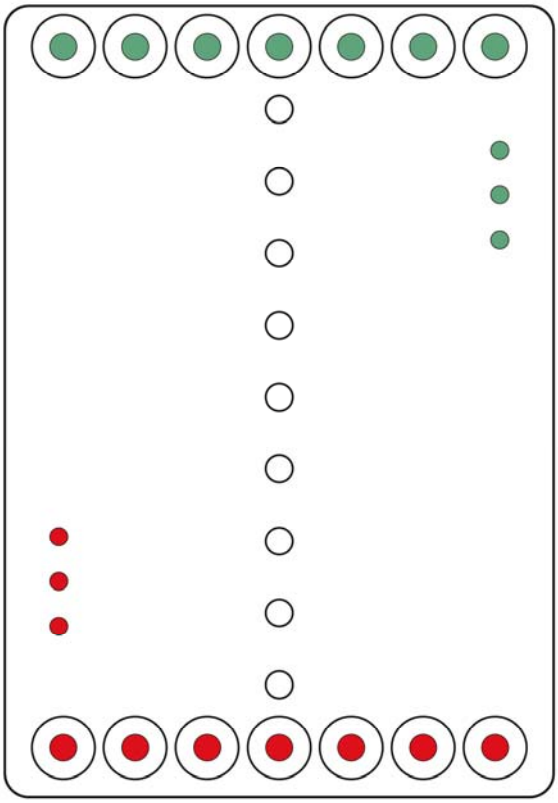
Suluc (suluk) - desková hra

Hra pro 2 hráče

Obsah:
Deska pro hru Suluc.
Figurky, celkem 2 sady, každá obsahuje 7 vojáků + 1 rytíře (krále), v bílé a modré barvě (případně v jiné barevné kombinaci)
Reliéfní hrací kostka
Kovové kolíčky 6 ks, životy rytířů - králů

Myšlenka a cíl hry:
Hráč se snaží odstranit ze hry všechny soupeřovy vojáky s rytířem nebo omezit jejich počet ve hře natolik, že by již nemohl, s ohledem na zbývající životy svého rytíře - krále prohrát.

Pravidla hry:



Na začátku hry si hráči postaví do základní řady – tzv. linie všech 7 figurek vojáků.
Krále, kteří jsou větší, ponechají připravené mimo hrací desku spolu se 6 kovovými kolíčky. Hrací deska má na straně hráčů, po celé své šíři 7 políček (resp. otvorů) v řadě – v linii. Kolmo na tyto linie navazuje 9 políček (otvorů) procházející středem desky jako cesta, která propojuje obě základní řady - linie.
Před zahájením hry se hráči hodem kostkou vylosují o to, kdo hru začne. Hráč s vyšším hozeným číslem pochopitelně začíná. Hráči se v hodech pravidelně střídají.

Pozor: Při hození čísla „6“ hráč již znovu nehází!

Hráč, který je na tahu hodí kostkou, vyjme libovolného vojáka ze své řady (linie) a postoupí dopředu po cestě o tolik políček, kolik právě hodil na kostce, podobně jako v „Člověče nezlob se“. Příklad: Hodí-li hráč 2, postoupí na druhé volné políčko před svou linii. Výchozí políčko ze své

linie se nepočítá jako políčko. Hráči se v tazích střídají a snaží se napadnout a vyhodit soupeře z cesty.
Příklad ze hry: Hráč je na tahu. Před jeho vojákem o tři pole dál stojí voják soupeře. Pokud hráč hodí „3“, může postoupit svým vojákem a soupeře z cesty vyhodit – vyřadit jej ze hry. Svého vojáka pak umístí na uvolněné políčko. Pokud hráč hodí víc, soupeřova vojáka přeskočí. Ten zůstane na svém místě a je ve hře dál.
Pozor: Vyřazený voják se do hry už nevrací!

Král:
Pokud hráč doběhl se svým vojákem až do linie soupeře, přičemž základní řada soupeře se v takovém případě počítá jako políčko cesty, pak se do své vlastní linie nevrací figurka „statečného“ vojáka, ale místo něj si hráč postaví figurku rytíře - krále. Současně hráč po levé straně umístí do otvorů v desce 3 kovové kolíčky jako 3 životy rytíře – krále.

