

המבוך

הוראות משחק



8+



2/4



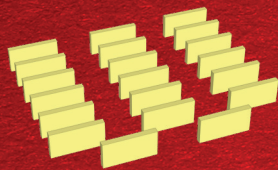
15 דקות



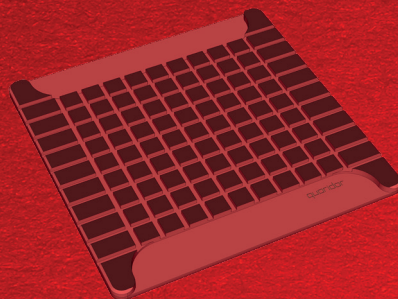
אסטרטגיה
ותכנון מהלכים



תכולת המשחק



20 מחסומים



לוח המשחק (81 ריבועים)

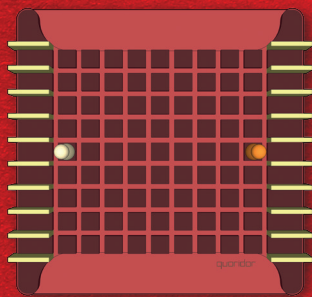


4 כלי משחק

מטרת המשחק

להגיע ראשונים מקו ההתחלה אל השורה הנגדית.

כללים למשחק של 2 שחקנים

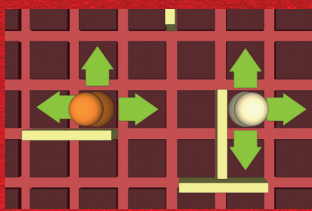


בפתיחת המשחק כל שחקן לוקח 10 מחסומים, ומניח את כלי המשחק שלו במרכז השורה הקיצונית הקרובה אליו. המשתתפים מחליטים ביניהם מי ישחק ראשון.

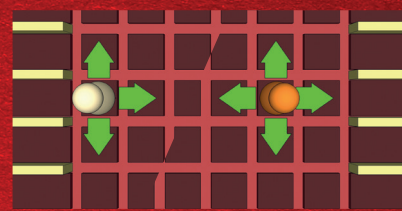
מהלך המשחק

כל שחקן בתורו בוחר אם להזיז את כלי המשחק שלו או להניח מחסום. אם לא נותרו לו מחסומים, המשתתף חייב להזיז את כלי המשחק שלו.

• תנועת הכלים

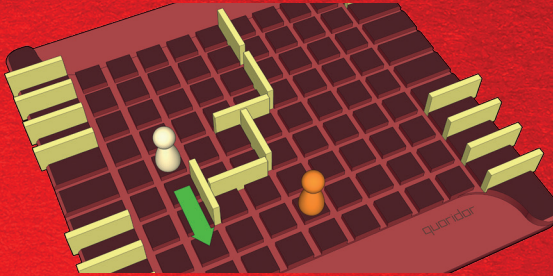


הכלים יכולים לנוע רק מסביב למחסומים ולא מעליהם.

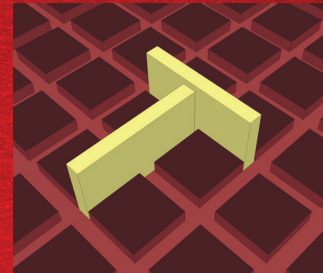


הכלים יכולים לנוע ריבוע אחד בלבד בכל תור, בכיוון אופקי או אנכי, קדימה או אחורה.

• הקמת מחסום



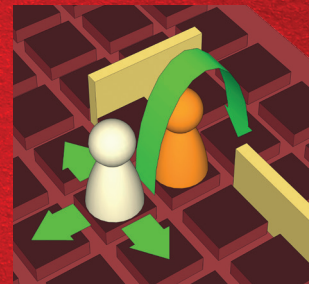
הקמת מחסומים מיועדת להאט את התקדמות היריב, אך אסור לחסום לו לגמרי את הגישה אל קו הסיום שלו. חייבים להשאיר לו מוצא כלשהו.



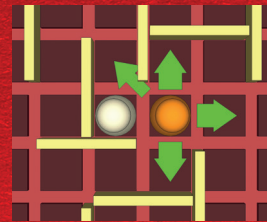
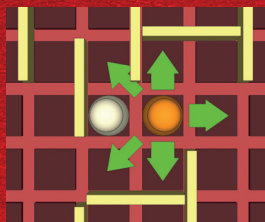
את המחסומים יש להניח בחריצים שבין הריבועים.

• פנים אל פנים

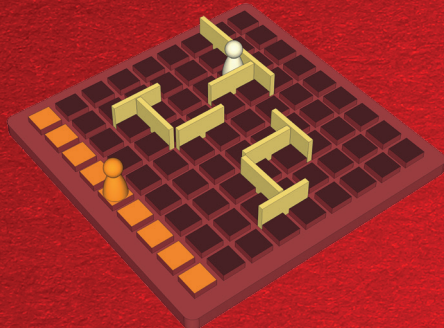
כאשר 2 הכלים עומדים זה מול זה ב-2 ריבועים סמוכים ללא מחסום שמפריד ביניהם, השחקן אשר תורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יריבו ולהתמקם מאחוריו (ולמעשה להרוויח ריבוע נוסף בהתקדמות).



במקרה שיש מחסום מאחורי כלי היריב, השחקן יכול למקם את הכלי שלו מימינו או משמאלו של כלי היריב.



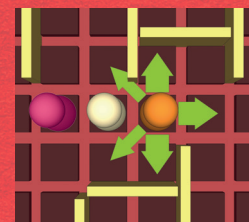
סיום המשחק



השחקן שמגיע ראשון מקו ההתחלה שלו אל אחד מ-9 הריבועים שבקו הנגדי ניצח במשחק.

