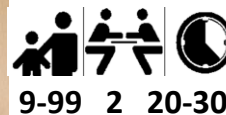


Un joc extraordinar de strategie zen, pentru
2 jucatori cu varsta de la 9 ani in sus.
- castigator **MENSA SELECT** 2013



Continutul jocului

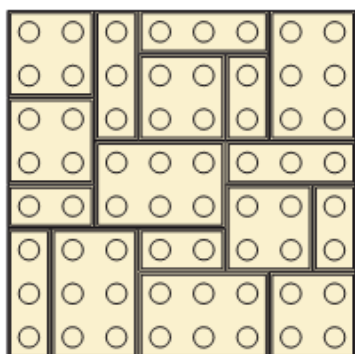
17 placute din lemn de diferite dimensiuni:
4 x 6 spatii, 5 x 4 spatii, 4 x 3 spatii, 4 x 2 spatii
2 x 28 bile rosii si negre

Obiectivul jocului

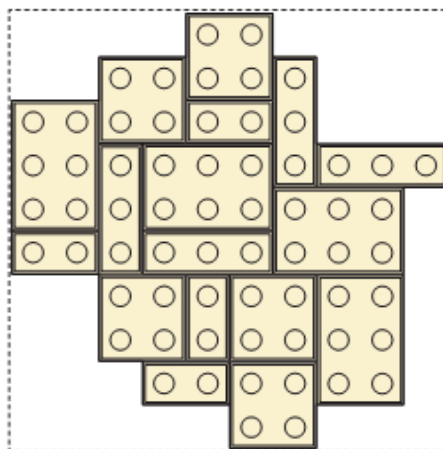
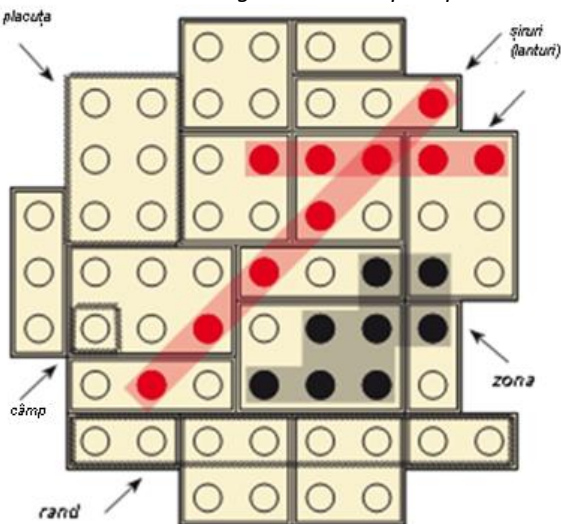
Fiecare jucator aseaza pe rand cate o bila din culoarea aleasa pe unul din spatiile placutelor ce sunt conectate intre ele. Jucatorii incearca sa captureze placutele aseazand strategic bilele (rosii sau negre) in spatiile acestora. O placuta este capturata atunci cand un jucator ocupa cu bilele sale un numar mai mare de spatii de pe aceeaasi placuta decat oponentul sau. In varianta avansata a jocului se pot castiga puncte in plus prin crearea de siruri sau insule dominate de culoarea unui jucator.

Spatiul de joc

17 placute interconectate ce pot fi aranjate in orice configuratie. Oricare dintre aceste combinatii este posibila:



Patrat inchis cu numar egal de cate 8 spatii pe rand



Suprafata neregulata de joc: o zona extinsa cu maxim 10 randuri in orice directie.

Definirea termenilor

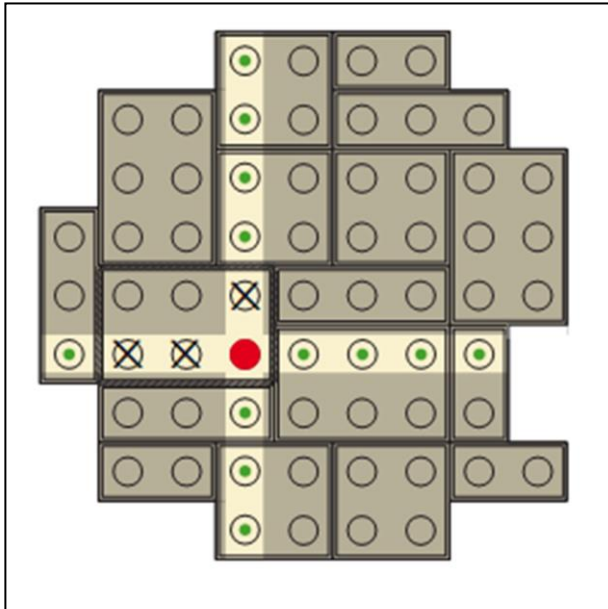
Regulile jocului se stabilesc in functie de cinci termeni importanti: placuta, rand, câmp (de joc), șir (lant) si zona (insula). Insemnatatea acestora se poate identifica in imaginea alaturata.

