, ale hra už není příliš zajímavá, zejména pro vítěze. Proto doporučujeme začít novou partii.

