



Bruno Cathala



cosmoludo™

Tom Delahaye



Dołącz do
Planszowej Rebelii!



KAMON™



cosmoludo™

rebel

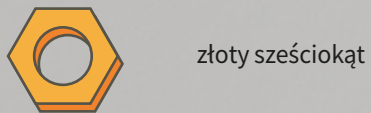
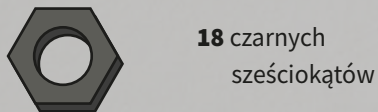
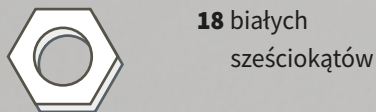
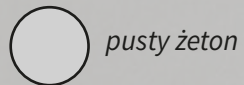
KAMON



ZAWARTOŚĆ

plansza podzielona na 37 pól

36 okrągłych żetonów kamion (z 6 różnymi symbolami i w 6 różnych kolorach) i pusty żeton



PRZYGOTOWANIE GRY

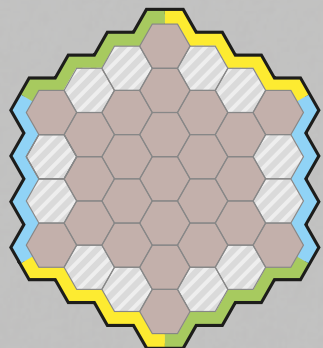
Planszę należy umieścić pomiędzy graczami.

Każdy gracz bierze 18 sześciokątów tego samego koloru (czarnego albo białego). Na losowych polach na planszy należy rozłożyć 36 żetonów kamion i pusty żeton.

Położenie pustego żetonu nie zmienia się przez całą rozgrywkę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz z czarnymi sześciokątami. Umieszcza 1 ze swoich sześciokątów na 1 z pól brzegowych z wyjątkiem 6 pól na dwukolorowych wierzchołkach planszy. Po umieszczeniu swojego czarnego sześciokąta na planszy gracz umieszcza na nim złoty sześciokąt.



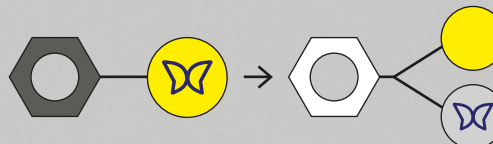
Złoty sześciokąt wskazuje drugiemu graczowi, jak musi rozegrać następną turę.

Gracz z białymi sześciokątami musi umieścić 1 ze swoich sześciokątów na dowolnym polu z żetonem kamion z tym samym symbolem **LUB** w tym samym kolorze co żeton, na którym przeciwnik umieścił swój sześciokąt w poprzedniej turze.

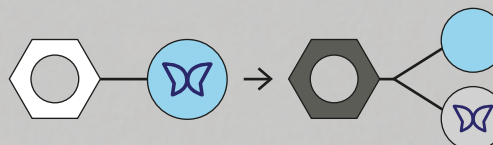
Położenie pustego żetonu nie zmienia się przez całą rozgrywkę. Gracz nie może położyć swojego sześciokąta na pustym żetonie.

Przykłady.

Jeśli gracz z czarnymi sześciokątami umieści swój sześciokąt na polu z żółtym żetonem kamion z symbolem motyla, gracz z białymi sześciokątami musi umieścić sześciokąt na dowolnym dostępnym polu z żółtym żetonem kamion albo z żetonem kamion z symbolem motyla.



Jeśli gracz z białymi sześciokątami umieści swój sześciokąt na polu z niebieskim żetonem kamion z symbolem motyla, gracz z czarnymi sześciokątami musi umieścić sześciokąt na dowolnym dostępnym polu z niebieskim żetonem kamion albo z żetonem kamion z symbolem motyla.



Po każdym ruchu gracz umieszcza złoty sześciokąt na wierzchu zagranego przez siebie sześciokąta, aby wskazać przeciwnikowi, jak musi rozegrać następną turę.

Rozgrywka trwa do momentu spełnienia 1 z 3 warunków zwycięstwa.

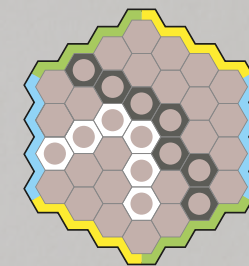
KONIEC GRY

Rozgrywkę można wygrać na 3 różne sposoby.

a) Przez połączenie 2 przeciwległych brzegów tego samego koloru (zielonego z zielonym, niebieskiego z niebieskim albo żółtego z żółtym).

Przykład.

Gracz z czarnymi sześciokątami wygrywa przez połączenie dwóch zielonych brzegów.

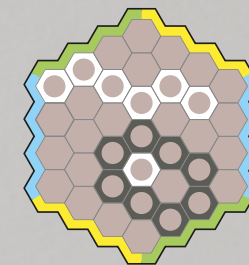


b) Przez stworzenie pętli.

Gracz wygrywa, gdy stworzy pętlę z sześciokątów w swoim kolorze, wewnątrz której znajduje się co najmniej 1 puste pole lub sześciokąt w kolorze przeciwnika.

Przykład.

Gracz z czarnymi sześciokątami wygrywa przez stworzenie pętli.



c) Przez zablokowanie przeciwnika.

Gracz wygrywa, gdy jego przeciwnik nie może wykonać ruchu, ponieważ na planszy nie ma dostępnego żetonu z wymaganym symbolem albo w wymaganym kolorze, na którym mógłby położyć swój sześciokąt.

REMIS

Jeśli każdy z graczy umieścił swoje 18 sześciokątów na planszy, nie spełniając żadnego z 3 warunków zwycięstwa, rozgrywka kończy się remisem.