

fig.1

KARO -Hopper and Sneaker (Greierele si melcul)

Un joc de strategie pentru 2 jucatori

Continut

24 de patrate

6 pionii albi si 6 pionii rosii

Scopul jocului:

Jucatorii trebuie sa isi mute piesele pe partea cealalta a tablei de joc.

Pregatirea jocului.

Cele 24 de patrate sunt asezate in lungime astfel incat sa formeze un dreptunghi une 3 x 8 patrate. Fiecare jucator primeste 6 piese dintr-o culoare pe care le aseaza in primele doua randuri ale plansei de joc astfel: trei piese cu marcajele in jos(piese "Sneaker") si trei cu marcajele in sus (piese "Hopper")(vezi fig.1) . Ordinea aranjarii pieselor tine exclusiv de fiecare jucator. Se alege aleatoriu jucatorul care sa inceapa.

Desfasurarea jocului : Jucatorii muta pe rand piesele tinand cont de proprietatile de miscare ale celor doua tipuri de piese, si anume:

Piese Sneaker: pot fi mutate orizontal, vertical sau diagonal pe un spatiu liber. Ele nu pot sari peste alte piese.

Piese Hopper : Ele pot sari peste una sau mai multe piese alaturate indiferent de culoare , pe un spatiu liber. Ele nu pot fi mutate pur si simplu ci trebuie sa execute o saritura peste una sau mai multe piese la fiecare miscare.

Transformarea (intoarcerea) pieselor:

De fiecare data cand o piesa **Sneaker** este mutata pe un spatiu liber se transforma intr-o piesa **Hopper**, iar cand o piesa **Hopper** sare peste una sau mai multe piese pe un spatiu liber, se transforma in piesa **Sneaker**. Este permis ca piesele sa se mute si inapoi.

Sfarsitul jocului:

Jocul se termina atunci cand unul din jucatori reuseste sa isi duca piesele in partea cealalta. De asemenea castigi cand cele 6 piese ale tale nu pot merge si mai aproape de capatul plansei pentru ca mai este o piesa sau mai multe, a oponentului, care nu si-a parasit pozitia de start.

Pentru jucatorii avansati : Acestia pot alege cu cate piese **Hopper** sau **Sneaker** sa inceapa jocul si care sa fie pozitia de start pe cele 6 patrate.

KARO Enlightenment (Iluminare)

Continut

16 piese (8 de fiecare culoare)

24 de patrate

Scopul jocului:

Fiecare jucator trebuie sa gaseasca "iluminarea" propriilor piese (intorcandu-le pe cealalta parte) si sa fie primul care isi muta piesele pe patratele de pe marginea plansei de joc.

Pregatirea jocului:

Patratele se aranjeaza astfel incat sa se formeze un patrat mare din 5x5 patrate mici. spatiul din mijloc va ramane gol.

Piese sunt positionate pe marginea plansei cu partea cu marcajele

circularare in jos. (vezi fig. 2 .)Se alege jucatorul care sa inceapa.

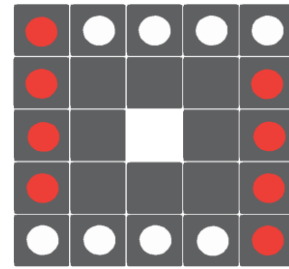


fig 2.

Desfasurarea jocului:

Mutarea pieselor.

Jucatorul din runda curenta muta una din piesele sale.

Piesele se pot muta pe un spatiu gol in orice directie.

O piesa poate sari pe verticala sau pe orizontala peste o piesa indiferent de ce jucator apartine. Saritura peste doua sau mai multe piese este permisa insa nu obligatorie. Sariturile in diagonala nu sunt permise.(vezi fig 3)

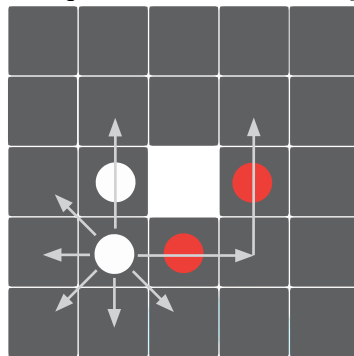


fig 3

Iluminarea (intoarcerea pieselor)

Sunt doua cai spre iluminarea pieselor:

1. Daca o piesa ajunge in patratul gol din mijlocul plansei este intoarsa si ca semn de iluminare va fi vizibila acum partea cu cercul.

2. Daca o piesa sare peste alta piesa care este deja "iluminata" atunci preia efectul piesei peste care a sarit si poate fi si aceasta la randul ei intoarsa.

