

Slither Stone PL

Główny cel gry

Przechytz swojego przeciwnika, aby pozostać przynajmniej z jednym wężem na planszy.



2 graczy

Przygotowanie

Wygeneruj całkiem nową planszę na stronie criticalpawn.com/slitherstone lub wydrukuj jedną z tych wcześniej przygotowanych. Dodatkowo przygotuj pisaki (albo inny sprzęt do pisania czy rysowania) w dwóch różnych kolorach.

Uwaga: Strzałki na planszy wskazują miejsce startu węży, a zakreślone pola to ściany.

Gra

Aby ustalić pierwszego gracza, zagrajcie w “papier, kamień, nożyce”.

W swojej turze wykonaj następujące akcje w dowolnej kolejności:

- Rusz oba węże,
- (opcjonalnie) Umieść ścianę,
- (opcjonalnie) Umieść wolne pole.

Później następuje tura przeciwnika.

Ściany

Możesz umieścić jedną ścianę na dowolnym pustym polu, o ile nie sąsiaduje ono bezpośrednio z wężem i nie jest to wolne pole.

Aby to zrobić, wypełnij wybrane pole na planszy.

Wolne pola

Zaczynasz grę z 5 zapasowymi wolnymi polami. W trakcie swojej tury możesz umieścić dowolną ich liczbę. Aby to zrobić, narysuj okrąg wewnątrz wybranego pustego pola na planszy oraz przekreśl jedno miejsce ze swojego zapasu obok planszy.

Na wolnym polu żaden gracz nie może umieścić ściany.

Ruch węża

Dwa twoje węże poruszają się w każdej turze, ale możesz kontrolować tylko jednego z nich (mądrygo).

- Porusz się w lewo, w górę, w prawo lub w dół bez względu na aktualnie wskazany kierunek węża,
- Przeskocz o jedno pole w aktualnie wskazanym kierunku węża,
- Przesuń się 3 pola w aktualnie wskazanym kierunku węża.

Na koniec akcji możesz zmienić wskazany kierunek mądrygo węża - w lewo, w górę, w prawo lub w dół.

Drugi wąż jest szalony i porusza się jedynie w aktualnie wskazanym kierunku, a na koniec akcji nie może tego kierunku zmienić.

W każdej turze wybierasz, który wąż jest mądry, a który to szalony.

Śmierć węża

Kiedy wąż przesunie się poza planszę lub znajdzie się na dowolnym zajęтым polu - ginie i zamienia się w kamień. Każde pole tego węża zastąpi ścianą.

Uwaga: Dozwolone jest poruszanie się po wolnych polach.

Przegrywasz, a jednocześnie przeciwnik wygrywa, gdy oba twoje węże zginą.

Ruch jednego węża

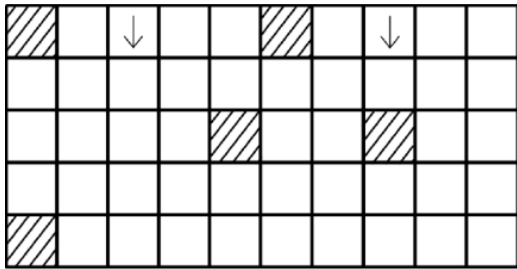
Gdy zostaniesz już tylko z jednym wężem, staje się on jednocześnie mądry i szalony, więc porusza się dwa razy w ciągu tury. Wybierz jedną akcję ruchu i wykonaj ją dwukrotnie swoim wężem, pamiętając o ograniczeniach szalonego węża.

Uwaga: Możesz wybrać, w jakiej kolejności wykonują ruch oba węże - pierwszy będzie mądry czy szalony?

Przykłady i wyjaśnienia

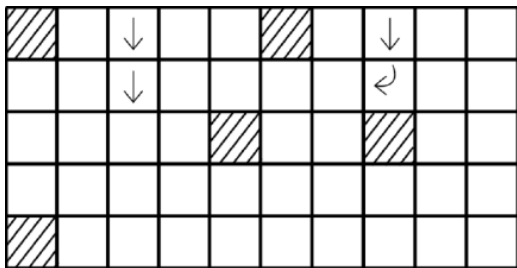
Przykład pokazuje wyłącznie górną część planszy.

