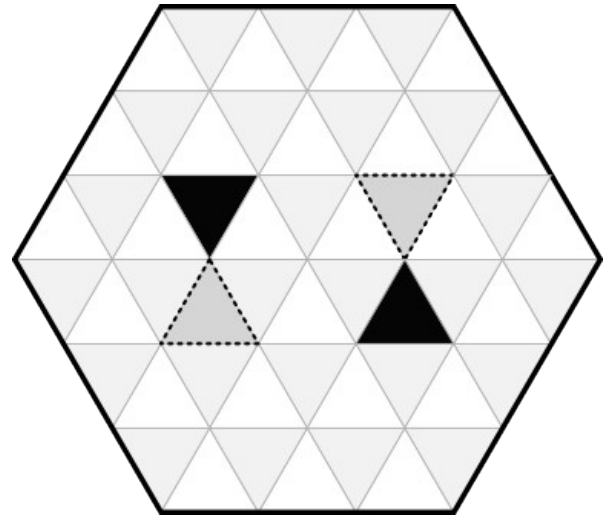
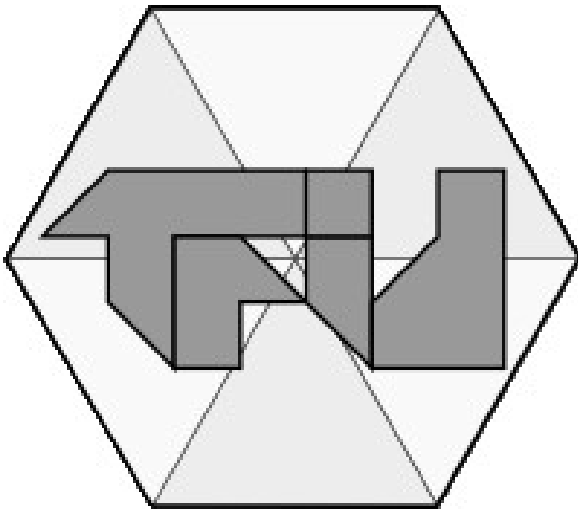


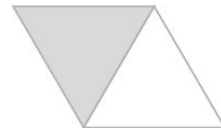
PLANSZA



Plansza to siatka złożona z trójkątnych pól.

Kolor charakteryzuje pola:

Pole ZWYKŁE (jasno szare i białe)



Po nich suną i skaczą pionki (więcej w opisach pionów). Dla pionków sunących i szefa kolory pól zwykłych nie mają różnicy. Piony skaczące poruszają się cały

czas po polach tego samego koloru, na którym zaczynały grę.

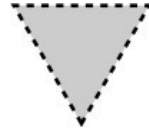
Pole ŚCIANA (czarne)



Uniemożliwia ruch. Piony sunące i szef zatrzymują się na polu przed ścianą. Piony skaczące nie mogą się na nią poruszyć. Szef podczas przeskakiwania własnych pionów, też nie może

wskoczyć na ścianę (więcej w opisach pionów).

Pole STOP (szare z grubą, przerywaną obwódką)



Pole zatrzymuje pionki sunące na nim. Działa ono jak klej.

Graczy: 2,3,4

Grupa docelowa: powyżej 6 lat

Czas trwania: 10-30 min.

Elementy: Plansza i 24 pionki w 4 kolorach

To abstrakcyjna gra logiczno-strategiczna bez elementów losowych. Celem każdego z graczy jest dotarcie pionem głównym (szefem) do przeciwległego boku planszy (względem pozycji początkowej), lub zabicie głównego pionia przeciwnika, zwanego dalej szefem, zachowując swojego pionem głównym.

PIONKI

Pion GŁÓWNY (szef)

Najważniejszy pion, jego utrata to przegranie gry. Jego dojście do przeciwnego (względem pozycji startowej) boku planszy to wygrana. Zaczyna grę na środkowym trójkącie (polu), przy boku początkowym (rys. POCZĄTKOWE USTAWIENIE).

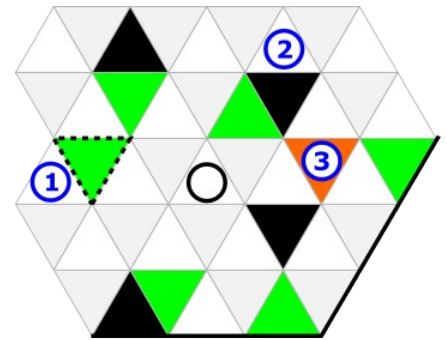
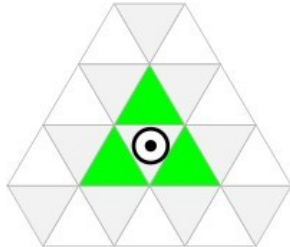
Ruch: porusza się o 1 pole „po bokach trójkątów”, na sąsiednie pola.