Příklad: Hráč je na tahu. Před jeho vojákem jsou 4 políčka cesty a pak už jen linie soupeře. Hráči tedy stačí hodit „5“ nebo „6“, aby se dostal do protivníkovy linie. Pokud hráč hodil „5“, dosáhl ji, ale žádného vojáka soupeře ze hry z linie nevyhazuje. V linii se nevyhazuje!
Pokud hráč hodil „6“ platí to samé. Není nutné hodit číslo k dosažení soupeřovy linie přesně. Platí však, že hráč musí hodit alespoň takové číslo, které k dosažení linie soupeře zbývá! V obou příkladech tedy hráč dosáhl druhé strany a místo vojáka se do své výchozí linie vrací jako rytíř – král se 3mi životy! Do linie si hráč tedy místo vracejícího se vojáka postaví do své linie rytíře – krále. To vše platí pouze v případě dosažení protivníkovy linie prvním svým vojákem. V dalším pokračování hry, kdy další vojáci dosáhnou soupeřovy linie se už vracejí zpět do své výchozí linie jen jako vojáci. Hráč má tedy za celou hru k dispozici jen jednoho rytíře, který se stal z vojáka, jenž jako první z armády dosáhl protivníkovy linie!

Rytíř - král má 3 životy. To znamená, že pokud se ho soupeřův voják snaží vyhodit ze hry, sám na to doplatí, protože padne a je odstraněn ze hry. Napadený král zůstane ještě ve hře, avšak přijde o jeden život. Krále vyřadí ze hry teprve až zásah třetího soupeřova vojáka, který tak útok na krále přežije a vyřadí ho ze hry. Rytíř – král přišel tak o svůj poslední 3. život a je definitivně vyřazen. Soupeřův voják, jenž útok na rytíře – krále provedl, ve hře zůstává a pokračuje dál. Rytíř - král je odstraněn.
Pokud na sebe narazí dva rytíři – králové, tak ten napadený vypadává ze hry okamžitě bez ohledu na to, kolik mu ještě zbývá životů. Rytíř – král, který soupeře napadl zůstává ve hře dál a nepřichází o žádný život.

Konec hry a vyhodnocení:
Hra končí v momentu, kdy na jedné straně zbyl rytíř – král s plným počtem životů a na straně soupeře jen dva vojáci. Ačkoliv by se obětovali, po jejich útoku by soupeřově rytíři - králi zbyl jeden život a soupeř by tak hru stejně vyhrál. Hra též končí vyřazením všech soupeřových figur ze hry. Takový boj nastává v případě, kdy na obou stranách zůstávají ve hře už jen vojáci. Hru může vyhrát i jeden voják proti 3-4, tedy pokud má hráč při postupu s osamoceným bojovníkem velkou dávku štěstí.

Pozor:
Během hry může hráč nasadit do hry libovolný počet svých figur. Platí však, že vlastní vojáci a (rytíř – král) se ze hry nesmějí vyhodit!
Příklad: Pokud hráč má k dispozici na 4tém políčku před svou linií svého vojáka a hodí „4“, nemůže do hry nasadit dalšího vojáka, protože by svého aktivního ze hry vyhodil. V takovém případě může pohybovat jen aktivním vojákem ve hře. Žádná z figurek nesmí ve hře nikdy postupovat zpět! Pokud je hráč na tahu a nemá ve hře žádného aktivního vojáka (figuru), musí nějakého ze své linie nasadit do hry!
Vojáci v rámci své linie se nepřemisťují! Při hodu kostkou nelze tedy hozené číslo využít k posunu vojáka o příslušný počet políček vlevo nebo vpravo!

Jiné varianty hry:

Hra bez rytířů - králů:
Hraje se podle stejných pravidel hry Suluc, jen rytíři – králové do hry nevstupují. Hra je o něco rychlejší, avšak stejně napínavá.

Návody na další hry z řady Suluc jsou uvedeny zvlášť.

Příjemnou zábavu Vám přeje **Společenství duševních sportů, z. s., Praha**
e-mail: ***SDSZS@seznam.cz***