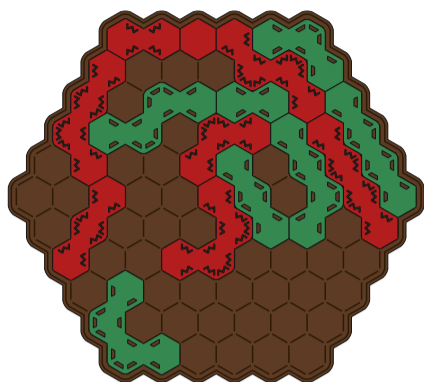


# Pravidla hry SNEKAGON

Jednoduchá abstraktní hra pro dva hráče na sedm tahů o stavění hadů.

## 1. Příprava a cíl hry

Herní plán umístěte doprostřed stolu a každý si vezměte všechny dílky ve své barvě. Ze dvou nejmenších (jedničkových) dílků poté vylosujte začínajícího hráče, který tento minidílek rovnou umístí kamkoliv na plán jako svůj první tah. Druhý minidílek odložte stranou, v této partii již potřeba nebude. Oba hráči tak v tuto chvíli mají k dispozici stejnou zásobu dílků a na tahu je ten druhý. Cílem hry je vytvořit hada tvořeného více šestiúhelníky než soupeř:



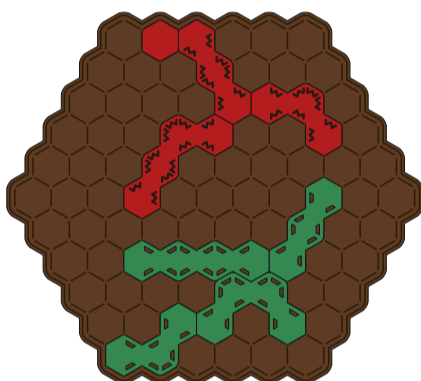
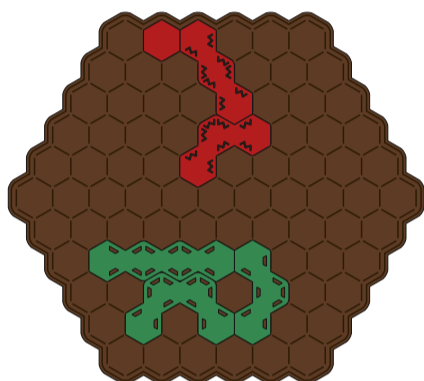
Jako výsledné skóre se každému počítá vždy jen jeden souvislý had, a to právě ten nejdelší.

**Vítězem této dohrané partie je tedy červený hráč, neboť se mu podařilo postavit delšího hada než soupeř.**

**Konkrétně jde o 18 šestiúhelníků oproti 13 bodům zeleného hráče.**

## 2. Průběh hry

V průběhu hry se hráči střídají na tahu a postupně staví hady ze svých dílků. Had se však nesmí dotýkat sám sebe. Nelze tedy vytvářet ani ostrou zatáčku, jak je vidět u červeného na obrázku vlevo. Had se navíc nesmí větvit (jako červený na obrázku vpravo) a dva hadi stejného hráče se vzájemně nesmějí dotýkat (jako zelený hráč na obrázku vpravo). Takto tedy hada stavět **NELZE**:



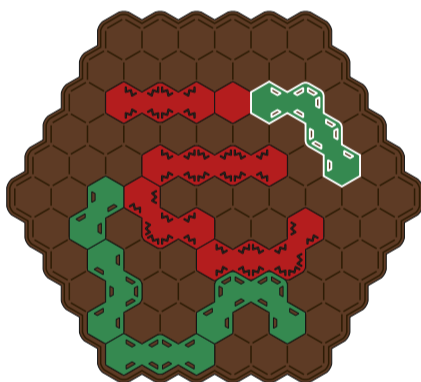
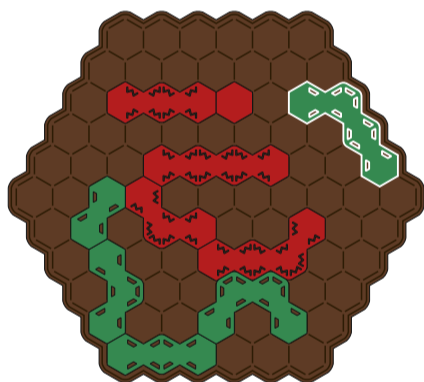
V prvním tahu musí začínající hráč umístit svůj nejmenší dílek tvořený jedním šestiúhelníkem. V každém svém tahu položte právě jeden dílek ze své zásoby na volná pole na herní plán, a to jedním z následujících dvou způsobů:

### A) ZALOŽENÍ HADA:

Položte dílek tak, aby se nedotýkal žádného jiného dílku: (tedy ani vašeho, ani soupeřova)

**správně:**

**špatně:**



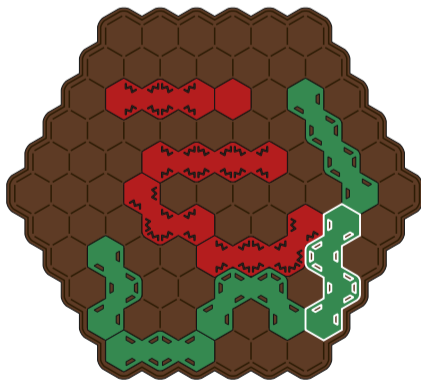
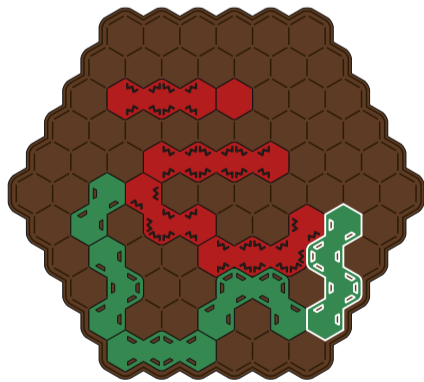
### B) PRODLOUŽENÍ HADA:

Položte dílek tak, aby navazoval na jiný váš dílek.

Klidně takto můžete propojit dva své hady.

Nově položený dílek se může dotýkat soupeřových dílků.

Oba následující příklady prodloužení jsou tedy **legitimní tahy**: (zvýrazněný dílek je vždy ten, který byl právě položen)



Jestliže hráč nemůže provést svůj tah (buď z důvodu toho, že mu došly dílky, nebo již žádný dílek nejde podle pravidel umístit), tah vynechá a hraje soupeř.

## 3. Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy ani jeden hráč nemůže provést tah podle pravidel. Vyhrává hráč, který má hada tvořeného nejvíce šestiúhelníky. V případě shody hra končí remízou.

## 4. Poznámky a upřesnění

Díry v jednotlivých dílcích nejsou pouze estetický prvek, slouží pro orientaci při prodloužování hada. Nikdy totiž nemůžete svého hada napojit na stěnu dílku, který má v sobě díru, protože by se tím porušilo některé z pravidel. Své hady tedy můžete tvořit pouze vzájemným napojováním rovných stěn bez děr.

Může se stát, že svým tahem propojíte oba dva konce jednoho hada navzájem a z hada se tak stane smyčka. Takový tah je povolený, ale daného hada už dál nejde prodloužovat.