O piesa deja intoarsa ce sare peste una la fel nu are nici un efect special, fig.4

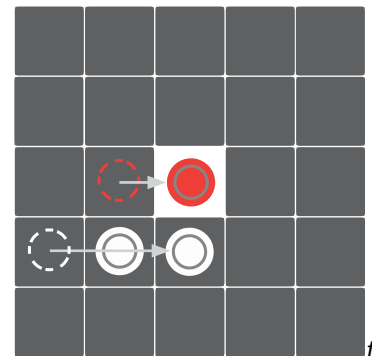


fig.4

Atingerea scopului:

Scopul pieselor "iluminate" este sa ajunga inapoi la marginile plansei de joc indiferent de ordinea lor initiala.

Sfarsitul jocului :

Primul jucator care reuseste sa isi duca toate piesele sale pe marginea patratului este castigatorul.

Varianta Patru Cercuri

Elemente necesare

20 de patrate

6 piese rosii

6 piese albe

Scopul jocului

Este sa fi primul jucator care reuseste sa formeze o linie din patru piese de culoarea ta, cu marcajul cu cerc in sus.

Pregatirea jocului

Formeaza o plansa de joc de 5 x 4 patrate. Fiecare jucator ia cele 6 piese ale sale si se decide aleatoriu cine sa inceapa.

Desfasurarea jocului

In prima parte, jucatorii isi aseaza piesele pe plansa de joc. In a doua parte muta piesele si schimba tabla de joc.

1. Asezarea pieselor

Jucatorul activ pune una din piese pe plansa de joc pe un spatiu liber. Marcajele rotunde trebuie sa fie cu fata in jos. Cand ambii jucatori au terminat de asezat piesele atunci poate incepe a doua etapa.

2. Mutarea pieselor

Un jucator muta o piesa pe unul din spatiile libere, pe orizontala, verticala sau diagonala. Sau sare peste o piesa alaturata aterizand pe spatiul liber de langa aceasta-fig.5. Piesa peste care sare poate fi a ei sau a oponentului.

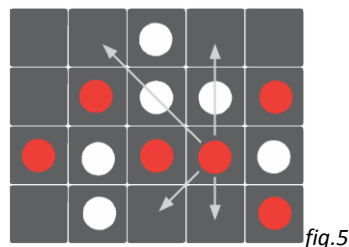


fig.5

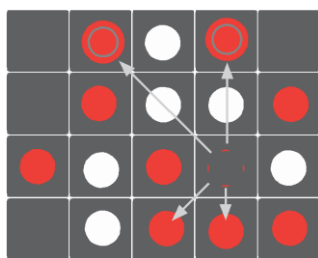


fig.6

Daca sare peste o alta piesa atunci piesa mutata trebuie intoarsa cu semnul cercului in sus-fig.6. Daca este mutata doar pe un spatiu liber atunci piesa nu se intoarce si ramane la fel.

Daca o piesa cu cercul in sus sare peste o alta piesa atunci se intoarce din nou cu semnul in jos.

3. Mutarea patratelor

La inceputul unei ture un jucator poate muta un patrat de la marginea plansei oriunde pe plansa langa un alt patrat.

Un patrat poate fi mutat numai daca:

- nu este ocupat de nici o piesa
- are cel putin doua laturi libere
- nu separa celelalte patrate de plansa de joc (se considera un patrat separat de plansa numai daca atinge plansa de joc cu un singur colt, vezi fig.7.)

In exemplul de fata patratele A, B si C pot fi mutate.

Un patrat poate fi pus intr-o noua pozitie daca:

- atinge cel putin o latura a unui alt patrat
- o piesa a jucatorului este mutata imediat pe acel patrat.

Daca un jucator nu indeplineste aceste cerinte atunci nu poate muta patratul.

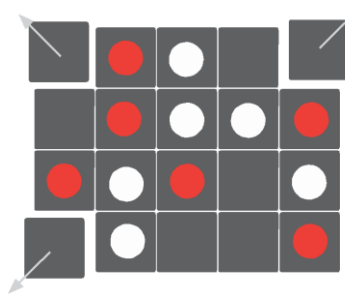


fig.7

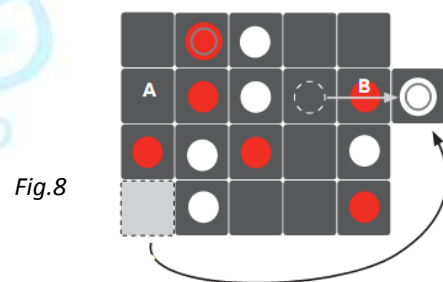


Fig.8

Fig.8-Albul muta patratul C pe o noua pozitie si muta imediat piesa sa pe patrat sarind peste rosu.

Sfarsitul jocului

Primul jucator ce reuseste sa formeze o linie de 4 piese cu marcajele rotunde in sus, pe verticala diagonala sau orizontala este castigatorul.