Plansza przed rozpoczęciem pierwszej tury:

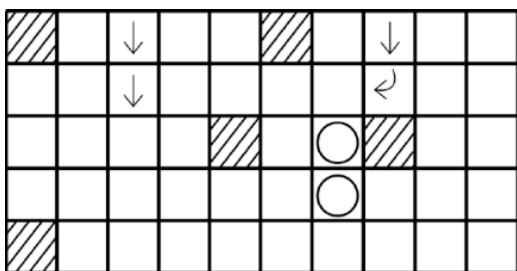


Mądry wąż to ten po prawej stronie. Wykonuje on swój ruch i wybiera nowy wskazany kierunek. Szalony wąż (z lewej) robi taki sam ruch, ale na koniec nie może zmienić wskazania kierunku.

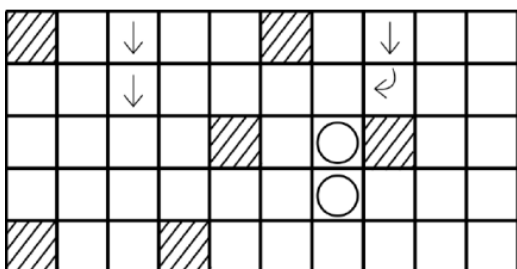
Uwaga: Rysowanie zakrzywionych strzałek jak w przykładzie jest opcjonalne, ale może być bardziej czytelne, a gra stanie się łatwiejsza w obsłudze.



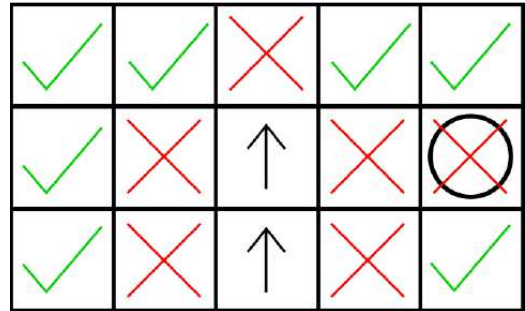
Gracz umieszcza 2 z 5 wolnych pól, aby zapewnić swojemu wężowi drogę ucieczki.



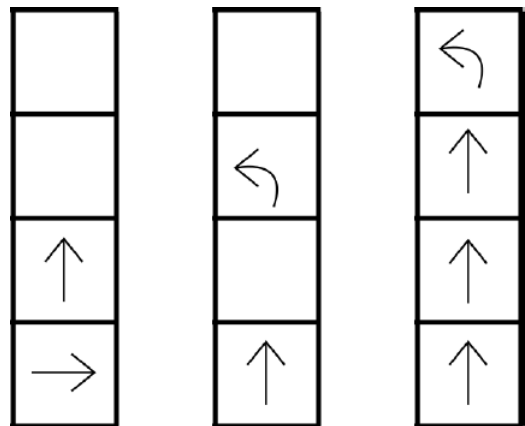
Gracz dodatkowo umieszcza jedną ścianę, aby spróbować zatrzymać przeciwnika.



Przykłady umieszczonych ścian (prawidłowo na zielono i nieprawidłowo na czerwono):



Przykłady trzech możliwych ruchów węża.



Po lewej: wąż ignoruje aktualnie wskazany kierunek i idzie w górę. Ustawia swój wskazany kierunek także w górę.

Na środku: wąż przeskakuje o jedno pole we wskazanym kierunku i ustawia swój wskazany kierunek w lewo.

Po prawej: wąż porusza się o trzy pola do przodu i ustawia swój kierunek w lewo.

Często zadawane pytania

P: Jak mogę śledzić położenie głów węży?

O: Zwykle wystarczy pamiętać, ale jeśli jest to za mało czytelne, po narysowaniu nowej głowy węża na starej można dać prostopadłą linię (tworząc znak plus "+").

Tłumaczenie: Marek Szumny
(Wirtualne Wydawnictwo MARK6)