



P O J E D Y N E K R O B O T O W

Japońska gra logiczna „3x4 SHOGI”

Gra dla 2 graczy w wieku 6-106 lat



Gra „Pojedynek robotów” jest uproszczoną wersją tradycyjnej gry japońskiej Shogi, nazywanej też japońskimi szachami. Celem gry jest zdobycie czerwonego robota przeciwnika lub dotarcie swoim czerwonym robotem na przeciwny koniec planszy. Każdy robot porusza się w inny sposób, kluczem do zwycięstwa jest więc odpowiednie wykorzystanie umiejętności ruchu robotów.

Autorka gry Madoka Kitao została profesjonalnym graczem Shogi w wieku 20 lat. Z myślą o młodszych graczach w 2008 roku opracowała grę opartą na systemie „3x4 Shogi”, która szybko stała się bestsellerem w Japonii. Obecnie Madoka Kitao jest dyrektorem generalnym założonej przez siebie firmy, której głównym celem jest popularyzacja Shogi na całym świecie.

ELEMENTY GRY



10 naklejek z robotami



8 drewnianych pionków



Plansza. Obszar gry oznaczony jest białymi przerywanymi liniami.

PRZYGOTOWANIE GRY

• Przed rozpoczęciem pierwszej gry na każdym pionku przyklejcie naklejkę robota. **Uwaga!** Naklejki z małym i dużym żółtym robotem naklejcie po dwóch stronach jednego pionka!



1

Każdy gracz musi posiadać taki sam zestaw pionków:

Zestaw pionków gracza A:



Zestaw pionków gracza B:



- Umieście planszę na środku stołu.
- Umieście swoje zestawy pionków na planszy w taki sposób, jak na poniższym rysunku (Rys. 1).



Rys.1: Każdy gracz umieszcza swoje pionki na planszy w taki sposób, aby były skierowane w jego stronę.

CEL GRY

Celem gry jest pokonanie przeciwnika. Można to osiągnąć na dwa sposoby:

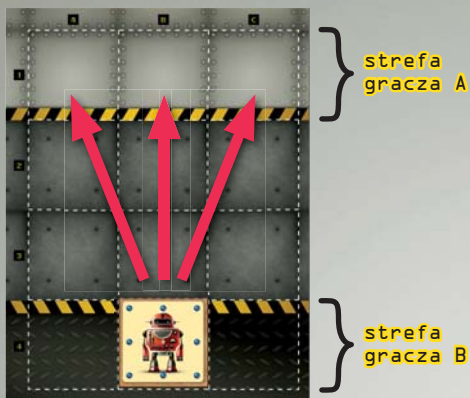
a) zdobycie czerwonego robota przeciwnika (Rys. 2)

lub

b) dotarcie swoim czerwonym robotem na drugi koniec plan-szy czyli do strefy przeciwnika (Rys. 3).



Rys. 2



Rys. 3

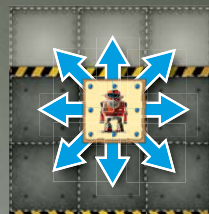
PRZEBIEG GRY

Gracze na zmianę poruszają się swoimi robotami. Pierwszy ruch wykonuje najmłodszy gracz. Gracz w swojej turze musi poru-szyć się dowolnym **jednym** ze swoich robotów o **jedno** pole.

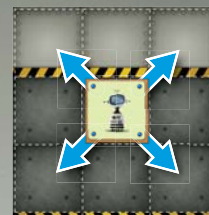
Zasady poruszania się robotów

Każdy robot porusza się w inny sposób. Kropki na naklejkach wskazują kierunki poruszania się robotów.

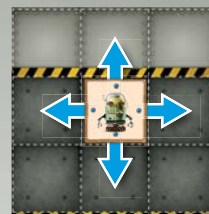
CZERWONY ROBOT porusza się w każdym kierunku:



BIAŁY ROBOT porusza się na ukos:



ZIELONY ROBOT porusza się do przodu, do tyłu oraz na boki:



MAŁY ŻÓŁTY ROBOT porusza się tylko do przodu:

