

BRUNO FAIDUTTI

Jednorożce

POJEDYNEK W CHMURACH

Witamy w idealnym tęczowym mieście, w którym powietrze pachnie watą cukrową, a radosne jednorożce całymi dniami skaczą po chmurkach. Tak mogłaby zaczynać się ta opowieść, gdyby nie kłótnia o to, która chmurka jest najbardziej puchata! Jednorożce nie potrafiły dojść do porozumienia, przez co podzieliły się na dwie grupy i postanowiły stoczyć między sobą pojedynek, który ma raz na zawsze rozstrzygnąć ten spór!

Jednorożce. Pojedynek w chmurach to dwuosobowa gra taktyczna, w której jednorożce skaczą po chmurkach i zostawiają za sobą tęczę. Co ważne, poruszają się w charakterystyczny sposób – ruchem skoczka, czyli jednej z figur szachowych. Jeśli jeden z graczy nie będzie mógł wykonać ruchu, drugi gracz wygrywa.



ELEMENTY GRY

4 planszетки

(2 kwadratowe
i 2 prostokątne)



**14 żetonów
tęczy**



**12 naklejek
na pionki**

**6 drewnianych
pionków**

instrukcja



Witaj
już
jedną
Tak m
kiedyś
jedynak
co pod
młodo

Jedynak
taktyczn
złoty
w chara
jednej z f
moy

CEL GRY

Złap przeciwnika w pułapkę, skacząc po chmurkach i zostawiając za sobą żetony z tęczę, tak aby nie mógł wykonać kolejnego ruchu.



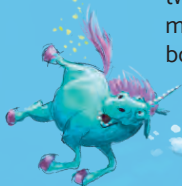
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1 Ułóżcie na stole planszетки w dowolnym układzie, tworząc z nich planszę do gry. Każda planszетка musi stykać się z inną przynajmniej jednym całym bokiem pojedynczego pola.

Zachęcamy, abyście w pierwszej partii zagrali na prostokątnej planszy o bokach 4×5 .



W drugiej i kolejnej partii, gdy już zaznajomicie się z zasadami i strategiami, ustawcie planszетки tak, jak chcecie.



- 2** Każdy gracz bierze po 3 pionki w wybranym kolorze.

Jeśli jest to Wasza pierwsza rozgrywka, to przed rozpoczęciem gry nalepcie na pionki naklejki. Nie wpływają one na zasady, ale dzięki nim pionki będą wyglądały jeszcze lepiej!

- 3** Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio jeździła na jednorożcu. Jeśli żadna z osób grających nie miała ostatnio takiej okazji, to wylosujcie pierwszego gracza w dowolny inny sposób.

Gracze naprzemiennie ustawiają swoje pionki na wybranych przez siebie wolnych polach na planszy.

W pierwszej rozgrywce (na planszy 4 x 5) warto ułożyć swoje pionki w jeden z dwóch sposobów przedstawionych poniżej:



- 4** Gdy ustawicie wszystkie pionki na planszy, rozgrywka się rozpoczyna.

Uwaga: W trakcie przygotowywania rozgrywki nie można ustawić swoich pionków w taki sposób, żeby pionek przeciwnika został uwięziony i pozbawiony możliwości wykonania ruchu. Na początku rozgrywki wszystkie pionki muszą mieć możliwość poruszenia się.

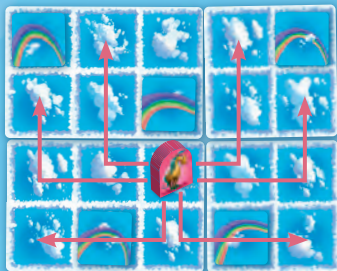
PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze gracz musi wykonać 2 akcje we wskazanej kolejności:

- 1 Poruszyć się jednym ze swoich pionków.
- 2 Umieścić żeton tęczy na planszy na wybranym wolnym polu.

RUCHY PIONKÓW

Gracz przestawia dowolny ze swoich 3 pionków na wybrane wolne pole – takie, na którym nie ma innego pionka ani żetonu z tęczą. Pionki poruszają się po planszy po literze „L” złożonej z 4 pól – dokładnie w taki sposób, jak porusza się skoczek (figura szachowa).



Innymi słowy – jednorożce przeskakują na planszy:

- 2 pola do przodu, a następnie 1 pole w bok
- LUB**
- 1 pole do przodu, a następnie 2 pola w bok.

Pionki mogą poruszać się przez dowolne pola (wolne lub zajęte), ale zawsze muszą zakończyć swój ruch na wolnym polu – takim, na którym nie ma innego pionka ani żetonu z tęczą.

W trakcie rozgrywki na planszy z bardziej zaawansowanym układem może się zdarzyć, że Twój jednorożec, wykonując prawidłowy ruch, chwilowo znajdzie się poza planszą, tj. na wymyślonym polu. Jest to dopuszczalne, ale pionek zawsze musi zakończyć swój ruch na wolnym polu na planszy.



Jeśli nie możesz wykonać prawidłowego ruchu żadnym ze swoich jednorożców, przegrywasz grę.

UMIESZCZENIE ŻETONU NA PLANSZY

Gracz musi umieścić żeton z tęczą na wybranym wolnym polu planszy. Od tej pory pole z żetonem pozostaje zajęte do końca rozgrywki – nie można umieścić na nim pionka ani innego żetonu.



KONIEC GRY

Gracz, który złapie przeciwnika w pułapkę, blokując mu możliwość wykonania ruchu każdym z pionków, zostaje zwycięzcą.

Na poniższym przykładzie zwycięzcą została osoba, która grała niebieskim kolorem, ponieważ różowe pionki znalazły się w pułapce i nie mają możliwości wykonania ruchu.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© 2024 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autor: Bruno Faidutti

Ilustracje: Tomasz Larek

Kordynator projektu: Roksana Hibner

Opracowanie wersji polskiej: zespół Muduko

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Skład graficzny: Paweł Niziołek

Korekta: Ewa Popielarz