

## „Mini Quincala Knocking Game“ Czech translation of Rules by Hana Kotinova

Quincala je desková hra pro dva hráče. Hraje se na netradiční desce, přibližně odpovídající čtverci o straně 7 polí. Pole jsou označena „tečkami“. Figurky tvoří kolečka tří velikostí. Zahajovací postavení viz obr.

Cíl hry: Zajmout soupeři alespoň jeden kámen od každé velikosti.

V průběhu hry mohou z kamenů vznikat věže, stane-li se tak, je potřeba kameny ve věži sestavit dle velikosti.

Tahy:

Samostatný kámen táhne o jedno pole libovolným směrem, ovšem tak, aby nepřekročil hranici desky, vyznačenou čarami (vně i uprostřed). Vstoupí-li na neobsazené pole, nebo na pole se soupeřovým kamenem jiné velikosti, tah hráče končí.

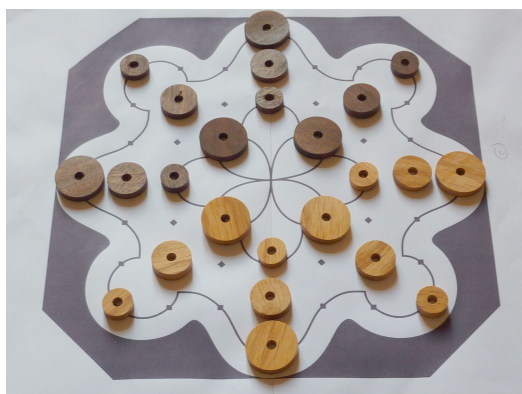
Věž se pohybuje postupně, od největšího kamene. Nejdříve tedy největší kámen posuneme přímým směrem až o tolik polí, z kolika se věž skládá. Pak můžeme sejmout horní patra a stejným způsobem pokračovat.

Vznikne-li na desce nová věž v průběhu hráčova tahu, můžeme s ní pokračovat v tahu, v tom případě již ale největší kámen zůstává na místě a pohybuje se jen patro. Takto může například nejmenší kolečko přeskakat po vlastních sousedících kamenech daleko vpřed či vzad. Při vzniku mixované věže hráčův tah ale vždy hned končí.

Zajímání:

Soupeřův kámen zajmeme podobně jako v šachu vstupem do pole, obsazeného soupeřovým kamenem stejné velikosti. Vstoupíme-li na pole, kde je věž, jsou vyřazeny tam stojící kameny stejné velikosti – pozor, na poli nemohou být dva kameny stejné velikosti, je tedy možné takto vyřadit i vlastní kámen!

Vstoupí-li tedy bílá věž s nejmenším a největším kamenem na pole, kde je mixovaná věž - nejmenší černý, střední a velký bílé, pak nejmenší černý a největší bílý jsou vyřazeny a na poli zůstane bílá třípatrová věž.



Obrázek 1.