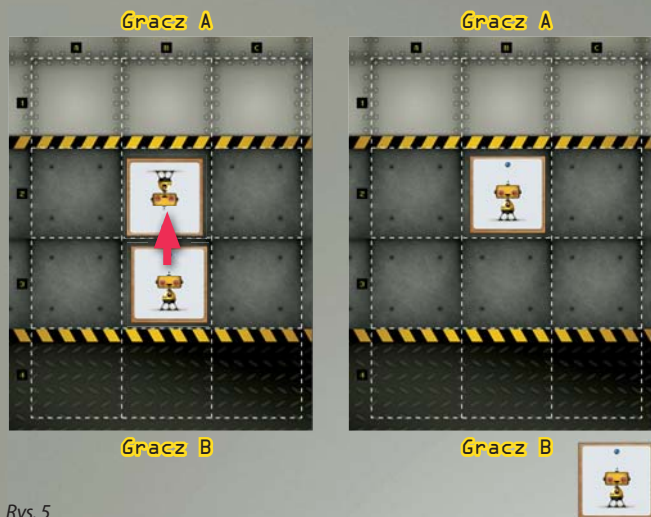


Jeśli **mały żółty robot** dotrze na jedno z pól w stre-fie przeciwnika, gracz może (ale nie musi) zamienić go w **dużego żółtego robota**. W tym celu gracz odwraca pionek z małym robotem na drugą stronę, na której jest duży robot.

Duży żółty robot może poruszać się we wszystkich kierun-kach, z wyjątkiem ruchu do tyłu na ukos.

Zdobywanie robotów przeciwnika

Gdy gracz poruszy się swoim robotem na pole, na którym znajduje się robot przeciwnika, zdobywa go. Gracz, który zdobył robota, zdejmuje go z planszy i kładzie przed sobą (Rys. 5). Robot ten należy teraz do gracza, który go zdobył.



Rys. 5

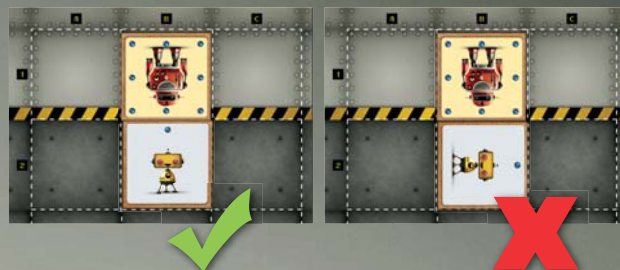
Wprowadzanie zdobytych robotów do gry

Gracz **zamiast** poruszyć się jednym ze swoich robotów będących na planszy, może wprowadzić do gry zdobytego wcześniej robota. Robot może być umieszczony na **dowolnym** polu planszy, które nie jest zajęte przez innego robota (Rys. 6).



Rys. 6

Robot wprowadzany do gry musi być umieszczony na planszy w kierunku gracza, do którego należy. Nie może być umieszczony do góry nogami ani bokiem (Rys. 7).



Rys. 7

UWAGA!

- Zdobyty duży żółty robot może być wprowadzony do gry tylko w postaci małego żółtego robota.
- Wprowadzenie małego żółtego robota do gry na pole w strefie przeciwnika nie powoduje przemiany w dużego żółtego robota. Mały robot musi wykonać co najmniej jeden ruch przed przemianą w dużego robota.
- Żaden robot nie może poruszyć się na pole, na którym jest już inny robot należący do tego samego gracza.
- Gracz nie może zrezygnować z ruchu w swojej turze.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy spełni jeden z dwóch warunków koniecznych do zwycięstwa:

a) zdobędzie czerwonego robota przeciwnika (Rys. 9)

lub

b) dotrze swoim czerwonym robotem na jedno z pól w strefie przeciwnika.

Uwaga! Pole to nie może być zagrożone przez żadnego robota przeciwnika (Rys. 10).

Gracz A



Rys. 9. Robot gracza B zdobywa czerwonego robota gracza A. Gracz B wygrywa grę.

Gracz B

Gracz A



Rys.10. Gracz B przemieszcza swojego czerwonego robota na pole w strefie gracza A. Pole to nie jest zagrożone, więc gracz B wygrywa grę.

Gracz B

Gracz A



Rys.11. Gracz B przemieścił swojego czerwonego robota na pole przeciwnika. Nie wygrywa jednak gry, ponieważ pole to jest zagrożone przez robota gracza A.

Gracz A zdobywa czerwonego robota gracza B i wygrywa grę.

Gracz B

Uwaga! Jeśli obaj gracze w tym samym momencie zmuszeni będą trzy razy z rzędu wykonać i cofnąć ruch swoim robotem, czyli np. pójść do przodu, a następnie wrócić na poprzednią pozycję (i tak trzy razy), gra kończy się remisem.

Autorka gry: Madoka Kitao

Ilustracje: Maciej Szymanowicz

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak

DTP: Cezary Szulc

Wydawca dziękuje Karolinie Styczyńskiej, mistrzyni Polski w Shogi, za pomoc w przygotowaniu instrukcji gry.



krainaplanszówek.pl

P O J E D Y N E K

ROBOTOW

Japońska gra logiczna „3x4 SHOGI”

