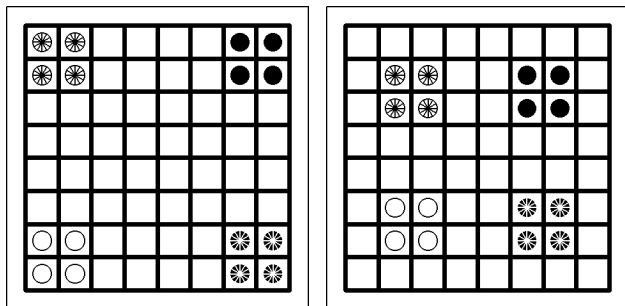


Mentula



Počet hráčů: 4

Délka hry: 30–60 minut

Hrací potřeby: Mentuldeska nebo šachovnice 8*8 polí,
16 halmiček, po čtyřech od každé ze čtyř barev

Cíl hry: Hráči se snaží, aby na konci hry ovládali co nejvíce políček mentuldesky.

Výchozí pozice: Figurky stojí ve čtvercích 2*2 v rozích mentuldesky, jako na obrázku.

Pravidla:

1. Tahy

- 1.1 Na tazích se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.
- 1.2 Tahy jsou povinné.
- 1.3 Pokud hráč nemá žádný tah, hraje další na řadě.

2. Skákání

2.1 Hráč na tahu si vybere dvě své halmičky: jednu, kterou bude skákat (skákač), druhou, přes kterou bude skákat (střed skoku). Pokud hráč nemá dvě halmičky, nemůže táhnout.

2.2 Skákač halmičku hráč přesune za střed skoku ve stejném směru a o stejnou vzdálenost, jaké tyto halmičky dělily před skokem. Například užitím-li šachové notace, lze halmičkou z pole A1 skočit přes středovou halmičku na C4 a dopadnout s ní na pole E7.

2.3 Nelze skákat, leží-li cíl skoku mimo mentuldesku. Pokud všechny možné skoky hráče končí mimo desku, nemůže táhnout.

3. Vyhazování halmiček

Stojí-li při skoku na cílovém políčku hráče některá z halmiček jeho soupeřů, je vyřazena ze hry. Čím méně mají protivníci halmiček, tím se jim snižuje jak počet ovládaných políček, tak počet možných tahů.

4. Závěr hry

4.1 Hra končí dohodou, zpravidla až všichni hráči zjistí, že nijak nemohou ohrozit nebo vyhodit halmičky soupeřů.

4.2 Po ukončení hry si hráči spočítají, na kolik políček se mohou dostat svými halmičkami, neboli kolik políček ovládají. Hráč, který přišel o všechny halmičky, neovládá žádné políčko, hráč s jednou halmičkou ovládá právě toto jediné políčko, hráč se dvěma halmičkami může podle pozice ovládat 2 až 8 políček, hráč se třemi ovládá nejvýše 48 polí (přesný počet také závisí na pozici) a hráč, kterému zůstanou všechny čtyři halmičky, ovládá všech 64 políček mentuldesky.

4.3 Vítězí hráč, který ovládá nejvíce políček. Nejčastější skóre na konci hry bývá 64–0–0–0, v tomto případě vítězí hráč se čtyřmi halmičkami.

5. Varianta pro pokročilé

5.1 Hranice mentuldesky omezuje možnosti skákání. Proto pokročilejší hráči hrají mentulu nikoliv na čtverci, ale na pneumatice (odborně se nazývá anuloid). Představují si, že protilehlé strany mentuldesky jsou slepeny dohromady. Vyskočí-li hráč na jedné straně z desky, dokončí skok z druhé strany. Například je možné skákat z G4 přes H6 na A8 nebo halmičkou z pole A3 přes F8 na C5.

5.2 Počáteční pozice je na druhém obrázku, při původním rozestavení by se halmičky ohrožovaly již v prvním tahu.

6. Strategie

Pokud hrajete na pravé mentuldesce, jsou políčka mentuldesky obarvena čtyřmi barvami. Platí, že halmička skáče z políčka a dopadá na políčko téže barvy. Je dobré sledovat, na jakých políčkách mají halmičky soupeři, a snažit se jim vyskákat halmičky z políček jedné barvy. Pokud se hráči podaří, že jako jediný má halmičku na políčku např. modré barvy, žádný ze soupeřů mu ji nemůže vyhodit. Takovou halmičku je vhodné používat jako střed skoku.