Nie może wykonać ruchu na pole ściana.

Nie może wykonać ruchu polegającego na cofnięciu pionka w stronę brzegu planszy od którego rozpoczął grę (wyjątek: stworzenie Trójkąta Kontrolującego).

Może przeskakiwać nad własnymi pionami (nad dowolną ilością) i stawać na następnym, przylegającym do nich polu. Przeskakując nie może się cofać.

Bicie: może zbić przeciwnika, którego ma w zasięgu ruchu. Zatrzymuje się w miejscu zbitego pionka.



Bicie: Bije tak samo jak się porusza. Zatrzymuje się w miejscu zbitego pionka.

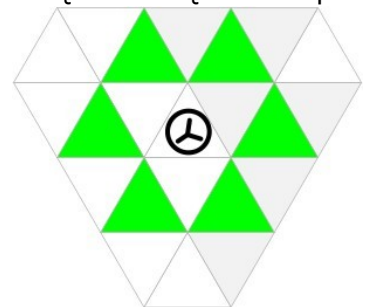
Na przykładzie czarny pion (tak samo jak i szef) nie może zbić niebieskiej „1”, bo zatrzymałby się na polu stop, ani niebieskiej „2”, która jest za ścianą. Może zbić tylko niebieską „3” i stanąć na polu zajmowanym poprzednio przez „3”.

Pion SKACZĄCY (skoczek)

Występują 2 takie pionki. Zaczynają na prawo od pionka głównego. (rys. POCZĄTKOWE USTAWIENIE).

Ruch: porusza się skacząc na sąsiednie pola stykające się rogami.

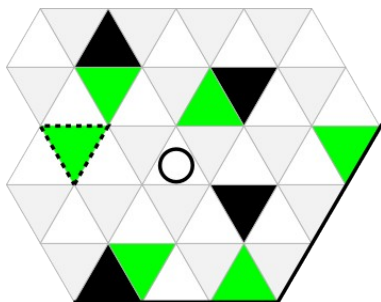
Może poruszać się tylko po jednym kolorze pól, tak więc każdy ze skoczków kontroluje inny kolor pól planszy. Nie może wskoczyć na ściany ani wyskoczyć poza planszę. Pola stop nie mają na niego żadnego oddziaływania. Może przeskakiwać ściany i inne pionki.



Pion SUNĄCY

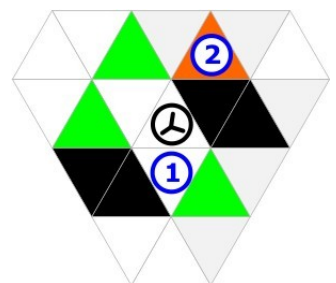
Występują 2 takie pionki. Zaczynają ustawione na lewo od pionka głównego (rys. POCZĄTKOWE USTAWIENIE).

Ruch: porusza się sunąc (po linii boków trójkątów), aż natrafi na ścianę, inny pion, lub brzeg planszy. Wtedy staje przed przeszkodą. Zatrzymuje się na polu stop. Sam z siebie nie może się zatrzymać. Nie może przeskakiwać innych pionów.

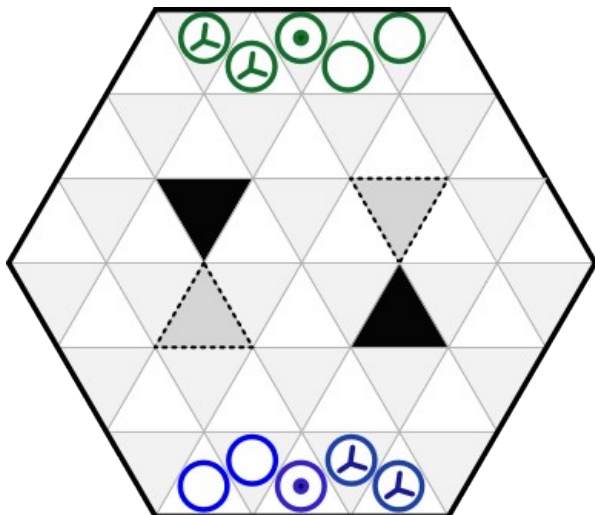


Bicie: bije po przez wskoczenie na pole z pionkiem przeciwnika, gdy ten jest w zasięgu jego ruchu.