Pregatirea

Fiecare jucator isi alege o culoare si aseaza bilele intr-una din cutiile disponibile.

Alegerea jucatorului care va incepe :

Unul dintre jucatori ascunde o bila neagra intr-o mana si una rosie in cealalta. Oponentul alege sa descopere bila din mana stanga sau dreapta iar jucatorul a carei culoare a fost descoperita este cel care va incepe jocul.



○ = asezare permisa pentru bila neagra

⊗ = asezare nepermisa pentru bila neagra

Al doilea jucator stabileste o noua zona de intersectie asezand strategic o bila de-a sa. Bila urmatoare poate fi asezata pe oricare dintre cele doua randuri inasa nu pe aceasi placuta pe care oponentul a asezat bila anterioara si nici pe cea pe care a mutat anterior (ultimele doua placute utilizate) De retinut: un rand continua de-a lungul oricarui spatiu sau gol existent in zona de joc (vezi figura din dreapta jos).

○ = asezare permisa pentru bila rosie

⊗ = asezare nepermisa pentru bila rosie

Trebuie respectate urmatoarele doua reguli pana la sfarsitul jocului:

- in toate cazurile, ultima bila asezata determina doua randuri posibile pentru urmatorul jucator.
- ultimele doua placute utilizate sunt inaccesibile pentru urmatoarea bila. Cu toate acestea, placutele mai vechi poti fi utilizate.

○ = asezare permisa pentru bila neagra

⊗ = asezare nepermisa pentru bila neagra

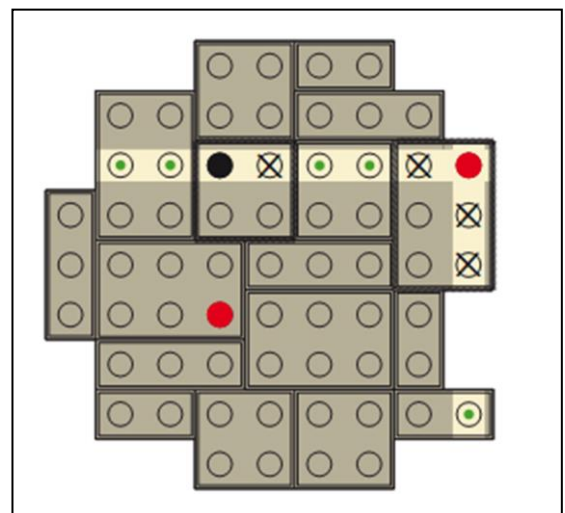
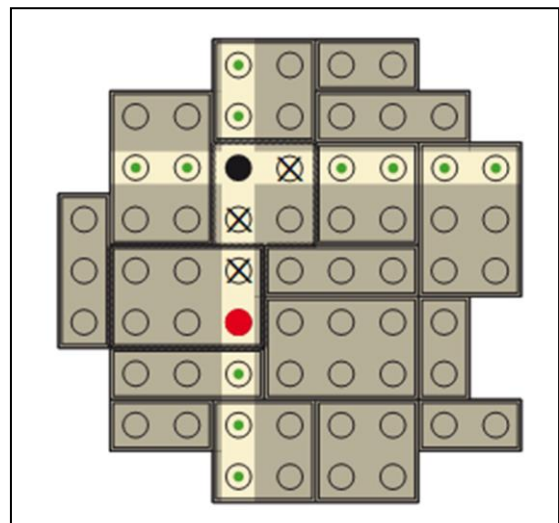
Desfasurarea jocului

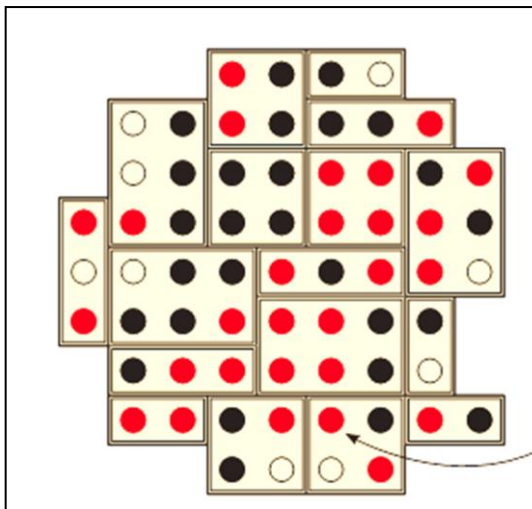
Fiecare jucator pune pe rand cate o bila de culoarea sa in oricare din spatiile libere de pe placute. Primul jucator incepe prin a pune o bila intr-un spatiu liber, acest lucru indicand urmatorului jucator posibilele conexiuni pentru asezarea bilei sale :

