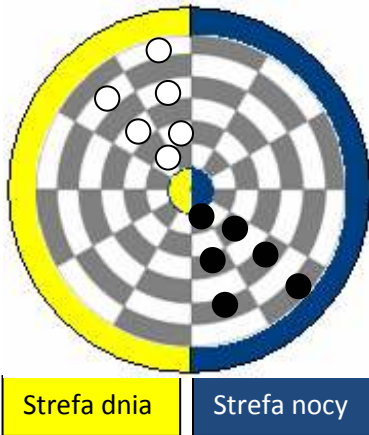


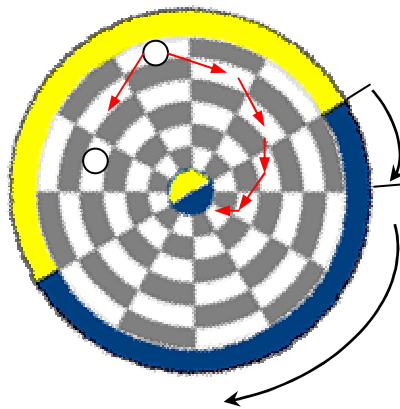
ZASADY GRY

Zawartość:

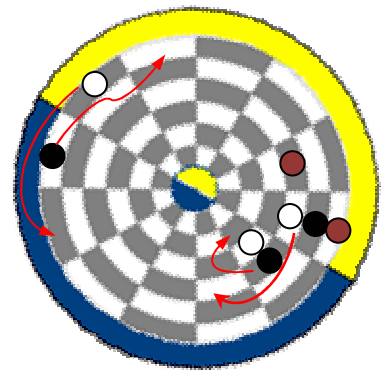
- kolista plansza z obrotową tarczą dnia/nocy
- 6 pionów białych
- 6 pionów czarnych



ustawienie wyjściowe



możliwości ruchu



możliwości bicia

Zasady ruchu:

Przesunięcie:

Każdy pion może poruszać się po przekątnych pól (na kolistej planszy jest to spirala) bez zmiany kierunku ruchu o dowolną liczbę wolnych pól (nie wolno przeskakiwać przez własne pionki lub krawędź planszy). Piony białe poruszają się tylko po polach białych, a czarne tylko po czarnych. Ruchy są obowiązkowe i wykonywane na przemian: najpierw biały, potem czarny. Po takiej turze (biały/czarny), tarcza pokazująca strefy dnia i nocy przekręcana jest o 1/12 obwodu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Bicie:

Bicie następuje przez przeskoczenie nad pionem przeciwnika z pola z nim sąsiadującego na najbliższe wolne pole własnego koloru po drugiej stronie pionu zbijanego, zarówno w kierunku obwodowym jak i promieniowym. Pion zbity nie jest zdejmowany z planszy tylko przekręcany na drugą stronę, kolorem neutralnym do góry. Bicie jest obowiązkowe i traktowane jako ruch – nie wykonujemy bicia zaraz po dosunięciu pionu do pionu przeciwnika. W jednym ruchu można pobić tylko jeden pion przeciwnika – nie ma bicia wielokrotnego. Bicie może być wykonane tylko przez pion stojący w odpowiedniej strefie – biały, gdy jest oświetlony słońcem; czarny, gdy jest w nocy. Piony stojące w strefie przeciwnika nie mają mocy bicia.

Gdy pojawią się na planszy pionki zbite, ruch każdego gracza może być poszerzony dodatkowo o możliwość przesunięcia dowolnego pionu neutralnego. Piony zbite (neutralne) nie mają mocy bicia, ale są przydatne do blokowania pionów przeciwnika lub zastaniania się przed biciem. Piony neutralne poruszają się na tych samych zasadach - po przekątnych pól. Ruch pionem własnym jest obowiązkowy (po pierwsze bicie), ruch pionem neutralnym jest opcjonalny.

Pełna tura może wyglądać więc tak:

1. przesunięcie lub bicie białym pionem,
2. ewentualne przesunięcie neutralnego pionu przez gracza „białego”,
3. przesunięcie lub bicie czarnym pionem,
4. ewentualne przesunięcie neutralnego pionu przez gracza „czarnego”,
5. przekręcenie tarczy czasu o 1/12 obwodu = przesunięcie terminatora o jeden rząd pól.

Wygrywa gracz, który zbijie lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika.