

MEDH KUU LASH

Poranki i Szczyty

www.ksadhu.niezba.org

0. AKCESORIA GRY :

- Drewniano-zielona plansza, składająca się z trzech rzędów po osiem pól; pola zewnętrznych rzędów to szczyty, a pola wewnętrznego rzędu to poranki.
- 18 pionków / krążków – 9 zielonych i 9 drewnianych;
- dwie kostki 6-ściennych (2x6) – 1 zielona i 1 drewniana;

patrz ilustracja na stronie 3.

1. CELEM GRY : jest ustawienie wszystkich swoich pionków znajdujących się w danej chwili na planszy na porankach (cel podstawowy) lub uzyskanie ponad dwukrotnej (9:4) przewagi w liczbie pionków (cel wtórny).

2. NA POCZĄTKU GRY : pionki ustawione są na planszy na wszystkich szczytach odpowiednio do koloru – 8 zielonych pionków na zielonych szczytach i 8 drewnianych pionków na szczytach drewnianych...

jeden z graczy rzuca obiema kośćmi; na której kostce wypadnie większa ilość oczek odpowiedni gracz rozpoczyna grę (na kostce zielonej – gracz zielony, na kostce drewnianej – gracz drewniany). Jeżeli na obu kostkach wypadła ta sama liczba oczek drugi z graczy rzuca by wylosować zaczynającego (w razie powtarzającej się takiej sytuacji – rzucać do skutku lub zrobić przerwę).

3. KOSTKI : przypisane są odpowiednio zielonemu i drewnianemu graczowi, przy czym rzut odbywa się przy użyciu jednocześnie obydwu kostek. Rozróżnienie wynika z różnych ich funkcji: **kostka przeciwnika** poprzez liczbę oczek narzuca graczowi czynność jaką musi wykonać, natomiast **kostka gracza (własna)** mówi graczowi jak to zrobić:

- **1,2,3** na kostce przeciwnika oznacza ruch dowolnie wybranego pionka po szczytach w prawo (w kierunku odwrotnym do ruch wskazówek zegara) – ruch o sumę oczek obydwu kości;
- **4,5** na kostce przeciwnika oznacza zamianę jednego własnego pionka z innym (własnym lub przeciwnika) o ilość pól wyrzuconą na własnej kostce wzdłuż rzędu szczytów, lub w poprzek dwóch lub trzech rzędów (ilość pól nieistotna);
- **6** na kostce przeciwnika oznacza spadek wybranego pionka z poranka na szczyt poniżej (do gracza) i dalej ruch w prawo o liczbę oczek własnej kostki pomniejszoną o 1 (ruch w dół).
- Jeżeli **niemożliwe** jest wykonanie zamiany lub spadek (np.: brak pionka na poranku) alternatywą jest zawsze ruch o sumą oczek obu kości.

4. RZUT SPECJALNY : to taki gdy na obu kostkach wypada:

1+1 – gracz musi zdjąć jeden wybrany ze swych pionków.

6+6 – gracz zdejmuje jeden z pionków przeciwnika.

5. RUCH PIONKÓW : odbywa się zawsze w prawo po rzędach szczytów t/j w kierunku odwrotnym do ruch wskazówek zegara.

6. NA PORANKACH : Jeśli w wyniku ruch pionek staje na polu zajęтым przez inny pionek ten ostatni zostaje wypchnięty na poranek;

- jeżeli poranek ten jest zajęty przez pionek innego koloru niż wypychany to ten zajmujący zostaje zбитy;
- jeżeli poranek ten jest zajęty przez pionek tego samego gracza to ten jest przepychany dalej w lewo lub prawo na inny – wolny poranek;
- jeżeli sytuacja się powtarza po obu stronach są zajęte poranki należy odpowiednio dalej przepychać pionki, przy czym w pierwszej kolejności do wolnego miejsca a dopiero jeżeli to niemożliwe do zbitia pionka.

Na poranek można dostać się również zamieniając swój pionek ze szczytu z pionkiem przeciwnika znajdującym się na poranku (ZAMIANA -> punkt 3).

7. ZBITIE PIONKA : może nastąpić przy okazji wypychania innego na poranki, ale również w innych przypadkach:

- jeżeli pionki ustawione są tak, iż dwa pionki gracza ustawione są na naprzeciwległych szczytach (jeden na zielonym, drugi na drewnianym) a pionek przeciwnika znajduje się na poranku pomiędzy nimi to gracz ów jeśli wylosuje zamianę może zamienić te dwa swoje pionki bijąc tym samym znajdujący się między nimi pionek przeciwnika;
- jeżeli gracz ułoży ze swoich pionków trójkę w taki sposób, że ma w linii prostej, prostopadle do rzędów trzy pionki (jeden na zielonym szczycie, jeden na poranku i jeden na szczycie drewnianym) to zdejmuje jeden dowolny spośród pionków przeciwnika;

! jeżeli tworząc tę trójkę gracz zbitł jakiś pionek przeciwnika to tym samym bicie tej trójki zostało wykorzystane i **nie może** on zdjąć kolejnego pionka swojemu przeciwnikowi;

! wymiana pionka w trójce (przez przepchnięcie lub zamianę) tak, że jest ona cały czas trójką pionków **nie** czyni jej nową trójką umożliwiającą bicie; aby trójka była uważana za nową jeden z pionków wchodzących w jej skład musi być usunięty (ruch, zamiana z pionkiem przeciwnika) tak by z trójki zostały dwa pionki.

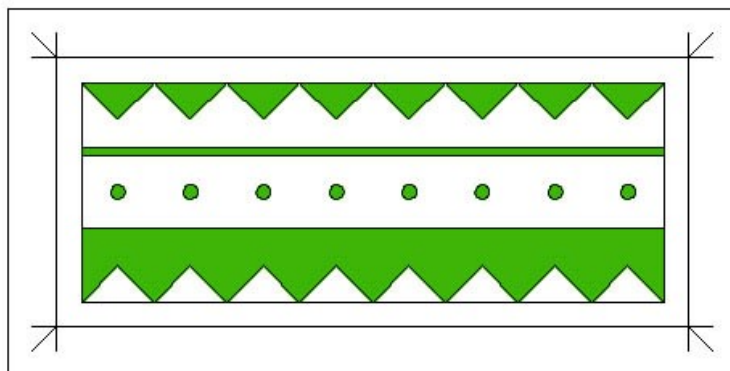
8. ILOŚĆ PIONKÓW : gracza nie może być mniejsza niż **4**.

jeżeli graczowi pozostaną 3 pionki to osoba za której przyczyną został zбитy czwarty kładzie tenże pionek z powrotem na planszy w dowolnie wybranym miejscu lecz nie na poranku i jednocześnie dokłada pionek przeciwnego koloru na dowolnie wybrane miejsce na planszy (gdziekolwiek – także na poranek).

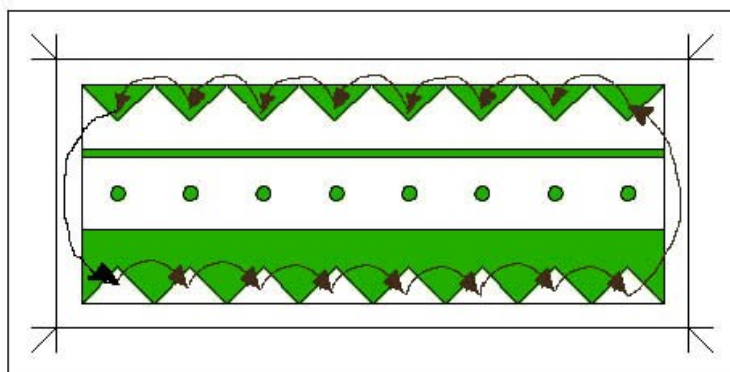
9. PRZEWAGA : pionków jaka może powstać przy dokładaniu to **9 do 4** i w takiej sytuacji gracz z 9 pionkami wygrywa grę.

10. ODDANIE RUCHU : może nastąpić przed rzutem kośćmi – gracz, który rezygnuje z ruchu zdejmuje wtedy jeden ze swoich pionków z poranka na szczyt poniżej (do siebie; pole to musi być wolne).

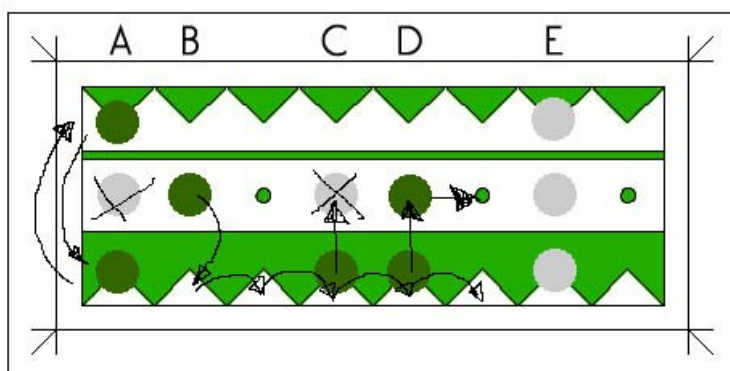
Możliwe jest też pozostawienie sytuacji bez zmian jeżeli po wylosowaniu zamiany gracz zamieni ze sobą dwa swoje pionki nie ustawione do bicia (-> punkt 7).



plansza | zielone kropki poranków i szczyty (trójkątów) – zielone i drewniane



ruch – po ostatnim polu jednego rzędu skok na pierwsze pole drugiego rzędu szczytów (jedna strzałka to krok o jedno pole)



A – bicie zamianą; B – spadek o 5 pól; C – wepchnięty pionek bije przeciwny kolor lub D - przepycha swój na wolne miejsce; E – trójka pionków – gracz zdejmuje dowolny pionek przeciwnika