Urmatoarea bila trebuie sa fie asezata pe unul dintre cele doua randuri care intersecteaza pozitia bilei initiale.

Bilele nu pot fi asezate pe aceeasi placuta pe care sta bila initiala.

www.happycolor.ro





Finalul jocului

Jocul se termina cand s-au epuizat toate bilele sau cand unul din jucatori nu mai are posibilitatea de a aseza o bila.

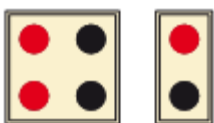
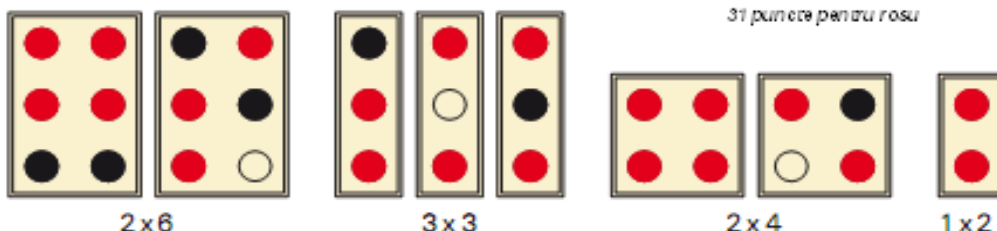
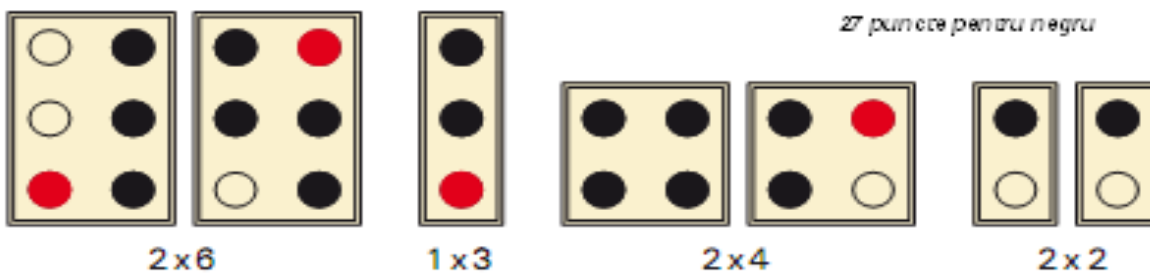
Acest lucru se poate intampla daca in ambele randuri de mutare posibila nu mai sunt spatii libere sau din cauza ca jucatorul nu poate pune bila in spatiile libere datorita faptului ca acestea sunt indisponibile in runda de fata (se afla pe ultimele doua placute utilizate)

Exemplu pentru un final de joc. Ultima bila rosie pusa va determina inchiderea jocului prin imposibilitatea de asezare a bilei negre pe unul din randurile care o intersecteaza .

Evidenta scorului

Pentru a usura calcularea punctajului ,placutele se pot deconecta. Fiecare jucator va aseza in fata sa placutele castigate (cele care contin majoritatea culorii cu care joaca).

Punctajul se calculeaza in functie de numarul de spatii ale placutelor capturate (o placuta cu 6 spatii valoreaza 6 puncte, una cu 4 valoreaza 4 puncte etc.).Castigatorul este cel care are cele mai multe puncte.

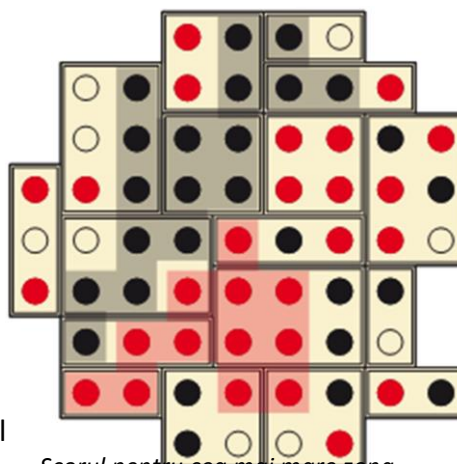


Placutele la care nu se poate stabili clar castigatorul sunt scoase din calcul .

