

Pravidla hry SHAMROCK

kontext

Shamrock je abstraktní strategická hra pro 2 až 3 hráče, autorem je Jean Pierre Bassenge.

Hráči bojují o převahu na magické louce tím, že umísťují nové dílky a otáčejí těmi stávajícími. Cílem je vytvořit mystický Shamrock – trojlístek, pouze v jedné barvě. Hráč, který má současně dva trojlístky ve své barvě, vyhrává.

1. Herní materiál a příprava partie

Herní komponenty

- 16 dílů louky
- 16 základů
- 9 vloček (3 pro každou barvu)
- 4 neutrální žetony
- 3 figurky Leprikóna

Příprava hry

Každý hráč si vybere barvu a vezme si k sobě odpovídající vločky. Figurky Leprikónů využijete pouze v herní verzi pro experty. Pokud hrajete jen ve dvou, nebudete potřebovat herní komponenty v barvě třetího hráče.

Zamíchejte 16 dílů louky a vytvořte z nich hromádku lícem dolů. Odkryjte vrchní dílek a umístěte ho na jednu ze základů. První i další díly, umístěné během hry, utváří herní plán. Odkryjte další tři díly a umístěte je lícem nahoru vedle dobírací hromádky.

2. Průběh hry

Začíná hráč, který byl jako poslední na rozkvetlé louce. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Váš tah se vždy skládá z těchto tří fází:

- 1) **Odstraňte** z herního plánu všechny **vločky ve své barvě**. Pokud žádné na herním plánu nemáte, jednoduše tuto fázi přeskočte.

2) Poté můžete provést až **tři akce**. Existují **dvě možnosti**, jak akci provést:

- **umístit** nový dílek louky (viz kapitola 3)
- **otočit** dílkem louky (viz kapitola 4)

Akce může hráč provést v libovolném pořadí a každá akce lze provést vícekrát.

3) **Odstraňte** všechny **neutrální žetony** z herního plánu. Pokud žádné na herním plánu nejsou, tak tuto fázi přeskočte.

3. Umístění nového dílu louky

Tuto akci může hráč provést, dokud ve hře nějaké volné díly louky jsou.

Nový díl může být umístěn pouze tak, aby **sousedil se dvěma dalšími díly**, které už ve hře jsou. (První umístění nového dílu v rámci partie tvoří výjimku, protože vždy sousedí jen s původním jedním dílem louky.)

Vyberte si jeden ze tří odkrytých dílů louky nebo odkryjte vrchní dílek z dobírací hromádky. Umístěte základnu na požadovanou pozici a nasadte na ní díl louky v libovolné rotaci tak, **aby se žádný z lístků ve vaší barvě nedotýkal původních lístků stejné barvy**. Nesmíte si tedy tímto způsobem “stavět” svůj vlastní trojlístek. Pokud není možné díl louky tímto způsobem zahrát, musíte ho umístit jinam.

POZOR: Loukou nikdy **nemůžete otáčet ve stejném kole**, ve kterém jste ji umístili na plán. Na právě umístěný díl louky tedy vždy nezapomeňte položit **neutrální žeton** (vločka černou stranou nahoru), aby bylo jasné, že jde o **nový díl** louky.

Doplňte z dobírací hromádky do tří odkrytých dílů louky, pokud jeden chybí.

4. Rotace louky

Otočte dílem louky o jeden cíp (o 60°) v libovolném směru.

Rotace louky vždy probíhá dle následujících pravidel:

Otočit dílem louky je povoleno pouze tehdy, pokud se na něm **nenachází žádná vločka ani neutrální žeton**. Ihned po otočení **umístěte na díl louky jednu ze svých vloček**. Tento úkon vám zaručí, že dílem nikdo (včetně vás) neotočí znovu, dokud nebudete opět na řadě. Během Vašeho tahu je tedy možné dílkem otočit **pouze jednou**.

5. Konec hry

Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská **současně dva jednobarevné trojlístky ve své barvě**. Tento hráč je vítězem, bez ohledu na to, jestli tato situace nastane během jeho tahu, nebo když je na řadě jiný hráč.

Pokud hrajete ve dvou, tak třetí barvu ignorujte a hra pokračuje i v případě, že se na herním plánu objeví dva nebo více trojlístků ve třetí barvě.

Pokud hrajete ve třech, máte ještě jeden úkol navíc: pokud nezvládnete přímo vyhrát, musíte se snažit o to, aby nevyhrál hráč, který hraje po vás. Hráč, který je na řadě po vítězovi, totiž skončil na druhém místě. Hráč, který byl na tahu před vítězem, skončil až jako třetí, tedy prohrál.

