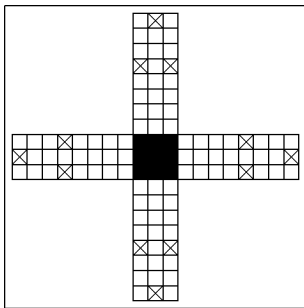


Pačísí



Hra pačísí patří mezi nejstarší předchůdce všem dobře známé hry Člověče, nezlob se. Pochází ze starověké Indie, podobně jako nejznámější desková hra šachy.

Počet hráčů: 4

Délka hry: 30–60 minut

Hrací potřeby: Hrací plán ve tvaru kříže,
6 hracích mušliček kauri,
pro každého hráče čtyři figurky

Cíl hry: Dostat se svým spoluhráčem figurky z plánu dříve, než se to podaří soupeřící dvojici.

Výchozí pozice: Hráči mají všechny své figurky na čtverci uprostřed plánu.

Pravidla:

1. Rozmístění spoluhráčů

- 1.1 Losem nebo dohodou hráči vytvoří dvě soupeřící dvojice.
- 1.2 Hráči si rozdělí ramena hracího plánu tak, aby spoluhráči měli protilehlá ramena.
- 1.3 Na tahu se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

2. Házení mušliček

2.1 Hráč hodí na stůl hrací mušličky. Zůstanou-li hráči jen dvě mušličky otvorem vzhůru, může posunout jednu svou figurku o dvě pole. Podobně při třech, resp. čtyřech, pěti nebo šesti mušličkách otvorem vzhůru hráč může posunout svou figurku o 3, resp. 4, 5 nebo 6 polí. Otočí-li se jen jedna mušlička, znamená to pohyb o 10 políček a zůstanou-li všechny mušličky otvorem dolů, může hráč posunout svou figurku o 25 polí.

2.2 Po pohybu o 6, 10 a 25 polí má právo hráč hod opakovat a táhnout znova, i jinou figurkou.

2.3 Tahy nejsou povinné. Pokud hráč házet nechce nebo mu hod nevyhovuje, může se tahu vzdát.

3. Pohyb figurkami

3.1 Hráč vede figurku nejprve středem svého ramene na okraj plánu, poté proti směru hodinových ručiček po bílých polích na okraji plánu a na závěr opět středem ramene zpátky na centrální pole.

3.2 Když hráč dovede figurku zpět doprostřed plánu, odstraní ji mimo desku. Středového pole se musí dosáhnout stejným počtem kroků, jaký padl na mušličkách. Aby hráč mohl dovést figurku dovnitř plánu, nesmí ji zastavit na posledním poli před středovým polem, protože na mušličkách nelze hodit „jedničku“.

3.3 V prvním kole smí hráč vyvést svou figurku ze středu plánu, ať už mu padne na mušličkách jakákoli hodnota. V ostatních kolech smí vyvádět jen padne-li mu 6, 10 nebo 25.

4. Bojování

4.1 Skončí-li figurka pohyb na políčku obsazeném jedinou figurkou ze soupeřícího týmu, je soupeřova figurka přemožena a vrácena zpět na startovní pole.

4.2 Na jednom poli může stát více figurek z jednoho týmu, aniž by se vzájemně vyhazovaly. Figurky ze soupeřícího týmu zde mohou skončit postup, ale přemoci a vyřadit původní figurky mohou jen tehdy, pokud se jim vyrovnají nebo je převýší svým počtem. Vyřazuje se jen při příchodu nové figurky.

4.3 Hradý

Dvanáct polí označených křížkem představuje hradý, kde může figurka v klidu stát, bez nebezpečí, že by ji zde mohly ohrozit figurky protivníků. Do obsazeného hradu totiž žádná figurka ze soupeřícího týmu vstoupit (ukončit zde postup) nesmí.

5. Závěr hry

Hra končí vítězstvím toho týmu, kterému se dříve podaří vyvést všech osm figurek z plánu. Zbylí dva hráči hru dál nedohrávají.

Vyplácí se spolupracovat, neboť rychlé vyvedení všech figurek jednoho hráče zdaleka neznamená vítězství ve hře.