

# quoridor®



<b>EN</b>	Rules of the game .....	<b>02</b>	<b>EE</b>	Mängureeglid .....	<b>28</b>
<b>FR</b>	Règles du jeu .....	<b>04</b>	<b>LV</b>	Spēles noteikumi .....	<b>30</b>
<b>DE</b>	Spielregeln .....	<b>06</b>	<b>LT</b>	Žaidimo taisyklės .....	<b>32</b>
<b>NL</b>	Spelregels .....	<b>08</b>	<b>GR</b>	Κανόνες του παιχνιδιού...	<b>34</b>
<b>ES</b>	Reglas del juego .....	<b>10</b>	<b>RO</b>	Regulile jocului .....	<b>36</b>
<b>PT</b>	Regras do jogo .....	<b>12</b>	<b>DA</b>	Spillets regler .....	<b>38</b>
<b>IT</b>	Le regole del gioco .....	<b>14</b>	<b>FI</b>	Pelin säännöt .....	<b>40</b>
<b>HU</b>	Játékszabályok .....	<b>16</b>	<b>NO</b>	Spillets regler .....	<b>42</b>
<b>SI</b>	Pravila igre .....	<b>18</b>	<b>SE</b>	Spelets regler .....	<b>44</b>
<b>PL</b>	Zasady gry .....	<b>20</b>	<b>JP</b>	ゲームのルール.....	<b>46</b>
<b>BG</b>	Pravila na igrata .....	<b>22</b>	<b>KR</b>	게임 규칙 .....	<b>48</b>
<b>CZ</b>	Pravidla hry .....	<b>24</b>	<b>AR</b>	قوانين اللعب .....	<b>51</b>
<b>SK</b>	Pravidlá hry .....	<b>26</b>			

## ZAWARTOŚĆ

1 plansza z 81 kwadratami, 4 pionki duchów, 1 pionek PAC-MANA, 20 ogrodzeń, dodatkowo 4 KULKI MOCY i 3 żetony życia (używane w wariantcie z PAC-MANEM).

## CEL GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na drugą stronę planszy (czyli naprzeciwko swojej linii startu) (7).

## ZASADY DLA 2 GRACZY

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje 10 ogrodzeń i umieszcza je w swoich zasobach. Następnie każdy gracz wybiera pionek swojej ulubionej postaci i umieszcza go na środku jednego z boków planszy, czyli tzw. linii startu (gracze zaczynają po przeciwnych stronach).

Pierwszy gracz wybierany jest losowo (1).

Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie. W swojej turze gracz może **poruszyć się swoim pionkiem** albo **ustawić jedno ogrodzenie** na planszy. Kiedy graczowi skończą się ogrodzenia, musi wykonać ruch swoim pionkiem.

### Zasady ruchu pionków

Pionki przesuwają się zawsze o jedno pole, poziomo lub pionowo, do przodu lub do tyłu (2).

Pionki muszą omijać ogrodzenia (3).

### Ustawianie ogrodzeń

Ogrodzenia muszą być umieszczane pomiędzy szczelinami dwóch kwadratów (w taki sposób, aby oddzielały dokładnie 2 pola od 2 innych pól) (4).

Ogrodzenia mogą pomagać graczowi poruszać się szybciej po planszy lub przeszkadzać przeciwnikowi (spowalniać go), ale zabronione jest całkowite blokowanie przeciwnika. Zawsze trzeba pozostawić przeciwnikowi możliwość dotarcia do mety - czyli na drugą stronę planszy (5).

## Twarzą w twarz

Gdy dwa pionki staną naprzeciwko siebie na sąsiednich polach, które nie są oddzielone ogrodzeniem, gracz, którego tura właśnie przypada, może przeskoczyć nad pionkiem przeciwnika (i stanąć za nim), przesuwając się w ten sposób o dodatkowe pole (6).

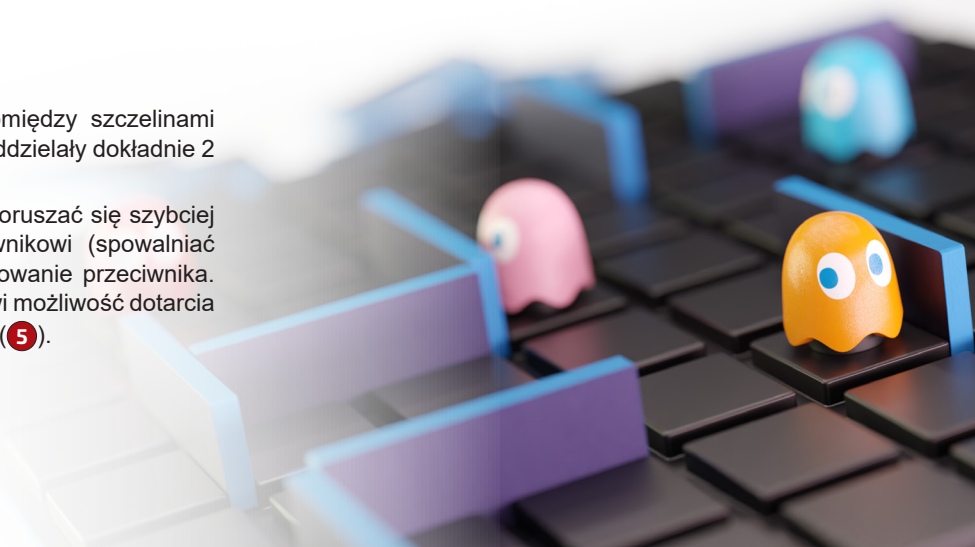
Jeżeli za pionkiem, którego chcemy przeskoczyć, znajduje się ogrodzenie, gracz możesz umieścić swój pionek po lewej lub prawej stronie pionka przeciwnika (8 i 9).

## KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy dotrze do jednego z dziewięciu pól znajdujących się naprzeciwko jego linii startu, wygrywa (7).

## ZASADY DLA 4 GRACZY

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić 4 pionki na środku każdego z czterech boków planszy (po 1 na każdym boku), a każdy gracz otrzymuje po 5 ogrodzeń do swoich zasobów. Zasady są identyczne jak w grze dwuosobowej, ale nie wolno przeskoczyć więcej niż jednego pionka naraz (10).



Gra wideo PAC-MAN opracowana przez firmę Bandai Namco Entertainment Inc. (wcześniej Namco) została po raz pierwszy wydana 22 maja 1980 roku. Do dziś pozostaje jedną z najbardziej kultowych gier wideo wszech czasów! QUORIDOR połączył siły z PAC-MAN i opracował nowy tryb gry, dzięki któremu gracz może poczuć się jak w tej kultowej grze wideo.



## CEL GRY

Ten wariant gry ma specjalne zasady. Duchy i PAC-MAN mają różne warunki zwycięstwa.

PAC-MAN musi zjeść wszystkie 4 KULKI MOCY. Gracz kierujący PAC-MANEM ma 3 życia, aby osiągnąć ten cel.

Duchy muszą złapać PAC-MANA trzy razy, zanim PAC-MAN zje wszystkie 4 KULKI MOCY.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić PAC-MANA, 4 duchy (BLINKY, INKY, PINKY i CLYDE), ogrodzenia i KULKI MOCY na planszy, jak pokazano na rysunku **A**.

Gracze wybierają dla siebie rolę. Tylko jeden gracz może kierować PAC-MANEM, a pozostali dzielą między sobą 4 pionki duchów.

Gracz kierujący PAC-MANEM bierze 3 żetony życia i kładzie je przed sobą. Symbolizują one 3 szanse na zjedzenie wszystkich 4 KULEK MOCY.

**Uwaga:** W tym trybie gry ogrodzenia są nieruchome i nie można ich przesuwać.



## ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna PAC-MAN. W swojej turze PAC-MAN **zawsze porusza się o dwa pola**, poziomo lub pionowo. Może się obracać (czyli skręcać) lub cofać, ale nie może poruszać się po skosie.

Aby wygrać, PAC-MAN musi zjeść wszystkie 4 KULKI MOCY. Gdy tylko dotrze do pola, na którym znajduje się KULKA MOCY, kończy ruch na tym polu i **zjada kulkę**.

Natychmiast otrzymuje również bonus w postaci ruchu o

dotkające 3 pola (tylko w tej turze).

Jeśli PAC-MAN, wykonując bonusowy ruch, przejdzie przez pole z duchem lub zakończy ruch na polu z duchem, to taki duch zostanie „zjedzony” i usunięty z planszy.

Gdy PAC-MAN skończy swoją turę, **każdy z 4 duchów (jeden po drugim) porusza się o jedno pole** w kierunku wybranym przez aktywnego gracza. Duchy nie mogą poruszać się po skosie **B**.

Duchy nie mogą przebywać na polach, na których znajdują się KULKI MOCY.

**Ruch specjalny:** Jeśli duch na początku swojej tury ma PAC-MANA w swoim polu widzenia (w linii prostej), przechodzi w tryb szалу i porusza się o 2 pola w wybranym przez siebie kierunku.

**Uwaga:** Duchy nie blokują sobie nawzajem pola widzenia, ale nie widzą przez ogrodzenie.

Jeśli duch dotrze na pole, na którym znajduje się PAC-MAN, ten ostatni traci życie i musi odrzucić jeden ze swoich trzech żetonów życia.

Przed rozpoczęciem nowej rundy należy umieścić PAC-MANA i duchy (nawet te, które zostały zjedzone) na pozycjach startowych. (Patrz rys. **A**).



## KONIEC GRY

PAC-MAN wygrywa grę, jeśli zje wszystkie 4 KULKI MOCY.

Duchy wygrywają, jeśli PAC-MANOWI skończy się życie. PAC-MAN może mieć wymówkę: duchy mają nad nim przewagę liczebną.

Aby określić poziom, jaki osiągnął PAC-MAN, należy policzyć zjedzone przez niego KULKI MOCY.

- 1 Początkujący PAC-MAN:** nadal odczuwasz głód zwycięstwa.
- 2 Obiecujący PAC-MAN:** przełknij to! Następnym razem będzie lepiej.
- 3 Zaawansowany PAC-MAN:** wkrótce będziesz pożerać swoich przeciwników.
- 4 Elitarny PAC-MAN:** zjadasz duchy na śniadanie!