Pokud se stane, že mají dva nebo tři hráči najednou dva trojlístky na herním plánu, tak se tito hráči dělí o vítězství. Pokud má jeden hráč dva trojlístky a jiný má tři, vyhrává ten se třemi trojlístky. Výjimečně se může stát, že získají dva nebo všichni tři hráči tři trojlístky ve stejný čas – pak se příslušní hráči o vítězství dělí.

6. Verze pro experty s figurkami skřítků

Jakmile se důkladně seznámíte se základní verzí Shamrocku, můžete vyzkoušet verzi pro experty. V této verzi každý hráč ovládá jednu figurku Leprikóna. Ta určuje, kde konkrétně na herním plánu můžete otáčet nebo umisťovat dílky.

Na začátku tahu umístí každý hráč figurku Leprikóna na libovolný volný lístek na zahajovacím dílu louky (to znamená na lístek, který ještě není zabraný jiným Leprikónem).

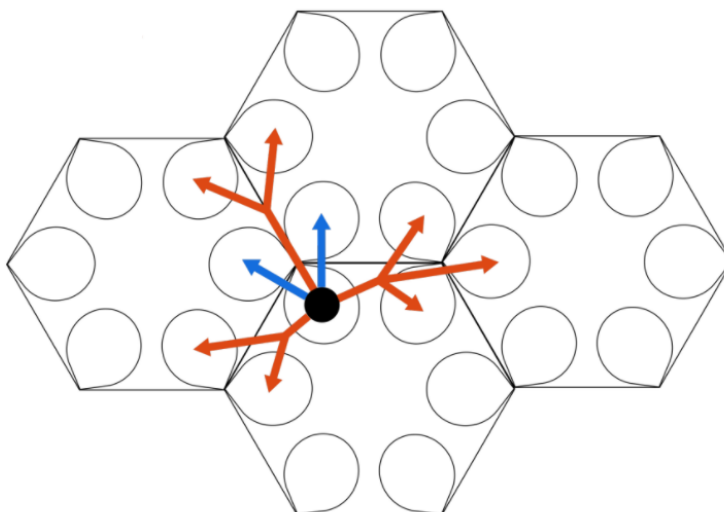
V rámci svého tahu má každý hráč k dispozici **6 akčních bodů (AB, viz dále)** místo obvyklých 3 akcí (základní varianta hry). Tyto body můžete "utratiť" zahráním různých akcí. Jednotlivé akce lze provádět v jakémkoliv pořadí a každou z nich můžete provést vícekrát. Hráč na tahu nemusí použít všech 6 akčních bodů, ale zbylé nevyužité body se do dalších kol nepřevádí.

Co tedy za své akční body můžete provádět a kolik bodů akce stojí:

0 AB: (tedy akce, která nic nestojí) Posuňte svého Leprikóna **na jeden ze dvou dalších lístků v rámci jednoho trojlístku**. Pozor: nesmíte se přemístit na lístek, který je již obsazený jiným Leprikónem.

1 AB: Přesuňte svého Leprikóna ze stávajícího lístku **na sousední list v rámci stejného dílku louky**. Opět se nemůžete přemístit na lístek, na kterém už stojí jiný Leprikón.

***Příklad:** Z lístku označeného černou tečkou vedou modré šipky na lístky, kterých můžete dosáhnout **bezplatnou akcí (0 AB)**. Červené šipky označují listy, na které se můžete přemístit **v rámci 1 AB**.*



1 AB: Umístěte nový díl louky podle standardních pravidel (kapitola 3). Ve verzi pro experty je však možné umístit **nový díl louky pouze na místo sousedící s figurkou vašeho Leprikóna**. Abyste mohli tuto akci provést, naznačte nejdříve zamýšlený tah umístěním základny. Poté si vezměte jeden z odkrytých dílů louky nebo vrchní díl z dobírací hromádky. *

2 AB: Otočte dílemlouky podle standardních pravidel (kapitola 4). Ve verzi pro experty **můžete otáčet pouze dílkem, na kterém stojí váš Leprikón**. Figurky Leprikónů navíc rotují spolu s otočným dílem (zůstávají na stejném lístku).

* *Pokud díl louky z dobírací hromádky nemůžete umístit, odložte ho bokem. Poté si buď lízněte nový, nebo si vyberte jeden z již odkrytých dílů. Všechny takto odložené díly se zamíchají zpět do hromádky po skončení vašeho tahu. Pokud jste odložili bokem celou hromádku, aniž by se vám některý z dílů (včetně těch odkrytých) hodil, nemůžete tuto akci provést a nepočítá se to tedy ani jako využití akčního bodu (takový pokus byl tedy zdarma).*