Na przykładzie czarny skoczek nie może zbić niebieskiej „1”, bo nie kontroluje białych pól. Niebieską „2” może zbić, mimo że znajduje się ona za ścianą.



Ustawienie początkowe



Każdy z graczy ustawia pion główny na środku swojego brzegu planszy.

Następnie ustawia pion sunący bezpośrednio na lewo od głównego.

Następnie ustawia pion skaczący bezpośrednio na prawo od głównego.

Początkowe ustawienie pionów nie jest lustrzanym odbiciem ustawienia innych graczy, bo każdy z nich ustawia względem swojego boku, ze swojej perspektywy.

Rozgrywka

Pierwszy gracz jest wybierany przez losowanie. Następny jest wyznaczany zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury gracz musi wykonać ruch jednym ze swoich pionów.

Dodatkowym ruchem może być ruch wynikający z przesunięcia pionków w ramach utworzenia Trójkąta Kontrolującego.

Każdy pion porusza się i bije według charakterystyki pionów. Bicie nie jest obowiązkowe. Po zbitiu zbijający staje na polu zbitego piona.

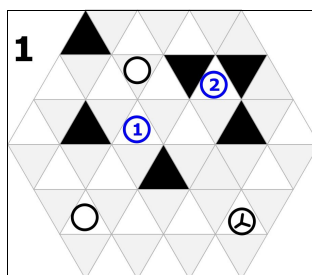
Po zbitiu szefa przeciwnika, który w momencie utraty piona głównego przegrywa, jego piony są usuwane z planszy. Jeżeli na planszy zostały piony tylko jednego gracza – wówczas gra się kończy i on wygrywa.

Jeżeli pion główny gracza doszedł do przeciwległego boku (ostatniego rzędu), gra się kończy i ten gracz wygrywa.

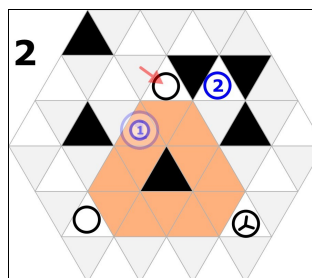
Trójkąt KONTROLUJĄCY

Jeżeli w momencie ruchu gracz ustawi jeden z pionów na trzecim rogu trójkąta, tworzonego przez własne piony, utworzy on trójkąt kontrolujący. W momencie utworzenia trójkąta można zamienić miejscami dowolne z tworzących (znajdujących się na rogach) pionów. Jest to jedyny rodzaj ruchu, gdy szef może się cofnąć w stronę brzegu planszy od którego rozpoczynał grę. Wszystkie piony przeciwników znajdujące się w środku trójkąta kontrolującego są zbijane. Żaden z pionów przeciwników nie może (w swojej turze) wejść w pole kontrolowane.

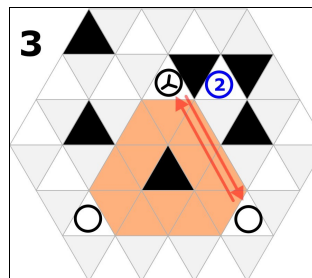
Przykład pokazuje możliwość efektywnego wykorzystania trójkąta kontrolującego.



1. Pozycja początkowa. Ruch czarnych.



2. Górny sunący ruszył się w prawo i zatrzymał na ścianie. Niebieska „1” zostaje zbita przez utworzony trójkąt kontrolujący.



3. Gracz decyduje o zamianie górnego ślizgacza ze skoczkiem. (zmiana jest jednorazowa, później już jej nie będzie można wykonać). Trójkąt kontrolujący uniemożliwia ruch niebieskiej „2”. W

następnej turze czarny zbije ją skoczkiem.

Trójkąt może być wykorzystywany do wygrania gry po przez zbitie szefa wewnątrz trójkąta, lub przez zamianę pozycji szefa z pionem znajdującym się w ostatnim rzędzie.

TRID
2007

Autor:
Rafał 'tecbug' Kowalski
www.tecbug.pl
tecbug@o2.pl

Podziękowania za pomoc dla:
Tomasza 'truć' Bulzackiego