

Strażnicy Latarni

Szesnaście ruchów nad Zatoką Świąteł



Dokładnie 2 osoby · pojedynek | Sugerowane 8+ | Około 10-15 minut

Potrzebujesz: Plansza 5 × 5 i 16 wyciętych żetonów: 8 kół A oraz 8 trójkątów B ze strony 3. Zamiast wycinać można użyć po 8 pionków w dwóch kolorach. Kostka nie jest potrzebna.

CEL I PRZYGOTOWANIE

Zdobądź więcej punktów za przewagę przy latarniach. Połóżcie pustą planszę między sobą. Jedna osoba bierze 8 żetonów A (koła), druga 8 żetonów B (trójkąty). Ustalcie, kto zaczyna. Dziewięć pól z latarniami i liczbą punktów pozostaje zawsze pustych; strażnicy zajmują 16 pozostałych pól.

TWÓJ RUCH

Położ dokładnie 1 własny żeton na dowolnym pustym polu bez latarni. Następnie gra druga osoba. Nie można przesuwac, usuwać ani przykrywać wcześniej położonych żetonów. Nie ma bicia, rzucania kostką ani pomijania tury. Po 16 ruchach każdy wyłoży wszystkie 8 żetonów i każde pole bez latarni będzie zajęte.

JAK ZDOBYWA SIĘ LATARNIĘ

Dopiero po ostatnim ruchu oceńcie osobno każdą latarnię. Policzcie strażników A i B na wszystkich polach bezpośrednio obok niej: liczą się wspólne boki ORAZ przekątne. Na krawędzi planszy sąsiadów jest mniej. Większa liczba strażników daje graczowi wszystkie punkty wydrukowane na latarni. Przy remisie nikt nie dostaje jej punktów.

PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO

Cztery latarnie narożne są warte po 1 punkcie, cztery na środku krawędzi po 2, a centralna 3. Łącznie jest do zdobycia 15 punktów, ale remisy przy latarniach zmniejszają przyznaną sumę. Ten sam strażnik może liczyć się przy kilku latarniach. Wygrywa większa suma punktów. Równe sumy oznaczają remis.

PRZYKŁAD I REWANŻ

Wokół centralnej latarni stoją 5 żetonów A i 3 żetony B. Gracz A zdobywa jej 3 punkty. Jeżeli przy narożnej latarni są 2 żetony B i 1 A, gracz B dostaje 1 punkt. Zagrajcie rewanż ze zmianą zaczynającego; możecie porównać sumy punktów z obu partii. Zwróć uwagę na pola leżące pomiędzy kilkoma latarniami.

Jak drukować: PDF ma 3 strony A4. Wydrukuj stronę 2 oraz, jeśli nie masz własnych pionków, stronę 3. Jednostronnie, skala 100%. Wytnij żetony po prostokątnych ramkach; figury w środku odróżniają graczy także bez koloru.

Strażnicy Latarni

Szesnaście ruchów nad Zatoką Świąteł



ZATOKA DZIEWIĘCIU LATARNI

Zajmuj puste pola. Latarnie pozostają puste. Sąsiedztwo = bok lub przekątna.

 1 PKT		 2 PKT		 1 PKT
	STRAŻNIK		STRAŻNIK	
STRAŻNIK	STRAŻNIK	STRAŻNIK	STRAŻNIK	STRAŻNIK
 2 PKT		 3 PKT		 2 PKT
	STRAŻNIK		STRAŻNIK	
STRAŻNIK	STRAŻNIK	STRAŻNIK	STRAŻNIK	STRAŻNIK
 1 PKT		 2 PKT		 1 PKT
	STRAŻNIK		STRAŻNIK	

WYNIK: A (koła) _____ B (trójkąty) _____

Przewaga przy latarni = wszystkie jej punkty. Remis przy latarni = 0 punktów.

Jeden strażnik może punktować przy kilku latarniach. Razem do zdobycia: 15 pkt.

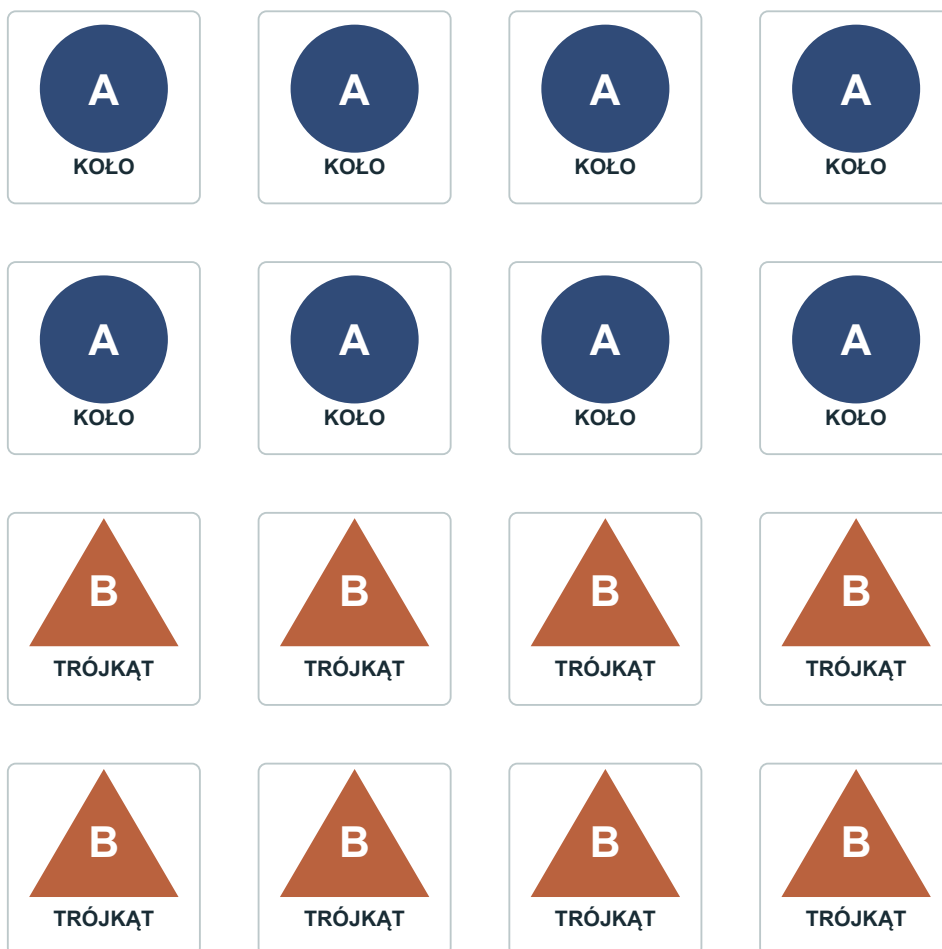
Strażnicy Latarni

Szesnaście ruchów nad Zatoką Światel



STRAŻNICY DO WYCIECIA

Wytnij po kwadratowych ramkach: osiem kół A i osiem trójkątów B. Na planszy kładź po jednym żetonie na polu.



Wskazówka: kwadratowe pola pomiędzy kilkoma latarniami bywają szczególnie cenne. Na rewanż zamieńcie osobę rozpoczynającą.