

Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy. Do gry będą potrzebne:

- 2 kostki,
- pionki po jednym dla każdego gracza,
- 16 żetonów (jako zastępstwo dobrze sprawdzają się monety 10 groszowe).

Czas potrzebny do rozegrania jednej partii dla 4 osób - ok. 15-20 minut.

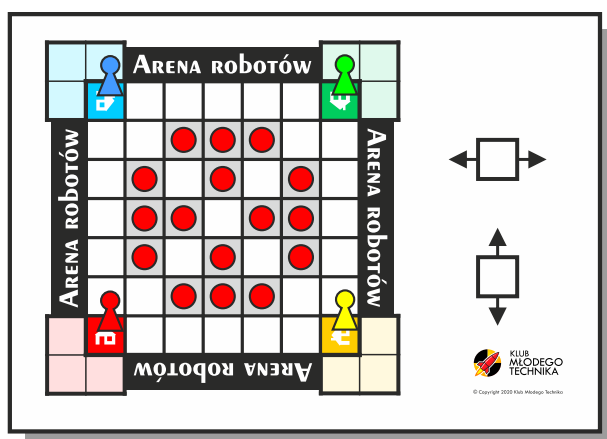





Wprowadzenie

Wyobrażamy sobie, że każdy z naszych pionków jest robotem. Zadaniem robotów jest zbieranie surowców do swoich "plecaków" i przenoszenie ich do bazy. Podczas wykonywania zadania roboty mogą się wzajemnie napadać i rabować. Bezpieczne są jedynie te surowce, które roboty dostarczą do bazy. Zwycięża robot, który doniesie do bazy najwięcej surowców.

Rozgrywka

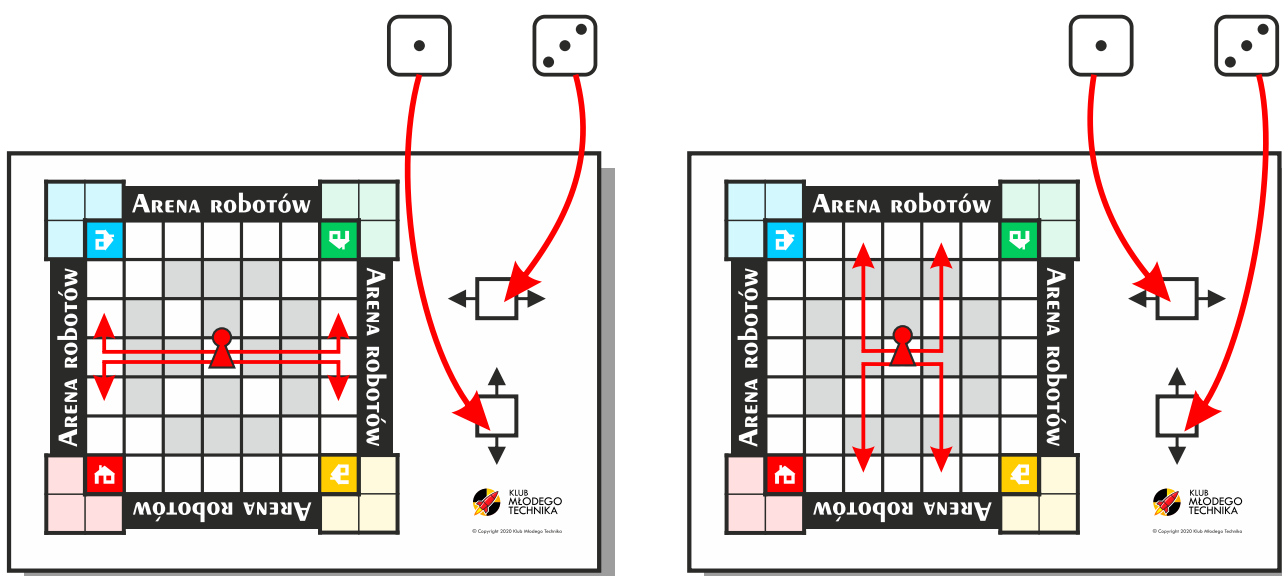
Przed rozpoczęciem gry ustawiamy żetony na zaciemnionych (zakreskowanych) polach planszy, pionki ustawiamy na polach z symbolem domków, każdy pionek na swoim kolorze (patrz rysunek). Pola na których stoją pionki to tzw. "bazy", bazy będą bardzo ważne w trakcie gry. Każdy z graczy ma bazę w swoim kolorze i nie może korzystać ani zakończyć ruchu na bazach innych graczy.



