

Strategická hra

Krajina medzi tromi vrcholmi

Tematika:

V priestore digitálnej trojrozmernej grafiky sú všetky útvary zaznačené ako body v priestore pospájané čiarami tak, že priestor tvoria trojuholníky. Tento neskutočný svet sa teraz dostáva do sveta reálneho. Hracia plocha je tvorená rovnostrannými trojuholníkmi (s menšími odchýlkami v dôsledku nepresností rysovania). Figúrky vystupujú ako trojboké ihlany. Grafický motív je zasadený do deja snahy získavania nových území a získaním, čo najväčšieho vplyvu na mape.

Obsah balenia:

- Hracia doska (85 území, 55 vrcholov - políčok)
- 4 figúr ku každej 90 farebných trojuholníkov na obsadené územia
- 90 bielych značkových varovných trojuholníkov
- Tento návod

Cieľ hry:

Získať, čo najvyššie skóre zabratím, čo najviac strategicky výhodného územia.

Priebeh hry:

Začiatok hry:

Každý s hráčov položí svoju figúrku na ľubovoľný vrchol (bod). Na poradi v akom sa začne, sa hráči dohodnú podľa vlastného uváženia.

Získavanie území:

Následne môže začať obsadzovanie územia. 1 územie = 1 trojuholník na mape. Hráč položí biely trojuholník na územie, ktoré sa chystá obsadiť. Musí však vedieť ostatným dokázať, že ho bude môcť obsadiť podľa pravidiel (Vedieť sa pohybovať po všetkých jeho hranách). Aby ho získal musí stúpiť na všetky vrcholy daného územia. Pritom sa pohybuje rýchlosťou o 1 priľahlý vrchol za kolo. Potom mu patrí a vymení biely trojuholník za farbený (rovnaký ako jeho figúrka).

Interakcia hráčov:

Ak je nejaké územie je označené bielym alebo farebným trojuholníkom nemožno ho hráčovi zobrať, tak jednoducho.

Hráč sa nemôže pohybovať cez hrany, ktoré sú medzi územiami protihráča, tj. daná hrana sa dotýka dvoch cudzích susediacich území protihráča. Predpokladáme, ako keby si hráči stavali ploty.

Pokiaľ sa dvaja hráči priblížia na vzdialenosť 2 (medzi nimi je ešte 1 voľný vrchol), tak hráč, ktorý urobil približovací ťah má právo na výmenu jedného územia. Ak druhý hráč prijme ponuku, farby na dohodnutých územiach sa vymenia. Pokiaľ odmietne musí sa pohnúť smerom na väčšiu vzdialenosť od hráča s ponukou. Takto sa trénuje umenie dôvery u susedov, nehľadiac na „majetok“.

Záverečné skóre:

Vypočíta sa sčítaním všetkých hrán, ktoré spájajú jednotlivé vrcholy územia (trojuholníky). Ak nejaké územia (farebné trojuholníky), tvoria súvislú plochu, čiže sa nejaké dva dotýkajú hranou, potom sa súčet hodnoty týchto území vynásobí počtom takto priľahlých území.

Pokiaľ sa územie dotýka viac ako dvoma hranami cudzích území, tvorí väčšiu záťaž, keďže je hraničné a preto sa penalizuje – 1 bod (2 cudzie), - 2 (3 cudzie)

Pravidlá hry sú nezáväzná. Hlavne sa zabavte :)