

TOTEM

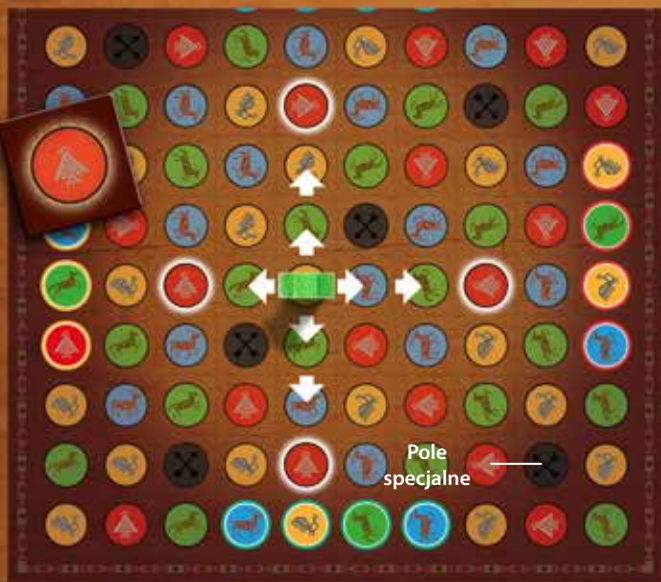
A FAMILY STRATEGY GAME



4 karty z symbolami.



rys. 1 Pola startowe



rys. 2 Możliwe ruchy

PL

TACTIC

www.tactic.net

Zawartość:

plansza,
16 pionków
(po 4 w różnych kolorach),
4 karty z symbolami.

Cel gry

Jak najszybsze przeprowadzenie wszystkich swoich pionków na przeciwną stronę planszy!

Przygotowanie gry

Karty połóż na stole symbolami skierowanymi w dół, a następnie jedną z nich odwróć i umieść obok planszy. Każdy zawodnik wybiera zestaw pionków (wszystkie tego samego koloru) i umieszcza je na polach startowych (z otoczkami koloru zgodnego z kolorem swoich pionków) wzdłuż krawędzi planszy (rys. 1). Stosownie do tego, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce, postępują według następujących reguł:

2 graczy – 4 pionki na osobę.

3 graczy – zawodnicy naprzeciw siebie biorą po **3 pionki**, a trzeci gracz otrzymuje 4 pionki.

4 graczy – 2 pionki na osobę.

Uwaga! Gracz mający mniej niż 4 pionki, może je ustawić na dowolnych spośród czterech pól startowych.

Przebieg gry

Zaczyna najmłodszy zawodnik.

W swojej kolejce gracz przesuwa dowolny ze swoich pionków w prostej linii (pionowo lub poziomo) w dowolnym kierunku (nie może przesuwać go w skos). **Może przesunąć go o dowolną liczbę pól, pod warunkiem, że nie przekroczy, ani nie zatrzyma się na polu zajęтым przez inny pionek lub polu z takim samym symbolem, jak ten na aktualnie aktywnej, odwróconej karcie obok planszy.** Swój pionek musi zatrzymać przed takim polem (rys. 2). Wówczas kolejka przechodzi na następną osobę w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Zmiana aktywnej karty z symbolem

Jeśli zawodnik zatrzyma swój pionek na którymś z pól specjalnych (rys. 2), wówczas odwraca inną wybraną kartę, a dotychczasową odkłada na miejsce tamtej. Zamiany dokonuje się, gdy kolejka dobiegnie końca.

Nie można powtórnie użyć do zamiany kart pionka, który już zajmuje pole specjalne.

Linia mety

Kiedy któryś z pionków osiąga dowolne puste pole po przeciwnej stronie planszy, kończy się jego udział w grze i nie można go już więcej przemieszczać.

Zwycięzca

Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy umieści wszystkie swoje pionki na linii mety.

Zagraj z aplikacją!

Można skorzystać z darmowej aplikacji Totem App, aby z jej pomocą dokonywać zamiany kart z symbolami i uczynić grę jeszcze bardziej ekscytującą! Aplikacja jest dostępna w języku polskim.

