

QUORIDOR

CEL GRY

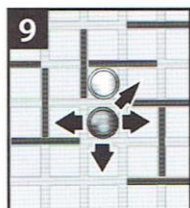
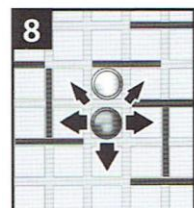
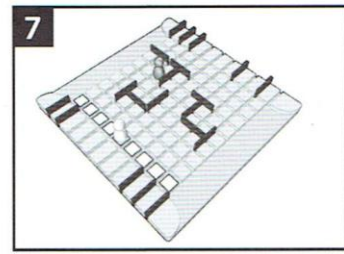
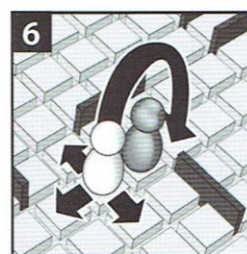
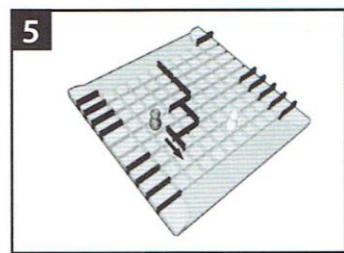
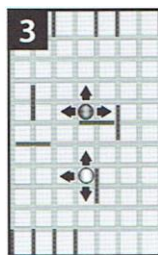
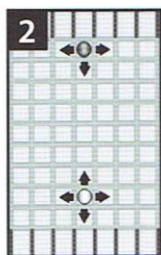
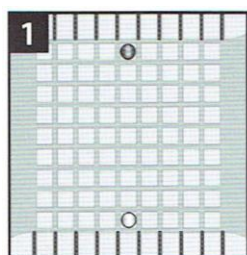
Zostać pierwszym graczem, który dotrze do startowego rzędu przeciwnika (rys. 7).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na początku gry ogrodzenia są umieszczane w szczelinach magazynowych (po 10 dla każdego gracza). Każdy gracz umieszcza swojego piona pośrodku własnego rzędu startowego (rys. 1).

ROZGRYWKA

Każdy z graczy we własnej turze może albo ruszyć pionem, albo postawić jedno ogrodzenie. Gdy gracz rozmieści wszystkie swoje ogrodzenia, to musi ruszyć się swoim pionem,



Ruch piona

Pion porusza się naraz o jeden kwadrat, w pionie lub poziomie, do przodu lub do tyłu (rys. 2).

Pion musi omijać ogrodzenia (rys. 3).

Rozmieszczanie ogrodzeń

Ogrodzenia muszą być umieszczane między dwoma szczelinami dwóch kwadratów (rys. 4).

Ogrodzenia mogą być używane, aby ułatwić graczowi posuwanie się naprzód lub zahamować postęp przeciwnika, jakkolwiek dostęp do docelowej startowej linii musi pozostać zawsze otwarty (rys. 5).

Obok siebie

Gdy dwa piony staną obok siebie na sąsiednich kwadratach, które nie są oddzielone ogrodzeniem, gracz, którego tura właśnie przypada może przeskoczyć przez piona przeciwnika (i umieścić swojego piona bezpośrednio za nim), tak więc posuwa się naprzód o jeden dodatkowy kwadrat (rys. 6). Jeżeli za pionem przeciwnika znajduje się ogrodzenie, gracz może umieścić swojego piona po jego lewej lub prawej stronie (rys. 8 i 9).

KONIEC GRY

Gracz, który pierwszy osiągnie jeden z 9 kwadratów przeciwległego startowego rzędu planszy zostaje zwycięzcą (rys. 7).

POMOCNE LINKI

<http://www.gamesfanatic.pl/2009/05/27/quoridor-%E2%80%93-o-jeden-krok-za-daleko/>
<https://www.youtube.com/watch?v=1SdlqutGvMo>
<https://www.youtube.com/watch?v=KcuBheYgdjs>
<https://www.youtube.com/watch?v=yC39QskYAVE>