## **Pravidlá**

Hracia doska má tvar šesťuholníka o dĺžke strany 9 polí (v rohoch šesťuholníka polia niesu). 19 polí v centrálnom šesťuholníku, o dĺžke strany 3 polia, sú vyfarbené. Každý z hráčov má k dispozícii 18 hracích kameňov o veľkosti troch polí. Tieto sa skladajú z troch druhov: 6 rovných, 6 uhlových a 6 trojuholníkových kameňov. Na každom kameni je jedno políčko vyfarbené. Toto políčko sa nazýva PÜNCT. Ku každej farbe je jeden PÜNCT žetón.

Hráči striedavo vykonávajú jednotlivé ťahy, pričom hru začína biely. Hráč má vo svojom ťahu dve možnosti:

* Položenie kameňa
* Presunutie kameňa

**Položenie kameňa**

Hráč položí na dosku jeden zo svojich kameňov tak, aby ležal všetkými tromi bodmi na prázdnych poliach. Prvý hráč v prvom ťahu nesmie položiť kameň na centrálny šesťuholník. V ďalších ťahoch môžu hráči pokladať kamene na centrálny šesťuholník bez obmedzenia.

**Presunutie kameňa**

Hráč presunie a otočí jeden zo svojich kameňov, ktorý už leží na doske na ľubovolné miesto tak, aby ležal všetkými tromi bodmi na poliach a aby jeho PÜNCT ležal v priamej rade políčok od miesta, kde ležal pred tým. Pre lepší prehľad hráč môže dočasne položiť svoj PÜNCT žetón na miesto, kde ležal PÜNCT presúvaného kameňa, a potom sa rozhodnúť, ako kameň presunie a otočí. Po vykonaní ťahu ho však musí odstrániť. [Žetón](https://sk.wikipedia.org/wiki/%C5%BDet%C3%B3n) nemá inú než túto pomocnú funkciu. Je povolené presunúť kameň na iné kamene, ktoré už ležia na doske. V takomto prípade musia všetky tri kolečka ležať v rovnakej výške (t. j. kmeň bude stále ležať na doske vodorovne) a PÜNCT presúvaného kameňa musí ležať na kameni rovnakej farby. Priamy a uhlový kameň môžu vytvoriť mostík nad ostatnými kameňmi: krajné body kameňa ležia v rovnakej výške, ale pod prostredným bodom je menej kameňov (alebo žiadny). Trojuholníkový kameň nemôže vytvoriť mostík. Je zakázané presunúť kameň, na ktorom leží iný kameň (aj kameň, ktorý sa nachádza pod mostíkom).

**Koniec hry**]

Hra končí vo chvíli, keď niektorý hráč vytvorí zo svojich kameňov súvislú cestu medzi dvoma protiľahlými okrajmi hracej dosky. Na výške umiestnenia kameňov v tejto ceste nezáleží. Tento hráč sa stáva víťazom. Pokiaľ oba hráči položili na dosku všetky svoje kamene, ale žiadny nevytvoril takúto cestu, hra končí remízou.