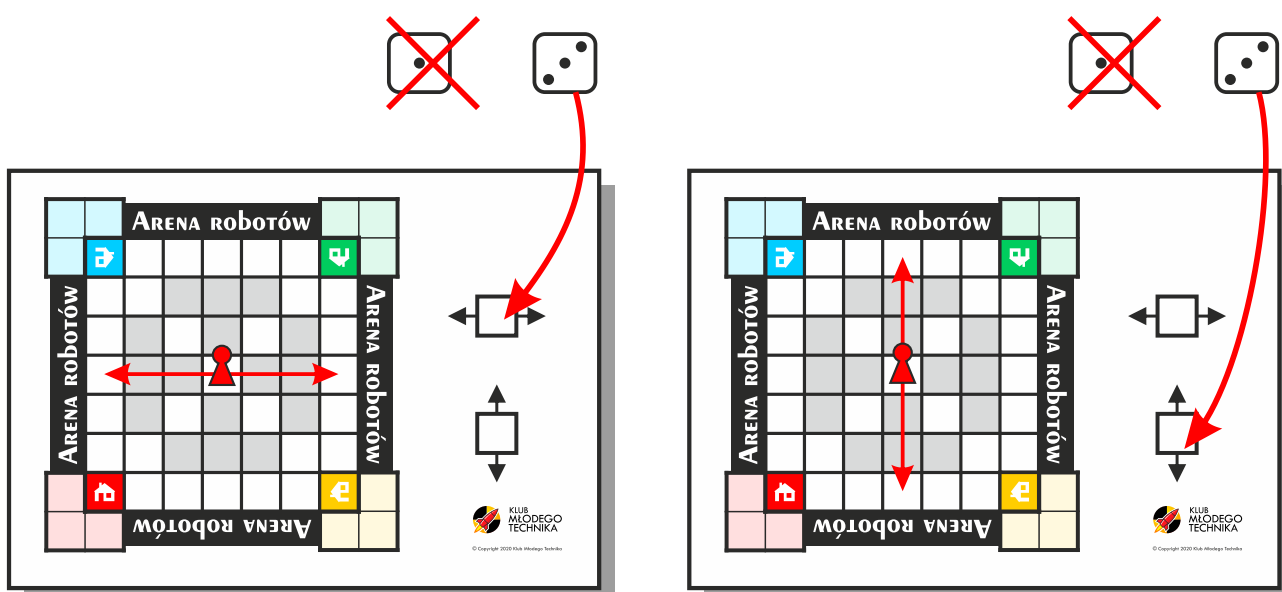
-  - pionki
-  - żetony/monety
-  - bazy

Zasady gry

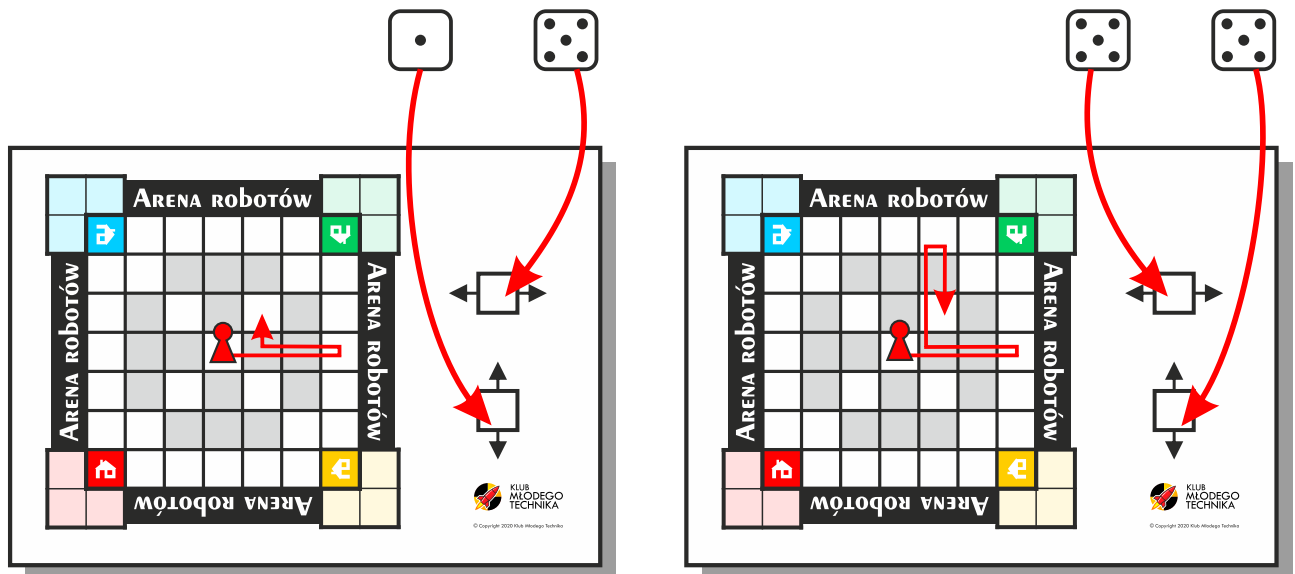
1. Gracze kolejno rzucają obydwoma kostkami, po każdym rzucie gracz musi wykonać ruch. Jedna z kostek wskazuje liczbę pól o które ma się przesunąć gracz w pionie, druga - w poziomie. O tym, która kostka odpowiada za który kierunek, decyduje gracz. Aby ułatwić wykonywanie ruchów można wykorzystać pola ze strzałkami leżące obok planszy i po każdym rzucie stawiać na nich kostki. Na rysunku poniżej pokazano ruchy, które może wykonać gracz po wyrzuceniu liczb 1 i 3.



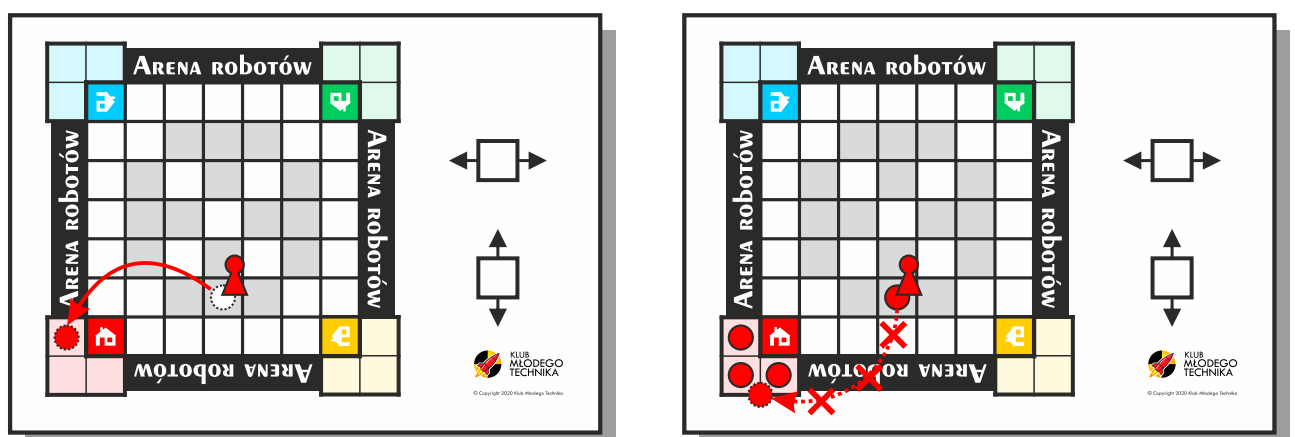
2. Gracz ma prawo zrezygnować z użycia jednej z kostek i wykorzystać przesunięcie tylko w jednym kierunku. Na rysunku poniżej przykłady zastosowania tej reguły: gracz wyrzucił liczby 1 i 3, ale zdecydował się wykorzystać jedynie liczbę 3.



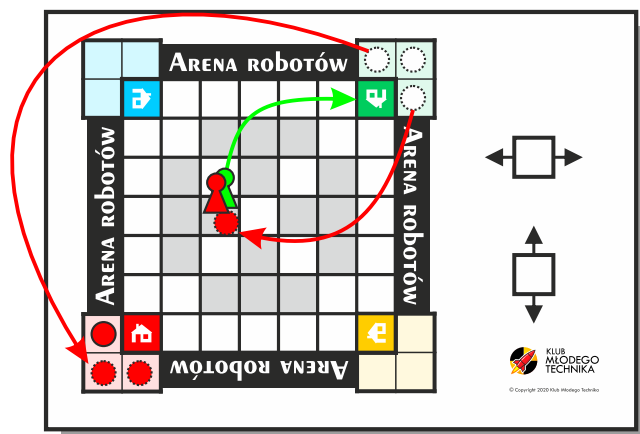
3. Podczas ruchu gracz może wykorzystać "odbicie" od ścianki - po dojechaniu do pola przy ściance może kontynuować liczenie pól w przeciwnym kierunku. Poniżej przykład zastosowania tej reguły.



4. Gracz nie może skończyć ruchu na bazie któregoś z przeciwników, ale może przez nie przechodzić. Gracz traci kolejkę jeśli stojąc na swojej bazie wyrzuci dwie szóstki, ponieważ każdy jego ruch kończyłby się na bazie przeciwnika.
5. Gracz, który stanie na polu z żetonem zbiera żeton i przenosi go do swojego "plecaka". Plecak może pomieścić tylko 3 żetony na raz. Plecak znajduje się w narożniku gracza i jest oznaczony jaśniejszymi kolorowymi polami. Jeśli gracz ma już pełny plecak nie może zebrać żetonu, w takim przypadku żeton pozostaje na planszy a pionek stawia się na żetonie.