Reguli avansate de joc

Cele doua variante de joc avansat permit jucatorilor sa creeze zone de aceeaasi culoare (insule) sau sa interconecteze siruri de bile pentru a castiga puncte in plus.

Prin strategii diferite se pot obtine rezultate mai bune ! Pentru Nivelul 1, scorul se calculeaza insumand punctajul



Scorul pentru cea mai mare zona.
Zona rosie = 12 spatii, zona neagra = 17 spatii.
Rezultat: 5 puncte in plus pentru negru

din placute calculat ca mai sus cu punctajul obtinut din crearea unei suprafete majoritare din punct de vedere al culorii (insula).

Pentru Nivelul 2, scorul se calculeaza luand in calcul, pe langa punctele calculate ca la nivelul anterior, si punctele obtinute din crearea unor siruri de minim 5 bile de aceeasi culoare.

NIVELUL 1

Inainte de a deconecta placutele si a calcula scorul in functie de marimea fiecărei placute, se calculeaza punctajul in functie de șirurile de bile de aceeasi culoare conectate intre ele. (Bilele aflate in diagonala nu se calculeaza ca fiind conectate).

Jucatorul care are cea mai mare suprafata de bile de aceeasi culoare conectate primeste puncte in plus.

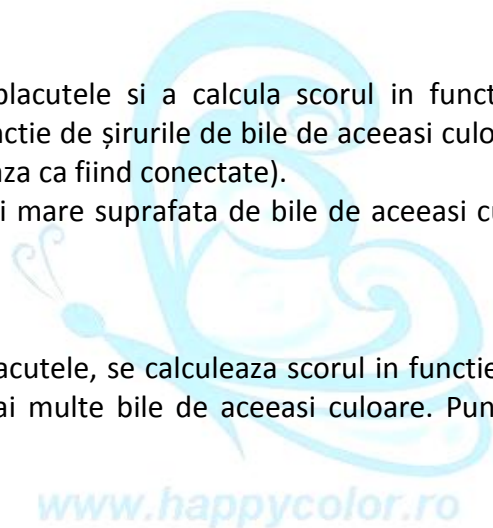
NIVELUL 2

Inainte de a deconecta placutele, se calculeaza scorul in functie de cea mai mare suprafata si toate sirurile de cate 5 sau mai multe bile de aceeasi culoare. Punctajul pentru fiecare șir depinde de lungimea acestuia:

5 bile = 5 puncte,

6 bile = 6 puncte etc.

Punctele in plus, pe care fiecare jucator le poate castiga din șiruri și insule sunt adaugate la cele castigate din punctajul placutelor cucerite. Jucatorul cu scorul cel mai mare este castigator!

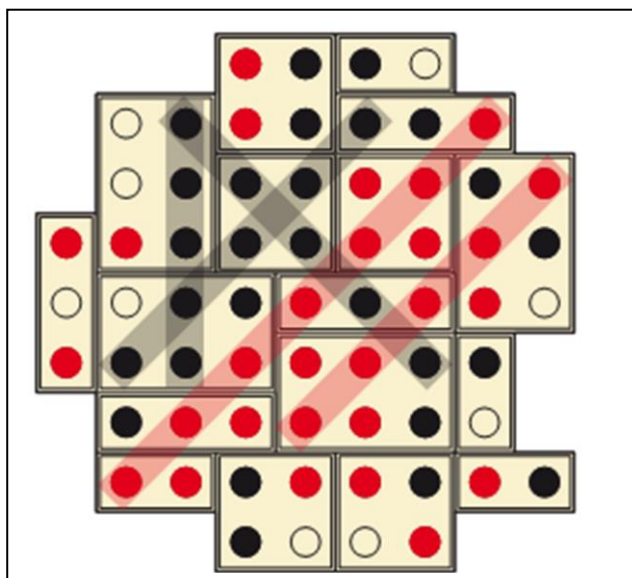


Scor pentru șiruri

șiruri rosii = $1 \times 7 + 1 \times 5 = 12$ spatii

șiruri negre = $3 \times 5 = 15$ spatii.

Rezultate: 3 puncte in plus pentru negru.



FoxMind Canada, Steffen-Spiele Germania
www.foxmind.com , www.steffen-spiele.de

Autor: Steffen Mühlhäuser

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

www.facebook.com/happycolor.ro



Steffen • Spiele

