

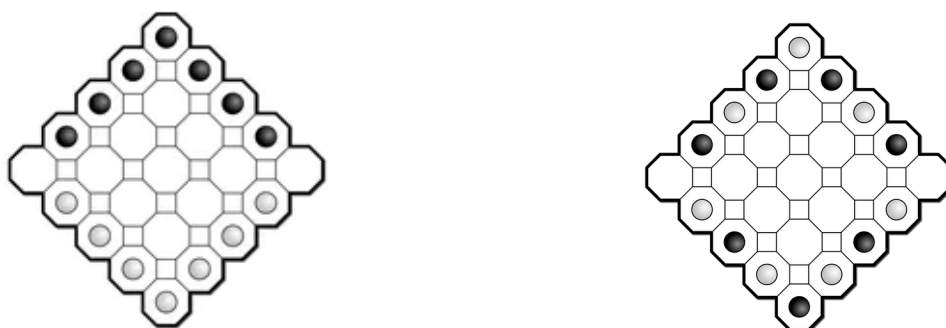
# Tessella

Jednoduchá, ale návyková abstraktní strategická hra pro 2 hráče.

Hra je snadnější na naučení než dáma, má strategickou hloubku podobnou hře „Šachy“ nebo „Go“.

Používá zcela nové rozložení desky a mechaniku vyhazování soupeřových figurek.

Každý hráč začíná se 7 figurkami, které jsou rozmístěny následovně (alternativně lze figurky poskládat na přeskáčku) :



Existují dva typy polí: **osmiúhelníkový** a **čtvercový**. Figurky lze umístit na oba typy polí.

## Cíl hry

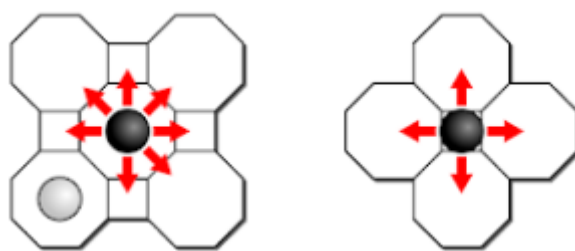
Hru vyhrává hráč, který jako první vyhodí **4** soupeřovy figurky.

## Tah

Provede se buď **pohyb** figurkou nebo **vyhození** soupeřovy figurky.

## Pohyb figurky

Figurky se mohou přesunout na libovolné **sousední prázdné** pole, které má společnou stranu (hranu) jako aktuální pole.

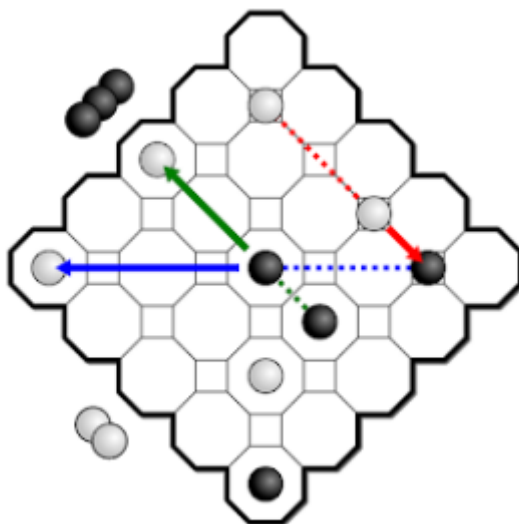


Figurku nelze přesunout ze **čtverce na čtverec** nebo z **osmiúhelníku na protilehlý osmiúhelník přes čtverec**, protože se nejedná o sousední pole (**nedotýkají se, nemají společnou hranu**).

### Vyhození soupeřovy figurky

Chcete-li vyhodit soupeřovu figurku, figurka se pohybuje po přímce od jiné figurky stejné barvy, která se nazývá **PODPORA**. Poté obsadí pole soupeřovy figurky, která je odstraněna ze hry. O figurce se říká, že je **AKTIVNÍ**, pokud je v pozici, kdy může zajmout soupeřovu figurku, a dvojice aktivních/podporujících figurek je **ČÁRA**.

Na níže uvedeném diagramu může **černá** figurka uprostřed brát na **západ** nebo **severozápad** pomocí podpor vyznačených tečkovanými čarami. Na jih vyhazovat nemůže, protože na severu není žádná opora. Nemůže vyhazovat ani na sever: nemá podporu černé figurky na jihu, protože ji od ní odděluje bílá figurka. Pokud bude na tahu **bílá** figurka, může brát pomocí podpor vyznačených tečkovanými čarami na **jihovýchod**.



Figurka se může **vyhazovat** ve všech osmi možných směrech, včetně diagonály, i ze čtverce na čtverec, **pokud má podporu (ČÁRU)**.

## Strategické tipy

1. Na začátku hry vytvořte linie zaměřené na soupeřovy figurky na druhé straně šachovnice.
2. Mějte co nejvíce aktivních figur.
3. Soustředte své figurky: těsné formace vytvářejí více linií a kontrolují větší plochu.
4. Když jsou tři figurky seřazeny, jsou dva konce bráněny (můžete je znovu získat, pokud jsou chyceny), ale střed je zranitelný.
5. Při výměně se vyhněte přesunu ze silné pozice (centrální nebo velmi aktivní) do slabé pozice. Dobrá výměna rozptýlí soupeřovy figurky.

Copyright © Michael Lefkowitz, 2022

[lmlefkowitz@gmail.com](mailto:lmlefkowitz@gmail.com)

Všechna práva vyhrazena