

Obsah hry:

- Herní deska
- 2 krabičky na herní kameny
- 20 herních kuliček
- 2 šestistěnné kostky
- 2 podložky pro vystavení hry jako dekorace

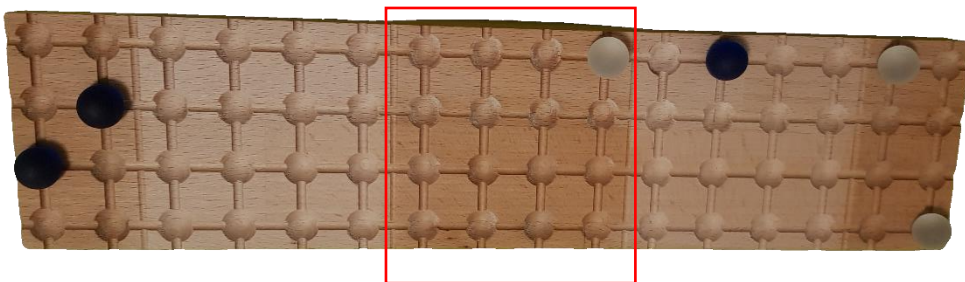
ARCH je hra pro 2 hráče.

Herní plocha má 4x 16 důlků, ve kterých se pohybují herní kuličky.

Hráči se střídají v tazích. Na začátku každého tahu se každý hráč rozhoduje zda:

1. nasadí novou herní kuličku na herní plochu.
2. nebo bude házet kostkou a posouvat herní kuličky po herním poli.

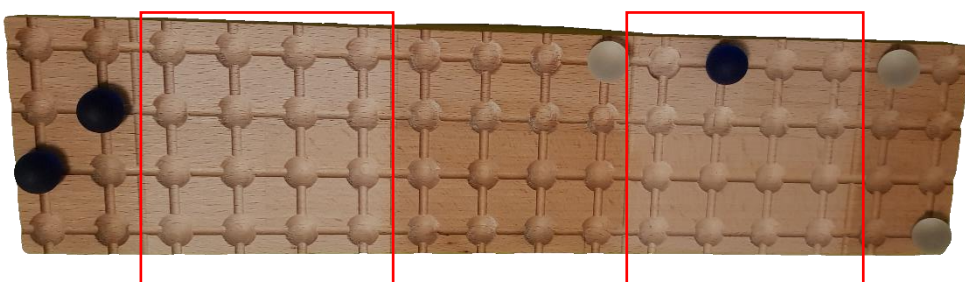
Nasadit novou herní kuličku lze kamkoliv na volný důlek na prostřední tmavší části herní plochy.



Hráč může s herní kuličkou hýbat vertikálně nebo horizontálně, tam i zpět. Jediný pohyb, který nelze provádět, je diagonální.

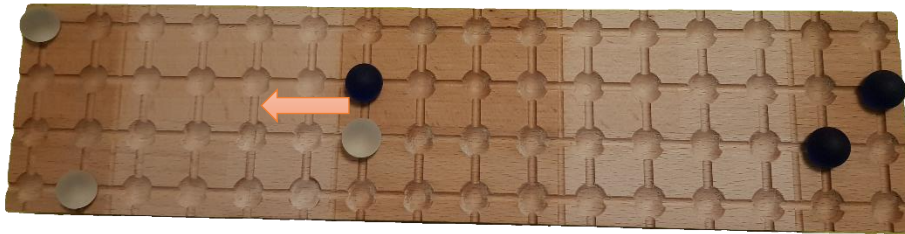
Pokud se rozhodne hýbat s herní kuličkou, poté hodí kostkou, v závislosti na hozeném čísle se může pohnout o 1, 2, nebo 3 pole. Podle hodnoty, která padne na kostce. Pohyb může rozdělit mezi více nasazených kuliček, pokud jich má na herní ploše více.