כללים למשחק של 4 שחקנים

בפתיחת המשחק כל שחקן מקבל 4 כלים ומניח אותם באחד מהצדדים של לוח המשחק. כל שחקן מקבל גם 5 מחסומים. שאר כללי המשחק זהים לחלוטין למשחק ל-2 שחקנים, אך לא ניתן לדלג מעל ליותר מכלי יריב אחד.



אזהרה! סכנת חנק! לא לילדים מתחת לגיל 3. המשחק מכיל חלקים קטנים, שמור מידע זה.



quoridor®

GAME RULES



8+



2/4



15 min



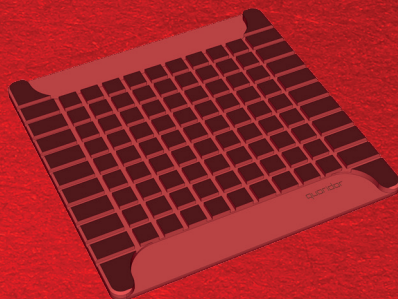
quoridor®

Mirko Marchesi

CONTENTS



20 fences



One board with 81 squares

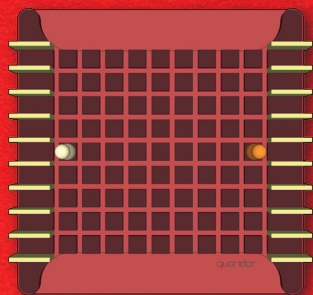


4 pawns

PURPOSE OF THE GAME

To be the first to reach the line opposite to one's base line.

RULES FOR TWO PLAYERS

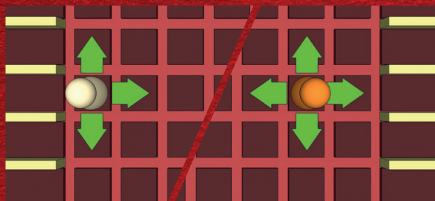


When the game starts the fences are placed in their storage area (10 for each player).
Each player places their pawn in the centre of their base line.
Randomly determine who starts first.

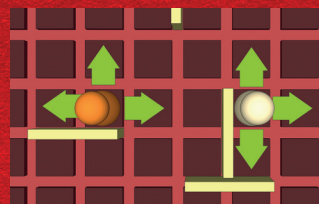
GAME

Each player in turn, chooses to move their pawn or to put up one of their fences.
When a player runs out of fences, they must move their pawn.

• Pawn moves

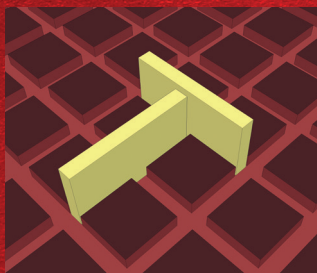


The pawns are moved one square at a time, horizontally or vertically, forwards or backwards.

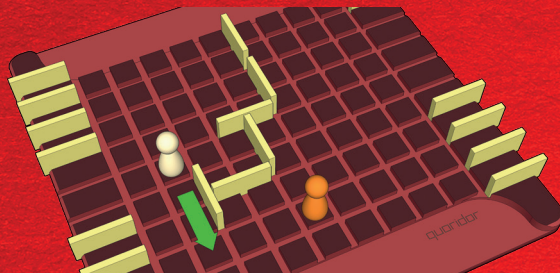


The pawns must get around the fences.

• Positioning of the fences

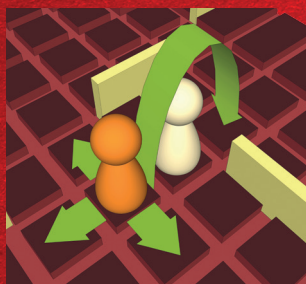


The fences must be placed between 2 sets of 2 squares.

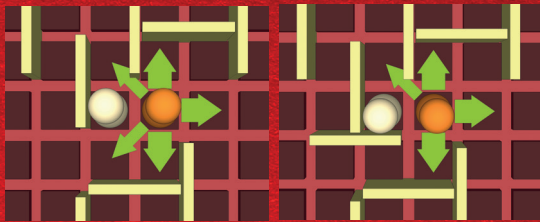


The fences can be used to facilitate the player's progress or to impede that of the opponent, however, an access to the goal line must always be left open.

• Face to face

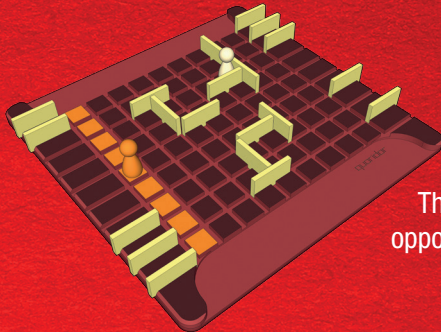


When two pawns face each other on neighbouring squares which are not separated by a fence, the player whose turn it is can jump the opponent's pawn (and place himself behind him), thus advancing an extra square.



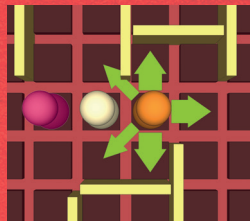
If there is a fence behind said pawn, the player can place their pawn to the left or the right of the other pawn.

END OF GAME



The first player who reaches one of the 9 squares opposite his base line is the winner.

RULES FOR 4 PLAYERS



When the game starts, the 4 pawns are placed in the centre of each of the sides of the board and each player is given 5 fences. The rules are identical to those for two players, but it is forbidden to jump more than one pawn.



0-3

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed.



Keep this information and address for future reference.



® & © 1997 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com