

Pusti cerkev v vasi

Abstraktna taktika · 2 · 20–30 min

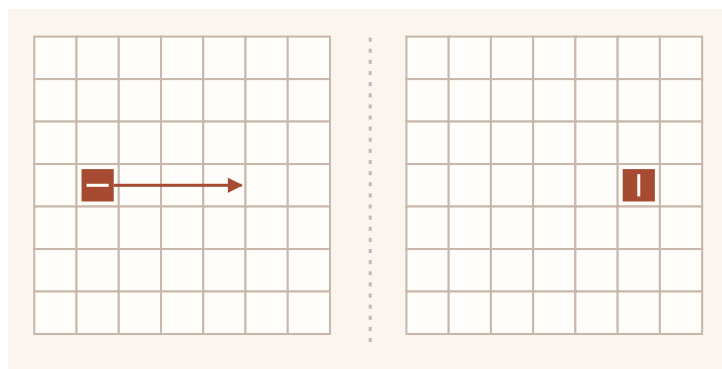
CILJ

Poveži vseh svojih 9 stavb v eno vas in postavi cerkev stran od roba.

POTEZA

Vsaka stavba ima **sleme**, torej smer strehe, in se premika **samo po tej osi**, naprej ali nazaj, poljubno daleč po praznih poljih. Nobene figure ne smeš preskočiti; ustaviš se pred prvo oviro.

Po vsakem premiku stavbo **obvezno zavrtiš za 90°**, zato je njena naslednja smer pravokotna na to, po kateri je pravkar prišla.

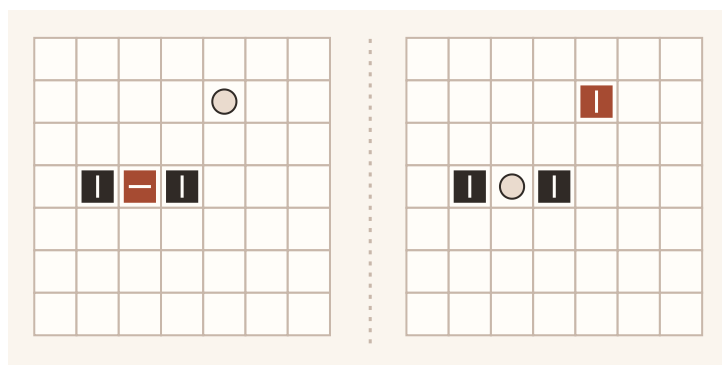


Premik je po slemenu; na cilju stavbo zavrti za 90°, zato bo naslednjič šla pravokotno.

Župnik in zmaga

Namesto premika lahko pokličeš župnika, vendar **samo**, če je izbrana stavba **blokirana v obeh smereh** svojega slemena, z robom deske, drugo stavbo ali župnikom. Zamenjaj mesti župnika in stavbe, nato stavbo kot vedno zavrti za 90°.

Blokada mora biti res obojestranska vzdolž narisane slemena. Če ima stavba v eni smeri vsaj eno prazno dosegljivo polje, župnik ne pomaga. Župnika samega z običajnim premikom nikoli ne premikaš.

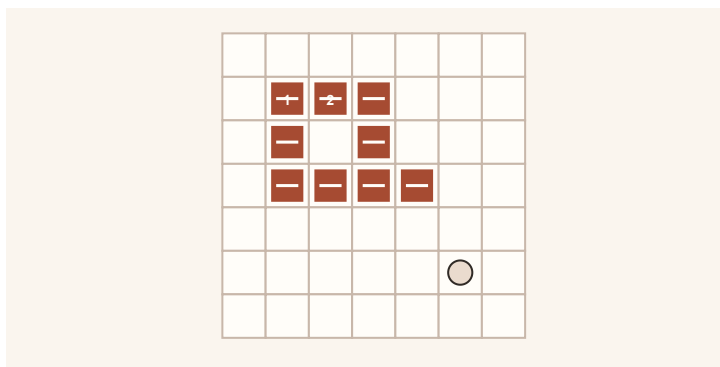


Ko sta obe smeri zaprti, stavba in župnik zamenjata mesti; nato stavbo obrni.

Zmagaš takoj, ko po svoji potezi velja vse trije:

- vseh 9 tvojih stavb je povezanih v **eno skupino**, vodoravno ali navpično;
- zvonik stoji **neposredno ob** eni od štirih stranic ladje;
- niti zvonik niti ladja **nista na robu** deske.

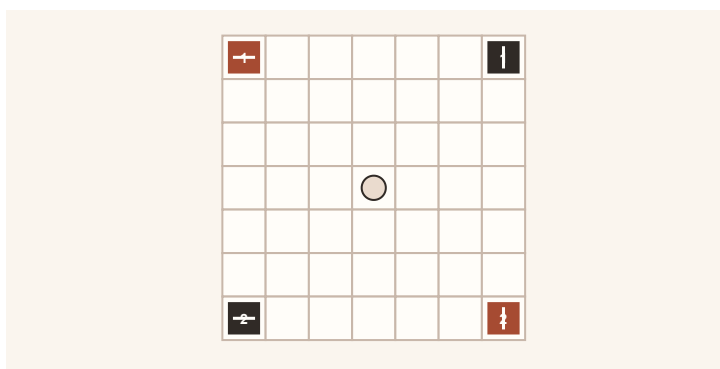
Povezava šteje samo po polnih stranicah polj. Diagonalno dotikanje dveh stavb ne poveže vasi. Smer slemena zvonika in ladje pri končani cerkvi ni pomembna.



Zmagovalna vas: 7 hiš + ladja + zvonik, vseh 9 povezanih; cerkev je sestavljena in ni na robu.

Priprava

Župnika postavi na **sredinsko** polje deske 7×7. Svetli postavi ladjo in zvonik v dva diagonalno nasprotna vogala, temni pa svoja v preostala dva; vsak sam izbere smer slemena.



Vsak igralec dobi dva nasprotna vogala; župnik začne točno v sredini.

Nato izmenično postavljajta hiše. **Nova hiša ne sme biti pravokotno ob tvoji obstoječi stavbi**, diagonalni stik pa je dovoljen. Vsak ima 7 hiš, 1 ladjo in 1 zvonik, skupaj 9 stavb.

Ko sta postavljeni vseh 14 hiš, se začne faza premikanja; postavitvenega pravila o sosedstvu od takrat ne preverjaš več, igralca pa se še naprej izmenjujeta.

Vira: [Spielewerkstatt](#) — igra · besedilo pravilnika. Diagrami so izvirni.