

QUORIDOR – Regulament in limba romana

Prezentare

- un platou de joc;
- 2 zone de stocaj;
- 20 de bariere și 4 pionii.

Scopul jocului

De a ajunge primul pe linia opusă liniei de plecare (fig. 7).

A. Reguli pentru 2 jucători

La începutul jocului, barierele sunt așezate în zonele de stocaj (câte 10 pentru fiecare jucător).

Fiecare jucător își așază pionul în centrul liniei de plecare (fig. 1).

Jucătorul care începe, este desemnat prin tragere la sorti.

Derularea unei partide

Pe rând, fiecare jucător alege între a-și mișca pionul sau a-și așeza una dintre bariere. Dacă un jucător își termină barierele este obligat să-și deplaseze pionul.

Deplasarea pionilor

Pionii se deplasează orizontal, vertical, înainte sau înapoi cu o căsuță (fig. 2), dar barierele trebuie ocolite (fig. 3).

Așezarea barierelor

O barieră trebuie așezată exact între două căsuțe (fig. 4). Așezarea barierei are ca scop crearea propriului drum sau de a încetini avansarea adversarului, dar este interzis de a-i bloca toate căile de acces la linia de sosire; trebuie lăsată întotdeauna o cale de ieșire (fig. 5).

Față în față

Când doi pionii se află față în față pe două căsuțe alăturate neseperate de o barieră, jucătorul care trebuie să mute, poate sări peste pionul adversarului, așezându-se în spatele acestuia (fig. 6).

Dacă, în spatele pionului care trebuie sărit, se află o barieră, jucătorul poate alege căsuța din stânga sau dreapta acestui pion (fig. 8 și 9).

Încheierea partidei

Primul jucător care ajunge cu pionul într-una dintre cele 9 căsuțe de pe linia de sosire (opusă celei de plecare), câștigă partida (fig. 7).

Durata unei partide:

Între 5 și 20 minute. Pentru turnee, se poate stabili un timp limitat pentru fiecare jucător per mutare.

B. Reguli pentru 4 jucători

La începutul partidei, cei patru pionii sunt dispuși în centrul fiecărei linii periferice a platoului și fiecare jucător dispune de câte 5 bariere.

Regulile de joc sunt identice ca la jocul în 2, cu precizarea că un pion nu poate sări decât cel mult peste un alt pion (fig. 10).