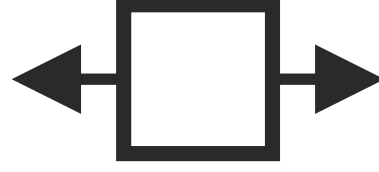
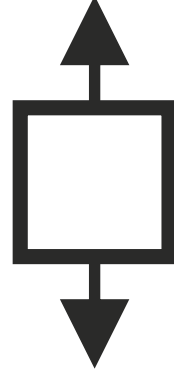
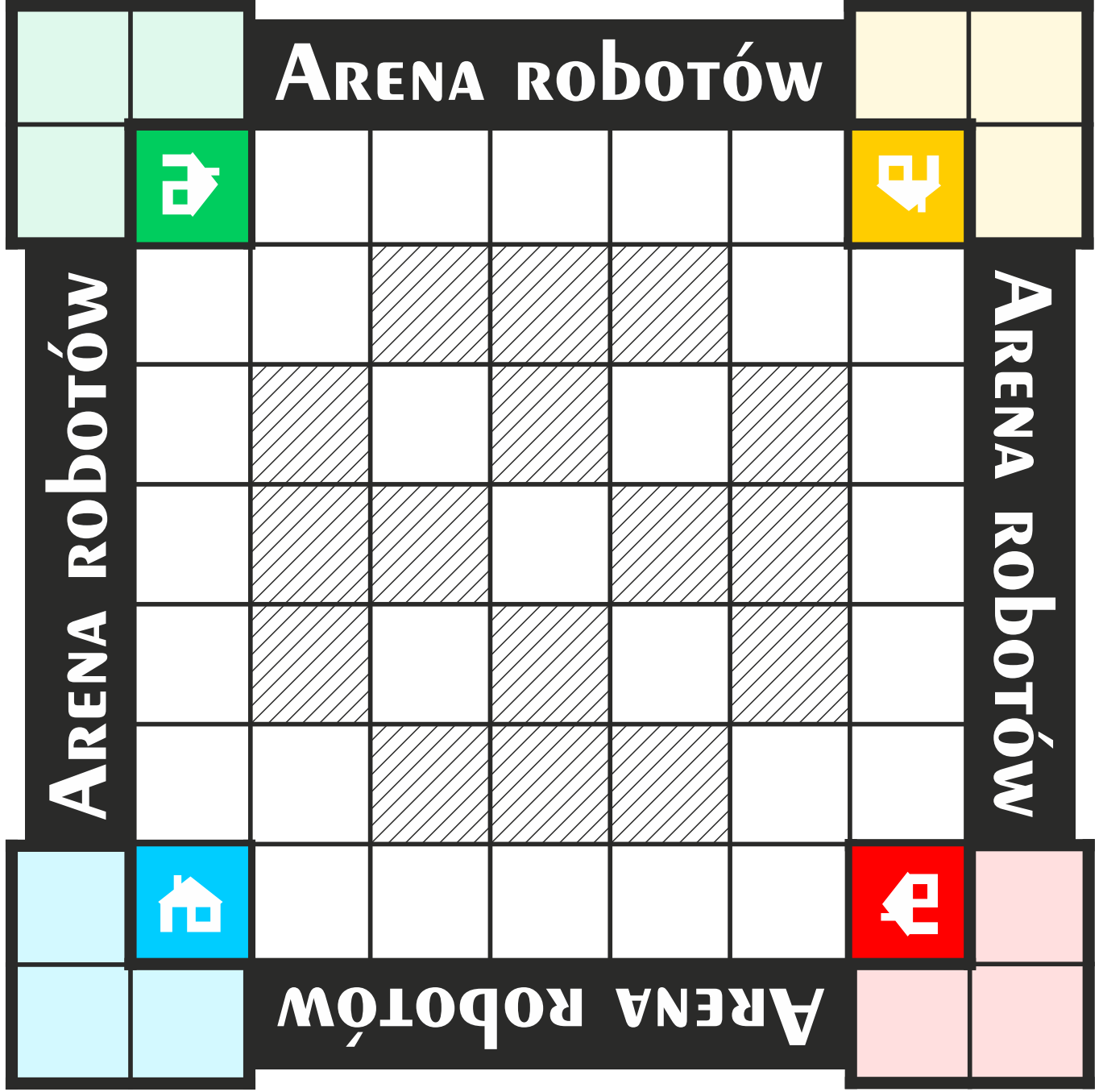
6. Gracz może stanąć na dowolnym polu zajmowanym przez innego gracza, wtedy dochodzi do walki i gracz który stanął na zajęтым polu automatycznie przejmuje do swojego plecaka wszystkie żetony innego gracza. Jeśli przejętych żetonów jest więcej niż miejsca w plecaku pozostałe żetony stawia się na planszy w miejscu walki. Pokonany gracz automatycznie wraca do swojej bazy z pustym plecakiem. Na poniższym przykładzie gracz czerwony stanął na polu zajmowanym przez gracza zielonego, wskutek czego przejął dwa jego żetony, trzeci żeton zielonego gracza nie zmieścił się w plecaku czerwonego, w związku z tym został pozostawiony na planszy w miejscu bitwy. Zielony gracz został automatycznie przeniesiony do swojej bazy.



7. Żetony w swoim plecaku gracz może w dowolnym momencie zabezpieczyć wracając swoim pionkiem do "bazy", wówczas ściąga z planszy wszystkie żetony znajdujące się w plecaku i te żetony zachowuje dla siebie poza planszą. Plecak staje się pusty i gracz może ponownie zacząć zbierać żetony. Żetony poza planszą nie przepadną w trakcie walki i żaden gracz nie może ich przejąć. Do bazy gracz musi dotrzeć wykonując normalne rzuty kostkami.
8. Za wyrzucenie dubletu (identycznych liczb oczek na obydwu kostkach) gracz otrzymuje dodatkowy ruch. Reguły nie stosuje się w przypadku pkt. 4.
9. Za wyrzucenie trzeciego dubletu pod rząd gracz traci wszystkie swoje żetony (nawet te wcześniej zabezpieczone!). W takiej sytuacji pionek gracza wraca do bazy a wszystkie swoje żetony gracz rozstawia ponownie na planszy na zaciemnionych polach. Sposób rozstawienia jest dowolny - według uznania gracza (gracz może np. postawić wszystkie oddane żetony na jednym polu).

Rozgrywka kończy się w momencie zdjęcia z planszy wszystkich żetonów (wszyscy gracze posiadający w plecakach żetony wrócą do swoich baz) a na planszy nie pozostanie żaden wolny żeton.

Życzymy miłej zabawy w rodzinnym gronie!
Zespół Klubu Młodego Technika



KLUB
MŁODEGO
TECHNIKA