



DAVID FLORSCH
PAULINE DÉTRAZ



20'



BORDER
LINE
EDITIONS

play ball



OBSAH

 Playballisté Tým A

 Playballisté Tým B

 Míče



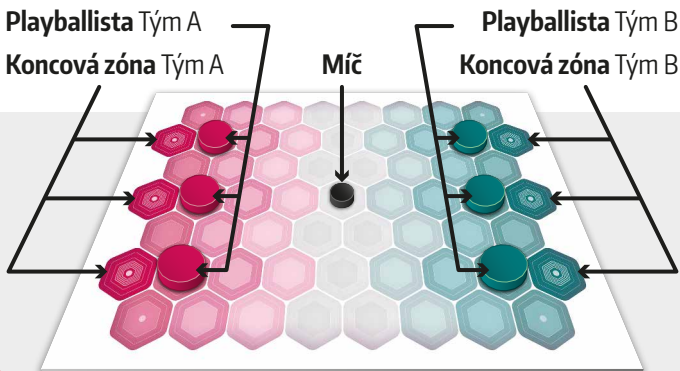
Herní plán

PŘÍPRAVA HRY

Hra probíhá na hracím poli složeném ze šestiúhelníků. Každý hráč ovládá tým 3 playballistů a na své straně hřiště má 3 koncové zóny.

Na začátku hry umístí každý hráč své 3 playballisty na 3 šestiúhelníky těsně před svými koncovými zónami. Na středový šestiúhelník hráči umístí míč.

Hru zahájí mladší hráč a poté se hráči střídají v tazích.



CÍL HRY

Zvítězí tým, který jako první vstřelí tři góly.

Gól je vstřelen, když hráč přesune playballistu s míčem do jedné ze tří soupeřových koncových zón.

Když hráč vstřelí gól, odloží si tento míč stranou, aby mohl sledovat své skóre.

Po gólu začíná nová sada.

Vraťte hrací plochu zpět do výchozí pozice a umístěte nový míč na středový šestiúhelník.

Začíná tým, který dostal gól.



Pro kontrolu délky turnajových partií můžete použít šachové hodiny (fyzické nebo mobilní aplikaci).

POKROČILÝ REŽIM

Tento režim je určen pro zkušené hráče, kteří chtějí dokonale vyrovnanou strategickou výzvu. Ale pozor, zápasy mohou být delší.

V tomto režimu jsou jiné podmínky vítězství: místo 3 gólů musíte vstřelit 2 po sobě jdoucí góly.

PRAVIDLA PRO HRANÍ MÍČE

Playballista automaticky přebírá míč, když se pohne skrz šestiúhelník, na němž se míč nachází.



Míč se přesune na playballistu, který míč nese.

Playballista přebírá míč od jiného playballisty (z kteréhokoli týmu), když ho přeskočí, včetně odrazu zpět (viz Pohyby).



POHYBY

V každém tahu může hráč provést jeden až tři pohyby se svými playballisty.

Pohyby lze rozdělit mezi všechny playballisty. Jeden playballista může provést více pohybů.

Každý pohyb umožňuje playballistovi:

ZAHÁJENÍ

V prvním tahu každé sady je začínající hráč omezen na 2 pohyby.

Přesunout se na sousední šestiúhelník (pokud není obsazený).

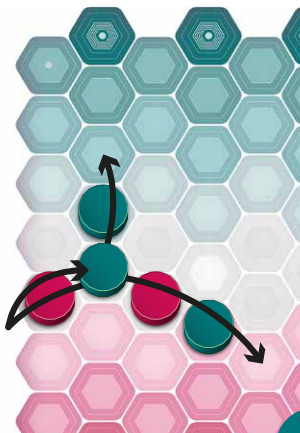


NEBO

Přeskočit jednoho nebo více sousedících a playballistů (vlastních nebo soupeřových).

Skokem se playballista dostane na první volný šestiúhelník ve zvoleném směru. Pokud v daném směru není žádný volný šestiúhelník, hráč se odrazí zpět a vrátí se na šestiúhelník, ze kterého skočil.

Skok se počítá jako jeden pohyb, bez ohledu na počet přeskočených šestiúhelníků.



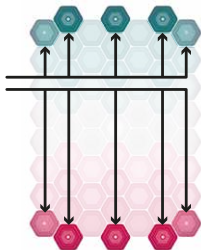
Na pohyby se vztahuje několik omezení:

► **Playballista se může přesunout přes šestiúhelník s tečkou, ale nemůže na něm svůj pohyb ukončit.**

► Playballista, který se s míčem pohne do jedné ze svých koncových zón, nevstřelí gól svému týmu, a nemůže na takovém šestiúhelníku ukončit tah, protože je na něm tečka.

► Playballista se smí pohnout do koncové zóny soupeře pouze v případě, že nese míč za účelem vstřelení gólu.

► Hráč musí během svého tahu provést alespoň jeden smysluplný pohyb. Míč a všichni playballisté nemohou zůstat na stejných místech jako na začátku tahu.

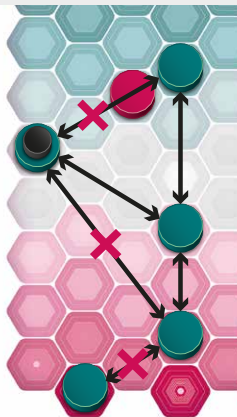


PŘIHRÁVKY

Hráči mohou během svého tahu provést neomezený počet přihrávek. Pro přihrávku lze míč přenést mezi dvěma playballisty ve stejné řadě šestiúhelníků, pokud v cestě přihrávky nebrání žádný z protihráčových playballistů.

Přihrávka se nepočítá jako pohyb.

Míč nelze přihrát playballistovi v koncové zóně soupeře.



REMERCIEMENTS

Aurèle et Tristan Florsch Cossart, l'association Est en Jeux,
Stéphane Dardour, Julien Sohier, Julien Roth.



DAVID FLORSCH

PAULINE DÉTRAZ



BORDERLINE

EDITIONS

© 2025 Borderline Editions, tous droits réservés.