Na světlých polích lze vyřadit soupeřovu kuličku tím, že se vaše kulička nachází vedle soupeřovy a vaše kulička se může posunout o alespoň 1 další pole. Po vyřazení kuličky tuto kuličku odejmete z herní plochy a vrátíte soupeři, který ji může opět nasadit. Přeskakovat lze i tzn. „za roh“. Jak je uvedeno na následujícím příkladu.

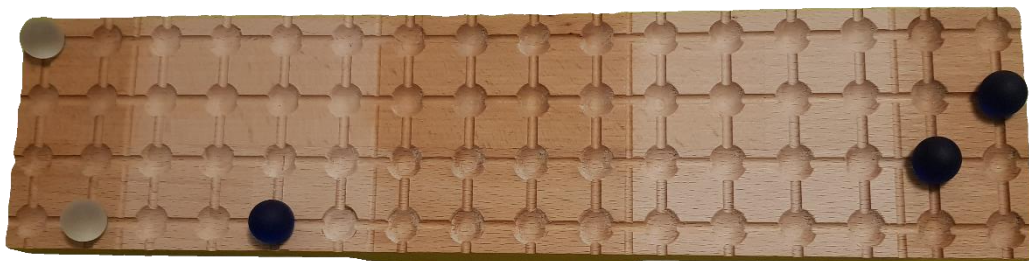
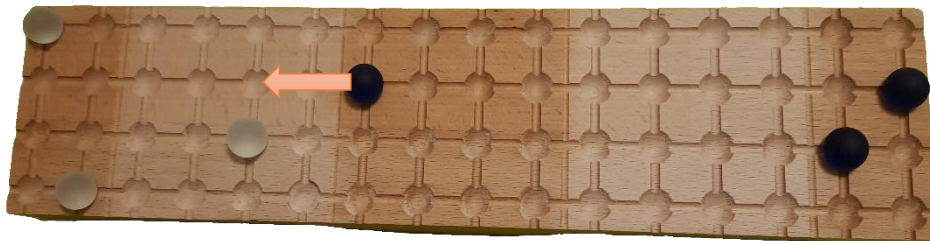


Příklad vyřazení kuličky:

Hráč (bílý) je na tahu a hodil 2. Posouvá proto svou kuličku, aby ji dostal do své cílové plochy k ostatním bílým kuličkám.



Hráč (modrý) je na tahu a hodil 3 a tím pádem má možnost dostihnout soupeřovu kuličku a přeskočit a tím ji vyhodit. Posouvá proto svou kuličku a přeskakuje a vyhazuje soupeřovu kuličku.



Soupeřova kulička je vyřazena, vrací se zpět a soupeř ji může v příštím tahu opět nasadit.

Cíl hry:

Cílem hry je dostat 5 herních kuliček do krajní tmavší plochy prostoru 8x2 na protilehlém konci herní plochy. Hráči se na začátku hry dohodnou, kdo bude mít který tmavší prostor 8x2. První hráč, který dostane pět kuliček do své tmavší plochy, vyhrává. Hráčovy kuličky nesmějí vstoupit do prostoru cílové plochy soupeře a naopak.



Pokud se při hráčově pohybu dotkne okraj hry podkladu, (přilehlý nebo protilehlý), tento hráč prohrává a hra končí.

Hráč nemůže přeskakovat vlastní kuličky. Na světlých polích může přeskočit soupeřovu kuličku a vyřadit ji. Na tmavých polích lze přeskočit soupeřovu kuličku, ale tato nemůže být vyřazena (důvod je vytvořit bezpečný prostor, jinak by se ze hry stala nepřehledná série vzájemných vyřazení, nicméně představitivost se meze nekladou a tyto pravidla berte jako ilustrativní 😊). Například lze hrát hru bez vzájemného vyřazování).



Výrobce: Ing. Jiří Holman

Pod Velbabou 1091 Úpice

www.mechanickydatel.cz