

Carnac

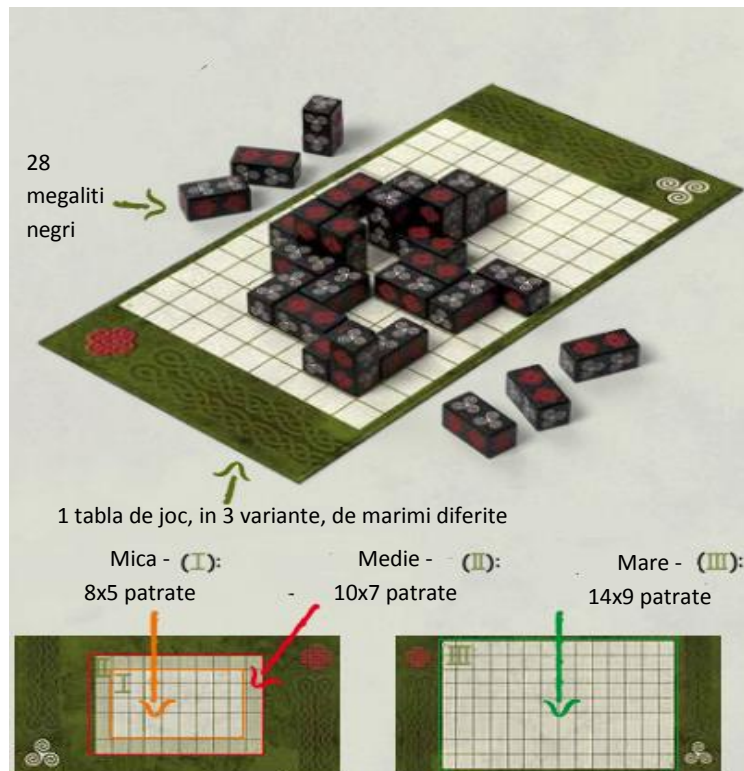
Magia pietrelor

Un joc de strategie abstracta pentru doi jucători

Zona Carnac, din Bretania, este faimoasa pentru numerosii sai megaliti. Cu mii de ani in urma, aceste pietre imense au fost ridicate pentru a delimita teritoriile, dar pentru ca sunt aliniate atat de perfect, legendele spun ar fi legiuni romane pietrificate.

In jocul Carnac, scopul este de a construi aceste campuri de pietre: megaliti individuali sunt construiti pe tabla si mai tarziu montati impreuna pentru a forma dolmene masive. Cine va detine cele mai multe dolmene la sfarsitul jocului?

Continut:



Scopul jocului:

Jucatorul care are mai multe dolmene la sfarsitul jocului este castigator.

Megalitii din Carnac

Cele 28 de pietre negre reprezinta megalitii din Carnac.

Un DOLMEN este un grup de megaliti (asezati vertical sau orizontal) unde cel putin 3 simboluri de orice culoare, orientate in sus se invecineaza.

Important: Numararea punctelor se face privind de sus. Doar simbolurile orientate in sus se socotesc.



Privind de sus: 6 simboluri albe

Cel mai mic dolmen posibil: 3 simboluri albe invecinate

Sectiuni medii 10x7 patrate

Inainte de inceperea jocului, ambii jucatori se pun de acord asupra uneia dintre cele 3 sectiuni ale tablei de joc. Cei 28 de megaliti sunt plasati la indemana, la un loc, langa tabla.

Fiecare jucator isi alege culoarea cu care va juca. Tabla de joc se aseaza intre jucatori astfel incat fiecare sa aiba latura lunga a tablei, cu simbolul de culoarea sa, spre el.

Carnac se poate juca pe 3 variante, de dimensiuni diferite, ale tablei de joc, fiecare dintre acestea confruntand jucatorii cu alte provocari. Pentru inceput, e recomandat sa se joace cateva jocuri pe tabla medie (II), iar pe celelalte sa se joace mai tarziu.

Cum se joaca

Primul jucator (A) incepe plasand un megalit, vertical, pe orice patrat de pe tabla. Celalalt jucator (B) decide in daca vrea (I) **sa culce megalitul positionat mai devreme si sa plaseze unul nou**, sau daca (II) **nu vrea sa culce megalitul**.

