

Attila



8-99 2 15'

Joc de strategie și control al teritoriului, cu un ritm rapid, în care un jucător îl controlează pe Attila, temuta căpetenie barbară ce a terorizat Asia de vest și Europa timp de aproape 20 de ani, și doi dintre razboinicii lui, iar celălalt jucător controlează trei militari romani (unul fiind generalul roman Flavius Aetius). Lasă săgețile să zboare și manevrează trupele în așa fel încât să nu dai dușmanului nici o șansă de scăpare!

Componente:

- 6 piese cavaler: 3 romani și 3 huni
- 14 plăci pământ pârjolit
- 2 plăci mici (2 ori 2)
- 2 plăci mari (2 ori 3).

Obiectivul jocului:

Blochează-ți adversarul mutându-ți piesele și plasând plăcuțe cu pământul pârjolit, așa încât să nu mai poată să-și mute nici o piesă.

Pregătirea jocului:

Costruiește suprafața de joc prin plasarea celor 4 plăci una lângă cealaltă, latură lângă latură, (nu colț în colț). Pentru primele jocuri, se recomandă să plasezi plăcile astfel încât să formeze o tablă de joc dreptunghiulară de 4x5 câmpuri (pătrate). După ce ai jucat câteva jocuri, poți alege alte modele mai complexe, ca în exemplele din Fig.1, și nu numai.

Cel mai tânăr jucător începe.

Începând cu primul jucător, jucătorii pun pe rând câte o piesă pe câte un spațiu liber de pe tabla de joc. Odată ce piesele au fost plasate pe tablă, jocul începe.

Nota: În timpul pregătirii jocului este interzisă plasarea pieselor astfel încât să blocheze total o piesă adversă. Toate piesele trebuie să aibă la începutul jocului posibilitatea de a muta.

Pentru primele jocuri (pe grila 4x5), se recomandă să plasezi jetoanele în una dintre configurațiile din Fig.2.

Cum se joacă:

Când e rândul tău, trebuie să efectuezi următoarele două acțiuni obligatorii, în ordinea indicată:

1) Mută una dintre piesele tale

Mută una dintre piesele tale, 4 câmpuri în formă de „L”, cu piciorul de 3 câmpuri (asemănător cu mutarea calului la șah). Se pot muta astfel:
- 2 pătrate în față, apoi unul lateral sau – 1 pătrat în față și două lateral. Exemple de posibile mutări în Fig. 3 și Fig. 4.

Fig. 3

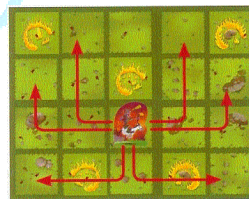
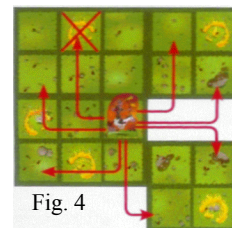


Fig. 4



Piesele pot traversa orice pătrat (ocupat sau liber), dar trebuie mereu să termine mutarea pe un pătrat liber (care să nu conțină o piesă sau o placă cu pământ pârjolit). Când se joacă pe pe o tablă de joc cu o formă mai complexă, piesa poate traversa câmpuri dintre plăcile ce compun tabla de joc, dar trebuie întotdeauna să își termine mișcarea pe un pătrat liber de pe tabla de joc (vezi Fig. 4). Dacă nu poți muta nici o piesă când e rândul tău, pierzi jocul.

2) Plasează o placă cu pământ pârjolit pe oricare dintre pătratele libere de pe tablă.

Trebuie să plasezi o placă cu pământ pârjolit pe oricare dintre câmpurile libere de pe tabla de joc. Acel câmp va fi considerat ocupat și nu poate fi folosit pe tot parcursul jocului.

Sfârșitul jocului:

Când un jucător nu mai poate muta nici o piesă atunci când e rândul său, el pierde jocul.