(I) Culcarea piesei si plasarea uneia noi: Daca jucatorul B alege varianta (I), atunci culca megalitul plasat de primul jucator pe partea pe care o alege el, apoi ia un alt megalit pe care il plaseaza vertical pe un patrat liber de pe tabla. Apoi e din nou randul jucatorului A, care va trebui sa aleaga una dintre cele doua variante (I) sau (II).

(II) Dacă un jucător (A) decide să **nu culce megalitul plasat de celălalt (B)**: atunci e din nou rândul lui B. El va plasa alt megalit vertical pe un pătrat liber, iar jucătorul A va trebui să aleagă din nou între modurile de acțiune (I) și (II).

Reguli de plasare a megalitilor și de culcare a lor

Plasarea megalitilor

-Megalitii se pot plasa doar vertical pe tabla de joc, cu oricare dintre culori pe capatul de sus.

-Un megalit deja pus pe tabla de joc poate fi doar culcat pe o parte, nu și mutat sau luat de pe tabla de joc.



Un megalit poate fi culcat doar dacă sunt destule pătrate libere în direcția în care va fi aplecat. Un megalit va fi întotdeauna aplecat spre 2 pătrate libere, iar pătratul ocupat inițial se va elibera. Megalitul va fi apoi considerat ca fiind culcat.



După culcarea megalitului, spațiul ocupat inițial trebuie să fie din nou liber.



Megalit nou plasat

Megalit aplecat corect

Megalit culcat



Un megalit nu va fi culcat dincolo de marginea tablei de joc, sau pe diagonală.



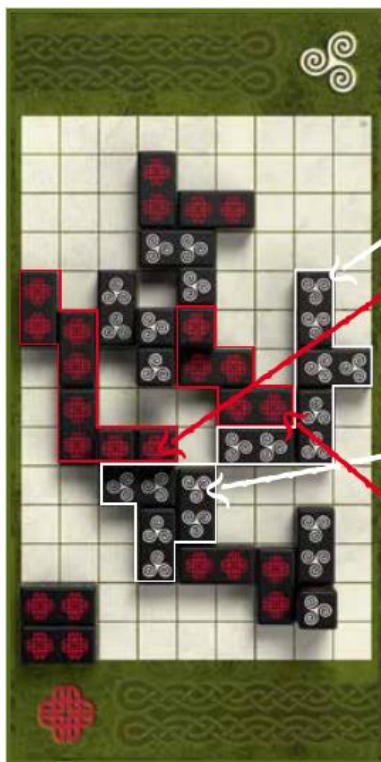
Mutarile adversarului pot fi prevenite amplasând monoliti strategic pentru a împiedica adversarul să culce monoliti și a-l obliga să plaseze un nou monolit pe tabla. Megalitii deja culcați nu mai pot fi mutați sau luați de pe tabla.

Finalul jocului

Jocul se termină când nu mai sunt monoliti de pus pe tabla sau când nu mai sunt pătrate libere pe tabla.

Jucătorul cu cele mai multe dolmene câștigă. În caz de egalitate, jucătorul cu cel mai mare dolmen câștigă.

Exemplu: Jucătorul cu roșu cât și cel cu alb au construit câte 5 dolmene.



În caz de egalitate, jucătorul cu cele mai mari dolmene câștigă.

Cel mai mare dolmen alb are 8 simboluri.

Cel mai mare dolmen roșu are 8 simboluri.

Când egalitatea persistă, câștigătorul e dat de mărimea următorului dolmen

Al doilea dolmen alb ca mărime are 6 simboluri.

Al doilea dolmen roșu ca mărime are 5 simboluri.

Albul câștigă jocul.

Sfat:

Contează ca puncte doar simbolurile orientate în sus. De aceea e bine să vă ridicați din când în când pentru a vedea mai bine tabla de joc de deasupra.

Contează în primul rând numărul dolmenelor, nu mărimea. Punctele pe care le-ați făcut deja pot fi diminuate de unirea dolmenelor de aceeași culoare. De aceea, câteodată e mai bine să puneți pietrele pe tabla cu culoarea adversarului în sus sau să culcați megalitii spre o zonă de culoare adversarului, astfel evitând unirea propriilor dolmene și determinând unirea unor dolmene ale adversarului, micșorându-l astfel numărul total de dolmene, deci de puncte.

Design: Huch! & friends
Hutter Trade GmbH + Co
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

